

Campagne

\overline{PX}

MODIFICATEUR

Valeur de Carac.	Objet Bonus	Mod. de Camp.	RAGE!	Fatigue	Modificateur Temp

The diagram illustrates a 2D convolution operation. On the left, a 6x6 input grid is shown with rows labeled STR, DEX, CON, INT, SAG, and CHA. A 3x3 kernel, represented by a dashed box with a '+' sign, is applied to the input. The kernel covers the first three rows (STR, DEX, CON) and the first three columns. The output of the convolution is a 4x4 grid of feature maps, represented by a solid box with a '-' sign, with rows labeled STR, DEX, CON, INT, SAG, and CHA. The output grid is shifted one unit to the right and one unit down relative to the input grid.

Modificateur de Caractéristiques = (Score total de Carac. - 10) ÷ 2 (Arrondir à l'entier.)

DONS ET CAPACITES SPECIALES

LANGAGES

PERSONNAGE

Nom

Race

Taille

Mod. de
taille

CLASSES

□ 1

□ 2

3

4

□ 5

Classe de prédilection
+1 par niveau

Rangs de compétences de vie

d00

d00

d00

d00

d00

Niveau

--	--

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

100

100

100

Ajustement

de niveau

Niveau

Effectif
Personnage

14

COMPETENCES

Compétence	
Non entraîné	Bonus

Classe
Compétence
+3

Racial, Dons, Synergie

Divers

Forbidden Pénalité
During d'Armure
RACI

Craft - INT
Perform - CHA