PNG

Call Down The Legends

Classe: Barbaro — Livello: 4

Razza: Human (construct)

BUONO / LEGALE / CAOTICO / MALVAGIO

MASCHIO / FEMMINA

CARATTERISTICHE

	Punteggio Caratteristica	Bonus oggetto	Modificatore Caratteristica	Bonus Temp
FOR	20		+5	
DES	13		+1	
COS	20		+5	
INT	8		-1	
SAG	10		0	
CAR	12		+1	

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

EQUIPAGGIAMENTO

Masterwork studded leather armour

Proprietà

Iron mask

Proprietà

Proprietà

ABILITÀ

Abilità			+3	Gradi	Varie
Acrobazia	6	DES 1	X	2	
Valutare	-1	INT -1	☐	-	
Raggirare	1	CAR 1	☐	-	
Scalare	10	FOR 5	X	2	
Diplomazia	1	CAR 1	☐	-	
Disattivare Congegni	1	DES 1	☐	-	
Camuffare	1	CAR 1	☐	-	
Artista della fuga	1	DES 1	☐	-	
Volare	1	DES 1	☐	-	
Addestrare Animali	1	CAR 1	X	-	
Guarire	0	SAG 0	☐	-	
Intimidire	8	CAR 1	X	4	
Linguistica	0	INT -1	☐	1	
Percezione	7	SAG 0	X	4	
Cavalcare	8	DES 1	X	4	
Intuizione	0	SAG 0	☐	-	
Rapidità di Mano	1	DES 1	☐	-	
Sapienza Magica	-1	INT -1	☐	-	
Furtività	1	DES 1	☐	-	
Sopravvivenza	4	SAG 0	X	1	
Nuotare	10	FOR 5	X	2	
Usare Oggetti Magici	1	CAR 1	☐	-	
			☐	-	
			☐		
			☐		
			☐		
			☐		

INVENTARIO

NOTE

+4 to jump

SALUTE

PUNTI FERITA — Ferite: 46 pf — pf — pf

☐ Morente ☐ Stabile — Non-letali ☐ Inconscio

COMBATTIMENTO

INIZIATIVA BONUS: +1 = INIZ +1 DES + Varie

ATTACCO BASE: +4 — Attacco Temp. + — Danno Temp. +

VELOCITÀ: m q — con Armatura m q — Velocità Temp. m q

Nuotare m q — Volare m q — Scalare m q

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA IN COMBATTIMENTO: +9 = Attacco Base + +5 FOR + Mod. di Taglia + Varie

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO: 19 DC = 10 + Attacco Base + +5 FOR + +1 DES + Mod. di Taglia + Modificatore Deviazione +1 + Varie -2 — Bonus morale +

ATTACCHI

Masterwork greatclub

Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m q	+10	d10+7	× 2
m q			
m q			

Munizioni #

DIFESA

CLASSE ARMATURA: 13 = 10 + +1 DES + Armatura & Scudo +3 - Mod. di Taglia + Varie -1

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA: 12 = 10 / + +3 - + -1

A CONTATTO CLASSE ARMATURA: 10 = 10 + +1 DES / - + -1

CA Temp. CA — Resistenza Inc. — Riduzione del danno /

TIRI SALVEZZA

TEMPRA SALVEZZA: +9 TMP = +5 COS + +4 Salvezza base + Varie — Temp

RIFLESSI SALVEZZA: +2 RIF = +2 DES + +1 + Varie

VOLONTÀ SALVEZZA: +3 VOL = 0 SAG + +1 + +2

☐ Eludere ☐ Resistenza

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

Intimidating glare: shaken for 1d4rds + 1rd for every 5 points by which you beat his DC

Roused anger

EFFETTI