

D&D 3.5

***Feuille
de Perso***

Manuel

Table des matières :

1. INTRODUCTION	3
2. PREPARATION DE SA FEUILLE DE PERSONNAGE	3
3. CREER UN PERSONNAGE	3
3.1. ONGLET > PERSO –FEUIL1	3
3.1.1. <i>Utilisation des Touches « Backup » et « Restore »</i>	5
3.2. ONGLET > MULTI – FEUIL1B.....	5
3.2.1. <i>Explicatifs des options supplémentaires :</i>	6
3.3. CAPACITE – FEUIL1C.....	7
3.4. COMBAT – FEUIL2.....	7
3.4.1. <i>La classe d'armure</i>	7
3.4.2. <i>L'armement.....</i>	7
3.4.3. <i>Le combat.....</i>	8
3.5. POSSESSION – FEUIL3	10
3.6. COMPETENCES – FEUIL4	11
3.7. DONS – FEUIL5.....	12
3.8. DIVERS – FEUIL6	14
3.9. MONTURE – FEUIL7	14
4. LES SORTS :.....	15
4.1. LES SORTS DE PRETRES	15
4.2. LES SORTS DE DRUIDES	15
4.3. LES SORTS DE MAGICIENS.....	16
5. SAUEGARDER ET CHARGER UN PERSONNAGE :	16
5.1. LE BOUTON BACKUP.....	16
5.2. LE BOUTON RESTORE.....	17
6. MONTER DE NIVEAU :	18
7. LES CLASSES DE PRESTIGES :	18
7.1. CHARGEMENT.....	18
7.2. CREATION	18
8. PETITES QUESTIONS DIVERSES (DU FORUM):.....	19
8.1. LES PETITES ETOILES POUR LES DONS :	19
8.2. LES COMPETENCES DISPARUES :	19
8.3. RACE PERSONNALISEE	19
8.4. ARMES EXOTIQUES DISPARUES	19
8.5. COMMENT PEUT ON ENCODER UNE RACE.....	19

Petit Glossaire pour débutants :

GdM : Guide du maître	MdJ : Manuel des joueurs	CP : Classe de Prestige
PNJ : Personnage non-joueur	PJ : Personnage joueur	

1. Introduction

Cette feuille de personnage respecte strictement les règles de Donjons et Dragons 3,5ème Edition et est prévu pour gérer aussi bien des PJs que des PNJs jusqu'au 20ème niveau. Le multi-classage est pris en compte et est complètement géré aussi bien dans les calculs du bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegardes, compétences, dons, etc. Il y a aussi la possibilité d'encoder, manuellement les caractéristiques des classes de prestiges. Tous les calculs se feront automatiquement. Cette feuille bien que non exhaustive contient plus de matière que le simple livre du joueur, entre autres les Dieux, les armes et les compétences des Royaumes Oubliés, ainsi que les différentes races des Elf. Les dons sont tous disponibles, et de plus des emplacements ont été prévus à cet effet pour y ajouter manuellement ceux que l'on désire utiliser.

La feuille de personnage ainsi que le manuel seront mis régulièrement à jour, afin d'obtenir une version aussi parfaite que possible, aussi n'oubliez pas de faire régulièrement un tour sur le site home.scarlet.be/voodoooclan/DL-DD3.htm (ou <http://texm.blogspot.be/2017/06/donjons-dragons-35-feuille-de-perso.html>) où vous pouvez les trouver et faire connaître votre avis dessus, ainsi que sur <http://dnd.rushland.org> pour l'agréments au mieux. Il existe aussi [un forum](#) où toutes les remarques et questions les concernant peuvent être posées.

Comme les versions évoluent, il se peut que les images associées au texte ne soient plus tout à fait identiques à celles que vous verrez avec votre version de la feuille de personnage, mais j'essayerai de maintenir le plus possible à jour les versions de ce manuel.

2. Préparation de sa feuille de personnage

Cette feuille de personnage nécessite, pour fonctionner parfaitement, de bien lui préciser le chemin ou votre fichier, ainsi que ses sous répertoires, se situent sur votre ordinateur.

Nota : Ainsi que sous la partie Classe de prestige et feuille personnalisable si vous les utilisez.

AC	AD
Backup	vierge.xls
Restore	C:\Documents and Settings\Mes documents\Perso\DD35 – Feuille de perso\

3. Créer un personnage

3.1. Onglet > Perso –Feuill

La première chose à faire, consiste à remplir le rectangle d'information générale sur le personnage qui se trouve en haut à gauche de la feuille avec les informations vous décrivant (celle dont on ne se souvient pas forcément tout le temps), et aussi choisir une image qui représentera votre personnage en cliquant tout simplement sur le rectangle gris à droite de la zone de description.

Tout au long de la création de ce manuel, j'illustrerai les manipulations par un exemple concret, celui d'un personnage appelé Test qui pourra être tour à tour guerrier, mage, prêtre, druide, barde, etc.). J'entre donc les différentes caractéristiques de mon personnage : Nom (pas encore de surnom), sexe, etc.

Pour les prêtres et même pour les autres, ne pas oublier de choisir votre Dieu.

Dungeons & Dragons			
3.5 Edition.			
Imprimer toutes les feuilles		Imprimer Résumé	
FEUILLE DE PERSONNAGE v3.5.6c			
Nom:	TEST	Surnom:	
Taille:	1,85	Sexe:	Homme
Poids:	85	Age:	25
Cheveux:	Brun	Date de naissance:	25 mort
Yeux:	Bleux	Lieu de naissance:	b
		Classe sociale:	b
Divinité:	-	Align:	0



Pour mettre les caractéristiques, il suffit d'écrire le chiffre de base dans la case prévue à cet effet, à droite des flèches. Pour les personnes qui utilisent le système de répartition des points du GdM (p20), il existe à droite des jets de sauvegardes un tableau qui montre le nombre de points qui doivent être utilisés pour acquérir telle ou telle caractéristique, ainsi que le total des points utilisés (à l'impression, ce tableau n'apparaîtra pas).

