Call Down The Legends	Rlasa Barbarzyńca	Poziom 4	PUNKTY WYTRZYMAŁOŚĆI	ŻYCIE □ Umierając√□ Stabilny
Rasa	UMIEJE!	TNOŚĆI	46 pw	
Human (construct)	Umiejęstość	+3 Rangi Inne	40 _{pw}	pw
A SERVICE TO THE SERV	Zwinność 6	ZR X 2	% WALKA	ATAKI
ATRYBUTY	Szacowanie - I	INT -	INICJATYWA PREMIA Inne	Masterwork greatclub
Wartość Premia ModyfikatoTymczas	Blefowanie 1	CHA -	IM1C = HR +	Premia do ataku
Atrybutu z Przedmiotuz Atrybutu Premi		5 🗶 2	PREMIE DO ATAKUymczasowy y Antock asowe Obraż	
s 20 +5	Dyplomacja 1	CHA -	+4 + +	m cm 110
ZR 13 ±1	Offieszkouliwianie wiechania	zmć√R □ -		
	Przebieranie 1	CHA -	Szybkość w Zbroi Tymczasowa Prędkoś	Zasięg Premia do ataku
BD 20 H5	Wyzwalanie się 1	ZR □ -	m cm m cm m cm	
INT 8 INT	Latanie 1	ZR □ -	Pływanie Latanie Wspinaczka	m cm
RZT 10 ROT	Postępowanie ze Zwierz ę tar	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	m cm m cm m cm	
	Leczenie 0	ROT □ -	MANEWRY BOJOWE	Zasięg Premia do ataku
CHA 12 C+1A	Zastraszanie 8	CIAX 4	MANEWRY BOJOWE Modyfikator	m cm
Mod. Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	Języki 0	INT □ 1	PREMIA - Desmissi Inno	Amunicja
EKWIPUNEK	Percepcja 7	R0T X 4	P+9B = 8 8 + +5 + +	#
Masterwork studded leather armou		ZR X 4		
Właściwości	Wyczucie Pobudek 0	ROT -		Modyfikator Modyfikator z Rozmiaru z Odbicia Inne
	Zręczna Dłoń 1	ZR	019B = 10 + 80 80 80 Hz + +5 + £R +	+ +1 + -2
	Czarostwo -1	INT -		
	Skradanie się 1	ZR	KLASA PANCERZA	RZUTY
Iron mask	Sztuka Przetrwania 4	ROTX 1	Zbroja Modyl K LASA PANCERZA i Tarcza z Roz	
Właściwości	Pływanie 10	5 🗶 2	13 = 10 + ±R + +3 -	+ -1 (49) = 15 +
	Używanie Magicznych U l zą	zeńA □ -	NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA	
	_	_ <u>-</u> _		REFLEKS Rz. Obr
			12 = 10 + +3 -	+ -1 +2 = +2 +
Właściwości	_		DOTYK KLASA PANCERZA	WOLA Rz. Obr.
			10 = 10 + ±R / -	+ -1 W+3.A = R0.T +
			Tymczasowa lOdporność na Czary Redukcja Obrażeń	☐ Uchylanie☐ Krzepa
EKWIPUNEK	NOTA	TKI	KP	
	+4 to jump		ZDOLNOŚCI BOJOWE	
			Intimidating glare: shaken for 1d4rds + 1	and for every
				EF.
			5 points by which you beat his DC	
			Roused anger	