						PERSONNAGE								
						Nom								- HOWWE
I						4								
Joueur						Race				Taille				Mod. de taille
Campag	ne					CLASSES			De	gré de M	aîtri <b>s</b> nés	de vie	Niveau	Ajustement
									50	gre de m	d	uc vic	Mircua	de niveau
PX						□ 2					d			
``	C	RACTE	DICTIO	TIEC		□ 3					<del></del> d			]
	Valeur	Bonus	Mod. de	•	Modificateur						d			Niveau Effectif
	de Carac.	d'objets	Carac.	temp.	Temp	<u> </u>								Personnage
FOR			FOR		FOR	Classe de prédilection				+ INT	_ <u>d</u>	CON		
DEX			DEX		DEX	+1 par niveau	pp	ру	rgs	par nive	au par r	niveau		
			$\vdash$		_	COMPETENCES  Classe Racial,								Pénalité
CON			CON		CON	N	on entrainé	Bonus de	Cor	mpétence +3	• <b>s</b> Rangs	Dons	Divers	d'Armure
INT			INT		INT	Acrobaties	on entraine		DEX	±3 □				-[]
SAG			SAG		SAG	Estimation			INT					
			$\vdash$			Autohypnose			SAG					-
CHA			CHA		CHA	Bluff			CHA					-
	Carac. = (V					Escalade			FOR					-[
) <b>*</b>	DONS E	r CAPA(	CITES S	PECIA	LES =	Diplomatie			CHA					
						Sabotage			DEX					-[
						Déguisement	-		CHA					
						Evasion			DEX					-
						Vol			DEX					-
						Dressage			CHA					
						Premiers soins	-		SAG					
						Intimidation	-		CHA					±4 Si plus gra
						Linguistique			INT					
						Perception	_		SAG					
						Equitation			DEX					-
						Psychologie	_		SAG					
						Escamotage			DEX					-
						Art de la magie			INT					
						Discrétion			DEX					- [j
						Survie			SAG SURVIE		7.1.	7		
						☐ Traquer Natation					N/A			· []
						Utlisation d'objets magiques	_		FOR CHA					. <u>- i</u>
						Connaissances: Art de la mag	iie		INT					
						Connaissances: Exploration	, i c		INT					-
						Knowledge: Psionics			INT					
						Connaissances: Religion			INT				-	-
						Connaissances: Nature			INT					
						Connaissances: Plans			INT					
														-
														INI
														ances -
														nnaiss ofessio
S														CHAPIT
Langues														Artisanat - INT Connaissances - INT Représentation - CHAProfession - SAG
Lan														isanat -
														Art