



Advanced Dungeons & Dragons®



Kruxithrull, beholder - Mago 9° livello

- 11 *Forza*
- 9 *Destrezza*
- 15 *Costituzione*
- 18 *Intelligenza*
- 17 *Saggezza*
- 15 *Carisma*

| | | | | | |
|------------------------------|-----------------------|------------------------------|------------------------|-----------------------------|------------------------|
| Colpire 0 | Danni 0 | Carico 18 Kg | Levata Max. 52 Kg | Aprire Porte 6 | Piegare/Sollevar 2% |
| Modificatore Reazioni 0 | | Modifica Armi da Lancio 0 | | Modifica CA 0 | |
| Modificatore P.F. +1 | Shock Corporeo 90% | % di Resurrezione 94% | | TS vs. Veleno 0 | |
| N°. Lingue 7 | Livello di Inc. 0 | % Appr. Inc. 0 | Max Inc. per Liv. 0 | Immunità Inc. 0 | |
| Modific. Difesa Magica +3 | | Bonus Incant. 0 | | % Fallimento Inc. 0 | |
| Max N°. di Adepti 7 | | Fattore fedeltà +3 | | Modificatore Reazioni +3 | |



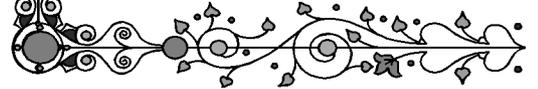
Classe Armatura

nessun armatura

- Corpo 0
- Occhi piccoli 7
- Occhio centrale 7
- Peduncoli 2

Punti Ferita

corpo 50 - occhio centrale 25




Ferite



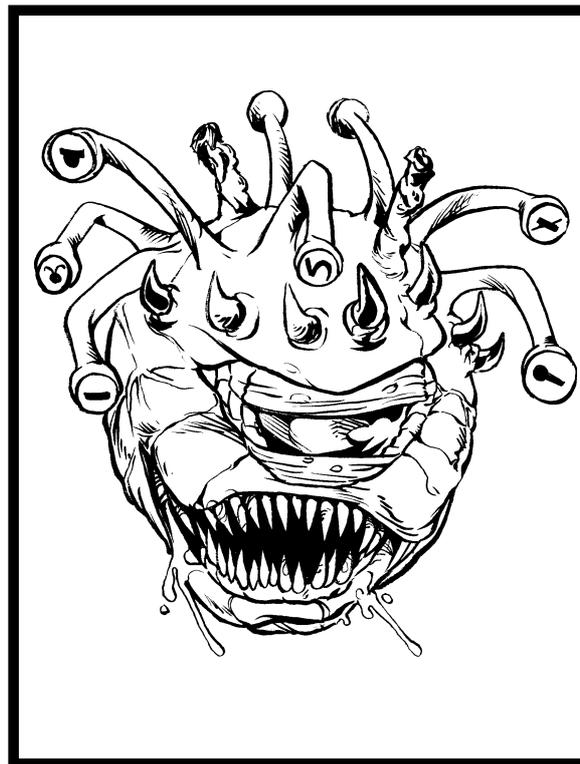

MAC 6
MTHACO —




THACO 11




Movimento vo 3(B)



Tiri Salvezza

(mago 9°)

- Paralisi Veleno e Morte Magica 13
- Bastone, Verga e Bacchetta 9
- Dietrificazione e Metamorfosi 11
- Soffio 13
- Incantesimi 10



| Arma | Numero Attacchi | Iniziat. | Bonus al colpire | THACO | Bonus al danno | Danni D-M | G | Gittata (armi da lancio) |
|-----------|-----------------|----------|------------------|-------|----------------|-----------|-----|--------------------------|
| Morso | 1 | 6 | 0 | 11 | 0 | 2d4 | 2d4 | |
| Mouthpick | 1 | 10 | 0 | 11 | 0 | 3d6 | 3d6 | Speciale |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |



