

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera															
Scheda del personaggio															
Personaggio:		Telimas										Razza:		Umano	
Allineam.:		NB			Divinità:		Pelor			Sesso:		M			
Età:		22		Altezza:		178		Peso:		69		Occhi:		Neri	
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	
Ranger							7	12	-	Pf	5	53			
Ranger							7	7	-	Pf					
Ranger							7	7	-	Pf					
Ranger							7	7	For	Pf					
Ranger							7	7	-	pf					
Ranger							7	7	-	pf					
												Punti esperienza			
												PX:			
Classe Armatura										Iniziativa			rid danno		
15	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.			
	10		3		+2				+4	+2	+2	leggero			
	CA sorpreso		14		CA contatto		12					medio			
Caratteristiche							Bonus d'attacco								
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	sollev.		
FOR	16	+3	18	+4			Mischia	+10	+6	+4			terra		
DES	15	+2					Distanza	+8	+6	+2			trascin.		
COS	13	+1					CMB	+10	+6	+4					
INT	10	+0					CMD	20	+6	+4					
SAG	14	+2					Tiri Salvezza						Movimento		
CAR	8	-1						Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico movimento		
Condizioni Temporanee							Tempra	+7	5	1	1		L 9 m		
							Riflessi	+8	5	2	1				
							Volontà	+5	2	2	1				
Armi															
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale						
Spada corta +1		+12/+7	1d6+5	19-20x2		M		T							
(2 armi) Spada corta +1		+10/+5	1d6+5	19-20x2		M		T							
(2 armi) Spada corta +1		+10/+5	1d6+5	19-20x2		P		P							
Arco Lungo		+8	1d8	20x3		M		P							
Armature / Altre protezioni															
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale						
Cuoio Borch. Perf.		+3	+5												
Abilità															
Abilità		Tot	Classe	Carat.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Classe	Carat.	Gradi	Altro		
Sopravvivenza		+13	+3	2	6	2*	Empatia Anim.**		+5		-1	6			
Percezione		+13	+3	2	6	2*	Acrobazia		+11	+3	+2	6			
Cavalcare		+14	+3	2	6	+3	Nuotare		+9	+3	+4	3			
Con. Dungeon		+5	+3	0	2										
Con. Natura		+5	+3	0	2										
Furtività		+12	+3	2	5	2*									
Scalare		+8	+3	4	1										
Guarire		+6	+3	2	1										
Rapidità Mano		+6		2	4										
*Terreno prescelto							**non è una prova di abilità								

Talenti		Abilità di classe		Abilità di razza	
(Umano) Arma focalizz.		Nemico Presc. Umano +4			
Robustezza		Nemico Presc. Umanoidi mostruosi +2			
(Ranger) Comb. 2 armi		Ambiente: pianure			
(Ranger) Resistenza Fisica		Legame con compagni			
Doppio Taglio					
Abilità Foc. Cavalcare					
Animale / Compagno				Munizioni	
				Denaro	
				21 MO	
				5 MA	
Oggetti Magici					
Oggetto		Beneficio			
Spada corta +1					
Spada corta +1					
Giacco Mithril					
Cintura Forza +2					
Equipaggiamento					
Oggetto	Costo	Kg	Oggetto	Costo	Kg
Peso trasportato totale (kg)					

[illegible]