

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera														
Scheda del personaggio														
Personaggio:		Ceraloth Otjeg			Giocatore:					Razza:		Umano		
Allineam.:		Neutrale buono			Divinità:					Sesso:		M		
Età:		24		Altezza:		1.65		Peso:		65		Occhi:		neri
Capelli:		neri		Taglia:		M								
Classi e livello								Punti Ferita						
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	incrim. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti		
Mago				20	5	-	1	5	20					
Mago				5	3	-	2							
Mago				5	3	-	3							
Mago				5	3	Int	4							
Mago				5	3	-	5							
Classe Armatura								Iniziativa			rid danno			
16	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.		
	10		+4		+2		+1		+2	2		leggero	16,5	
	CA sorpreso		14		CA contatto		13					medio	33	
Caratteristiche								Bonus d'attacco						
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	pesan.	
FOR	10	-	10	-			Mischia	+2	+2				sollev.	
DES	14	+2	14	+2			Distanza	+4	+2	+2			terra	
COS	12	+1	12	+1			Tiri Salvezza						Movimento	
INT	15	+2	16	+3				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	
SAG	14	+2	14	+2			Tempra	+4	+1	+1		+2	L	
CAR	10	-	10	-			Riflessi	+3	+1	+2				movimento
Lottare					+3		Volontà	+6	+4	+2			9m	
Armi														
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale					
Pugnale perfetto		+3 (+5)	1d4	19/x2	3m	M	0,5	P/T	Perfetto					
Pugnale arg. alch.		+2 (+4)	1d4-1	19/x2	3m	M	0,5	P/T	Argento alchemico					
Pugnale (5)		+2 (+4)	1d4	19/x2	3m	M	0,5	P/T						
Armature / Altre protezioni														
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale					
Bracciali armat. +3		+3	-	-	-	-	0,5	-	-					
Abilità														
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	
Sapienza mag.		+16	Int	+3	8	+5	Concentrazione		+9	Cos	+1	8		
Conosc (arcane)		+11	Int	+3	8		Decif. Scritture		+7	Int	+3	4		
Conosc (storia)		+8	Int	+3	5		Ascoltare		+4	Sag	+2	0	+2	
Conosc (geogr.)		+7	Int	+3	4		Osservare		+4	Sag	+2	0	+2	
Conosc. (piani)		+7	Int	+3	4									
Talenti				Abilità di classe				Abilità di razza						
Scrivere pergamene				Evocare famiglio										
Robustezza														
Schivare														
Abilità foc. (Sapienza magica)														
Incantesim iestesi														
Allerta (famiglio)														
Animale / Compagno								Munizioni						
Tass- topo (animale minuscolo)														
DV	5	PF	10	Init	+2	Velocità	4,5m							
CA	17 (+2 des, +2 t., +3 mag)					Att.base	+2	Lottare	-12					
Attacco		Morso +6 (1d3-4)				Spazio/portata		0,75/0						
Attacco completo		Morso +6 (1d3-4)												
Attacchi speciali		-												

Qualità speciali			Visione crepuscolare, Olfatto acuto								Denaro	
TS	TEM	+2	RIFL	+4	VOL	+5	FOR	2	INT	8	Mr: 10	
Abilità		Equilibrio +10, Muov. sil. +10, Nasc. +14, Nuotare +10, Scalare +12					DES	15	SAG	12	Ma: 11	
Talenti		Arma accurata, Condiv. Inc, Eludere migl., Legame empatico, Trasmettere inc. a contatto, Parlare col padrone					COS	10	CAR	2	Mo: 21	
Oggetti Magici										Mp: 3		
Oggetto							Beneficio					
Anello di protezione +1							+1 CA			Lingue		
Bracciali dell'armatura +3							+5 CA			Comune		
										Sottocomune		
										Draconico		
										Silvano		
Equipaggiamento												
Oggetto					Costo	Kg	Oggetto			Costo	Kg	
Famiglio (tass)					100	n/a	Pennino			0,1	-	
Abito da studioso					5	-	Foglio pergamena			0,2	-	
Accairino e pietra focaia					1	-	Inchiostro (fiala da 30 gr)			8	-	
Borsa da cintura					1	0,25	Giaciglio			0,1	2,5	
Otre d'acqua					1	2	Anello di protezione +1			MAG	-	
Razioni da viaggio (2 gg)					1	1						
Torcia inestinguibile					110	0,5						
Pietra del tuono					50	0,5						
Zaino					2	1						
Campanella					1	-						
Custodia per pergamene					1	0,25						
Borsa per componenti inc.					5	1						
Peso trasportato totale (kg)						11,45 (comprese armi e armature)						
Incantesimi												
Incantesimi al giorno						Per battere RI		Commenti				
livello	num	rimasti	CD x TS	conosciuti	inc. bonus	+5		Scuola di specializzazione:				
0	4+1		13	Tutti	-			- invocazione				
1	3+1		14	7	1	Modificat. CD		Scuole proibite				
2	2+1		15	4	1			- evocazione				
3	1+1		16	2	1	+3		- necromanzia				
4												
5						% fallimento						
6												
7						-						
8												
9												
Incantesimi memorizzati/libro/conosciuti												
Libro					Livello	Libro					Livello	
Tutti					0	Contrastare elementi					1	
Scudo					1	Raggio rovente (invocazione)					2	
Charme su persone					1	Immagine speculare					2	
Ingrandire persone					1	Localizzare oggetti					2	
Dardo incantato (invocazione)					1	Trama ipnotica					2	
Ritirata rapida					1	Palla di fuoco (invocazione)					3	
Stretta folgorante (invocazione)					1	Velocità					3	