

PNG

Call Down The Legends



Razza

Human (construct)

CARATTERISTICHE

Punteggio Bonus Modificatore Bonus
Caratteristica oggetto Caratteristica Temp

FOR	20	F+5R
DES	13	D+1S
COS	20	C+5S
INT	8	I-1T
SAG	10	S0G
CAR	12	C+1R

Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt. - 10) ÷ 2

EQUIPAGGIAMENTO

Masterwork studded leather armour

Proprietà

Iron mask

Proprietà

Proprietà

INVENTARIO

Classe

Barbaro

Livello

4

ABILITÀ

Abilità		+3	Gradi	Varie
Acrobazia	6	D1S	2	
Valutare	-1	I-1T	-	
Raggirare	1	C1R	-	
Scalare	10	F5R	2	
Diplomazia	1	C1R	-	
Disattivare Congegni	1	D1S	-	
Camuffare	1	C1R	-	
Artista della fuga	1	D1S	-	
Volare	1	D1S	-	
Addestrare Animali	1	C1R	-	
Guarire	0	S0G	-	
Intimidire	8	C1R	4	
Linguistica	0	I-1T	1	
Percezione	7	S0G	4	
Cavalcare	8	D1S	4	
Percepire Intenzioni	0	S0G	-	
Rapidità di Mano	1	D1S	-	
Sapienza Magica	-1	I-1T	-	
Furtività	1	D1S	-	
Sopravvivenza	4	S0G	1	
Nuotare	10	F5R	2	
Usare Oggetti Magici	1	C1R	-	

NOTE

+4 to jump

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite

☐ Morente ☐ Stabile Non-letali ☐ Inconscio

46

pf

pf

pf

COMBATTIMENTO

INIZIATIVA BONUS

Varie

$$I+1Z = I+1S +$$

ATTACCO BASE

Attacco Temp. Danno Temp.

+4

+

+

VELOCITÀ

con Armatura

Velocità Temp.

m q

m q

m q

Nuotare

Volare

Scalare

m q

m q

m q

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS MANOVRA

IN COMBATTIMENTO

Mod.

di Taglia

Varie

$$B+9C = \text{Attacco Base} + I+5R +$$

DIFESA MANOVRA

IN COMBATTIMENTO

$$D19C = 10 + \text{Attacco Base} + F+5 + I+1S +$$

Mod.

di Taglia

Modificatore

Deviazione

Varie

Bonus morale

$$+ +1 + -2$$

+

DIFESA

CLASSE ARMATURA

Armatura & Scudo

Mod. di Taglia

Varie

$$13 = 10 + I+1S + +3 - + -1$$

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

$$12 = 10 / + +3 - + -1$$

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

$$10 = 10 + I+1S / - + -1$$

CA Temp.

Res. Incantesimi

Riduzione del danno

CA

/

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

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

5 points by which you beat his DC

Roused anger

ATTACCHI

Masterwork greatclub

Gittata

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

+10

d10+7

× 2

Gittata

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

Gittata

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

Munizioni

#

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

TIRI SALVEZZA

Salvezza base Varie Temp

TEMPRA SALVEZZA

$$T+9 = C+5S + +4 +$$

RIFLESSI SALVEZZA

$$R+2 = I+2S + +1 +$$

VOLONTÀ SALVEZZA

$$V+3 = S0G + +1 + +2$$

☐ Eludere ☐ Resistenza

EFFETTI

□□□□□□
□□□□□□

□□□□□□
□□□□□□