Ici, j'introduis mes caractéristiques (tirées avec les dés) : 13, 12, etc.

	Base	Race	4	8	12	16	20	Div	Maj
FOR: 13	Modif: +1								
INT: 12	Modif: +1								
SAG: 16	Modif: +3								
CON: 14	Modif: +2								
DEX: 12	Modif: +1								
CHA: 15	Modif: +2								

Jet de Sauvegarde							Repartit° Pts
TOT	Base	Mod	Don	Clas Race	Obj Maj	Div	
VOLONTE: +5	= +2	+3					5
VIGUEUR: +4	= +2	+2					4
REFLEXES: +1	= +0	+1					10
Note:							4
							8
							37

+2 si Don Vigueur surhumaine (Familière = Marmotte ou Rat)

Nota : Bien que les flèches ne vous permettent pas d'aller en dessous de 8, vous pouvez les rentrer manuellement à droite de celle-ci.

On remarque tout de suite que les jets de sauvegarde sont mis automatiquement. Mais les plus attentifs verront qu'il y a déjà une base alors que je n'ai pas encore choisi ma classe, c'est normal, car suivant la version de la feuille de perso, une classe est déjà prédéfinie, mais tout sera modifié lors du choix de la classe.

Suivant la race ou la classe choisie, les jets de sauvegardes s'ajusteront de par eux mêmes, ainsi que les caractéristiques (pour un Halfelin +1 au JS, -2 en force et +2 en dextérité). Sous le tableau des JS se trouve aussi un petit coin de notes, mais il est réservé au programme, car il prend en compte les bonus spéciaux, tels celui du barbare et du voleur pour les pièges, ou celui du moine pour les sorts d'enchantement.

La feuille tient aussi compte de la charge du personnage, et corrige automatiquement le bonus de dextérité (le bonus sans encombrement est entre parenthèses à droite) suivant que le personnage porte une armure encombrante, ou qu'il est surchargé.

Il reste encore quelques informations importantes à y ajouter, la race et l'alignement (pour les magiciens et les ensorceleurs, choisir le familier si celui-ci est déjà appelé sinon le mettre plus tard et y mettre le niveau où il a été acquis juste à droite. On peut voir que dans le tableau en rouge il y a déjà des points de vie qui y sont notés (cela vient aussi du fait que la classe du premier niveau est prédéfinie, comme on le voit sur le tableau vert).

Je choisis de faire un humain et l'alignement LN, afin d'être proche de mon Dieu (pas de familier pour moi, j'ai choisi de faire un prêtre, donc je laisse la case vide).

Race: Humain		Align.: Loyal Neutre		Expérience (NPE: 1)	
Taille: M				Actuel : 0 (départ: 0 xp ; 0% du niv 2)	
Familier: -		Niveau: 1		Prochain : 1000	
CAPACITE DE BASE (Druide Niv 1)					
	PV	C		PV	C
Niv 1:	8	+2	Niv 11:		
Niv 2:			Niv 12:		
Niv 3:			Niv 13:		
Niv 4:			Niv 14:		
Niv 5:			Niv 15:		
Niv 6:			Niv 16:		
Niv 7:			Niv 17:		
Niv 8:			Niv 18:		
Niv 9:			Niv 19:		
Niv 10:			Niv 20:		
<p>► Maniement des Armes : Bâton, cimeterre, dague, dard, demi-pique, fronde, gourdin, lance, pique et serpe</p> <p>► Port d'Armure légères et intermédiaires (armure de cuir, de peau ou matelassée uniquement) ; ► Maniement du bouclier (en bois uni)</p> <p>► Si port d'armure/bouclier interdits, perte de ses sorts de druides et de ses pouvoirs Su, Mag tant qu'il porte l'objet interdit • les 24 heu</p> <p>► Sorts Divins dans la liste des sorts du Druide ; Interdiction de lancer de sorts dont l'alignement est opposé au sien ou de son dieu</p> <p>► Incantation spontanée. Peu transformer spontanément un sort en un sort de convocation qu'il n'avait pas préparé à l'avance.</p> <p>► Langues supplémentaires. Le druide peut choisir la langue sylvestre au niveau 1 comme l'une des langues supplémentaires dues à l'int</p> <p>Dans le même temps, tous les druides de niveau 1 apprennent la langue des druides automatiquement et gratuitement</p> <p>► Instinct naturel (Ex). Le druide bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.</p> <p>► Compagnon animal (Ex). Au début du jeu, un druide peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, cha</p> <p>cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moy</p> <p>► Empathie sauvage (Ex): Un druide peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attit</p> <p>Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Test: 1D20+3</p>					
CAPACITE DE RACE (HUMAIN)					
► Taille Moyenne : Aucun bonus ni malus.					
► Dons : Un don supplémentaire au niveau 1.					
► Points de Compétence : 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, puis 1 point de compétence par niveau en plus.					
► Langues : Commun (d'office) ; toutes les langues, sauf les langages secrets tels que la langue des druides (supplémentaires).					

3.1.1. Utilisation des Touches « Backup » et « Restore »

Aperçu général: Afin de ne pas avoir à sauvegarder un personnage dont la feuille pèserait à chaque fois 3,7 Megas octets, et afin de la préserver vierge pour pouvoir refaire un personnage en repartant d'une feuille propre, vous devez (en cours de création ou à la fin) vous servir du bouton « backup » pour sauvegarder votre feuille avec un poids de 0,083 Mega octet soit 82 Ko ce qui permet de faire une sauvegarde très rapide ou de la trimballer facilement d'un PC à l'autre. De même pour la récupérer afin de faire les modifs nécessaires, vous appuyez sur le bouton « Restore pour récupérer toutes les infos de votre personnage.

