



Advanced Dungeons & Dragons®



Bèlfagus – Umano, Guerriero di 10 liv.

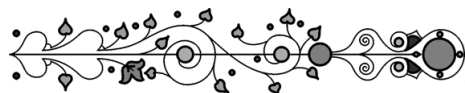
10 Forza
10 Destrezza
10 Costituzione
19 Intelligenza
17 Saggezza
10 Carisma

| | | | | | |
|--------------------------|--------------------|------------------------------|-----------------------|-------------------------|-------------------------|
| Colpire 0 | Danni 0 | Carico 20 kg | Levata Max 65 kg | Aprire Porte 6 | Piegare/Sollevare 2% |
| Modifica Reazione 0 | | Modifica Armi da Lancio 0 | | Modifica CA 0 | |
| Modifica PF 0 | | Shock Corporeo 70% | % di Resurrez. 75% | TS. vs. Veleno 0 | |
| N° Lingue 8 | Liv. di Inc. -- | % Appr. Inc. -- | Max Inc./Liv. -- | Immunità' Inc. -- | |
| Mod. Difesa Magica +3 | | Incantesimi Bonus -- | | % Fallimento Inc. -- | |
| Max N° di Adepti 4 | | Fattore Fedeltà 0 | | Modifica Reazione 0 | |



Classe Armatura
cotta di maglia +4 [sigil]

Fronte 1
Fianco 1
Retro 1



Punti Ferita 78



Ferite



MAC 6
MTHACO -



Movimento 12



THACO base 11



Tiri Salvezza

Paralisi Veleno e Morte magica 8

Bastoni e Bacchette 10

Pietrificazione e Metamorfosi 9

Soffio 9

Incantesimi 11

+3 ai TS vs. INC. ENCHANTMENT/CHARM
(ALTA SAG.)

Arma

Numero Attacchi

Iniziat.

Bonus al colpire

THACO

Bonus al danno

P-M

Danni G

Gittata (armi lancio)

| | | | | | | | | |
|------------------------------|---|---|----|----|----|-----|-----|--|
| Scimitarra +3 Sharp. [sigil] | 2 | 2 | +6 | 5 | +6 | 1d8 | 1d8 | vedi pag.3 |
| Frusta | 2 | 8 | +1 | 10 | +2 | 1d2 | 1 | +2 per afferrare e disarmare, non causa danni a chi è in armatura. |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |



Capacità relative alle armi

- Scimitarra (Master)
- Frusta (Specializzato)
- Ambidestro

Capacità non relative alle armi

- | | | |
|--|-----|----|
| – Leggere/scrivere | Int | +1 |
| – Sopravvivenza Planare (piani inferiori) | Int | -2 |
| – Lingue: Comune Planare*, Tanar'ri*, Baatezu, Bariaur, Slaad, Yugoloth* | | |

* anche leggerle e scriverle.

Equipaggiamento

- Cerchietto magico (quello che hai in testa), maschera il tuo allineamento (ti fa sembrare Neutrale Buono)
- Pozione di guarigione
- 18 rubini (2.000 MO l'uno)
- 3 azzurriti (100 MO l'una)
- 27 MO

– Spada Tagliente: quando si ottiene col dado un certo risultato taglia un arto alla vittima (mai la testa):

| AVVERSARIO | NUMERO NON MODIFICATO PER AMPUTARE |
|------------|------------------------------------|
|------------|------------------------------------|

| | |
|------------------------|-------|
| Normale/con Armatura | 18-20 |
| Più grande di un uomo | 19-20 |
| Di metallo o di pietra | 20 |

Bèlfagus

Allineamento: CM; altezza: 1,85 m; peso 79 kg; occhi: azzurri; barba: nera; età apparente: 35 anni (in realtà qualche migliaio di anni).

NON FAR TRAPELARE ASSOLUTAMENTE QUANTO SCRITTO NELLA TUA SCHEDA, ALTRIMENTI POSSIAMO PRENDERE E ANDARE TUTTI A CASA! NEL HANDOUT 6 C'È TANTO DI DISEGNO E STATISTICHE DI CIÒ CHE SEI VERAMENTE (TI VERRÀ CONSEGNATO AL MOMENTO GIUSTO).

La tua storia è molto semplice: tu sei Bèlfagus, ventiseiesimo Balor dell'Abisso, incarnazione suprema di morte e distruzione che la razza demoniaca dei Tanar'ri rappresenta.

Tu sei "Il Caos" e "Il Male" portato agli estremi, il crudo e ancestrale potere del più forte. La rabbia e il massacro più insensato sono il tuo pane, che quando ti beccano 'i cinque minuti di incazzatura' distruggeresti migliaia e migliaia di esseri viventi fino a cadere al suolo sfinito, esausto ma appagato della devastazione che hai lasciato dietro di te. Purtroppo, però, tutti quei bei giorni di potere allo stato infinito sono passati. Novecento e novantanove anni fa, hai pestato i piedi ad uno che ti era superiore. Costui era un Signore dell'Abisso chiamato Alzrius, "la Fiamma Distruttrice". Hai cercato di usurpargli il trono con una congiura, ma le tue compagne, una Marilith di nome Silamanda e una Succube di nome Daksla, ti hanno tradito all'ultimo momento, rivelando ad Alzrius le tue intenzioni. Costui,

Advanced Dungeons & Dragons®

dopo averti duramente punito nei Pozzi della Fiamma, si è voluto prendere gioco di te, e con un potente ricettacolo ha rubato la tua essenza di Balor, trasformandoti in un misero umano e cacciandoti dall'Abisso.

In un primo momento avresti preferito la morte, ma in tanti anni hai saputo convivere con la tua nuova forma. Da quel momento pregusti il giorno in cui potrai lavare l'onta subita con litri e litri del sangue schifoso di Alzrius, e in cui potrai sederti sul suo trono per guardare i giorni di agonia che dovranno passare i traditori prima di morire.

Grazie all'cerchietto che nasconde la tua malvagità, ti sei arruolato nella compagnia mercenaria celestiale dell'Angelo Custode (Puah!), perché sai che prima o poi ti manderanno sul livello dell'Abisso regnato da Alzrius, dove finalmente la tua vendetta avrà atto.

Nelle tue ultime missioni, hai affiancato una thiefling di nome Suz'Iral e una umana chiamata Arianna. A te non ne può fregare di meno di quelle due, a parte che Suz'Iral utilizza un potente artefatto schifosamente buono che ti guardi sempre dal toccare, e che Arianna ti sta sempre appiccicata.

Non hai parole per definire il perchè ti sta sempre accanto, è una strana malattia che tutti gli umani sembrano avere, ma ora ti sfugge come si dice... ah, sí, è "innamorata". Tu la schivi sempre, ma pensi che prima o poi il suo "innamoramento" potrebbe tornarti utile. E poi, una volta usurpato Alzrius, vorresti che fosse lei la tua schiava personale.

Comunque, cerca sempre di frenare i tuoi più bassi istinti, perchè potrebbero essere proprio quelli a tradirti e a rivelare ciò che sei ai tuoi compagni.