

# AGAZIZAL

## Minotauro, Stregone 3°

### [CARATTERISTICHE]

		MODIFIC.	VALORE TEMPOR.	MODIFIC. TEMPOR.
Forza	18	+4		
Destrezza	10	0		
Costituzione	14	+2		
Intelligenza	7	-2		
Saggezza	8	-1		
Carisma	14	+2		

### [CLASSE ARMATURA]

14 = 10+
 

ARMAT.	SCUDO	DES	TAGLIA	NATUR.	ALTRO	TEMP
			-1	+5		

CA COLTO ALLA SPROVVISTA 14
   
 PENALITÀ ALLA PROVA DI ARMATURA   

CA NEGLI ATTACCHI DI CONTATTO 14
   
 BONUS MASSIMO DESTREZZA   

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI   
   
 NOTE: nessun armatura

### [PUNTI FERITA]

TOTALE PF	FERITE	DANNI DEBILITANTI
60		

Riduzione del danno: ND

### [TIRI SALVEZZA]

	TOTALE	BASE	CARATT.	MAGIA	ALTRO	TEMP.
Tempra (CON)	+12	8	+2		+2	
Riflessi (DES)	+6	6	0			
Volontà (SAG)	+7	8	-1			

Resistenza agli Incantesimi: ND

### [COMBATTIMENTO]

	TOTALE	BASE	CARATT.	MAGIA	ALTRO	TEMP.
Iniziativa (DES)	+4		0		+4	
Mischia (FOR)	+11	+7	+4			
Distanza (DES)	+7	+7	0			



### [ARMI]

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA	TAGLIA	TIPO	NOTE
Corna	+11	1d8+2	20/x2	-	-	PUNTA	CON CARICA 4d6+6

**MOVIMENTO** base 9m - **CARICO MAX** 150 Kg

# AGAZIZAL

## Minotauro, Stregone 3°

### [CAPACITÀ SPECIALI E TALENTI]

#### Tratti Razziali

- carica (str): caricando fa un attacco con le corna, se colpisce danno 4d6+6
- astuzia innata (str): immuni a incantesimo labirinto, mai colto alla sprovvista
- +4 a cercare, osservare, ascoltare –calcolato

#### Privilegi di Classe

- incantesimi da stregone
- talento scrivere pergamene

#### Talenti

- tempra possente –calcolato
- attacco poderoso (+/- 9)
- incantesimo inarrestabile
- iniziativa migliorata –calcolato

#### Lingue

- minotauro
- comune
- infernale
- abissale

#### Abilità da supplicante dell'Abisso

- resistenza al fuoco e all'acido 20
- immunità a elettricità e veleno
- lingua bonus: infernale, abissale

### [ABILITÀ]

	CARATT. CHIAVE	TOTALE	CARATT.	GRADO	VARI
ARTISTA DELLA FUGA /   [UTILIZZARE CORDE]	DES	0	0		
ASCOLTARE /  [TALENTO SENSI ACUTI]	SAG	7	-1	4	4
CAMUFFARE  [RAGGIARE]	CAR	2	2		
CAVALCARE / [ADDESTRARE ANIMALI]	DES	0	0		
CERCARE	INT	4	-2	2	4
CONCENTRAZIONE / [TALENTO INCANT. IN COMBAT.]	COS	6	2	4	
CONOSCENZA TERRE SELVAGGE [ORIENTAMENTO]	SAG	-1	-1		
CONOSCENZE ARCANE	INT	1	-2	3	
DIPLOMAZIA [RAGGIARE, PERCEPIRE INGANNI]	CAR	2	2		
EQUILIBRIO /  [ACROBAZIA]	DES	0	0		
FALSIFICARE ( PER ALTRO LETTORE)	INT	-2	-2		
GUARIRE / [PROFESSIONE: ERBORISTA]	SAG	-1	-1		
INTIMIDIRE [RAGGIARE]	CAR	7	2	5	
INTRATTENERE	CAR	2	2		
MUOVERSI SILENZIOSAMENTE /	DES	0	0		
NASCONDERSI /	DES	0	0		
NUOTARE (-1 OGNI 2,25 KG DI PESO PORTATO)	FOR	4	4		
OSSERVARE / ( PER ALTRA OPPORTUN.) [ SENSI ACUTI]	SAG	7	-1	4	4
PERCEPIRE INGANNI ( PER DIVERSA PERSONA)	SAG	-1	-1		
RACCOGLIERE INFORMAZIONI	CAR	2	2		
RAGGIARE / ( IN COMBATTIMENTO)	CAR	2	2		
SALTARE /  [ACROBAZIA, TALENTO CORRERE]	FOR	12	4	8	
SAPIENZA MAGICA / [UTILIZZARE OGGETTI MAGICI]	INT	7	4	3	
SCALARE /  [UTILIZZARE CORDE]	FOR	4	4		
SCRUTARE	INT	-2	-2		
UTILIZZARE CORDE [ARTISTA DELLA FUGA]	DES	0	0		
VALUTARE	INT	-2	-2		

#### Legenda:

( è possibile usarlo più volte consecutivamente, Si applica penalità per armatura e/o ingombro, può essere utile anche in combattimento

NOTA: le abilità con valore 0 sono riportate perchè utilizzabili anche senza addestramento.

