Call Down T	he Legends	Klasse Barbar				Stufe	4		X	GES	SUNDHE				×	
Z Volk			RTIGE	ZETMI	Z IN I				TREFFERPUNKTEerletzungen] Sterber	nd 🗆 Stabil	Nichttödlich□	Bewusstlos	
C. I .	(construct)	Fertigkeit	RIIGN	(EIII		Ränge	Sonstiges		46 _{TP}				TP		TP	
	HOLLING CHANGE	Akrobatik	6	GE	X				KAMPF				ANGRIFF	E	*	
<u> </u>		Schätzen	-1	H		-			INITIATIVE BONUS Sonstiges	— I	Masterw	ork ar	eatcluh			
ATTRIBU	TSWERTE # Inds-Attributs- Temp.	Bluffen	1	CH		-			IN1T = EE +		ividotei w	gi	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch	
	s modifikator Bonus	Klettern	10	\$5	_X_	2			GRUNDWERTE ANGREFE AngriffTemp.	Schaden R	eichweite		+10	d10+7	× 2	
ST 20	£5	Diplomatie	1	CH		-			+4 +		m	Fe (uioii	_^_	
GF 13	GE 13 #F		halt l en	GE		-										
		Verkleiden	1	CH		-			BEWEGUNGSRAMERüstung Tem		eichweite		Angriffsbonus	Schaden	Kritisch	
ко 20	<u>#5</u>	Entfesselungskunst	1			-			m Fe m Fe m	Fe		Fe				
IN 8	EW	Fliegen	1	GE		-			Schwimmen Fliegen Klette	ern	m	ге С				
WE 10	VOE	Mit Tieren umgehen	1		X_	-			m Fe m Fe m	n Fe						
	_	Heilkunde	0	V0E	_	-		1	KAMPFMANÖVER	R	eichweite		Angriffsbonus	Schaden	Kritisch	
СН 12	•1 1	Einschüchtern	8		_X_				KAMPFMANÖVER Größen-	_	m	Fe				
	(Attributswert - 10) ÷ 2	Sprachenkunde	0	H		1		, '	BONUS modifikator So	onstiges	1unition					
AUSRÜ		Wahrnehmung	7		_X_				K+9B = # # + + + + + + + + + + + + + + + + +	,			#			
Masterwork studded leather armour		Reiten	8		X _			1	KAMPFMANÖVER	G	rößen- Ablei	nkungs-			Moral-	
Eigenschaften		Motiv erkennen	0						VERTEIDIGUNG - ≒ ≒	mo	difikator mod	ifikator	Sonstiges		bonus	
		Fingerfertigkeit Zauberkunde	1	GE	_				K19V = 10 + gg = + +5 + +E + + +1 + -2 +							
			-1						VERTEIDIGUN	NG.			RETITI	NGSWÜRE	F 4	
Iron mask		Heimlichkeit Überlebenskunst	1	GE	_	-			Rüstung		- Sonstige	s		undbonusSonst		
Eigenschaften		Schwimmen	10		_X_					d modifika		ZÄH	IGKEIT RET	TUNGSWU	ŘF	
		Magischen Gegensta			_X_				13 = 10 + £E + +3	-	+ -1	7+9	H = ¥5 +	+4 +		
		Magischen Gegensta	iliu welli	III.EII					AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUN	IGSKLASS	E	REF	LEX RETTUN	IGSWURF		
					<u> </u>				12 = 10 / + +3	-	+ -1	1+12	E = #2 +	+1 +		
				l					BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE		-	- L	LEN RETTUM	JGSWIIRF		
Eigenschaften									10 = 10 + #E /	-	+ -1		BL = VOE +		2	
				L					Temp. RK Zauberresistenz Schadensred	duzierung						
AUSRÜ	CELING		МОШТ	ZENI				 	RK /			Er	ntrinnen□ Ausdau	ier		
AUSRU	STUNG	NOTIZEN						1								
		+4 to jump							FÄHIGKEITEN IM I		<i>*</i>					
									Intimidating glare: shaken for 1d4rds + 1rd for every				EFFEKTE			
									5 points by which you beat his DC							
									Roused anger							
												_				