

PNG

Call Down The Legends



Razza

Human (construct)

CARATTERISTICHE

Punteggio Caratteristica Bonus oggetto Mod. 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	-1T	-	
Raggirare	1	C1R	-	
Scalare	10	F5R	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	-1T	1	
Percezione	7	SOG	4	
Cavalcare	8	D1S	4	
Intuizione	0	SOG	-	
Rapidità di Mano	1	D1S	-	
Sapienza Magica	-1	-1T	-	
Furtività	1	D1S	-	
Sopravvivenza	4	SOG	1	
Nuotare	10	F5R	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 Modificatore di Taglia
IN COMBATTIMENTO

B+9 = **Attacco Base** + **I+5R** +

DIFESA DA MANOVRA
IN COMBATTIMENTO

Modificatore di Taglia
Deviazione Altro

Bonus morale

D19C = **10** + **Attacco Base** + **F+5** + **I+1S** +

DIFESA

Armat. Modificatore di Taglia
& Scudo Altro

CLASSE ARMATURA

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

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

12 = **10** / + **+3** -

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

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

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 Altro Temp

TEMPRA SALVEZZA

T+9 = **+5S** + **+4** +

RIFLESSI SALVEZZA

+2 = **I+2S** + **+1** +

VOLONTÀ SALVEZZA

+3 = **SOG** + **+1** + **+2**

☐ Eludere ☐ Resistenza

EFFETTI