Des explications plus précises se trouvent au point 5.

PS : vous pouvez aussi, après la création d'un perso, restaurer une feuille vierge située dans le sous répertoire exemple.

3.2. Onglet > Multi – Feuilleb

Dans cette feuille, énormément de tableaux, qui peuvent faire peur à première vue, mais c'est très vite réglé, car il y a très peu de choses à y changer. Il suffit d'y choisir la classe de personnage que l'on désire, et au bas de la feuille (si le personnage a au moins 12 d'intelligence) les langues supplémentaires.

J'ai choisi de faire de Test, un prêtre de Kelemvor, je sélectionne Prêtre au niveau 1 et la langue Céleste, puisque j'ai 12 d'intelligence. La cellule C48 indique si l'on a droit à des langues supplémentaires dues au niveau. On indique ici également les langues supplémentaires acquises grâce aux points de compétences dépensés dans 'Langues'.

1	Race Personnalisée	Classe de Prestige	Bonus/Malus permanent					
2			FOR	INT	SAG	CON	DEX	CHA
3								
4	Niveau 1	Prêtre						
5	Niveau 2	-						
6	Niveau 3	-						
7	Niveau 4	-						
8	Niveau 5	-						
9	Niveau 6	-						

Le tableau Bonus/Malus permanent à droite des niveaux sera utilisé plus tard, lorsque des modifications sur les caractéristiques du personnage seront effectuées (ou par le biais d'une perle de sagesse ou d'un bracelet de force, par exemple, qui donneraient +2, +4 ou +6).

Langues : Sais lire et sais écrire									
D'office	Alphabet		Principaux Utilisateurs de la Langue						
Commune	Commun		Humains, demi-elfes, demi-orques, halfelins						
-	-								
-	-								
Supplémentaires (1+0)	Alphabet		Principaux Utilisateurs de la Langue						
Céleste	Céleste		Extérieurs d'alignement bon						
	-								

Le nombre de langues supplémentaires dépend du bonus d'intelligence et du nombre de fois que la compétence langue a été choisie (noté dans le tableau : bonus int + comp langue).

Le petit tableau avec les différentes caractéristiques et des noms de races ou de monstres à côté, permet en un coup d'œil :

1. De voir mes bonus d'attaque
2. De voir à quelle moyenne correspond telle ou telle caractéristique. Mon charisme correspond au charisme moyen d'un Ogre Mage, pas mal, non !?

	Niv	Att	Ref	Vig	Vol	Bonus à l'attaque	
Barbare							0
Barde						1iere attaque	+3
Druide						2ieme attaque	-
Enseigneur						3ieme attaque	-
Guerrier	3	+3	+1	+3	+1	4ieme attaque	-
Magicien						5ieme attaque	X
Moine							
Paladin						FOR: Centaure	
Prete						INT: Tyrannoel	
Rodeur						SAG: Ame-en-peine	
Roublard						CON: Charognard rampant	
Prestige						DEX: Chien esquiveur	
Total:	3	+3	+1	+3	+1	CHA: Ogre mage	

C'est fini. (On peut aussi remarquer qu'à la première feuille, les jets de sauvegardes ont changé automatiquement depuis que ma classe a été fixée)

3.2.1.Explicatifs des options supplémentaires :

Multi : Pour les personnages multiclassés ou non, pour l'inscription du choix de la ou des classes. Ce bouton vous permet de vous recalculer sur le tableau du choix par niveaux.

Classe de Prestige : Ici vous trouverez l'ensemble des classes de prestige présentes dans le Livre du Maître, il suffit de la charger dans le sous répertoire « exemple » pour la récupérer (fichier clp_****), si toutefois vous souhaitez en créer une, récupérer une feuille au hasard pour vous caler dessus (voir comment la remplir) puis chargez la clp_Vierge et sauvegardez la feuille ainsi créée avec le bouton « Save ».

Race Personnalisée : Même punition que les classes de prestige. Ici vous trouverez toutes les sous-races. Ce qui vous permettra de la charger dans la case de choix des races dans l'onglet « Perso-Feuille1 » case B31 ou éventuellement de créer la votre.

Dieu Personnalisé : Ici vous pourrez (comme moi, car nous avons créé nos dieux) insérer un dieu qui n'existe pas dans les manuels officiels. Vous récupérerez le dieu dans la liste après sa création. À recréer pour chaque nouveau personnage.

3.3. Capacité – Feuillec

C'est la feuille la plus rapide à passer, puisqu'il n'y a rien à faire ici. Tout est automatique, c'est ici que les capacités spéciales des différentes classes pour les différents niveaux apparaîtront.

Pour Test, on voit apparaître les capacités d'un prêtre niveau 1, c'est-à-dire le renvoi des Morts-Vivants (Attention les yeux, le nombre de renvois par jour est automatiquement calculé en fonction du charisme et des dons !!)

Niveau 1	► Renvoi des Morts-Vivants (Su) : Repousse les morts-vivants portée 20m (12 cases), max : 5/jours (Nbre DV: 2D6+3). Les morts-vivants les plus proches sont affectés en
Prêtre	Ce pouvoir est bloqué par un abri total. Destruction des Morts-Vivants : Si les DV d'un mort-vivant repoussé sont inférieurs ou égaux à 0, il est automatiquement détruit.
niv: 1	Les morts-vivants affectés fuient aussi vite que possible pendant 10 r., ou se recroquevillent s'ils ne le peuvent pas. Ces effets se dissipent si le prêtre s'approche à moins d

3.4. Combat – Feuille2

C'est LA feuille qu'il vous faudra pour les combats (la première est aussi utile pour les jets de sauvegardes). Ici il faudra choisir l'armure portée, le bouclier, les armes, tout l'armement quoi. L'initiative est calculée automatiquement en fonction de la dextérité et du don « Science de l'initiative ».

