| Call Down The Legends                           | Klasse Barbar                  | Stufe 4                   | TREFFERPUNKT Ferletzungen   | ESUNDHEIT  Sterbend Stabil Nichttödlich Bewusstlos   |
|---|--------------------------------|---------------------------|---|--|
| Volk Human (construct)                          | FERTIGI<br>Fertigkeit          | KEITEN +3 Ränge Sonstiges | 46 TP   | ТР ТР  |
| WANNUL HEI  | Akrobatik 6                    | GE X 2                    | KAMPF   | ANGRIFFE   |
| ATTRIBUTSWERTE                                  | Schätzen -1                    | HT                        | INITIATIVE BONUS Sonstiges  | Masterwork greatclub   |
| Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp.          | Bluffen 1                      | CH                        | INT   = 01 +  | Angriffsbonus Schaden Kritisch   |
| wert Bonus modifikator Bonus                    | Klettern 10                    | 5 X 2                     | GRUNDWERTE ANGRIFF AngriffTemp. Schaden                                       | Reichweite +10 d10+7 × 2   |
| ST 20 +5  | Diplomatie 1                   | CH                        | +4 + +  | m Fe 110 u1017 ×2  |
| GE 13 #E  | Mechanismus ausschalten        | GE -                      | BEWEGUNGSRAMERüstung Temp.  |  |
| ко 20 н5  | Verkleiden 1                   | CH                        |   | Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch  |
|   | Entfesselungskunst 1 Fliegen 1 | GE                        | m Fe m Fe m Fe  | m Fe   |
| IN 8 H1   | Fliegen 1 Mit Tieren umgehen 1 | CH X -                    | Schwimmen Fliegen Klettern  |  |
| WE 10   VOE                                     | Heilkunde 0                    | VOE -                     | m Fe m Fe m Fe  | Angriffsbonus Schaden Kritisch   |
| CH 12 (+1)                                      | Einschüchtern 8                | CH X 4                    | - Millimitoven  | Reichweite Schaden Khitsch   |
| Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 | Sprachenkunde 0                | HT 0 1                    | KAMPFMANÖVER Größen-<br>BONUS modifikatorSonstiges                            | m Fe   |
| AUSRÜSTUNG                                      | Wahrnehmung 7                  | VOE X 4                   | K+9B = - + +5 + +   | Munition   |
| Masterwork studded leather armour               | Reiten 8                       | GE X 4                    |   |  |
| Eigenschaften                                   | Motiv erkennen 0               | VOE -                     | VERTEIDIGUNG  | Größen- Ablenkungs- Moral-<br>nodifikator modifikator Sonstiges bonus  |
| Ligensonarten                                   | Fingerfertigkeit 1             | GE □ -                    | K19V = 10 + bu g g + £5 + £E +  | + +1 + -2 +  |
|   | Zauberkunde -1                 | HV                        |   |  |
| Inches and a disconnection                      | Heimlichkeit 1                 | GE □ -                    | VERTEIDIGUNG  | RETTUNGSWÜRFE  |
| Iron mask                                       | Überlebenskunst 4              | VOE X 1                   | Rüstung Größe RÜSTUNGSKLASSE & Schild modifika                                | en- Sonstiges GrundbonusSonstiges Temp.  ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF  |
| Eigenschaften                                   | Schwimmen 10                   | S5 X 2                    | 13 = 10 + #E + +3 -   | + -1 2+91 = +5 + +4 +  |
|   | Magischen Gegenstand hen       |                           | AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLAS  | SSE REFLEX RETTUNGSWURF  |
|   |                                | _ <u>-</u>                | 12 = 10 / + +3 -  | + -1 [+2] = +2 + +1 +  |
|   |                                |                           | BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE  | WILLEN RETTUNGSWURF  |
| Eigenschaften                                   |                                |                           | 10 = 10 + &E / -  | + -1 \[ \frac{1}{3} = \[ \frac{1}{3} = \[ \frac{1}{3} = \frac{1}{3} = \[ \frac{1}{3} = \] \] |
|   |                                |                           | Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung                                  |  |
| AUSRÜSTUNG                                      | NOTI                           |                           | RK /  | ☐ Entrinnen☐ Ausdauer  |
| AUSRUSTUNG ,                                    | +4 to iump                     | ZEN                       |   |  |
|   | +4 to juilip                   |                           | FÄHIGKEITEN IM KAMPF  |  |
|   |                                |                           | Intimidating glare: shaken for 1d4rds + 1rd 5 points by which you beat his DC | effekte EFFEKTE  |
|   |                                |                           | . , , ,   |  |
|   |                                |                           | Roused anger  |  |
|   |                                |                           |   |  |
|   |                                |                           |   |  |