

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera															
Scheda del personaggio															
Personaggio:		Unamir Chilawain		Giocatore:				Razza:		Umano					
Allineam.:		Neutrale buono		Divinità:		Obad Hai		Sesso:							
Età:		28		Altezza:		1.70		Peso:		80		Occhi:		verdi	
Capelli:		castani		Taglia:		M									
Classi e livello								Punti Ferita							
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	incrim. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti			
Ranger				28	10	-	1	5	36						
Ranger				7	6	-	2								
Ranger				7	6	-	3								
Guerriero				3	7	Des	1								
Guerriero				3	7	-	2								
									Punti esperienza						
									PX:	10000					
Classe Armatura								Iniziativa			rid danno		-		
16	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.			
	10		+3		+3				+7	+3	+4	leggero	29		
	CA sorpreso		13		CA contatto		13					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	+7	+5	+2			terra	175	
DES	15	+3	16	+3			Distanza	+8	+5	+3			trascin.	437,5	
COS	14	+2	14	+2			Tiri Salvezza						Movimento		
INT	10	-	10	-				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento	
SAG	12	+1	12	+1			Tempra	+9	+6	+2	+1		L	9m	
CAR	10	-	10	-			Riflessi	+7	+3	+3	+1				
Lottare				+8		Volontà		+3	+1	+1	+1				
Armi															
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale						
Arco lungo (com. potente +2) +1		+10	1d8+3 *	20/x3	33	M	1,5	P	Magico +1						
Arco lungo(com pot. +2)+1[entro 9m]		+11	1d8+4 *	20/x3	33	M	1,5	P	Magico +1						
Mazzafrusto pesante		+8	1d10+3*	19/x2	-	M	5	C	Perfetto						
*=aggiungere +2 contro gli umani															
Armature / Altre protezioni															
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale						
Armatura cuoio borchiato		+3	+5	9m	0	15%	10	L	perfetta						
Abilità															
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro		
Nascondersi		+9	Des	+3	6		Guarire		+4	Sag	+1	3			
Ascoltare		+7*	Sag	+1	6		Conosc (natura)		+7	Int	+0	5	+2		
Muoversi silenz.		+9	Des	+3	6		Cavalcare		+7	Des	+3	4			
Osservare		+7*	Sag	+1	6		Utilizzare corde		+6	Des	+3	3			
Sopravvivenza		+9*	Sag	+1	6	+2	Saltare		+5	For	+2	3			
Percepire intenz		+1*	Sag	+1	0		Raggiare		+0*	Car	+0	0			
*=+2 se usati contro umani															
Talenti				Abilità di classe				Abilità di razza							
Arma focaliz. (arco lungo)				Empatia selvatica +3											
Tiro ravvicinato				Stile di combattimento (arco)											
Tiro rapido				Nemico prescelto: umani											
Tiro preciso															
Iniziativa migliorata															
Duro a morire															
Seguire tracce (ranger)															

[illegible]