Capacità relative alle Armi

Beholder Armour
Beholder Mouthpick

Capacità non relative alle Armi

| | | |
|--|-----|----|
| Astrologia | Int | 0 |
| Lingue antiche | Int | 0 |
| Magia | Int | -2 |
| Religione beholder | Sag | 0 |
| Storia antica | | |
| - Sottosuolo | Int | -1 |
| Orientamento | Sag | +1 |
| Lottare alla cieca | - | - |
| Sopravvivenza sottosuolo | Int | 0 |
| Arcanologia* | Int | -3 |
| Sage knowledge (alchimia)* | Int | -2 |
| Lingue: beholder, nani duergar, drow, comune, comune sotterraneo, goblin, troll, gnomi svirfneblin | | |

*daSPELLS & MAGIC™

Equipaggiamento

Nessuno

Abilità Speciali

I sette peduncoli che ti rimangono hanno i seguenti poteri (tali poteri hanno una modifica all'iniziativa di +3):

- 1) telecinesi (112,5 Kg);
- 2) disintegrazione (raggio di 20 m);
- 3) ind. del magico (come inc. da mago 1° liv.);
- 4) risucchio (come inc. da mago 4° liv.);
- 5) lettura del magico (come inc. da mago 1° liv.);
- 6) lancia della distruzione* (come inc. da mago 3° liv.);
- 7) alterazione (nuovo inc., vedi pagina successiva).

NOTA: i tuoi *peduncoli/occhi piccoli* possono subire 10 pf l'uno, poi vengono recisi e perdi il potere di quel peduncolo. I pf di tali *occhi/peduncoli*, non rientrano nei pf totali, ma sono a parte.

I peduncoli si rigenerano al ritmo di uno a settimana. I tre che hai mezzi "marci" sono storia a parte.



KruXithrull

Allineamento: Neutrale Malvagio; età: 60 anni

Non hai mai avuto tanta fortuna in vita tua come ora. Quando 30 anni fa ti accecasti l'occhio per manipolare poteri diversi da molti della tua razza credesti di essere perduto. Come avrebbe potuto un beholder privarsi della più grande difesa della sua razza, il raggio anti-magia, e sopravvivere? Le Grandi Madri, mostruosi e inallontanabili menti del tuo clan, non approvarono il tuo folle gesto. Ma tu sentivi di voler di più, di non essere destinato ad eseguire i semplici compiti che ciclicamente le grandi madri affidano ad ognuno di voi. Volevi impadronirti di nuovi segreti e nuove conoscenze arcane, conoscenze ben più potenti e antiche di quelle che normalmente sono concesse ad ogni beholder dalla nascita.

Così, come tutti i pochi beholder che antepongono il sapere a tutto il resto, ti sei precipitato contro uno spuntone roccioso. Il dolore fu grande, e durò parecchio. Con i peduncoli superiori osservasti lo scempio da te perpetrato, ma dentro di te gioivi perché avevi abbattuto la più grande barriera che ti divideva dall'apprendimento dell'arte magica. E se per sviluppare la tua curiosità sulla magia impiegasti quasi una decade, per studiare, ricercare e incanalare il potere in te, ci vollero oltre vent'anni.

Vent'anni di esperimenti, successi e fallimenti che ti costarono tre peduncoli ora incancreniti, ma alla fine ce l'avevi fatta! Grazie alle pratiche arcane sei riuscito a modificare i poteri dei tuoi occhi che ora dispongono di poteri diversi da quelli dei comuni beholder. Ora sei tu a governare la tua vita e non gli altri, ora sei un beholder mago.

Dopo il forzato e doloroso allontanamento dal tuo clan hai vagato parecchio nel sottosuolo sempre alla ricerca di nuove conoscenze. Come è insito nella mente di ogni beholder, la conoscenza è potere e per te questa affermazione è più veritiera che mai. Ti sei accorto che provi un immensa gioia ogni qual volta affronti un nemico e ne apprendi i trucchi, quando t'impossessi di qualche strano oggetto, di un libro, ecc.

Infine, durante il tuo vagabondare nel territorio che hai scelto come casa, incontrasti un gruppo di maghi umani. Il tuo primo impulso fu quello di schiacciarli ed impadronirti dei loro libri magici, ma questi strani figure, al

tuo apparire, non accennarono ad attaccarti, né a scappare. Invece s'inginocchiarono e cominciarono a parlare nella lingua della tua razza.

