

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera															
Scheda del personaggio															
Personaggio:		Astendard Bralimas		Giocatore:				Razza:		Mezz'elfo					
Allineam.:		Caotico buono		Divinità:		Olidammara		Sesso:		M					
Età:		31		Altezza:		1,75		Peso:		70		Occhi:		verdi	
Capelli:		biondi		Taglia:		M									
Classi e livello								Punti Ferita							
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	incrim. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti			
Bardo				32	7	-	1	5	23						
Bardo				8	4	-	2								
Bardo				8	4	-	3								
Bardo				8	4	Car	4								
Bardo				8	4	-	5								
									Punti esperienza						
									PX:	10000					
Classe Armatura								Iniziativa			rid danno		-		
14	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.			
	10		+3		+1				+1	+1		leggero	21,5		
	CA sorpreso		13		CA contatto		11					medio	43		
Caratteristiche						Bonus d'attacco						pesan.		65	
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	sollev.	65	
FOR	12	+1	12	+1			Mischia	+4	+3	+1			terra	130	
DES	12	+1	12	+1			Distanza	+4	+3	+1			trascin.	325	
COS	12	+1	12	+1			Tiri Salvezza						Movimento		
INT	14	+2	14	+2				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento	
SAG	10	-	10	-			Tempra	+2	+1	+1			L	9m	
CAR	15	+2	16	+3	18	+4	Riflessi	+5	+4	+1					
Lottare					+4		Volontà	+4	+4	-					
Armi															
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale						
Balestra leggera		+5	1d8	19/x2	24m	M	2	P	Perfetta						
Stocco		+5	1d6+1	18/x2	-	M	1	P	Perfetto						
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				
Diplomazia	+25	Car	+4	8	+13	Conosc. (locali)	+7	Int	+2	5					
Intrattenere (suonare lira)	+14	Car	+4	8	+2*	Conosc. (storia)	+7	Int	+2	5					
Raggiare	+12	Car	+4	8		Equilibrio	+3	Des	+1	0	+2				
Raccogliere info	+16	Car	+4	8	+4	Intimidire	+6	Car	+4	0	+2				
Acrobazia	+6	Des	+1	4		Percepire intenz.	+10	Sag	-	8	+2				
Camuffare	+13	Car	+4	5	+2/ +4*	Conosc. (nobiltà e regalità)	+7	Int	+2	5					
Ascoltare	+1	Sag	-	0	+1	Osservare	+1	Sag	-	0	+1				
Cercare	+3	Int	+2	0	+1	*=dovuto ad oggetti (calcolato sul totale)									
Talenti			Abilità di classe				Abilità di razza								
Abilità focaliz (diplomazia)			Musica bardica 5/giorno				Immunità a sonno								
Negoziatore			Consocenze bardiche +9				+2 TS contro ammalamenti								
			Controcanto				Visione crepuscolare								
			Affascinare				Sangue Elfico								
			Ispirare coraggio +1												
			Ispirare competenza												

