		PERSONNAGE												<b>#</b> (
						Nor	m							MALE
														OğunEY
Joueur						Rac	ce				Taille			Taille
						****								Modificateur
Campagi	ne					CLASSES				Rang	gs de com	pét <b>©rés</b> ede	vie N	liveau Ajustement
						<b>1</b>						d		de niveau
PX						□ 2						d		
			DIGETO										—	
*			ERISTIQ		# (	□ 3						d	_	Niveau
	Valeur de Carac.	Objet Bonus	Mod. de Carac.	Temp Score	Modificateur Temp	<b>4</b>						<u>d</u>	L	Effectif Personnage
						<b>5</b>						d		
STR			STR		STR	Classe de prédile +1 par niveau	ection		pv	rgs	+ INT par nivea	+ CO		
DEX			DEX		DEX	T par invead				ETENCI		iu pai iiiv	cau	<b>"</b> (
			$\vdash$		_					Classe		Racial,		Favoured Pénalité
CON			CON		CON		Non entra	Compé ainé Bor	étence	Compéten	cesRangs	Feats	Divers	Terrain d'Armure
INT			INT		INT		NOII CIILI	ille boi	lus	73				
SAG			SAG		SAG									
			$\vdash$											
CHA			CHA		CHA									
Modifica	ateur de Cara	 nctéristique	e = (Score To	otal de Ca	ractéristique - 1	6) = 2 (Altonula i illi	ierreur <i>)</i>							
	DONS ET													
														_
														Connaissances - INT Profession - SAG
														ances n - SA
														nnaiss ofessio
S														
AGI														HA
LANGAGES														- INI
LA														Craft - INT Perform - CHA