

PNJ

Call Down The Legends

Race
Human (construct)

CARACTERISTIQUES

	Valeur de Carac.	Objet Bonus	Mod. de Carac.	Bonus Temp
STR	20		+5	
DEX	13		+1	
CON	20		+5	
INT	8		-1	
SAG	10		0	
CHA	12		+1	

Modificateur de Caractéristique = (Score Total de Caractéristique - 10) ÷ 2

EQUIPEMENT

Masterwork studded leather armour

Propriétés

Iron mask

Propriétés

Propriétés

INVENTAIRE

Class

Barbarian

Niveau

4

COMPETENCES

Compétence		+3	Rangs	Divers
Acrobaties	6	D1X	X	2
Evaluation	-1	D-1T		-
Bluff	1	C1A		-
Escalade	10	S5R	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	D1T		1
Perception	7	S0G	X	4
Equitation	8	D1X	X	4
Psychologie	0	S0G		-
Escamotage	1	D1X		-
Art de la magie	-1	D-1T		-
Discrétion	1	D1X		-
Survival	4	S0G	X	1
Natation	10	S5R	X	2
Utilisation d'objets magiques		C1A		-

NOTES

+4 to jump

SANTÉ

POINTS DE VIE Blessures

☐ Mourant ☐ StableNon létaux ☐ Inconscient

46

pv

pv

pv

COMBAT

BONUS D'INITIATIVE Divers

D+1T = D+1X +

ATTAQUE DE BASE Temp Attack Dommages temp

+4

+

+

VITESSE

avec armure

Vitesse temp

piedscases

piedscases

piedscases

Natation

Vol

Escalade

piedscases

piedscases

piedscases

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT

BONUS

Taille

Modificateur Divers

B+9 = Base +5R +

MANOEUVRES DE COMBAT

DEFENSE

Taille

Deflection

Modificateur Modificateur Divers

Moral

Bonus

D19 = 10 + Base +5R + D+1X + + +1 + -2

DEFENSE

CLASSE D'ARMURE

Armour & Shield

Taille

Divers

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

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

12 = 10 / + +3 - + -1

CONTACT CLASSE D'ARMURE

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

CA temp Résistance à la magie Réduction de dommage

CA

/

COMPETENCES 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	Dommages	Critique
pieds cases	+10	d10+7	× 2

Portée	Bonus d'attaque	Dommages	Critique
pieds cases			

Portée	Bonus d'attaque	Dommages	Critique
pieds cases			

Munitions	#
	<div> <div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div> </div>

JETS DE SAUVEGARDE

JET DE VIGUEUR Base Save Divers Temp

+9 = +5 + +4 +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

+2 = D+2X + +1 +

VOLONTÉ SAUVEGARDE

+3 = S0G + +1 + +2

☐ Evasion ☐ Endurance

EFFETS