

PNJ

Call Down The Legends



Race

Human (construct)

CARACTERISTIQUES

	Valeur de Carac.	Bonus d'objets	Mod. de Carac.	Bonus Temp
FOR	20		+5R	
DEX	13		+1X	
CON	20		+5N	
INT	8		-1T	
SAG	10		0G	
CHA	12		+1A	

Modificateur de Carac. = (Valeur de la Carac. - 10)

EQUIPEMENT

Masterwork studded leather armour

Propriétés

Iron mask

Propriétés

Propriétés

INVENTAIRE

Classe Barbare

Niveau

4

COMPETENCES

Compétence		+3	Rangs	Divers
Acrobaties	6	D1X	X	2
Estimation	-1	I-1T		-
Bluff	1	C1A		-
Escalade	10	F5R	X	2
Diplomatie	1	C1A		-
Sabotage	1	D1X		-
Déguisement	1	C1A		-
Evasion	1	D1X		-
Vol	1	D1X		-
Dressage	1	C1A	X	-
Premiers soins	0	S0G		-
Intimidation	8	C1A	X	4
Linguistique	0	I-1T		1
Perception	7	S0G	X	4
Equitation	8	D1X	X	4
Psychologie	0	S0G		-
Escamotage	1	D1X		-
Art de la magie	-1	I-1T		-
Discrétion	1	D1X		-
Survie	4	S0G	X	1
Natation	10	F5R	X	2
Utilisation d'objets magiques	1	C1A		-

NOTES

+4 to jump

SANTÉ

PTS DE VIE Blessures

☐ Mourant ☐ StableNon létaux ☐ Inconscient

46

pv

pv

pv

COMBAT

BONUS D'INITIATIVE Divers

I+1T = D+1X +

ATTAQUE DE BASE Attaque tempDommages temp

+4

+

+

VITESSE

avec armure

Vitesse temp

m c.

m c.

m c.

Natation

Vol

Escalade

m c.

m c.

m c.

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE

Mod. de taille

Divers

B+9 = Base +1+5R +

DEGRÉ DE

MANOEUVRE DÉFENSIVE

Mod. de taille

Modificateur de parade

Divers

Bonus de moral

D19 = 10 + Base + F+5 + I+1X + + +1 + -2

DEFENSE

CLASSE D'ARMURE

Armure & Bouclier

Mod. de taille

Divers

13 = 10 + D+1X + +3 - + -1

PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE

12 = 10 / + +3 - + -1

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

10 = 10 + D+1X / - + -1

CA temp

Rés. à la magie

Réduction de dégâts

CA

/

CAPACITÉS DE COMBAT

Intimidating glare: shaken for 1d4rds + 1rd for every

5 points by which you beat his DC

Roused anger

ATTAQUES

Masterwork greatclub

Portée	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m c.	+10	d10+7	× 2

Portée	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m c.			

Portée	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m c.			

Munitions	#
	□□□□□□□□□□□□□□□□

JETS DE SAUVEGARDE

BONUS DE BASEDivers Temp

JET DE VIGUEUR +9 = C+5N + +4 +

JET DE RÉFLEXES +2 = D+2X + +1 +

JET DE VOLONTÉ +3 = S0G + +1 + +2

☐ Évasion ☐ Endurance

EFFETS

□□□□□□

□□□□□□