

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera														
Scheda del personaggio														
Personaggio:		Balkor Stonehead		Giocatore:				Razza:		Nano				
Allineam.:		Vero neutrale		Divinità:		Moradin		Sesso:		M				
Età:		61		Altezza:		1.30		Peso:		75		Occhi:		azzurri
Capelli:		bianchi		Taglia:		M								
Classi e livello								Punti Ferita						
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	incrim. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti		
Guerriero				8	14	-	1	6	62					
Guerriero				2	9	-	2							
Guerriero				2	9	-	3							
Guerriero				2	9	Cos	4		Punti esperienza					
Guerriero				2	9	-	5		PX:	15000				
Guerriero				2	9	-	6							
Classe Armatura								Iniziativa			rid danno		-	
17	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.		
	10		+6		+1				+5	+1	+4	leggero	38	
	CA sorpreso		16		CA contatto		11					medio	76,5	
Caratteristiche						Bonus d'attacco						pesan.		
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	sollev.	115
FOR	16	+3	16	+3			Mischia	+9	+6	+3			terra	230
DES	12	+1	12	+1			Distanza	+7	+6	+1			trascin.	575
COS	17	+3	18	+4			Tiri Salvezza						Movimento	
INT	10	-	10	-				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento
SAG	10	-	10	-			Tempra	+9	+5	+4			L	6m
CAR	8	+1	8	-1			Riflessi	+3	+2	+1				
Lottare					+9		Volontà	+4	+2	-		+2		
Armi														
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale					
Ascia bipenne +2		+12/+7	1d12+9	X3	-	M	6	T	Magico +2					
Giavellotto perfetto		+8	1d6+4	X2	9m	M	1	P	Perfetto					
Morning star perfetta argento alchemico		+9/+4	1d8+3	X2	-	M	3	C	Perfetto, argento alchemico					
Armature / Altre protezioni														
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale					
Corazza a bande di pelle di drago blu		+6	+1	6m (nano)	-5	35%	17,5	P	Perfetta, pelle di drago blu					
Abilità														
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	
Scalare		+8	For	+3	3	+2*	Intimidire		+7	Car	-1	8		
Saltare		+7	For	+3	4		Nuotare		+6	For	+3	3		
*=dovuto ad oggetti (calcolato sul totale)														
Talenti				Abilità di classe				Abilità di razza						
Attacco poderoso								Scurovisione						
Iniziativa migliorata								Esperto minatore						
Arma focaliz. (ascia bipenne)								Familiarità armi naniche						
Robustezza								Stabilità						
Incalzare								+2 TS veleni						
Arma special. (ascia bipenne)								+2 TS incantesimi						
Volontà di ferro								+4 CA contro giganti						
								+1 tiro per colpire Orchi e Goblinoidi						
								+2 valutare/artigianato oggetti pietra o metallo						

	Costo	Rg	Oggetto	Costo	Rg
re	10	indosso	Tela 1mq	0,1	Bors
focaia	1	Borsa*	Borsa da cintura	1	0,2
	1	Borsa*	Borsa dell'impedimento	50	2
(2 gg)	1	Borsa*			
	0,01	Borsa*			
	2	1			
m)	10	Borsa*			
ore	80	Borsa*			
e tipo I	MAG	7,5			
totale (kg)		38,25 (comprese armi e armature)			