

PNG

## Call Down The Legends

Razza  
Human (construct)

BUMBO LEGALE  
CAPICHO MALVAGIO

MASCHILE FEMMINILE

### CARATTERISTICHE

Punteggio Bonus Modificatore Bonus  
Caratteristica oggetto Caratteristica 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