

Call Down The Legends

BUNO

LEALE

CADICO

MAVABO

Razza

Human (construct)

MASCHILE

FEMMINA

CARATTERISTICHE

Punteggio Caratteristica Bonus oggetto Modificatore Caratteristica Bonus Temp

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

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	Altro
Acrobazia	6	D1S	2	
Valutare	-1	I-1T	-	
Raggirare	1	C1R	-	
Scalare	10	F6R	2	
Diplomazia	1	C1R	-	
Disattivare Congegni	1	D1S	-	
Camuffare	1	C1R	-	
Artista della fuga	1	D1S	-	
Volare	1	D1S	-	
Addestrare Animali	1	C1R	-	
Guarire	0	SOG	-	
Intimidire	8	C1R	4	
Linguistica	0	I-1T	1	
Percezione	7	SOG	4	
Cavalcare	8	D1S	4	
Intuizione	0	SOG	-	
Rapidità di Mano	1	D1S	-	
Sapienza Magica	-1	I-1T	-	
Furtività	1	D1S	-	
Sopravvivenza	4	SOG	1	
Nuotare	10	F6R	2	
Usare Oggetti Magici	1	C1R	-	

NOTE

+4 to jump

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite

☐ Morente ☐ Stabile Non-letali ☐ Inconscio

46 pf

pf

pf

COMBATTIMENTO

BONUS INIZIATIVA: Altro

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

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 A MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Mod. di Taglia Altro

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

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Mod. di Taglia Modificatore Deviazione Altro

Bonus morale

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

DIFESA

CLASSE ARMATURA

Armatura & Scudo Mod. di Taglia Altro

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

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

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

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

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

CA Temp. Resistenza Inc. 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	#
	<div> <div>□</div><div>□</div><div>□</div><div>□</div><div>□</div><div>□</div><div>□</div><div>□</div><div>□</div><div>□</div> </div>

TIRI SALVEZZA

Salvezza base Altro Temp

TEMPRA SALVEZZA

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

RIFLESSI SALVEZZA

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

VOLONTÀ SALVEZZA

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

☐ Eludere ☐ Resistenza

EFFETTI

□□□□□□
□□□□□□

□□□□□□
□□□□□□