PNG

Call Down The Legends

Classe: Barbaro — Livello: 4

Razza: Human (construct)

BUONO / LEGALE / CAOTICO / MALVAGIO

MASCHIO / FEMMINA

CARATTERISTICHE

	Punteggio Caratteristica	Bonus oggetto	Modificatore Caratteristica	Bonus Temporaneo
FOR	20		+5	
DES	13		+1	
COS	20		+5	
INT	8		-1	
SAG	10		0	
CAR	12		+1	

Modificatore di Caratteristica = (Punteggio Car. Totale - 10) / 2

EQUIPAGGIAMENTO

Masterwork studded leather armour

Proprietà

Iron mask

Proprietà

Proprietà

ABILITÀ

Abilità			+3	Gradi	Varie
Acrobazia	6	1	X	2	
Valutare	-1	-1	☐	-	
Raggirare	1	1	☐	-	
Scalare	10	5	X	2	
Diplomazia	1	1	☐	-	
Disattivare Congegni	1	1	☐	-	
Camuffare	1	1	☐	-	
Artista della fuga	1	1	☐	-	
Volare	1	1	☐	-	
Addestrare Animali	1	1	X	-	
Guarire	0	0	☐	-	
Intimidire	8	1	X	4	
Linguistica	0	-1	☐	1	
Percezione	7	0	X	4	
Cavalcare	8	1	X	4	
Intuizione	0	0	☐	-	
Rapidità di Mano	1	1	☐	-	
Sapienza Magica	-1	-1	☐	-	
Furtività	1	1	☐	-	
Sopravvivenza	4	0	X	1	
Nuotare	10	5	X	2	
Usare Oggetti Magici	1	1	☐	-	
			☐	-	
			☐		
			☐		
			☐		
			☐		

INVENTARIO

NOTE

+4 to jump

SALUTE

PUNTI FERITA — Ferite: 46 pf — pf — pf

☐ Morente ☐ Stabile — Non-letali ☐ Inconscio

COMBATTIMENTO

INIZIATIVA = +1 (BONUS) + +1 (DES) + Varie

ATTACCO BASE: +4 — Attacco Temp. + — Danno Temp. +

VELOCITÀ: m q — con Armatura: m q — Velocità Temp.: m q

Nuotare: m q — Volare: m q — Scalare: m q

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

BONUS A MANOVRA IN COMBATTIMENTO = +9 (BAC) = Attacco Base + +5 (FOR) + Modificatore di taglia + Varie

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO = 19 (DAC) = 10 + Attacco Base + +5 (FOR) + +1 (DES) + Modificatore di taglia + Modificatore Deviazione +1 + Varie -2 + Bonus morale +

ATTACCHI

Masterwork greatclub

Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m q	+10	d10+7	× 2
m q			
m q			

Munizioni #

DIFESA

CLASSE ARMATURA (CA) = 13 = 10 + +1 (DES) + Armatura & Scudo +3 - Modificatore di taglia + Varie -1

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA = 12 = 10 / + +3 - + -1

CONTATTO CLASSE ARMATURA = 10 = 10 + +1 (DES) / - + -1

CA Temp. — Resistenza agli Incantesimi — Riduzione del danno

CA / /

TIRI SALVEZZA

	Salvezza base	Varie	Temp
TEMPRA (COS)	+9 = +5	+ +4	+
RIFLESSI (DES)	+2 = +2	+ +1	+
VOLONTÀ (SAG)	+3 = 0	+ +1	+ +2

☐ Eludere ☐ Resistenza

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

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

Roused anger

EFFETTI