

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

Classe Barbare

Niveau

4

## COMPETENCES

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

## NOTES

+4 to jump

## SANTÉ

POINTS DE VIE Blessures

☐ Mourant ☐ StableNon létal ☐ Inconscient

46

pv

pv

pv

## COMBAT

BONUS D'INITIATIVE Divers

+1 = +1 +

ATTAQUE DE BASE Attaque temp Dommages temp

+4 + +

VITESSE

avec armure

Vitesse temp

m cases m cases m cases

Natation Vol Escalade

m cases m cases m cases

## MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT

BONUS Taille Modificateur Divers

+9 = Base +5 + +

MANOEUVRES DE COMBAT

DEFENSE

D19 = 10 + Base +5 + +1 + +1 + -2

## DEFENSE

CLASSE D'ARMURE

Armure &amp; Bouclier Taille Divers

13 = 10 + +1 + +3 - + -1

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

12 = 10 / + +3 - + -1

CONTACT CLASSE D'ARMURE

10 = 10 + +1 / - + -1

CA temp Résistance à la magie Réduction de dégâts

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 Dégâts Critique

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

Munitions #

Taille Deflection Moral Bonus

## JETS DE SAUVEGARDE

Base Save Divers Temp

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

RÉFLEXES SAUVEGARDE +2 = +2 + +1 +

VOLONTÉ SAUVEGARDE +3 = 0 + +1 + +2

☐ Evasion ☐ Endurance

## EFFETS

□ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □