

PNJ

Call Down The Legends



Raza

Human (construct)

CARACTERÍSTICAS

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

Mod de Característica = (Punt Total de Característica) - 10

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
Lenguas	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

Nadar

Volar

Trepar

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA

DE COMBATE

Mod

Tamaño

Misc

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

DEFENSA MANIOBRA

DE COMBATE

$$D19C = 10 + \text{Ataque Base} + I+5E + I+1S +$$

Mod

Tamaño

Mod de

Desvío

Misc

Bon de

Moral

DEFENSA

CLASE DE ARMADURA

Armadura y Escudo

Mod

Tamaño

Misc

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

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

$$12 = 10 / + +3 - + -1$$

CLASE DE ARMADURA TOQUE

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

CA Temp Resistencia a conjuros

Reducción Daño

CA

APTITUDES DE COMBATE

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

5 points by which you beat his DC

Roused anger

ATAQUES

Masterwork greatclub

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

+10

d10+7

x 2

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Munición

#

TIROS DE SALVACIÓN

SALVACIÓN DE FORTALEZA

$$F+9T = C+5N + +4 +$$

SALVACIÓN REFLEJOS

$$R+2 = I+2S + +1 +$$

SALVACIÓN VOL

$$V+3 = S0B + +1 + +2$$

☐ Evasión ☐ Aguante

EFECTOS