Ecco che, ormai, a cinque anni da quell'incontro sei entrato a far parte dello Zentharrim. L'alleanza con questa organizzazione umana è per te fonte di grande gioia: da essi hai imparato molto e puoi studiare tutto ciò che t'incuriosisce, inoltre hai il loro rispetto.

Hai conosciuto Lord Manshoon, signore dell'organizzazione e anche lui ti ha trattato con riguardo nonostante intuissi in lui un vasto potere; poi è stata la volta delle altre persone eminenti della città.

Ora l'alleanza da voi stipulata (non la chiameresti amicizia, ma piuttosto uno scambio di favori) ha richiesto il tuo intervento in una questione della massima importanza. Fedele al patto, ma ancor di più interessato alle possibili scoperte che potresti fare, hai accettato.

Assieme a te, incaricati della stessa missione ci saranno altri tre compagni. Il primo è un assassino detto Ombra, agente di una società segreta di Zenthil ed è quello che tu consideri più normale. Il secondo è un sacerdote di Cyric, una divinità umana, che tramite un rituale si è trasformato in un non-morto, una specie di scheletro avvolto in fiamme con oscuri poteri, il cui nome è Cenere Oscura; nome che gli deriva da uno strano pulviscolo che fuoriesce dalle fiamme. L'ultimo "compagno" è una creazione di lord Manshoon, ovvero una spada senziente chiamata Gorgona; per poter agire secondo la propria volontà la spada si affida ad un possessore che poi soggioga al suo volere. Negli ultimi anni hai lavorato un paio di volte con questi alleati che si sono dimostrati furbi e potenti e ti hanno sempre trattato alla loro stregua.

Sorridi malignamente pensando a che forza eccezionale stanno andando incontro i folli che oseranno bloccarvi la strada...

Note per l'interpretazione

La figura del beholder è sempre stata vista come nemesi dei PG, come una maschera di morte che avanza bombardando tutti di raggi magici. Ma non è vero, o meglio, non tutto (visto che effettivamente sei una macchina di morte), c'è anche dell'altro.

Un beholder mago non agisce mai impulsivamente, sa, data la sua intelligenza, che nel mondo ci sono creature anche più forti di lui, ed è per questo che ponderi bene le tue azioni prima di farle. Dato che la cosa che maggiormente ti preme è la conoscenza, sinonimo di potere, agire d'istinto potrebbe portarti alla morte e alla conseguente perdita di tutte le informazioni acquisite durante la tua vita.

Come ogni beholder hai una mente "aliena", diversa dalle altre creature: odi visceralmente tutte le altre specie di beholder considerando la tua come legittima generatrice di tutte le altre. Ti comporti in maniera distaccata e a prima vista scostante ma tutto segue una inesorabile logica atta a mettere in pratica ciò che il tuo pensiero vuole.

Per dirla in breve ami di più i piani intricati che non un semplice attacco frontale.

Alterazione nel raggio di 6m (nuovo incantesimo)

Ti permette di nascondere sotto un manto illusorio fino a 6 creature, te compreso. Le creature appariranno come un qualsiasi umanoide tra i 90 cm e i 3 m e tra i 10 Kg e i 200 Kg. Si tratta solo di un'illusione, il contatto rivela il trucco. Dura 8 ore, va lanciato su una creatura fulcro e si muove con essa. È una variante dell'incantesimo alterare sè stessi (1° liv. maghi).

Occhio centrale: lo hai sostituito con una sfera di cristallo dei pensieri. È l'oggetto magico che ti sta più a cuore. Esso infatti ha la capacità di contenere tutta una serie di pensieri e informazioni raccolte da te e li immagazzina come in una biblioteca gigante.

Nonostante la tua intelligenza infatti ti sarebbe impossibile tenere a mente ogni parola, discussione, formula o messaggio importante ricavato nel corso degli anni. La sfera magica può farlo. Per esempio, ti basta leggere un libro con l'occhio aperto per immagazzinare tutte le informazioni da te scelte di quel testo. Sinceramente non sai se l'oggetto ha un limite al numero d'informazioni che può trattenere.

L'oggetto ti è stato dato da lord Manshoon quando stipulasti l'alleanza con gli Zentharrim e da allora sei riuscito ad immagazzinare un bagaglio assai vasto.