### [EQUIPAGGIAMENTO]

Con te non hai nulla...

# AGAZIZAL

## Minotauro, Stregone 3°

Allineamento: legale malvagio

Altezza: 210 cm

Peso: 130 Kg

Occhi: neri

Età: 60 anni

### STORIA:

Nato e cresciuto assieme a tuo fratello Mullakki nel continente di Taladas, su Krynn, hai avuto un dono speciale da Baphomet, la tua divinità: l'uso della magia.

In una società come la vostra, basata sulla forza e sull'addestramento militare, il fatto di possedere in dono l'arte di lanciare incantesimi ha fatto di te un leader. Hai ampiamente sfruttato negli anni questa leadership, per mantenere il tuo status, e anche tuo fratello è sempre disposto a mettere la sua vita nelle tue mani.

Non hai mai considerato Mullakki come un vero fratello, ma come un mezzo per raggiungere i tuoi scopi. Grazie al tuo carisma ed alle tue arti sei sempre riuscito a percepire le cose prima degli altri e hai fatto fruttare questo vantaggio.

Ben presto tutto il clan contava su di te come guida spirituale e tu ti servivi di tuo fratello come braccio per portare a compimento le tue idee. Non che non te ne importi nulla, anzi; Mullakki si è rivelato essere un campione senza precedenti nell'arte della guerra ed assieme siete praticamente invincibili, l'uno compensa le lacune dell'altro.

Nel corso dell'ultima campagna di Qualinesti, orchestrata per procurarvi viveri per l'inverno, hai commesso l'errore di accorgerti troppo tardi della capacità organizzativa degli elfi che, alleatisi ai cugini Dimernesti, hanno falciato su due lati il vostro squadrone di minotauri ed orchi.

Tuo fratello ha perso la vita per primo, infilzato da una dozzina di picche; hai tentato di far ricorso alle

tue arti ma troppo tardi ti sei accorto che la magia elfica era ben più sviluppata della tua. Una veloce paralisi e poi un nugolo di frecce ha spento la fiamma della tua vita tra atroci sofferenze.

Baphomet prometteva gloria e odi nell'aldilà.

La piana grigia in cui vi trovate, l'Ade, invece è un posto freddo e silenzioso.

L'anima (o supplicante) di tuo fratello, assieme alla tua e quella del vostro esercito, si trova nei pressi di un muro fatto di corpi fusi l'uno all'altro. Non fate in tempo a scambiare qualche parola che un portale infuocato si apre in mezzo alle anime in attesa. Non capisci molto bene cosa sta accadendo ma dopo pochi istanti ti ritrovi tra gli artigli di un enorme diavolo assieme con altre anime "rapite". Invano cerchi di liberarti, quasi il tuo corpo non si sia abituato al fatto di essere morto. I diavoli fanno ritorno al portale e tu con essi.

La scena ora è diversa e l'ambiente è incredibilmente caldo e umido. Così, hai studiato, è descritto l'inferno nelle leggende a Krynn...

Giunti presso una enorme città fatta in bronzo e pietra nera, tutte le anime vengono incolonnate al centro di una piazza gremita di creature rosse ed alate. Hai letto qualcosa a riguardo le infinite torture perpetrate in questo luogo dannato ma certo non avevi mai preso in considerazione il fatto che la tua morte sarebbe stata tanto prematura e tragica.

Per la prima volta un senso di paura e preoccupazione ti assale, sembra che ora il ruolo di cacciatori e prede si sia invertito e se mentre i nemici combattuti sin'ora su Krynn erano pur sempre mortali ora i diavoli qui riuniti non conservano nessuna di quelle caratteristiche. Devi decidere in fretta, una scappatoia ci deve essere... per forza!

## [INCANTESIMI]

### INCANTESIMI CONOSCIUTI/LANCIABILI

#### Livello 0

(sei volte al giorno)

- \* individ. del magico
- \* individ. del veleno
- \* luce
- \* mano magica
- \* lettura del magico

#### Livello 1

(sei volte al giorno)

- \* scudo
- \* colpo accurato
- \* arma magica