3.4.1. La classe d'armure

Ici on choisit l'armure et le bouclier. Le fait de sélectionner maître ou magique dans le petit menu déroulant à droite, influence les pénalités d'armures, mais le bonus magique doit être rentré en F15. Pour une armure et un bouclier magique, ne pas oublier de rajouter les bonus. Cela influencera directement vos bonus à l'initiative.

Je porte une chemise de mailles (4) et un écu en bois (2) plus la dextérité, et voilà ma classe d'armure de 17 qui s'affiche !

On peut ajouter un bonus d'esquive (en D11). En C11, c'est le bonus repris automatiquement par un éventuel objet magique. La colonne F vous donne le détaillé pour chaque protection.

Comme en D11, en D13 (Magie) D14 (Armure naturelle) & D16 (Autres) concernant l'armure naturelle (donné par une Classe de Prestige par exemple), il vous faudra l'encoder manuellement suivant l'évolution de votre personnage.


La case « sans dex » vous donne votre CA avec armure, mais sans la dextérité, et la case « contact » sans l'armure, mais avec votre bonus de dextérité.

CLASSE D'ARMURE									
Dex Max (1) ; Pénalité d'armure (-6) ; Echec sort (35%)									
CA Base:							10		
Armure:	5	Cotte de mailles			5	-			
Bouclier:	1	Rondache en bois			1	-			
Mod Taille:									
Bonus Esquive	0	0	1		1				
Sagesse Moine:									
Armure naturelle:	0	0							
Bonus de parade:	0	0							
Magie:									
Autre:									
CA	sans dex	contact							17
	16	11							

3.4.2. L'armement

Voilà les choses sérieuses arrivent. Dans le premier tableau pour les armes, c'est ici qu'il faut choisir toutes les armes que l'on a sur soit.

Je choisis les armes suivantes : épée bâtarde (arme de prédilection de mon Dieu, même si je ne sais pas encore l'utilisée correctement), la masse d'armes lourde, la dague (on ne sait jamais) et dans les armes à distance (en dessous) l'arbalète légère (on a toujours besoin d'une arme de tir, non ?).

Déplacement				Armes corp à corp	Dégâts	Type	Crit	Poids	Magique	Portée	
	sans sac à dos			Épée bâtarde	1d10	T	19-20/x2	3,00 Kg	Maître	—	
Charge légère		33,0 Kg		Masse d'armes lourde	1d8	C	x2	4,00 Kg	-	—	
Charge Inter.		66,5 Kg		Dague	1d4	P ou T	19-20/x2	0,50 Kg	+2	3 m	
Charge lourde		100,0 Kg		-					-	—	
				-					-	—	
Charge actuelle	25,5 Kg	26,5 Kg		-					-	—	
				-					-	—	
Dépl. De base		9,0 m		Attaque à mains nues	\$1d3	C	x2		-	—	
Dépl Ch. Inter		6,0 m		Armes à distances							
Dépl Ch. Lourde		6,0 m		Arbalète légère	1d8	P	19-20/x2	2,00 Kg	+1	24 m	-
				-					-		-
				-					-		-
DEPLACEMENT	6,0 m	6,0 m		-					-		-
EN CASE	4	4		-					-		-

Les caractéristiques des armes sont entrées automatiquement. La colonne Magique permet d'y insérer un «m» ou un «+x» suivant si l'arme est de maître ou Magique. Le «+» étant le bonus magique de votre arme.

À gauche, le tableau "Déplacement" indique tout de suite la vitesse du personnage en tenant compte de sa classe, sa force et de sa charge. À gauche de la charge actuelle se trouve la charge sans le sac à dos. Comme dans tous les différents scénarios les distances sur les plans sont des multiples de 1,5m, l'indication du nombre de cases pouvant être parcouru par round en marchant est aussi indiqué.


Avec l'armure que j'ai choisie et les armes que je porte, ma force suffit pour que je me déplace sans pénalité, on voit bien que je suis en encombrement de charge légère, mais très proche de la charge intermédiaire !

3.4.3. Le combat

Ici, c'est les armes les plus fréquemment utilisées qui seront représentées (on utilise rarement plus de trois armes de contact et deux armes de distance dans une aventure, mais tous les bonus sont pris en compte).

Toutes les lignes du tableau ne sont pas forcément utilisées, et certaines se remplissent automatiquement. Les informations qui doivent être entrées manuellement sont :

- La case à cocher à gauche des dégâts de l'arme : si le don botte secrète est utilisé pour celle-ci, la dextérité sera prise en compte à la place de la force.
- La case combat à 2 armes : uniquement sur les deux premières colonnes, elle insère automatiquement les malus du combat en tenant compte des dons choisis et de la taille des armes utilisées.
- "Magique" : Le bonus magique de l'arme se place automatiquement dans la colonne.
- Attaque et Dégâts. -« Maître » : Si l'arme est de maître, le bonus s'insérera de même automatiquement.
- "Sort" : si une arme est affectée par un sort d'*Arme Magique* ou d'*Arme Magique Supérieure*, par exemple, y insérer le bonus de l'enchantement à l'Attaque et aux Dégâts (le plus haut entre le bonus magique de l'arme et le bonus des sorts est utilisé).
- "Autre Don – Tir à bout portant" : insérer ici les bonus impossibles à mettre ailleurs, ainsi que celui du don Tir à bout portant.

