PNJ

# Call Down The Legends

Raza: Human (construct)

BUENO / LEGAL / CAÓTICO / MALIGNO

HOMBRE / MUJER

CLASE: Barbaro — Nivel: 4

## CARACTERÍSTICAS

| | Puntuación de Característica | Bonif Objeto | Modif Caract. | Bonus Temp |
|---|---|---|---|---|
| FUE | 20 | | +5 | |
| DES | 13 | | +1 | |
| CON | 20 | | +5 | |
| INT | 8 | | -1 | |
| SAB | 10 | | 0 | |
| CAR | 12 | | +1 | |

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

## HABILIDADES

| Habilidad | | | +3 | Rangos | Misc |
|---|---|---|---|---|---|
| Acrobacias | 6 | 1 | X | 2 | |
| Tasación | -1 | -1 | ☐ | - | |
| Engañar | 1 | 1 | ☐ | - | |
| Trepar | 10 | 5 | X | 2 | |
| Diplomacia | 1 | 1 | ☐ | - | |
| Inutilizar Mecanismo | 1 | 1 | ☐ | - | |
| Disfrazarse | 1 | 1 | ☐ | - | |
| Escapismo | 1 | 1 | ☐ | - | |
| Volar | 1 | 1 | ☐ | - | |
| Trato con Animales | 1 | 1 | X | - | |
| Curar | 0 | 0 | ☐ | - | |
| Intimidar | 8 | 1 | X | 4 | |
| Idiomas | 0 | -1 | ☐ | 1 | |
| Percepción | 7 | 0 | X | 4 | |
| Montar | 8 | 1 | X | 4 | |
| Averiguar Intenciones | 0 | 0 | ☐ | - | |
| Juego de Manos | 1 | 1 | ☐ | - | |
| Conocimiento de Conjuros | 1 | -1 | ☐ | - | |
| Sigilo | 1 | 1 | ☐ | - | |
| Supervivencia | 4 | 0 | X | 1 | |
| Nadar | 10 | 5 | X | 2 | |
| Usar Objeto Mágico | 1 | 1 | ☐ | - | |
| | | | ☐ | - | |
| | | | ☐ | | |
| | | | ☐ | | |
| | | | ☐ | | |
| | | | ☐ | | |

## EQUIPO

Masterwork studded leather armour

Propiedades

Iron mask

Propiedades

Propiedades

## INVENTARIO

## NOTAS

+4 to jump

## SALUD

PUNTOS DE GOLPE: 46 pg

Heridas: pg

☐ Moribundo ☐ Estable

No Letal: pg

☐ Inconsciente

## COMBATE

BONUS INICIATIVA: +1 = +1 + Misc

ATAQUE BASE: +4 — Ataque Temp. + — Daño Temporal +

VELOCIDAD: ' c — con Armadura ' c — Vel Temp ' c

Nadar ' c — Volar ' c — Trepar ' c

## ATAQUES

Masterwork greatclub

| Alcance | Bon de Ataque | Daño | Crítico |
|---|---|---|---|
| ' c | +10 | d10+7 | × 2 |
| ' c | | | |
| ' c | | | |

Munición #

## MANIOBRAS DE COMBATE

BON MANIOBRA DE COMBATE: +9 = Ataque Base + +5 + Mod Tamaño + Misc

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE: 19 = 10 + Ataque Base + +5 + +1 + Mod Tamaño + Mod de Desvío +1 + Misc -2 — Bon de Moral +

## DEFENSA

CLASE DE ARMADURA: 13 = 10 + +1 + Armadura y Escudo +3 − Mod Tamaño + Misc -1

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO: 12 = 10 / + +3 − + -1

CLASE DE ARMADURA TOQUE: 10 = 10 + +1 / − + -1

CA Temp — Resistencia a conjuros — Reducción Daño

CA /

## TIROS DE SALVACIÓN

| | Salvación Base | Misc | Temp |
|---|---|---|---|
| SALVACIÓN DE FORTALEZA: +9 | +5 | +4 | |
| SALVACIÓN REFLEJOS: +2 | +2 | +1 | |
| SALVACIÓN VOL: +3 | 0 | +1 | +2 |

☐ Evasión ☐ Aguante

## APTITUDES DE COMBATE

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

Roused anger

## EFECTOS