BN

Call Down The Legends

Rasa: Human (construct)

DOBRY / PRAWORZĄDNY / CHAOTYCZNY / PRZY

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

EKWIPUNEK

Masterwork studded leather armour

Właściwości

Iron mask

Właściwości

Właściwości

EKWIPUNEK

Klasa: Barbarzyńca

Poziom: 4

UMIEJĘTNOŚCI

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

NOTATKI

+4 to jump

ŻYCIE

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI: 46 pw

☐ Umierający ☐ Stabilny

Stłuczenia: pw

☐ Nieprzytomny: pw

WALKA

INICJATYWA = PREMIA +1 + Inne

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

ATAKI

Masterwork greatclub

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

Amunicja #

MANEWRY BOJOWE

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

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

KLASA PANCERZA

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

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

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

Tymczasowa KP | Odporność na Czary | Redukcja Obrażeń

RZUTY OBRONNE

WYTRWAŁOŚĆ = Bazowa Premia +5 + Inne +4 + Tymczasowy

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