Utiliser déluge de coup (moine): <input type="checkbox"/>													
		Combat en corps à corps								Combat à distance			
		Épée bâtarde ▼		Attaque à mains ▼		Attaque à mains ▼		Arbalète légère ▼		Arbalète légère ▼			
		<input type="checkbox"/> 1d10		<input type="checkbox"/> §1d3		<input type="checkbox"/> §1d3		1d8		1d8			
		Att.	Dég.	Att.	Dég.	Att.	Dég.	Att.	Dég.	Att.	Dég.		
Force		+2	+2	+2	+2	+2	+2				0		0
Dex									+1		+1		
Arme Prédilect./Spe Mart.													
Arme non maîtr.		-4											
Combat à 2 armes <input type="checkbox"/>													
Magique									+1	+1	+1	+1	
Maître		+1											
Sort	Sort												
Autre	Autre												
Taille													
Racial (Halfelein)													
Bonus		(Ajouter +1 aux dégats si l'arme est manié à deux mains)											
1ie att.	-	+0	-1	1d10+2	+2	§1d3+2	+2	§1d3+2		+2	1d8+1	+2	1d8+1
2ie att.	-	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-
3ie att.	-	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-
4ie att.	-	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-
5ie att.	-	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-

Eh bien voilà pour la feuille combat, passons donc à la suivante, celle des possessions.

3.5. Possession – Feuill3

Possessions (corps)		Sac à dos	
Sac à dos	13.5 Kg	Base	1.0 Kg
Bourse	0.4 Kg	Coffret à Potions I	-
Armure	12.5 Kg	Coffret à Potions II	-
Bouclier	5.0 Kg		
Epée bâtarde *	<input checked="" type="checkbox"/> 5.0 Kg		
Masse d'armes lourde	<input checked="" type="checkbox"/> 6.0 Kg	Couverture	1.5 Kg
Dague *	<input checked="" type="checkbox"/> 0.5 Kg	2 Torches	1.0 Kg
-	<input type="checkbox"/>	Nécessaire d'allumage	-
-	<input type="checkbox"/>	Sac de couchage	2.5 Kg
-	<input type="checkbox"/>	15m de corde en soie	2.5 Kg
-	<input type="checkbox"/>	1 Outre d'eau	1.5 Kg
-	<input type="checkbox"/>	1 semaine de ration	3.5 Kg
Arbalète légère *	<input checked="" type="checkbox"/> 3.0 Kg	Nécessaire d'écriture	-
-	<input type="checkbox"/>	5 pages de parchemin	-
-	<input type="checkbox"/>		
-	<input type="checkbox"/>		
Carquois	0.5 Kg		
Carreaux (30)	0.7 Kg		
Masse totale:	47.1 Kg	Masse du sac :	13.5 Kg
<i>Masse totale sans le sac à dos</i>	<i>33.6 Kg</i>		

Voilà donc où il va falloir faire l'inventaire des différentes possessions de notre personnage.

On peut remarquer que certaines choses sont déjà insérées, telles que les armes et armures, ainsi qu'un sac à dos.

Pour les armes, il suffit de cocher celles que l'on porte (toutes les armes choisies dans le premier tableau de la feuille 2 : Combat sont insérées automatiquement. Si vous avez d'autres armes et de l'équipement, il suffit de le rajouter dans les tableaux et d'en indiquer le poids (les cases avec le « - » sont celles utilisées automatiquement).

Je rajoute donc un carquois et quelques carreaux et demande à mon maître de jeux le poids de certains objets de mon équipement afin de les mettre dans ma liste. Voilà, je suis équipé.

On peut voir que dans le sac à dos, deux lignes sont utilisées pour les sacs à potions. C'est dans ces tableaux donc qu'il faudra y mettre les différentes potions possédées. Et une fois qu'il y a une potion au moins à l'intérieur d'un des sacs, cocher la case afin que le poids du sac soit pris en compte dans le calcul.

Au-dessus de ces tableaux se trouve celui que certains trouveront très important (les nains, évidemment, mais d'autres aussi sûrement). Ici il ne faut qu'indiquer le nombre de pièces de chaque type possédées (le poids est de nouveau calculé automatiquement).

Comme j'ai terminé mes achats, je mets le reste de mon or dans le tableau correspondant (on voit que la bourse pèse un peu plus tout d'un coup !). Je vous dis, c'est fini les personnages qui se promènent avec 300 000 po sur eux (15 tonnes c'est lourd quand même, non ?)

[illegible]

Dans le bas de la feuille, on trouve deux tableaux similaires, le premier pour l'équipement standard, et le deuxième pour l'actuel. Certains joueurs trouveront le deuxième tableau superflu, mais je pense que ce sera utile à plus de monde que prévu...

<u>Possessions par défaut</u>			<u>Possessions Actuelles</u>		
Au dessus de la tête :	-	▼	Main Droite :	⇒	
Sur la tête :	-	▼	Main Gauche :	⇒	
Devant les yeux :	-	▼	Autres	⇒	
Autour du cou :	-	▼	Autres	⇒	
Sur le torse :	-	▼	Autres	⇒	
Sur le corps :	-	▼	Pieds	⇒	
Autour de la taille :	-	▼	<u>Ceinture (0 Kg) :</u>		
Sur les épaules :	-	▼			
Sur les bras/poignets :	-	▼			
Mains :	-	▼			
Doigt :	-	▼			
Doigt :	-	▼			
Doigt :	-	▼			
Aux Pieds :	-	▼			
Autres					
Autres					
Autres					

Ici une seule chose est entrée automatiquement, c'est l'armure. Le reste est inscrire manuellement afin de laisser une grande liberté au personnage.

Je rentre donc la manière que je pense la plus pratique de "m'habiller". L'arbalète d'un côté de la ceinture, le carquois de l'autre, une dague dans la botte (toujours utile) et bien sûr, mon armement principal dans les mains (ce n'est pas vrai, je ne suis pas un barbare qui se promène toujours les armes dehors, il m'arrive de poser parfois ma masse...)

