BN

Call Down The Legends

Rasa: Human (construct)

DOBRY / PRAWORZĄDNY / CHAOTYCZNY / ZŁY

MĘSKA / ŻEŃSKA

Klasa: Barbarzyńca

Poziom: 4

ATRYBUTY

	Wartość Atrybutu	z Przedmiotu	Premia z Atrybutu	Tymczasowa Premia
S	20		+5	
ZR	13		+1	
BD	20		+5	
INT	8		-1	
RZT	10		0	
CHA	12		+1	

Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętność			+3	Rangi	Inne
Zwinność	6	ZR 1	☒	2	
Szacowanie	-1	INT -1	☐	-	
Blefowanie	1	CHA 1	☐	-	
Wspinaczka	10	5	☒	2	
Dyplomacja	1	CHA 1	☐	-	
Unieszkodliwianie Mechanizmów	1	ZR 1	☐	-	
Przebieranie	1	CHA 1	☐	-	
Wyzwalanie się	1	ZR 1	☐	-	
Latanie	1	ZR 1	☐	-	
Postępowanie ze Zwierzętami	1	CHA 1	☒	-	
Leczenie	0	RZT 0	☐	-	
Zastraszanie	8	CHA 1	☒	4	
Języki	0	INT -1	☐	1	
Percepcja	7	RZT 0	☒	4	
Jeździectwo	8	ZR 1	☒	4	
Wyczucie Pobudek	0	RZT 0	☐	-	
Zręczna Dłoń	1	ZR 1	☐	-	
Czarostwo	-1	INT -1	☐	-	
Skradanie się	1	ZR 1	☐	-	
Sztuka Przetrwania	4	RZT 0	☒	1	
Pływanie	10	5	☒	2	
Używanie Magicznych Urządzeń	1	CHA 1	☐	-	
			☐	-	
			☐		
			☐		
			☐		
			☐		

EKWIPUNEK

Masterwork studded leather armour

Właściwości

Iron mask

Właściwości

Właściwości

EKWIPUNEK

NOTATKI

+4 to jump

ŻYCIE

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI: 46 pw

☐ Umierający ☐ Stabilny

Stłuczenia: pw

☐ Nieprzytomny

Pw

WALKA

INICJATYWA PREMIA: +1 = +1 + Inne

PREMIE DO ATAKU: +4 Tymczasowy + Tymczasowe Obrażenia +

Szybkość: m cm | w Zbroi: m cm | Tymczasowa Prędkość: m cm

Pływanie: m cm | Latanie: m cm | Wspinaczka: m cm

MANEWRY BOJOWE

MANEWRY BOJOWE PREMIA: +9 = Bazowa Premia + +5 + Modyfikator z Rozmiaru + Inne

MANEWR BOJOWY OBRONA: 19 = 10 + Bazowa Premia + +5 + Modyfikator z Rozmiaru +1 + Modyfikator z Odbicia +1 + Inne -2 + Premia z Morali +

ATAKI

Masterwork greatclub

Zasięg	Premia do ataku	Obrażenia	Krytyk
m cm	+10	d10+7	× 2
m cm			
m cm			

Amunicja #

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA: 13 = 10 + +1 + Zbroja i Tarcza +3 − Modyfikator z Rozmiaru + Inne -1

NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA: 12 = 10 / + +3 − + -1

DOTYK KLASA PANCERZA: 10 = 10 + +1 / − + -1

Tymczasowa KP: KP | Odporność na Czary: | Redukcja Obrażeń: /

RZUTY OBRONNE

WYTRWAŁOŚĆ: +9 = Bazowa Premia +5 + Inne +4 + Tymczasowy

REFLEKS: +2 = Rz. Obr. +2 + +1 +

WOLA: +3 = Rz. Obr. 0 + +1 + +2

☐ Uchylanie ☐ Krzepa

ZDOLNOŚCI BOJOWE

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

Roused anger

EFEKTY