

# Advanced Dungeons & Dragons®

## Zaxarus III – Cambion Baron Guerriero/Ladro di livello 8/10

16 Forza  
20 Destrezza  
17 Costituzione  
16 Intelligenza  
14 Saggezza  
13 Carisma

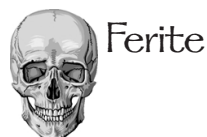
Colpire 0	Danni +1	Carico 35 kg	Levata Max 87 kg	Aprire Porte 9	Piegare/Sollevare 10%
Modifica Reazione +3		Modifica Armi da Lancio +3		Modifica CA -4	
Modifica PF +3		Shock Corporeo 97%	% di Resurrez. 98%		TS. vs. Veleno 0
N° Lingue 5	Liv. di Inc. --	% Appr. Inc. --	Max Inc./Liv. --	Immunita' Inc. --	
Mod. Difesa Magica 0		Incantesimi Bonus --		% Fallimento Inc. --	
Max N° di Adepti 5		Fattore Fedeltà 0		Modifica Reazione +1	



Classe Armatura  
bracciali CA4 [SIGIL]

Fronte 0  
Fianco 0  
Retro 4

Punti Ferita 67



Ferite



MAC 9  
MTHACO -



Movimento 15



THACO base 13



Tiri Salvezza

Paralisi Veleno e Morte magica 11  
Bastoni e Bacchette 10  
Pietrificazione e Metamorfosi 10  
Soffio 12  
Incantesimi 11

Resistenza alla magia 30%

Arma

Numero Attacchi

Iniziat.

Bonus al colpire

THACO

Bonus al danno

Danni P-M G

Gittata (armi lancio)

Spada lunga +5* [sigil]	2/1	1	+1*	13*	+3*	1d8	1d12	+5 non calcolato
Pugnale +4 vampirico [abisso]	1	1	+4	9	+5	1d3	1d4	PER LE ARMI VEDI PAG. 3

## Capacità relative alle armi

Spada lunga (Specializzato)

pugnale

Stile a due armi

Ambidestro

## Capacità relative e non relative alle armi

Leggere/scrivere comune	Int	+1
-------------------------	-----	----

Caccia	Sag	0
--------	-----	---

Anatomia	Int	-2
----------	-----	----

Sopravvivenza Planare	Int	-2
-----------------------	-----	----

(piani inferiori)

Lingue: Comune Planare, Tanar'ri, Baatezu, Yugoloth

## Equipaggiamento

Pozione Guarigione

8 opali bianchi (200 MO l'una)

3 zaffiri (500 MO l'uno)

27 MO

## Abilità Speciali

Abilità da ladro

Colpo alle spalle DANNO x4

Borseggiare	50%
-------------	-----

Scassinare	65%
------------	-----

Trovare/Rim. Trappole	55%
-----------------------	-----

Muoversi Silenzios.	95%
---------------------	-----

Nascon. nelle Ombre	95%
---------------------	-----

Sentire Rumori	60%
----------------	-----

Scalare Pareti	95%
----------------	-----

Leggere Linguaggi	35%
-------------------	-----

RESISTENZA ALLA MAGIA 30%

Buio, 4,5 m., Infravisione, Teleporto senza errori,

Levitazione (7 volte al giorno), Autometamorfosi vera (3 volte al giorno), Immunità (vedi pag. 3)

## Zaxarus III

**Allineamento:** CB; **altezza:** 1,88 m; **peso** 87 kg; **occhi:** azzurri;  
**capelli:** biondi; **pelle:** chiara; **età:** 40 anni.

Tu sei Zaxarus III, l'empio frutto dell'unione di una sventurata madre umana e un malvagio Tanar'ri dell'Abisso. A causa della tua natura sei considerato un demone, e nei primi, durissimi decenni di vita ti è stata insegnata l'arte dell'assassinio. Sei diventato così un campione del Male, e molti sono stati i Baatezu a cadere sotto i colpi della tua lama vampirica. Nonostante i tuoi innumerevoli successi, nessuno, fra i membri della tua razza, ha mai riconosciuto i tuoi meriti. Ti hanno sempre guardato con disprezzo, poiché sanno che sei un incrocio, un bastardo di Tanar'ri e umano. E tu ne soffrivi. Soffrivi perché sapevi che non saresti mai stato accettato dai tanar'ri.

Sei scappato. Sei fuggito nella città di Sigil, al centro del Multiverso. Nelle taverne, quando entravi, si creava sempre un vuoto attorno a te, e tutti gli umani ti schivavano, e nessuno voleva parlare con Zaxarus III, reo di essere Tanar'ri. Solo, senza un amico, sei infine ritornato nell'Abisso. Hai continuato a uccidere per i tuoi superiori, marionetta nelle loro mani. Finché, un giorno, ti è stata affidato l'assassinio di un Deva, un essere celestiale. Non ne avevi mai visto uno, ed eri impaziente di scoprire se anche gli ambasciatori del Bene avevano sangue, se gridavano, quando colpiti. E se anche loro ti avrebbero implorato pietà, come lo facevano quasi tutte le tue vittime. Seguisti il Deva in tutte le sue occupazioni, lo spiasti in ogni sua abitudine. Una volta pronto, lo hai colto di sorpresa. Hai appoggiato la tua gelida lama sul suo collo, caldo e pulsante di vita. Non poteva vederti. Lui, calmo e pacato, ti ha detto: – “Chi sei, tu che pretendi di rubarmi il mio bene più prezioso?”

Gli hai risposto: – “Zaxarus III, il miglior assassino dell'Abisso.” – “Allora svolgi il compito a cui la tua intera esistenza è votata”.

Noooo!!! La tua vita non era solo uccidere e massacrare, era certamente di più, era qualcosa che

# Advanced Dungeons & Dragons®

ancora non avevi trovato, ma che certo non avresti mai scoperto se continuavi a servire i Signori dell'Abisso! Hai lasciato la presa, e il Deva, guardandoti per la prima volta, ti ha sorriso. E ha asciugato le tiepide lacrime che lentamente ti rigavano le guance. Era il tuo primo e unico amico. Non sei ritornato nell'Abisso. Antraxius, così si chiamava il Deva, è tutt'ora il tuo migliore amico, anche se ti ha fatto conoscere altri esseri che comprendono la tua tormentata natura e ti accettano per ciò che sei. Ti hanno aperto gli occhi sulla vera natura della razza tanar'rica, sull'odio e sulla furia che la sostentano.

Antraxius e tu avete quindi fondato una compagnia mercenaria chiamata "L'Angelo Custode", dedita a salvare gli innocenti catturati nella Blood War, e imprigionati nei Piani Inferiori. Da quando hai conosciuto Antraxius, la tua vita è radicalmente cambiata in meglio. Hai giurato a te stesso di non usare mai più i poteri magici di buio e di teletrasporto che il tuo retaggio offriva, e di combattere sempre e comunque la malvagia razza a cui appartieni. Ora Zaxarus III l'Assassino è morto, e dalle sue ceneri è nato Zaxarus, l'Angelo Custode.



## Immunità

TIPO D'ATTACCO	DANNO
acido	pieno
freddo	metà
elettricità (fulmini)	nessuno
fuoco (magico)	metà
fuoco (non magico)	nessuno
gas (velenoso, ecc.)	metà
dardo incantato	pieno
veleno	nessuno
armi d'argento	metà

## Armi

### SPADA DELLA DIFESA:

Il bonus di +5 può essere usato al colpire o per migliorare la CA, anche frazionato: es. +3 al colpire e +2 alla CA.

### PUGNALE VAMPIRICO:

Tanti danni infliggi, tante ferite ti curi.