

PNJ

Call Down The Legends

Race
Human (construct)

☐ BON ☐ LOYAL ☐ CHAOTIC ☐ MAUVAIS
☐ MÂLE ☐ FEMELLE

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 Caractéristiques = (Score total de

EQUIPEMENT

Masterwork studded leather armour

Propriétés

Iron mask

Propriétés

Propriétés

INVENTAIRE

Classe Barbare

Niveau

4

COMPETENCES

Compétence		+3	Rangs	Divers
Acrobaties	6	D1X	2	
Evaluation	-1	I-1T	-	
Bluff	1	C1A	-	
Escalade	10	S5R	2	
Diplomatie	1	C1A	-	
Sabotage	1	D1X	-	
Déguisement	1	C1A	-	
Evasion	1	D1X	-	
Vol	1	D1X	-	
Dressage	1	C1A	-	
Premiers soins	0	S0G	-	
Intimidation	8	C1A	4	
Linguistique	0	I1T	1	
Perception	7	S0G	4	
Equitation	8	D1X	4	
Psychologie	0	S0G	-	
Escamotage	1	D1X	-	
Art de la magie	-1	I-1T	-	
Discrétion	1	D1X	-	
Survie	4	S0G	1	
Natation	10	S5R	2	
Utilisation d'objets magiques	1	C1A	-	

NOTES

+4 to jump

SANTÉ

POINTS DE VIE Blessures

☐ Mourant ☐ StableNon létal ☐ Inconscient

46

pv

pv

pv

COMBAT

BONUS D'INITIATIVE Divers

I+1T = D+1X +

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

Mod. de

taille

Divers

B+9 = Base +5R +

MANOEUVRES DE COMBAT

DEFENSE

D19 = 10 + Base +5 +1X +

Mod. de

taille

Deflection

Modificateur

Divers

Moral

Bonus

+

DEFENSE

CLASSE D'ARMURE

Armure & Bouclier

Mod. de

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 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

m

cases

+10

d10+7

× 2

Portée

Bonus d'attaque

Dégâts

Critique

m

cases

Portée

Bonus d'attaque

Dégâts

Critique

m

cases

Munitions

#

JETS DE SAUVEGARDE

Base Save Divers Temp

JET DE VIGUEUR

+9 = +5 + +4 +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

+2 = D+2X + +1 +

VOLONTÉ SAUVEGARDE

+3 = S0G + +1 + +2

☐ Evasion ☐ Endurance

EFFETS

