

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera															
Scheda del personaggio															
Personaggio:										Razza:		Halfling			
Allineam.:		CN		Divinità:		-		Sesso:		M					
Età:		86		Altezza:		112		Peso:		31		Occhi:		grigi	
Capelli:		rossi		Taglia:		P									
Classi e livello								Punti Ferita							
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	increm. caratt.	Classe Pref.?	Livello totale	tot	danni		debilitanti			
Ladro				9	11	-	Pf	5	39						
Ladro				9	7	-	Pf								
Ranger				7	7	-	Pf								
Ladro				9	7	Des	Pf								
Ranger				9	7	-	pf								
						-			Punti esperienza						
						-									
								PX:							
Classe Armatura								Iniziativa			rid danno				
20	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.			
	11		4		+5				+5	+5		leggero			
	CA sorpreso		15		CA contatto		16					medio			
Caratteristiche							Bonus d'attacco								
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari			
FOR	10	+0					Mischia	+5	+4	+0	+1		sollev.		
DES	18	+4	20	+5			Distanza	+10	+4	+5	+1		terra		
COS	14	+2					CMB	+3	+4	+0	-1		trascin.		
INT	12	+1					CMD	13							
SAG	12	+1					Tiri Salvezza						Movimento		
CAR	14	+2						Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico		
Condizioni Temporanee							Tempra	+7	3	2	1	1	L	6 m	
							Riflessi	+13	6	5	1	1			
							Volontà	+4	1	1	1	1			
Armi															
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale						
Stocco +1		+11	1d4+1	18-20x2		P		T							
Dardi		+10	1d3	19-20x2		P		P							
(2 armi) Stocco +1		+9	1d4+1	18-20x2		P		T							
(2 armi) Sp. Corta perf.		+9	1d4	19-20x2		P		P							
Armature / Altre protezioni															
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale						
Giacco maglia mithr		4	+1		/	10%									
Abilità															
Abilità		Tot	Classe	Carat.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Classe	Carat.	Gradi	Altro		
Acrobazia		+14	+3	+5	4	+2	Camuffare		+17	+3	2	2	+10		
Raggirare		+10	+3	+2	5										
Scalare		+8	+3	+0	3	+2									
Diplomazia		+6	+3	+2	1										
Disatt. congegni		+15	+3	+5	5	+2	* +16 trappole								
Art. fuga		+15	+3	+5	5	+2									
Con. Dungeon		+5	+3	+1	1										
Percezione		+16	+3	+1	5	+7	* +17 trappole								
Destr. di mano		+11	+3	+5	3										
Furtività		+19	+3	+5	5	+6									
Sopravvivenza		+8	+3	+1	3	+1									
Nuotare		+4	+3	+0	1										

Talenti		Abilità di classe		Abilità di razza	
Furtivo		Nemico Presc. Orchi +2		Fortuna halfl. +1 TS	
Combattere con due Armi		Furtività Rapida		Taglia Piccola	
Arma Accurata		Att. Furtivo +2d6		+2 Acrobaz. Scalare Percez.	
Iniz.- Migliorata		Eludere		+2 TS Paura	
Animale / Compagno				Munizioni	
				Denaro	
				21 MO	
				5 MA	
Oggetti Magici					
Oggetto			Beneficio		
Cintura dell'Agilità			+2 des		
Spada Lunga +1			+1 att, txc		
Lenti dell'aquila			+5 Percezione		
Cappello Camuffamento					