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