

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

+1C = +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

BON MANIOBRA DE COMBATE

B+9C = Ataque Base +1+5E +

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE

D19C = 10 + Ataque Base + +5E + +1S +

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

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c			

Munición	#
	<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>

Mod Tamaño	Mod de Desvío	Misc	Bon de Moral
			+

TIROS DE SALVACIÓN

Salvación Base Misc Temp

SALVACIÓN DE FORTALEZA

+9T = +5N + +4 +

SALVACIÓN REFLEJOS

+2 = +2S + +1 +

SALVACIÓN VOL

+3 = S0B + +1 + +2

☐ Evasión ☐ Aguante

EFECTOS