



Advanced Dungeons & Dragons®



Arianna – Umana, Guerriera di 9° livello

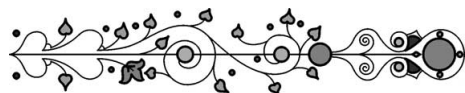
10 Forza
18 Destrezza
17 Costituzione
11 Intelligenza
8 Saggezza
18 Carisma

| | | | | | |
|-------------------------|--------------------|-------------------------------|-----------------------|-------------------------|-------------------------|
| Colpire 0 | Danni 0 | Carico 20 kg | Levata Max 55 kg | Aprire Porte 6 | Piegare/Sollevare 2% |
| Modifica Reazione +2 | | Modifica Armi da Lancio +2 | | Modifica CA -4 | |
| Modifica PF +3 | | Shock Corporeo 97% | % di Resurrez. 98% | | TS. vs. Veleno -- |
| N° Lingue 2 | Liv. di Inc. -- | % Appr. Inc. -- | Max Inc./Liv. -- | Immunita' Inc. -- | |
| Mod. Difesa Magica 0 | | Incantesimi Bonus -- | | % Fallimento Inc. -- | |
| Max N° di Adepti 15 | | Fattore Fedeltà +8 | | Modifica Reazione +7 | |

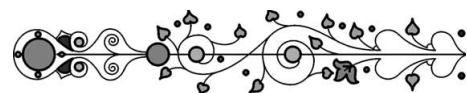


Classe Armatura
(anello di prot. +3 - SIGIL)

Fronte 3
Fianco 3
Retro 7



Punti Ferita 98



Ferite



MAC 10

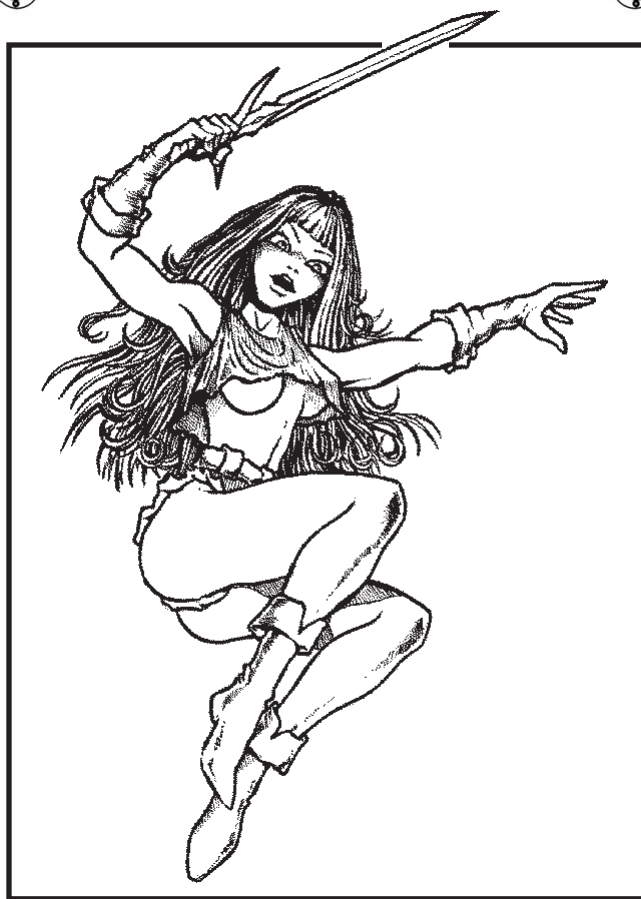
MTHACO -



Movimento 14



THACO base 12



Tiri Salvezza

Paralisi Veleno
e Morte magica 8

Bastoni e
Bacchette 10

Pietrificazione
e Metamorfosi 9

Soffio 9

Incantesimi 11



Arma

Numero
Attacchi

Iniziat.

Bonus al
colpire

THACO

Bonus al
danno

Danni
P-M G

Gittata
(armi lancio)

| | | | | | | | | |
|-----------------------|-----|---|---------|-------|---------|------|------|-----------------------------|
| Spada lunga | 2/1 | 4 | +1 | 11 | +2 | 1d8 | 1d12 | |
| Arco lungo +2 [sigil] | 4/1 | 2 | +6(+7*) | 6(5*) | +4(+7*) | 1d10 | 1d10 | per raggio e (*) vedi pag.3 |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |



Capacità relative alle armi

Spada lunga (Specializzata)

Arco lungo composito (Gran Master)

Capacità non relative alle armi

| | | |
|--|-----|----|
| Leggere/scrivere comune | Int | +1 |
| Caccia | Sag | 0 |
| Musica (arpa) | Des | -1 |
| Canto | Car | 0 |
| Sopravvivenza Planare (elementale aria) | Int | -2 |
| Lingue: Comune Planare | | |

Equipaggiamento

- Faretra dimensionale: quando estrai una freccia dalla faretra istantaneamente ne compare subito un'altra. La freccia non viene creata ma trasportata da un rifugio dove hai a disposizione 100 frecce normali (di color argento) e 50 frecce magiche +3 [sigil] (di color oro).
- Pozione di Guarigione (guarischi completamente)
- 8 opali bianchi (200 MO l'una)
- 3 zaffiri (1.000 MO l'uno)
- 27 MO

Arianna

ALLINEAMENTO: Neutrale Buono; **ALTEZZA:** 1,75 m; **PESO:** 58 kg;
OCCHI: neri; **CAPELLI:** biondi; **ETÀ:** 28 anni.