Le tableau de notes dessous est d'une liberté totale pour le joueur, pour des annotations personnelles, ou des commentaires sur son look, ou encore tout ce que vous pouvez trouver d'intéressant... C'est fini pour cette feuille, la prochaine c'est celle des compétences.

3.6. Compétences – Feuil4

Pour éviter d'utiliser toute une page entière afin de vous montrer à quoi ressemble ma feuille de compétence, je vais modifier un peu la taille du tableau et ses lignes.

Le tableau est divisé en deux parties et que les compétences sont de différentes couleurs. Le tableau supérieur est celui des compétences dites innées, c'est celles que vous pouvez utiliser sans même avoir un seul rang. Les autres sont inutilisables sans au moins 1 rang (elles peuvent être utilisées même si le modificateur est négatif après toutes les additions, l'important est d'avoir au moins 1 rang). **Les compétences en rouges**, comme *Décryptage*, sont celles où il est impossible de prendre un rang tant qu'on n'appartient pas à une des classes à qui elles sont réservées (le voleur par exemple pour celle-ci). Les compétences blanches sont celles où le prix est le double (2pts = 1rg), et **les compétences en jaunes** sont les compétences de classe (1pt = 1rg).

On remarque que les totaux sont faits automatiquement à chaque fois si on clique sur le bouton 'TRAITEMENT' pour afficher les compétences de classes et afficher le total de points choisis à chaque modification. et que les malus d'armure sont comptés (le poids aussi pour la natation). Les colonnes **Mod**, **Race** et **Don** sont utilisées pour les modificateurs de race, des dons et des bonus de synergie. La colonne divers peut être utilisée justement pour mettre des modificateurs qui ne seraient pas automatiques.

La connaissance des plans m'a toujours fasciné, c'est donc cette connaissance-là que je prends dans autre.

Nbre de points disponible									
16 2 2 2									
Compétences Innées	TOT	Caract	Div.	Arm	Mod	Race	Don	1	2
Concentration	+6	Con	2					4	
Déplacement silencieux	-3	Dex*	1		-4	0	0		
Diplomate	+5	Cha	2			0		3	
Natation	-17	For*	1		-18	0			
Premiers secours (*)	+7	Sag	3			0		4	
Gens de la nature	+4	Sag	3			0		1	
Compétences non Innées		Caract	Div.	Arm	Mod	Race	Don		
Connaissance des sorts	+3	Int	1			0		2	
Connaissances (autres)	+2	Int	1					1	
Décapitège	-6	Int	1						
Total des points attribués								17	

En dessus de chaque colonne du tableau, il y a un nombre, c'est le nombre de points de compétence dont le personnage dispose au niveau correspondant. Une fois toutes les compétences du niveau choisies, il faut cliquer sur le bouton **TRAITEMENT** (en haut de la page) et ensuite aller voir en bas du tableau de quelle couleur sont les chiffres et comparer celles-ci (les couleurs, bien sûr) avec le petit tableau en bas à droite, c'est-à-dire celui-ci :

Légende (Total)
Tous les points ont été attribué
Tout les points n'ont pas été attribué
Trop de points ont été attribué

On peut remarquer alors que j'ai utilisé 17 points alors que je n'en possède que 16 à distribué. C'est un peu spécial, mais vous verrez plus tard, en fait le point en *Sens de la nature* ne me coûte qu'un point (oui, car mon Dieu étant Kelemvor, j'ai accès au domaine du voyage, et celui-ci me permet d'avoir cette compétence comme compétence de classe). C'est pourquoi il faut toujours refaire un petit tour d'horizon des feuilles une fois un personnage terminé, car il se pourrait qu'on ait 'gagné' quelques points par-ci par-là.

Voilà pour les compétences, c'est terminé. Maintenant, passons aux dons (ah enfin ! doivent se dire les guerriers...).

3.7. Dons – Feuil5

Dans cette page se trouvent tous les dons du Manuel du Joueur, les autres pouvant être aussi utilisés, mais suivant leurs effets, il faudra ensuite l'insérer manuellement aux endroits nécessaires (par exemple pour un bonus à une compétence dans la colonne divers). Les dons sont classés dans le même ordre que dans le manuel du joueur, et groupés par catégorie. Les dons qui sont en **bleu ciel** sont ceux de la classe du personnage, ceux en **jaune** sont ceux que le joueur choisit. Si à gauche du don est inscrit **N/A** le joueur n'a pas encore la possibilité de choisir ce don (un ou plusieurs prés requis sont manquants).

-	▼	Science du combat à mains nues
-	▼	N/A ↳ Coup étourdissant
-	▼	N/A ↳ Parade de projectiles
-	▼	N/A ↳ Interception de projectiles
-	▼	N/A ↳ Science de la lutte
-	▼	N/A Science du critique *
-	▼	Science de l'initiative
-	▼	Talent *
-	▼	Tir à bout portant
-	▼	N/A ↳ Tir de loin
-	▼	N/A ↳ Tir en mouvement
-	▼	N/A ↳ Tir de précision
-	▼	N/A ↳ Science du tir de précision
-	▼	N/A ↳ Tir rapide
-	▼	N/A ↳ Feu nourri
*	▼	Vigueur surhumaine
-	▼	Volonté de fer

Dons Maniements des armes Guerres/Exotiques	
Armes guerres	Armes exotiques
- ▼	- ▼
- ▼	- ▼
- ▼	- ▼

Autre dons	
- ▼	- ▼
- ▼	- ▼
- ▼	- ▼
- ▼	- ▼

Dons Spéciaux	
*	Emprise sur les morts vivants
-	N/A Maîtrises des sorts
-	N/A Science du renvoi

Dons Bonus dans les compétences	
- ▼	Affinité magique
- ▼	Athlétisme
- ▼	Autonome
- ▼	Discret
- ▼	Doigts de Fée
- ▼	Fin limier
- ▼	Fourberie
- ▼	Fraternité animale
- ▼	Méticuleux
- ▼	Négociation
- ▼	Persuasion
- ▼	Savoir-faire mécanique
- ▼	Vigilance
- ▼	Voltigeur

Talent	
- ▼	- ▼
- ▼	- ▼

Je décide donc de prendre 'Vigueur surhumaine', afin de résister à toutes ces attaques d'absorption des morts-vivants beaucoup plus facilement. Et bien sûr, comme tout bon prêtre de Kelemvor que je suis, « Emprise sur les morts-vivants ». Ne jamais sortir sans...

