DONS, TRAITS ET CAPACITÉS SPÉCIALES

NIVEAUX

CLASSES | Niveau
- [ ] 1
- [ ] 2
- [ ] 3
- [ ] 4
- [ ] 5

Ajustement de niveau

NIVEAU EFFECTIF DU PERSONNAGE

Pénalité de niveau **-** Bonus de Niveau **+** Niveau de Lanceur de Sort

	Mod. de Carac.	Bonus d'objets	Modificateur Temp
FOR	FOR		FOR
CON	CON		CON
DEX	DEX		DEX
INT	INT		INT
SAG	SAG		SAG
CHA	CHA		CHA

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE
BBA

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE
BMO

COMBAT MANOEUVRE DEFENCE
DMD

DONS

Bonus | Valeur de base | Stat | Stat | Valeur | Valeur | Amélioration | Diminution
= $\cdots\cdots$ $\cdots\cdots$ $\cdots\cdots$ | **+** **-** = $\cdots\cdots$ $\cdots\cdots$

Bonus | Valeur de base | Stat | Stat | Valeur | Valeur | Amélioration | Diminution
= $\cdots\cdots$ $\cdots\cdots$ $\cdots\cdots$ | **+** **-** = $\cdots\cdots$ $\cdots\cdots$

Bonus | Valeur de base | Stat | Stat | Valeur | Valeur | Amélioration | Diminution
= $\cdots\cdots$ $\cdots\cdots$ $\cdots\cdots$ | **+** **-** = $\cdots\cdots$ $\cdots\cdots$

= $\cdots\cdots$ $\cdots\cdots$

= $\cdots\cdots$ $\cdots\cdots$

= $\cdots\cdots$ $\cdots\cdots$