Tu sei Arianna, e sei l'unica superstite della tua famiglia. Vivevi con i tuoi genitori e fratelli su di un'isola di terra sospesa nel Piano Elementale dell'Aria. La vostra esistenza era semplice, fatta di agricoltura e pastorizia.

Un giorno (avevi circa 6 anni) sei andata a cogliere dei fiori per il compleanno della tua sorella maggiore. Quando sei rincasata, hai trovato la vostra povera capanna in fiamme, e un solo, enorme essere demoniaco dal volto di bufalo che stava finendo di mangiare il gregge di pecore. Ti sei nascosta dietro gli alberi, paralizzata dalla paura, mentre l'orribile bestia, una volta finito il suo banchetto, è stata raggiunta da un secondo demone, alto poco più di un umano, che gli ha offerto la testa di tua sorella. Sei svenuta.

Al tuo risveglio, i due orribili demoni se ne erano andati via, lasciando dietro di loro solo il cumulo fumante di quella che una volta era stata la tua abitazione. Hai subito chiamato a gran voce i tuoi fratelli e i tuoi genitori, ma l'unica cosa che potevi sentire era il lento sibilo del vento. Era fin troppo chiaro: la tua famiglia non esisteva più.

Hai vissuto un'altra dozzina di anni sola, sperduta in quella grande isola di terra galleggiante nello sterminato Piano dell'Aria. Di tanto in tanto, venivano a recarti visita le Silfidi, spiriti d'Aria. Impietosite per la tua triste storia, ti hanno aiutata in quei lunghi 12 anni, insegnandoti l'arte della caccia con l'arco, della musica e del canto, e anche quella che è la natura del Multiverso. Molte volte hai chiesto alle Silfidi di portarti via da quel piano, e magari condurti in uno dei meravigliosi Sette Cieli. Ma non era nel loro potere.

Poi, quando avevi 19 anni, il Fato ha voluto che nei cieli comparisse un Genio ferito gravemente,

Advanced Dungeons & Dragons®

inseguito da molti piccoli demoni volanti. Carica di odio verso quella razza, hai salvato la creatura da morte certa, uccidendo molti di quei esseri con le tue frecce. Il Genio è poi sparito nell'aria. Qualche giorno dopo, è ritornato per ringraziarti del tuo aiuto. Ti ha concesso un unico *Desiderio*: potevi chiedere ricchezze, potere, potenti oggetti magici, ma la cosa che più desideravi era andartene da quel posto, e vedere un po' il Multiverso.

Hai salutato il posto in cui sei nata e cresciuta, promettendoti in cuor tuo che un giorno saresti tornata. Ti sei così trovata nelle chiassose strade di Sigil, la città al centro del Multiverso, e hai avuto l'occasione di entrare nel *corpo speciale* dell'Angelo Custode. Il piccolo gruppo mercenario fondato da un Deva molti anni or sono, ha la funzione di inviare spedizioni nei Piani Inferiori per recuperare innocenti e prigionieri della Blood War. È stata una grande occasione per soddisfare la sete di vendetta che covi nei confronti delle razze infernali.

I tuoi compagni nelle spedizioni sono Suz'Iral e Bèlfagus. Suz'Iral è una Thiefling esperta in sortilegi e magie distruttive. È la tua migliore amica, anche perché vi trovate sempre d'accordo su quasi tutte le cose. E infatti è su Belfagus che siete sempre in disaccordo: lui è un freddo guerriero umano, non di bellezza eccezionale ma molto interlligente. E a te piace. Piace parecchio, anche se Suz'Iral ti dice sempre di lasciarlo stare, perché ha la sensibilità di un mattone. Non gli hai ancora dichiarato i tuoi sentimenti, ma, prima o poi, senti che dovrai farlo. E tremi al pensiero che lui dica di no.



| | DISTANZA RAVVICINATA | RAGGIO CORTO | RAGGIO MEDIO | RAGGIO LUNGO | RAGGIO ESTREMO |
|---------------------|-------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-------------------|
| | 9 m. | 50 m. | 100 m. | 170 m | 226 m. |
| PENALITÀ AL COLPIRE | 0 | 0 | -2 | -5 | -10 |

- Riferito alla tabella Armi a pag. 1

* I valori dentro parentesi si riferiscono alla categoria "DISTANZA RAVVICINATA", gli alti alla categoria "RAGGIO CORTO".

Regole Maestria tratte da PLAYER'S OPTIONS: COMBAT & TACTICS pag. 75 - © Copyright TSR, Inc.