

PNJ

## Call Down The Legends

Race  
Human (construct)

☐ MALE ☐ FEMALE

## 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	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		-
Survival	4	0	X	1
Natation	10	5	X	2
Utilisation d'objets magiques	1	1		-

## NOTES

+4 to jump

## SANTÉ

POINTS DE VIE Blessures

☐ Mourant ☐ StableNon létaux ☐ Inconscient

46

pv

pv

pv

## COMBAT

BONUS D' BONUS

Divers

+1 = +1 +

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

+9 = Base +5 +

MANOEUVRES DE COMBAT

DEFENSE

Taille

Deflection

Modificateur Modificateur Divers

Moral

Bonus

D19 = 10 + Base +5 +1 +

+ +1 + -2

+

## DEFENSE

CLASSE D'ARMURE

Armour &amp; Shield

Taille Modificateur

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 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	Dommage	Critique
pieds cases	+10	d10+7	× 2

Portée	Bonus d'attaque	Dommage	Critique
pieds cases			

Portée	Bonus d'attaque	Dommage	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 SAVE

Base Save Divers Temp

+9 = +5 + +4 +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

+2 = +2 + +1 +

VOLONTÉ SAUVEGARDE

+3 = 0 + +1 + +2

☐ Evasion ☐ Endurance

## EFFETS