

PNJ

Call Down The Legends



Raza

Human (construct)

CARACTERÍSTICAS

	Puntuación de Característica	Bonif Objeto	Modif Caract.	Bonus Temp
FUE	20		+5E	
DES	13		+1S	
CON	20		+5N	
INT	8		-1T	
SAB	10		0B	
CAR	12		+1R	

Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil. -10) ÷ 2

EQUIPO

Masterwork studded leather armour

Propiedades

Iron mask

Propiedades

Propiedades

INVENTARIO

CLASE

Barbaro

Nivel

4

HABILIDADES

Habilidad		+3	Rangos	Misc
Acrobacias	6	D1S	X	2
Tasación	-1	-1T		-
Engañar	1	C1R		-
Trepar	10	F5E	X	2
Diplomacia	1	C1R		-
Inutilizar Mecanismo	1	D1S		-
Disfrazarse	1	C1R		-
Escapismo	1	D1S		-
Volar	1	D1S		-
Trato con Animales	1	C1R	X	-
Curar	0	S0B		-
Intimidar	8	C1R	X	4
Lingüística	0	-1T		1
Percepción	7	S0B	X	4
Montar	8	D1S	X	4
Averiguar Intenciones	0	S0B		-
Juego de Manos	1	D1S		-
Conocimiento de Conjuros	1	-1T		-
Sigilo	1	D1S		-
Supervivencia	4	S0B	X	1
Nadar	10	F5E	X	2
Usar Objeto Mágico	1	C1R		-

NOTAS

+4 to jump

SALUD

PUNTOS DE GOLPE

46

pg

☐ Moribundo ☐ Estable

No Letal

☐ Inconsciente

COMBATE

BONUS INICIATIVA

Misc

$$I+1C = I+1S +$$

ATAQUE BASE

Ataque Temp. Daño Temporal

+4

VELOCIDAD

con Armadura

Vel Temp

' c

Nadar

' c

Volar

' c

Trepar

' c

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE

Mod Tamaño

Misc

$$B+9C = \text{Ataque Base} + I+5E +$$

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE

D19C

10

+5E

+1S

+1

-2

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

DEFENSA

CLASE DE ARMADURA

Armadura y Escudo

Mod Tamaño

Misc

13

10

+1S

+3

-1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

12

10

+3

-1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

10

10

+1S

-1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

ATAQUES

Masterwork greatclub

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

' c

+10

d10+7

x 2

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

' c

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

' c

Munición

#

Mod Tamaño

Mod de Desvío

Misc

Bon de Moral

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

TIROS DE SALVACIÓN

SALVACIÓN DE FORTALEZA

+9T

+5N

+4

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

SALVACIÓN REFLEJOS

+2

+2S

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

SALVACIÓN VOL

+3

S0B

+1

+2

+1

+1

+1

+1

+1

+1

EFECTOS

Intimidating glare: shaken for 1d4rds + 1rd for every

5 points by which you beat his DC

Roused anger

□□□□□□

□□□□□□