

NSC

Call Down The Legends

RECHTSCHAFTEN

CHAOTISCH

Volk

Human (construct)

MÄNNLICH

WEIBLICH

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands-Attributs-

wert Bonus modifikator

Temp. Bonus

ST

20

+5

GE

13

+1

KO

20

+5

IN

8

-1

WE

10

0

CH

12

+1

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

AUSRÜSTUNG

Masterwork studded leather armour

Eigenschaften

Iron mask

Eigenschaften

Eigenschaften

AUSRÜSTUNG

Klasse

Barbar

Stufe

4

FERTIGKEITEN

Fertigkeit

+3

Ränge

Sonstiges

Akrobatik

6

1

×

2

Schätzen

-1

-1

□

-

Bluffen

1

1

□

-

Klettern

10

5

×

2

Diplomatie

1

1

□

-

Mechanismus ausschalten

1

1

□

-

Verkleiden

1

1

□

-

Entfesselungskunst

1

1

□

-

Fliegen

1

1

□

-

Mit Tieren umgehen

1

1

×

-

Heilkunde

0

0

□

-

Einschüchtern

8

1

×

4

Sprachenkunde

0

1

□

1

Wahrnehmung

7

0

×

4

Reiten

8

1

×

4

Motiv erkennen

0

0

□

-

Fingerfertigkeit

1

1

□

-

Zauberkunde

-1

-1

□

-

Heimlichkeit

1

1

□

-

Überlebenskunst

4

0

×

1

Schwimmen

10

5

×

2

Magischen Gegenstand benutzen

□

-

□

-

□

-

□

-

NOTIZEN

+4 to jump

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE

46

TP

Verletzungen

□ Sterbend

□ Stabil

□ Nichttödlich

□ Bewusstlos

KAMPF

INITIATIVE BONUS

IN

TP

=

+1

+

Sonstiges

GRUNDWERTE ANGRIFFE

Grundwert

Größe

Griff

Temp.

Schaden

+4

+

+

BEWEGUNGSRÄUME

Grundwert

Größe

Griff

Temp.

m

Fe

m

Fe

m

Fe

Schwimmen

Fliegen

Klettern

m

Fe

m

Fe

m

Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS

K

+9

=

Grund-

angriff

+

+5

+

+

Größen-modifikator

Sonstiges

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

K

19

=

10

+

Grund-

angriff

+

+5

+

+1

+

+

+

+1

+

-2

Größen-modifikator

Ablenkungs-modifikator

Sonstiges

Moral-bonus

+

VERTEIDIGUNG

RÜSTUNGSKLASSE

13

=

10

+

+1

+

+3

-

+

-1

Rüstung & Schild

Größen-modifikator

Sonstiges

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

12

=

10

/

+

+3

-

+

-1

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

10

=

10

+

+1

/

-

+

-1

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

RK

/

FÄHIGKEITEN IM KAMPF

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

5 points by which you beat his DC

Roused anger

ANGRIFFE

Masterwork greatclub

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

+10

d10+7

×

2

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

Munition

#

□□□□□□

□□□□□□

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF

+9

=

+5

+

+4

+

Grundbonus

Sonstiges

Temp.

REFLEX RETTUNGSWURF

+2

=

+2

+

+1

+

WILLEN RETTUNGSWURF

+3

=

0

+

+1

+

+2

□ Entrinnen

□ Ausdauer

EFFEKTE

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□