

PNG

## Call Down The Legends

### CARATTERISTICHE

Punteggio Bonus Modificatore Bonus  
Caratteristica oggetto Della statistica temporaneo

FOR	20	<b>+5R</b>
DES	13	<b>+1S</b>
COS	20	<b>+5S</b>
INT	8	<b>-1T</b>
SAG	10	<b>SOG</b>
CAR	12	<b>+1R</b>

Modificatore di Caratteristica = (Punteggio Car. Totale - Caratteristica)

### EQUIPAGGIAMENTO

Masterwork studded leather armour

Proprietà

Iron mask

Proprietà

Proprietà

### INVENTARIO

Class

Barbarian

Livello

4

### ABILITÀ

Abilità		+3	Gradi	Varie
Acrobazia	6	<b>D1S</b>	2	
Valutare	-1	<b>-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>SOG</b>	-	
Intimidire	8	<b>C1R</b>	4	
Linguistica	0	<b>-1T</b>	1	
Percezione	7	<b>SOG</b>	4	
Cavalcare	8	<b>D1S</b>	4	
Intuizione	0	<b>SOG</b>	-	
Rapidità di Mano	1	<b>D1S</b>	-	
Sapienza Magica	-1	<b>-1T</b>	-	
Furtività	1	<b>D1S</b>	-	
Survival	4	<b>SOG</b>	1	
Nuotare	10	<b>F5R</b>	2	
Usare Oggetti Magici	1	<b>C1R</b>	-	

### NOTES

+4 to jump

## SALUTE

PUNTI FERITA Ferite

☐ Morente ☐ Stabile Non-letali ☐ Inconscio

46

pf

pf

pf

### COMBATTIMENTO

BONUS BONUS Varie

$$I+1Z = I+1S +$$

ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.

+4

+

+

VELOCITÀ con Armatura Velocità Temp.

m m^2

m m^2

m m^2

Nuotare

Volare

Scalare

m m^2

m m^2

m m^2

### MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA BONUS Modificatore di taglia Varie

$$B+9 = \text{Attacco Base} + I+5R +$$

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Modificatore di taglia Modificatore di deviazione Varie

Bonus morale

$$D19C = 10 + \text{Attacco Base} + I+5R + I+1S + + +1 + -2$$

### DIFESA

CLASSE ARMATURA

Armatura & Scudo Modificatore di taglia Varie

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

IMPREPARATO ARMOUR CLASS

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

CONTATTO CLASSE ARMATURA

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

CA Temp. Resistenza agli 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 m^2	+10	d10+7	× 2

Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m m^2			

Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m m^2			

Munizioni	#

### TIRI SALVEZZA

Salvezza base Varie Temp

TS SAVE

$$T+9 = C+5S + +4 +$$

TS SAVE

$$+2 = I+2S + +1 +$$

VOLONTÀ SALVEZZA

$$+3 = SOG + +1 + +2$$

☐ Eludere ☐ Resistenza

### EFFETTI

□□□□□  
□□□□□

□□□□□  
□□□□□