PNJ

Call Down The Legends

Classe: Barbare

Niveau: 4

Race: Human (construct)

BON / LOYAL / CHAOTIQUE / MAUVAIS

HOMME / FEMME

CARACTERISTIQUES

	Valeur de Carac.	Bonus d'objets	Mod. de Carac.	Bonus Temp
FOR	20		+5	
DEX	13		+1	
CON	20		+5	
INT	8		-1	
SAG	10		0	
CHA	12		+1	

Modificateur de Carac. = (Valeur de la Carac. -10) /2

EQUIPEMENT

Masterwork studded leather armour

Propriétés

Iron mask

Propriétés

Propriétés

COMPETENCES

Compétence			+3	Rangs	Divers
Acrobaties	6	DEX 1	X	2	
Estimation	-1	INT -1	☐	-	
Bluff	1	CHA 1	☐	-	
Escalade	10	FOR 5	X	2	
Diplomatie	1	CHA 1	☐	-	
Sabotage	1	DEX 1	☐	-	
Déguisement	1	CHA 1	☐	-	
Evasion	1	DEX 1	☐	-	
Vol	1	DEX 1	☐	-	
Dressage	1	CHA 1	X	-	
Premiers soins	0	SAG 0	☐	-	
Intimidation	8	CHA 1	X	4	
Linguistique	0	INT -1	☐	1	
Perception	7	SAG 0	X	4	
Equitation	8	DEX 1	X	4	
Psychologie	0	SAG 0	☐	-	
Escamotage	1	DEX 1	☐	-	
Art de la magie	-1	INT -1	☐	-	
Discrétion	1	DEX 1	☐	-	
Survie	4	SAG 0	X	1	
Natation	10	FOR 5	X	2	
Utlisation d'objets magiques	1	CHA 1	☐	-	
			☐	-	
			☐		
			☐		
			☐		
			☐		

INVENTAIRE

NOTES

+4 to jump

SANTE

PTS DE VIE: 46 pv

Blessures: pv

☐ Mourant ☐ Stable

Non létaux: pv ☐ Inconscient

COMBAT

BONUS D' INITIATIVE: +1 = DEX +1 + Divers

ATTAQUE DE BASE: +4 + Attaque temp + Dommages temp

VITESSE: m cases — avec armure: m cases — Vitesse temp: m cases

Natation: m cases — Vol: m cases — Escalade: m cases

ATTAQUES

Masterwork greatclub

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

Munitions: #

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE: +9 = Base Attaque + FOR +5 + Taille Modificateur + Divers

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE: 19 = 10 + Base Attaque + FOR +5 + DEX +1 + Taille Modificateur + Modificateur de parade +1 + Divers -2 + Bonus de moral

DEFENSE

CLASSE D'ARMURE: 13 = 10 + DEX +1 + Armure & Bouclier +3 − Taille Modificateur + Divers -1

PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE: 12 = 10 / + +3 − + -1

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT: 10 = 10 + DEX +1 / − + -1

CA temp: CA — Rés. à la magie: — Réduction de dégâts: /

JETS DE SAUVEGARDE

	Bonus de base	Divers	Temp
JET DE VIGUEUR	+5 (CON)	+4	
JET DE RÉFLEXES	+2 (DEX)	+1	
JET DE VOLONTÉ	+3 (SAG)	+1	+2

☐ Evasion ☐ Endurance

CAPACITÉS DE COMBAT

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

Roused anger

EFFETS