

# Statua Protettrice di Waterdeep

Max



NOME DEL PERSONAGGIO <b>Costrutto</b>				GIOCATORE -			
CLASSE E LIVELLO <b>C</b>				RAZZA -		ALLINEAMENTO <b>N</b>	
TAGLIA <b>12m</b>		PESO <b>100K kg</b>		OCCHI -		PELLE -	

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO	MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	DANNI NON LETALI	VELOCITÀ
<b>FOR</b> FORZA	45	17			<b>PF</b> PUNTI FERITA	840		6m
<b>DES</b> DESTREZZA	10	-			<b>CA</b> CLASSE ARMATURA	32 = 10+ [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ]		RIDUZIONE DEL DANNO
<b>COS</b> COSTITUZIONE	35	12			TOTALE			25/+5
<b>INT</b> INTELLIGENZA	3	-4			<b>CONTATTO</b> CLASSE ARMATURA	32		
<b>SAG</b> SAGGEZZA	18	4			<b>COLTO ALLA SPROVVISTA</b> CLASSE ARMATURA	32		
<b>CAR</b> CARISMA	18	4			<b>INIZIATIVA</b> MODIFICATORE	7 = [ ] + [ ]		

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
<b>TEMPRA</b> (COSTITUZIONE)	38	[ ]	12	26	[ ]	[ ]	
<b>RIFLESSI</b> (DESTREZZA)	20	[ ]	-	20	[ ]	[ ]	
<b>VOLONTÀ</b> (SAGGEZZA)	31	[ ]	4	27	[ ]	[ ]	

<b>BONUS DI ATTACCO BASE</b>	43	<b>RESISTENZA AGLI INCANTESIMI</b>	32
<b>LOTTA</b> MODIFICATORE	52 = 43 + 17 + (-8) + [ ]		

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Pugni x2	+52	+52	1d10 +8
GITTATA	TIPO	NOTE	
12m	c	Critico 18-20	
MUNIZIONI			

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Calcio	+57	4d8 + 17	x3
GITTATA	TIPO	NOTE	
12m	c	Critico 18-20	
MUNIZIONI			

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	
MUNIZIONI			

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	
MUNIZIONI			

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	
MUNIZIONI			

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	
MUNIZIONI			

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	
MUNIZIONI			

ABILITÀ DI CLASSE	NOME ABILITÀ	GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)	MOD VARI
	<input type="checkbox"/> ACROBAZIA	DES*	0 = - + + +
	<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI	CAR	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ( )	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ( )	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> ARTIGIANATO ( )	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA	DES*	0 = - + + +
	<input type="checkbox"/> ASCOLTARE	SAG	21 = 4 + 17 +
	<input type="checkbox"/> CAMUFFARE	CAR	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> CAVALCARE	DES	0 = - + + +
	<input type="checkbox"/> CERCARE	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> CONCENTRAZIONE	COS	12 = 12 + + +
	<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ( )	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ( )	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ( )	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ( )	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> CONOSCENZE ( )	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> DIPLOMAZIA	CAR	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> EQUILIBRIO	DES*	0 = - + + +
	<input type="checkbox"/> FALSIFICARE	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> GUARIRE	SAG	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> INTIMIDIRE	CAR	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> INTRATTENERE ( )	CAR	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> INTRATTENERE ( )	CAR	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> INTRATTENERE ( )	CAR	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE	DES*	0 = - + + +
	<input type="checkbox"/> NASCONDERSI	DES*	0 = - + + +
	<input type="checkbox"/> NUOTARE	FOR*	17 = 17 + + +
	<input type="checkbox"/> OSSERVARE	SAG	21 = 4 + 17 +
	<input type="checkbox"/> PERCEPIRE INTENZIONI	SAG	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> PROFESSIONE ( )	SAG	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> PROFESSIONE ( )	SAG	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> RACCOLGERE INFORMAZIONI	CAR	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> RAGGIARE	CAR	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> RAPIDITÀ DI MANO	DES*	0 = - + + +
	<input type="checkbox"/> SALTARE	FOR*	17 = 17 + + +
	<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/> SCALARE	FOR*	17 = 17 + + +
	<input type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES	0 = - + + +
	<input type="checkbox"/> SOPRAVVIVENZA	SAG	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> UTILIZZARE CORDE	DES	0 = - + + +
	<input type="checkbox"/> UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR	4 = 4 + + +
	<input type="checkbox"/> VALUTARE	INT	-4 = -4 + + +
	<input type="checkbox"/>		0 = + + +
	<input type="checkbox"/>		0 = + + +
	<input type="checkbox"/>		0 = + + +

\* Denota un'abilità che può essere utilizzata senza addestramento.  
 □ Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è un'abilità di classe per il personaggio.  
 \* La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalità per Nuotare)

