

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera														
Schema del personaggio														
Personaggio:		Keinnor Riodendror			Giocatore:						Razza:		Umano	
Allineam.:		Caotico buono			Divinità:						Sesso:		M	
Età:	43	Altezza:	1.72	Peso:	71	Occhi:	castani	Capelli:	brizzolati	Taglia:	M			
Classi e livello								Punti Ferita						
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	incrim. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti		
Ladro				40	8	-	1	6	33					
Ladro				10	5	-	2							
Ladro				10	5	-	3							
Ladro				10	5	Des	4		Punti esperienza					
Ladro				10	5	-	5		PX:	15000				
Ladro				10	5	-	6							
Classe Armatura							Iniziativa			rid danno		-		
17	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.		
	10		+3		+4				+8	+4	+4	leggero	29	
	CA sorpreso		17		CA contatto		14					medio	58	
Caratteristiche						Bonus d'attacco						pesan.		87,5
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	sollev.	87,5
FOR	14	+2	14	+2			Mischia	+6	+4	+2			terra	175
DES	15	+2	16	+3	18	+4	Distanza	+8	+4	+4			trascin.	437,5
COS	14	+2	14	+2			Tiri Salvezza					Movimento		
INT	12	+1	12	+1				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento
SAG	10	-	10	-			Tempra	+5	+2	+2	+1		L	9m
CAR	10	-	10	-			Riflessi	+10	+5	+4	+1			
							Volontà	+3	+2		+1			
Lottare				+6		Volontà	+3	+2		+1				
Armi														
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale					
Spada corta +1		+9	1d6+3	19-20/x2	-	M	1	P	Magico +1					
Balestra a mano perfetta		+9	1d4	19-20/x2	9m	M	1	P	Perfetta					
Kukri perfetto in argento alchemico		+9	1d4+1	19-20/x2	-	M	1	T	Perfetta					
Armature / Altre protezioni														
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale					
Armatura di cuoio borchiato perfetta		+3	+5	9m	0	15%	10	L	Perfetta					
Abilità														
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	
Acrobazia		+11	Des	+4	7		Cercare		+8	Int	+1	7		
Raccogliere info		+6	Car	-	6		Ascoltare		+8	Sag	-	8		
Muoversi silenz.		+11	Des	+4	7		Osservare		+8	Sag	-	8		
Nascondersi		+11	Des	+4	7		Diplomazia		+14	Car	-	5	+9	
Scassinare serr.		+7	Des	+4	1	+2*	Saltare		+4	For	+2	0	+2	
Disatt. congegni		+4	Int	+1	1	+2*	Intimidire		+2	Car	-	0	+2	
Raggirare		+5	Car	-	5		Equilibrio		+8	Des	+4	2	+2	
Conosc. (nobiltà e regalità)		+3	Int	+1	2		Conoscenze locali		+3	Int	+1	2		
Rapidità mano		+9	Des	+4	3	+2	Artista fuga		+7	Des	+4	3		
Percepire int.		+7	Sag	-	5	+2	Camuffare		+7	Car				
Scalare		+4	For	+2	2		*=dovuto ad oggetti (calcolato sul totale)							

Talenti				Abilità di classe				Abilità di razza					
Iniziativa migliorata				Attacco furtivo +3d6									
Arma accurata				Trovare trappole									
Abilità focalizzata (diplomazia)				Eludere									
Negoziatore				Senso delle trappole +2									
				Schivare prodigioso									
Animale / Compagno								Munizioni					
								20 quadrelli (balestra a mano)					
DV		PF		Init		Velocità		Peso totale: 1kg					
CA						Att.base		Lottare					
Attacco								Spazio/portata					
Attacco completo													
Attacchi speciali													
Qualità speciali													
Denaro													
TS	TEM		RIFL		VOL		FOR		INT	Mr:			
Abilità								DES		SAG	Ma: 20		
Talenti								COS		CAR	Mo: 50		
Oggetti Magici								Mp: 7					
Oggetto								Beneficio					
Mantello resistenza +1								+1 TS (calcolato)					
Pozione oscurità								Incantesimo					
Pozione invisibilità								Incantesimo					
Guanti della destrezza +2								+2 Des (calcolato)					
Lingue													
								Comune					
								Elfico					
Equipaggiamento													
Oggetto			Costo	Kg	Oggetto			Costo	Kg				
Abiti da esploratore			10	-	Gessetto			0,01	-				
Acciarino e pietra focaia			1	-	Giaciglio			0,1	2,5				
Borsa da cintura			1	0,25	Arnesi da scasso perfetti			100	1				
Otre d'acqua			1	2	Sacco vuoto (2)			0,2	0,5				
Razioni da viaggio (2 gg)			1	0,25	Trucchi per il camuffamento			50	1				
Torcia			0,01	0,5	Mantello della resistenza +1			MAG	0,5				
Zaino			2	0,25	Pozione di oscurità			MAG	0,02				
Fischietto			0,8	-	Pozione di invisibilità			MAG	0,02				
Serratura eccezionale			150	0,5	Guanti della destrezza +2			MAG	-				
Manette perfette			50	1									
Peso trasportato totale (kg)				24,06 (comprese armi e armature)									