

NSC

Call Down The Legends

RECHTSCHAFTEN

CHAOTISCH

Volk

Human (construct)

MÄNNLICH

WEIBLICH

ATTRIBUTSWERTE

	Attributs-wert	Gegenstands-Bonus	Attributs-modifikator	Temp. Bonus
ST	20		+5	
GE	13		+1	
KO	20		+5	
IN	8		-1	
WE	10		0	
CH	12		+1	

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

AUSRÜSTUNG

Masterwork studded leather armour

Eigenschaften

Iron mask

Eigenschaften

Eigenschaften

Eigenschaften

ATTRIBUTSWERTE

Fertigkeit		+3	Ränge	Sonstiges
Akrobatik	6	1	2	
Schätzen	-1	-1		
Bluffen	1	1		
Klettern	10	5	2	
Diplomatie	1	1		
Mechanismus ausschalten	1	1		
Verkleiden	1	1		
Entfesselungskunst	1	1		
Fliegen	1	1		
Mit Tieren umgehen	1	1		
Heilkunde	0	0		
Einschüchtern	8	1	4	
Sprachenkunde	0	-1	1	
Wahrnehmung	7	0	4	
Reiten	8	1	4	
Motiv erkennen	0	0		
Fingerfertigkeit	1	1		
Zauberkunde	-1	-1		
Heimlichkeit	1	1		
Überlebenskunst	4	0	1	
Schwimmen	10	5	2	
Magischen Gegenstand benutzen				

NOTIZEN

+4 to jump

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE

Verletzungen

☐ Sterbend ☐ Stabil

Nichttödlich ☐ Bewusstlos

46

TP

TP

TP

KAMPF

INITIATIVE BONUS

Sonstiges

INT

=

+1

+

GRUNDWERTE ANGRIFF

Größen-modifikator

Angriff

Temp. Schaden

+4

+

+

BEWEGUNGSRÄUME

Rüstung

Temp.

m

Fe

m

Fe

m

Fe

Schwimmen

Fliegen

Klettern

m

Fe

m

Fe

m

Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS

Größen-modifikator

Sonstiges

K+9

=

Grund-angriff

+5

+

+

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

Größen-modifikator

Ablenkungs-modifikator

Sonstiges

Moral-bonus

K19

=

10

+

Grund-angriff

+

+5

+

+1

+

+1

+

-2

+

ANGRIFFE

Masterwork greatclub

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

+10

d10+7

× 2

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

Munition

#

VERTEIDIGUNG

RÜSTUNGSKLASSE

Rüstung & Schild

Größen-modifikator

Sonstiges

13

=

10

+

+1

+

+3

-

+

-1

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

12

=

10

/

+

+3

-

+

-1

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

10

=

10

+

+1

/

-

+

-1

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

RK

/

FÄHIGKEITEN IM KAMPE

Intimidating glare: shaken for 1d4rds + 1rd for every

5 points by which you beat his DC

Roused anger

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF

Grundbonus

Sonstiges

Temp.

+9

=

+5

+

+4

+

REFLEX RETTUNGSWURF

+2

=

+2

+

+1

+

WILLEN RETTUNGSWURF

+3

=

0

+

+1

+

+2

☐ Entrinnen ☐ Ausdauer

EFFEKTE