

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera															
Scheda del personaggio															
Personaggio:		Callia								Razza:		Elfa			
Allineam.:		N		Divinità:		Corellon Larethian				Sesso:		F			
Età:		122		Altezza:		181		Peso:		52		Occhi:		Verdi	
Capelli:		Neri		Taglia:		M									
Classi e livello										Punti Ferita					
Progressione delle classi						Punti abilità	Punti ferita	increm. caratt.	Classe Pref.?	Livello totale	tot	danni		debilitanti	
Mago (Divinatore)						5	8	-	Pf	5	37				
Mago (Divinatore)						5	4	-	Ab						
Mago (Divinatore)						5	5	-	Pf						
Mago (Divinatore)						6	5	int	Pf						
Mago (Divinatore)						6	5	-	Pf						
Mago (Divinatore)						6	5	-	Pf						
											PX:				
Classe Armatura										Iniziativa			rid danno		
12	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro			tot	des	vari	Peso trasp.		
	10		/		+2					+9	+2	+7	leggero		
	CA sorpreso		10		CA contatto		12						medio		
Caratteristiche							Bonus d'attacco							pesan.	
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	sollev.		
FOR	8	-1					Mischia	+2	+3	-1			terra		
DES	14	+2					Distanza	+5	+3	+2			trascin.		
COS	12	+1					CMB	+2	+3	-1					
INT	20	+5					CMD	12	13	-1					
SAG	12	+0					Tiri Salvezza						Movimento		
CAR	10	+0						Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico		
Condizioni Temporanee							Tempra	+6	2	1	1	2	L		
							Riflessi	+7	2	2	1	2	9 m		
							Volontà	+7	5	1	1				
Armi															
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale						
Pugnale		+2	1d4-1	19-20x2		M		T							
Balestra leggera		+5	1d8	19-20x2		M		P							
Armature / Altre protezioni															
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale						
Abilità															
Abilità	Tot	Classe	Carat.	Gradi	Altro	Abilità	Tot	Classe	Carat.	Gradi	Altro				
Concentrazione*	+11		5	6		Percezione**	+3		1		2(+2)				
Con (arcani)	+14	+3	5	6		Linguistica	+9	+3	5	1					
Con (natura)	+12	+3	5	4		Valutare	+9	+3	5	1					
Con (piani)	+12	+3	5	4		Sapienza Mag.	+14	+3	5	6					
Con (storia)	+10	+3	5	2		Artig. (Alchimia)	+9	+3	5	1					
Con (religioni)	+11	+3	5	5		Intuizione**	+1		1		(+2)				
Con (ingegn.)	+9	+3	5	1											
Con (dungeon)	+13	+3	5	5	2										
Con (locali)	+9	+3	5	1											
*non è un'abilità, ma una prova di liv.							** +2 con famiglia a portata								

Talenti							Abilità di classe					Abilità di razza				
Iniziativa Migliorata							Incantesimi									
(Mago) Scrivere pergamene							Famiglio									
Mescere Pozioni							Prevenuto (abilità del Divinatore:									
(Mago) Incantesimi silenziosi							+3 a Iniziativa, può agire in round di									
Riflessi Fulminei							sorpresa)									
							Fortuna del Divinatore (tocca una									
							Creatura per darle un bonus di +3 a									
							varie prove per 1 round, 8 volte/gg)									
Animale / Compagno												Munizioni				
Topo																
DV	6	PF	13	Init	-	Velocità	9 m									
CA	17					Att.base	+3	Lottare	-9							
Attacco			morso +6 (1d3-4)				Spazio/portata									
Attacco completo			morso +6 (1d3-4)													
Attacchi speciali			-													
Qualità speciali			allerta, eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, trasmettere incantesimi a contatto, parlare con il padrone									Denaro				
TS	TEM	+7	RIFL	+5	VOL	+6	FOR	2	INT	8	21 MO					
Abilità							DES	15	SAG	12	5 MA					
Talenti							COS	10	CAR	2						
Oggetti Magici																
Oggetto							Beneficio									
Mantello della resistenza +1																
Unguento Restorativo																
Pergamene																
Pozioni												Lingue				
												Comune, Elfico				
												Dragonide, Silvano,				
												Celestiale, Goblin,				
												Orchesco				
Equipaggiamento																
Oggetto						Costo	Kg	Oggetto				Costo	Kg			
Pergamena arcana 0-2								Pugnale								
Pergamena arcana 0-3 (x2)								Borsa delle componenti								
Mantello della resistenza +1								Gessetti								
Balestra leggera								Pennino								
Abiti da viaggiatore								10x Fogli di carta								
Unguento Ristorativo x5								5x Pozioni (Ritirata Rapida, Velocità, Invisibilità, Ingrand. Persona, Compr. Linguaggi)								
2 x Pergamene (vedi sotto)																
Peso trasportato totale (kg)								Carico Medio								

Incantesimi							
Incantesimi al giorno						Per battere RI	Commenti
livello	num	rimasti	CD x TS	conosciuti	inc. bonus	+7	Scuola proibita: necromanzia
0	4+1		15		-		Scuola proibita: ammaliamento
1	4+1		16				
2	4+1		17			Modificat. CD	
3	3+1		18			+5	
4							
5							
6							
7							
8						% fallimento	
9							
Incantesimi memorizzati/libro/conosciuti							
Memorizzati				Livello	Libro		
				0	Tutti		
				1	Dardo incantato, ritirata rapida, unto, identificare, immagine silenziosa, ingrandire persone, protez. dal male, compr. linguaggi, armatura magica		
				2	Vedere invisibilità, localizza oggetto, invisibilità, polvere luccicante		
				3	chiaroudienza/chiaroveggenza, velocità, palla di fuoco, vista arcana		
Pergamena lista 2 Volare, Dissolvi magie, Raggio Rov.							
Pergamena lista 2 (Bonus) Palla di Fuoco, Velocità, Vedere invis.							
Pergamena Arcana Bardo (Ira, Linguaggi, Unto) (può usarla, ha tutti gli incantesimi in lista)							