La case talent en violet vous demande de préciser dans les cases en bas à droite le type de talent(s) choisi(s).

Les quatre cases 'Autres dons' sont destinées aux joueurs qui décident d'utiliser des dons qui n'apparaissent pas dans le manuel du joueur (des dons des suppléments sur les classes, ou des Royaumes Oubliés, ...).

Concernant les dons ci-contre, il faut toujours sélectionner les dons dans la liste générale avant de choisir l'arme ou la compétence associée, car sinon ça sera impossible, l'arme ne sera pas sélectionnée.

Donc pour prendre la spécialisation à l'épée longue, il faut d'abord avoir sélectionné 'Armes de prédilection' et ensuite avoir choisi épée longue dans un des menus déroulants, ensuite prendre «Spécialisation martiale» et choisir de nouveau l'épée longue dans le menu déroulant correspondant (la correspondance n'est pas obligatoire, mais c'est beaucoup plus lisible).

Voilà, je crois bien qu'on a fait le tour de la page des dons, et vous invite à passer à la prochaine, celle des divers.

Dons choisis: 4		Nbre Dons max: 2 + 0		Calcul	
Armes de prédilection: 0 + 0					
- ▼	□	- ▼	□	- ▼	□
- ▼	□	- ▼	□	- ▼	□
- ▼	□	- ▼	□	- ▼	□
- ▼	□	- ▼	□	- ▼	□
Spécialisation Martiale (Guerrier): 0 + 0					
- ▼	□	- ▼	□	- ▼	□
- ▼	□	- ▼	□	- ▼	□
- ▼	□	- ▼	□	- ▼	□
- ▼	□	- ▼	□	- ▼	□

3.8. Divers – Feuil6

Voilà, ici je ne mettrai pas trop d'image, car je crois que ce n'est pas trop utile, et rien n'est vraiment très compliqué dans cette page. C'est ici qu'on peut y mettre toutes les notes diverses que l'on veut, soit en rapport avec le personnage, soit avec la campagne ou le scénario en cours, etc. On peut aussi y répertorier les différentes possessions majeures du personnage, telles que château, domaine, possessions des plus variées, etc.

En fait, cette page est vraiment la page personnelle, et je crois qu'à l'origine d'un personnage, elle risque de rester vide, mais elle se remplira par la suite, ne vous inquiétez pas, elle se remplira même bien assez tôt. Maintenant, passons à la suite et la feuille de la monture.

3.9. Monture – Feuil7

Sur cette feuille sont rassemblées toutes les informations concernant la monture et tout ce qu'elle porte, bien sûr.

Les caractéristiques de combat sont utiles si le personnage est à cheval quand il se bat, car on peut y retrouver les points de vie de la monture, ses caractéristiques, ses modificateurs d'attaques, ainsi que leurs dégâts associés, ...

Les seules choses qui sont à faire manuellement dans cette page, est le fait de choisir le type de monture que l'on possède (bien sûr, les joueurs n'en possèdent pas forcément une au premier niveau), ainsi que la selle qu'elle porte (afin que la compétence équitation en soit corrigée). Dans le bas de la page, on trouve de la place pour y ranger toutes les affaires qui n'ont pas forcément besoin de se trouver sur le personnage à tout moment, telles que les affaires pour dormir, le matériel d'entretien des armes et des armures, et l'or qu'on ne peut pas toujours transporter, en plein d'autres choses bien sûr selon votre imagination.

4. Les sorts :

4.1. Les sorts de prêtres

Si votre personnage possède au moins un niveau de prêtre, alors de nouvelles feuilles s'ajouteront automatiquement à votre fichier. Elles seront au nombre de 3, les feuilles 9, 10 et 11. Elles contiennent tous les sorts de prêtres, de tous les niveaux, qui proviennent du manuel des joueurs ainsi que de divers suppléments. En haut de la feuille (cf. image ci-dessous), on peut voir en haut de chacun des différents niveaux (ici 0 à 1), le nombre de sorts de chacun des niveaux que le prêtre peut apprendre pendant sa méditation journalière. À droite, dans le tableau jaune se trouvent les différents domaines auxquels les prêtres du dieu choisi ont accès. Il faut en choisir deux.

Je décide de prendre le Domaine de l'eau ainsi que celui de la protection.

Sorts de Prêtre v3.5 (niveau 0 -> 2)			Domaines du Dieu: Sylvanus * (Gourdin)									
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

On voit ici que j'ai la possibilité d'apprendre 5 sorts de niveau 0 et 4 de niveau 1 ainsi qu'un sort des domaines du niveau 1 (c'est le +1 dans la parenthèse qui indique le nombre de sorts accessibles).

Au bas de chacun des niveaux de sorts se trouvent automatiquement insérés les deux sorts des domaines choisis, ainsi que les pouvoirs divins, il récapitule le ou les pouvoirs des différents domaines choisis par le prêtre.

