PNJ

Call Down The Legends

Raza: Human (construct)

BUENO / LEGAL / CAOTICO / MALIGNO

HOMBRE / MUJER

CLASE: Barbaro — Nivel: 4

CARACTERÍSTICAS

	Puntuación de Característica	Bonif Objeto	Modif Caract.	Bon 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	
Lingüistica	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

MANIOBRAS DE COMBATE

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

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

ATAQUES

Masterwork greatclub

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

Munición: #

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 DE TOQUE: 10 = 10 + +1 / - + -1

CA Temp: CA — Resistencia a conjuros: — Reducción Daño: /

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