

# Call Down The Legends

Razza  
Human (construct)

## CARATTERISTICHE

Punteggio Caratteristica Bonus oggetto Modificatore Caratteristica Bonus Temp

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

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

## 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

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

Mod. di Taglia

Modificatore Deviazione

Varie

Bonus morale

$$+1 + -2$$

## DIFESA

CLASSE ARMATURA

Armatura & Scudo

Mod. di Taglia

Varie

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

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

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

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

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

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

$$R+2 = D+2S + +1 +$$

VOLONTÀ SALVEZZA

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

☐ Eludere ☐ Resistenza

## EFFETTI

□□□□□□  
□□□□□□

□□□□□□  
□□□□□□