BN Call Down The Legends

Class Barbarian | Poziom 4

Rasa: Human (construct)

DOBRY / PRAWORZĄDNY / CHAOTYCZNY / ZŁY

MĘSKA / ŻEŃSKA

ATRYBUTY

	Wartość Atrybutu	z Przedmiotu	Modyfikator Atrybutu	Tymczasowa Premia
S	20		+5	
ZR	13		+1	
BD	20		+5	
INT	8		-1	
RZT	10		0	
CHA	12		+1	

Modyfikator Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętność			+3	Rangi	Inne
Zwinność	6	1	X	2	
Szacowanie	-1	-1	☐	-	
Blefowanie	1	1	☐	-	
Wspinaczka	10	5	X	2	
Dyplomacja	1	1	☐	-	
Unieszkodliwianie Mechanizmów	1	1	☐	-	
Przebieranie	1	1	☐	-	
Wyzwalanie się	1	1	☐	-	
Latanie	1	1	☐	-	
Postępowanie ze Zwierzętami	1	1	X	-	
Leczenie	0	0	☐	-	
Zastraszanie	8	1	X	4	
Języki	0	-1	☐	1	
Percepcja	7	0	X	4	
Jeździectwo	8	1	X	4	
Wyczucie Pobudek	0	0	☐	-	
Zręczna Dłoń	1	1	☐	-	
Czarostwo	-1	-1	☐	-	
Skradanie się	1	1	☐	-	
Survival	4	0	X	1	
Pływanie	10	5	X	2	
Używanie Magicznych Urządzeń	1	1	☐	-	
			☐	-	
			☐		
			☐		
			☐		
			☐		

EKWIPUNEK

Masterwork studded leather armour

Właściwości

Iron mask

Właściwości

Właściwości

EKWIPUNEK

NOTES

+4 to jump

ŻYCIE

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI: 46 pw | pw | pw

☐ Umierający ☐ Stabilny | Stłuczenia ☐ Nieprzytomny

WALKA

INICJATYWA PREMIA Inne: +1 = +1 +

PREMIE DO ATAKU: +4 | Tymczasowy + | Tymczasowe Obrażenia +

Szybkość: m cm | w Zbroi m cm | Tymczasowa Prędkość m cm

Pływanie m cm | Latanie m cm | Wspinaczka m cm

MANEWRY BOJOWE

MANEWRY BOJOWE PREMIA: +9 = Bazowa Premia + +5 + Modyfikator z Rozmiaru + Inne

MANEWR BOJOWY OBRONA: 19 = 10 + Bazowa Premia + +5 + Modyfikator z Rozmiaru +1 + Modyfikator z Odbicia + Inne -2 | Premia z Morali +

ATAKI

Masterwork greatclub

Zasięg	Premia do ataku	Obrażenia	Krytyk
m cm	+10	d10+7	× 2
m cm			
m cm			

Amunicja #

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA: 13 = 10 + +1 + Zbroja i Tarcza +3 - Modyfikator z Rozmiaru + Inne -1

NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA: 12 = 10 / + +3 - + -1

DOTYK KLASA PANCERZA: 10 = 10 + +1 / - + -1

Tymczasowa KP | Odporność na Czary | Redukcja Obrażeń

KP | | /

RZUTY OBRONNE

	Bazowa Premia	Inne	Tymczasowy
WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY: +9 =	+5	+4	
REFLEKS Rz. Obr.: +2 =	+2	+1	
WOLA Rz. Obr.: +3 =	0	+1	+2

☐ Uchylanie ☐ Krzepa

ZDOLNOŚCI BOJOWE

Intimidating glare: shaken for 1d4rds + 1rd for every 5 points by which you beat his DC

Roused anger

EFEKTY