

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera															
Scheda 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	5	28						
Ladro				10	5	-	2								
Ladro				10	5	-	3								
Ladro				10	5	Des	4								
Ladro				10	5	-	5								
Punti esperienza															
PX:								10000							
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	+5	+3	+2			terra	175	
DES	15	+2	16	+3	18	+4	Distanza	+7	+3	+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	+4	+1	+2	+1		L	9m	
CAR	10	-	10	-			Riflessi	+9	+4	+4	+1				
Lottare				+5		Volontà		+2	+1		+1				
Armi															
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale						
Spada corta +1		+8	1d6+3	19-20/x2	-	M	1	P	Magico +1						
Balestra a mano perfetta		+8	1d4	19-20/x2	9m	M	1	P	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		+12	Des	+4	8		Scalare		+4	For	+2	2			
Muoversi silenz.		+12	Des	+4	8		Diplomazia		+2	Car	-	0	+2		
Nascondersi		+12	Des	+4	8		Saltare		+4	For	+2	0	+2		
Cercare		+9	Int	+1	8		Intimidire		+2	Car	-	0	+2		
Disatt. congegni		+4	Int	+1	1	+2*	Conosc. (nobiltà e regalità)		+3	Int	+1	2			
Raggiare		+7	Car	-	7		Conosc. (locali)		+3	Int	+1	2			
Equilibrio		+10	Des	+4	4	+2	Rapidità mano		+11	Des	+4	3	+4		
Artista fuga		+7	Des	+4	3		Ascoltare		+9	Sag	-	7	+2		
Osservare		+9	Sag	-	7	+2	Camuffare		+9	Car	-	5	+2/+4*		
Scassinare serr.		+7	Des	+4	1	+2*	*=dovuto ad oggetti (calcolato sul totale)								

Talenti				Abilità di classe				Abilità di razza			
Iniziativa migliorata				Attacco furtivo +3d6							
Arma accurata				Trovare trappole							
Allerta				Eludere							
				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											
TS	TEM		RIFL		VOL		FOR		INT		Mr: 13
Abilità						DES		SAG		Ma: 9	
Talenti						COS		CAR		Mo: 50	
Oggetti Magici								Mp: 6			
Oggetto						Beneficio					
Mantello resistenza +1						+1 TS (calcolato)					
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 vaiggio (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	Guanti della destrezza +2			MAG	-		
Fischietto			0,8	-							
Serratura media			40	0,5							
Manette perfette			50	1							
Peso trasportato totale (kg)				27,75 (comprese armi e armature)							