

## Campagne

PX

	Valeur de Carac.	Bonus d'objets	Mod. de Carac.	Valeur temp.	Modificateur Temp
<b>FOR</b>	_____	_____	<b>FOR</b>	_____	<b>FOR</b>
<b>DEX</b>	_____	_____	<b>DEX</b>	_____	<b>DEX</b>
<b>CON</b>	_____	_____	<b>CON</b>	_____	<b>CON</b>
<b>INT</b>	_____	_____	<b>INT</b>	_____	<b>INT</b>
<b>SAG</b>	_____	_____	<b>SAG</b>	_____	<b>SAG</b>
<b>CHA</b>	_____	_____	<b>CHA</b>	_____	<b>CHA</b>

Mod. de Carac. = (Valeur de la Carac. - 10) / 2 (arrondi à l'inf.)

## DONS ET CAPACITES SPECIALES

## Langues

## PERSONNAGE

Nom

Race

Taille

Sexe

Mod. de  
taille

## CLASSES

□ 1

□ 2

3

4

□ 5

**Classe de prédilection**  
+1 par niveau

Rangs de compétence des de vie

d

d

d

d

d

Niveau

100

100

100

100

10

Ajustement

de niveau

Niveau

Effectif  
Personnage

11

1

## COMPETENCES

Non entraîné

Bonus de  
Comp.

Classe  
CompétencesRangs  
+3

Racial,  
Dons

Divers

Pénalité  
d'Armure

Artisanat - INT'      Connaissances - INT'  
Représentation - CHAProfession - SAG