

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	

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	0B		-
Intimidar	8	C1R	X	4
Lingüística	0	-1T		1
Percepción	7	0B	X	4
Montar	8	D1S	X	4
Averiguar Intenciones	0	0B		-
Juego de Manos	1	D1S		-
Conocimiento de Conjuros	1	-1T		-
Sigilo	1	D1S		-
Supervivencia	4	0B	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

pg

pg

COMBATE

BONUS INICIATIVA

Misc

I+1C = **I+1S** +

ATAQUE BASE

Ataque Temp. Daño Temporal

+4

+

+

VELOCIDAD

con Armadura

Vel Temp

' c

' c

' c

Nadar

Volar

Trepar

' c

' c

' c

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA

DE COMBATE

Mod

Tamaño

Misc

B+9C = **Ataque Base** + **I+5E** +

DEFENSA MANIOBRA

DE COMBATE

Mod

Tamaño

Mod de

Desvío

Misc

Bon de

Moral

D19C = 10 + **Ataque Base** + **+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 DE 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
' c	+10	d10+7	× 2
' c			
' c			
' c			
' c			
Munición	#		

TIROS DE SALVACIÓN

SALVACIÓN DE FORTALEZA

F+9T = **+5N** + **+4** +

SALVACIÓN REFLEJOS

R+2 = **+2S** + **+1** +

SALVACIÓN VOL

+3L = **0B** + **+1** + **+2**☐ Evasión ☐ Aguante

EFECTOS

□□□□□□

□□□□□□