PERSONNAGE Joueur Campagne Race Taille Mod. de РХ Rangs de compét@ésede vie Niveau Ajustement CLASSES de niveau d00 **CARACTERISTIQUES** d00 Valeur Objet Mod. de Bonus Modificateur Niveau de Carac. Bonus Carac. Temp Temp d00 Effectif Personnage **STR** d00 **DEX** d00 COMPETENCES CON Racial, Max = ECL + 3 Compétence Talent de classeRangs Divers Dons, INT Ranks Non entrainé Bonus Synergie 1 2 3 4 5 SAG **CHA** Modificateur de Caractéristiques = (Score total de Carac. - 10) ÷ 2 (A **CAPACITES SPECIALES** LANGAGES CHA npeter INT ation