

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

+1C = +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

+9 = +5E +

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

Mod Tamaño

Mod de Desvío

Misc

Bon de Moral

D19C = 10 + +5E + +1S + +1 -2

## DEFENSA

CLASE DE ARMADURA

Armadura y Escudo

Mod Tamaño

Misc

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

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

12 = 10 / + +3 - + -1

CLASE DE ARMADURA TOQUE

10 = 10 + +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

+9 = +5N + +4 +

SALVACIÓN REFLEJOS

+2 = +2S + +1 +

SALVACIÓN VOL

+3 = S0B + +1 + +2

☐ Evasión ☐ Aguante

## EFECTOS

□□□□□□

□□□□□□