Juste encore une précision, les carrés qui se trouvent à droite de chacun des sorts peuvent servir, une fois qu'il a imprimé les pages de ses sorts, à marquer un / à l'intérieur des cases qui correspondent aux sorts qu'il désire mémoriser, et une fois ceux-ci lancés, il suffit d'y rajouter \. Comme ça le prêtre voit tout de suite quand il a lancé un sort (un X dans la case) ou quand il ne l'a pas encore fait (un /).

Voilà pour les sorts de prêtre.

4.2. Les sorts de druides

Si votre personnage possède au moins un niveau de druide, deux nouvelles feuilles s'ajouteront automatiquement à votre fichier. Elles contiennent, comme pour le prêtre, tous les sorts de tous les niveaux, qui proviennent du manuel des joueurs ainsi que de divers.

À chaque niveau de sort vous aurez d'inscrire le nombre de sorts mémorisable, ainsi que le chiffre des

sauvegardes des sorts si nécessaire.

4.3. Les sorts de magiciens

Les sorts de magicien se trouvent sur les feuilles 'Sorts Magicien0-1 Feuil13 à Sorts Magicien8-9 - Feuil17', mais celles-ci n'apparaissent que si le personnage possède au moins un niveau de magicien ou d'ensorceleur.

Pour les utiliser, il suffit de remplir dans la case de gauche 'connu' le sort si vous l'avez appris, puis de remplir en jeux dans les cases de droite les sorts que vous avez mémorisés.

Une fois que vous avez coché avec un « x » les sorts que vous connaissez, cliquez sur la case traitement et l'ensemble des sorts connus seront mis en surbrillance jaune pour mieux les repérer. Même précision que pour le prêtre, les carrés qui se trouvent à droite de chacun des sorts, ne servent pas à l'intérieur de la feuille Excel, c'est juste pour le joueur, une fois qu'il a imprimé les pages de ses sorts, il ne lui reste qu'à marquer un / à l'intérieur des cases qui correspondent aux sorts qu'il désire mémoriser, et une fois ceux-ci lancés, il suffit d'y rajouter \. Comme ça le mage voit tout de suite quand il a lancé un sort (un X dans la case) ou quand il ne l'a pas encore fait (un /).

De plus, vous pourrez voir qu'en haut de chaque niveau de sort s'inscrit la sauvegarde à effectuer si nécessaire, ainsi que le nombre de sorts mémorisable en fonction de vos caractéristiques.

Voilà pour les sorts de magicien.

PS : Vous avez la place de rajouter en bas de chaque niveau de sort, 3 sorts de votre choix.

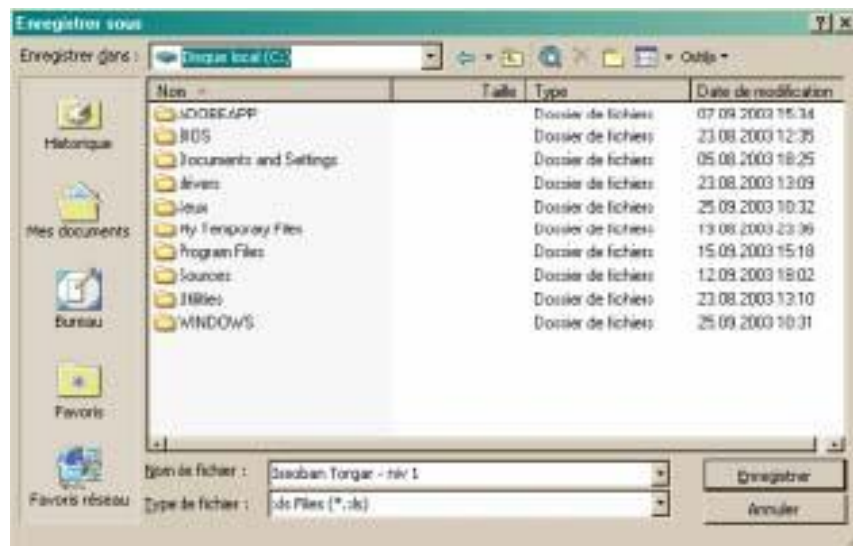
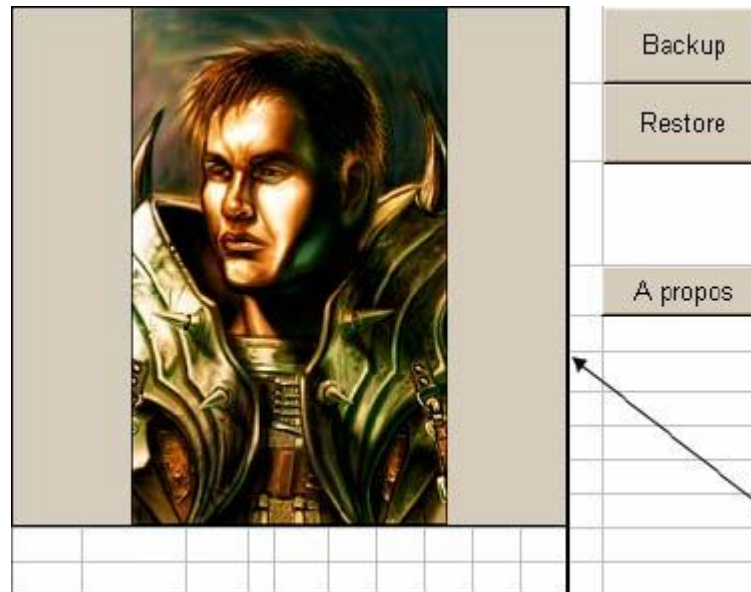
5. Sauvegarder et charger un personnage :

Dans ce petit chapitre, je vais vous parler de la façon d'enregistrer votre personnage beaucoup plus facilement qu'avec une simple copie de la feuille Excel.

5.1. Le bouton Backup

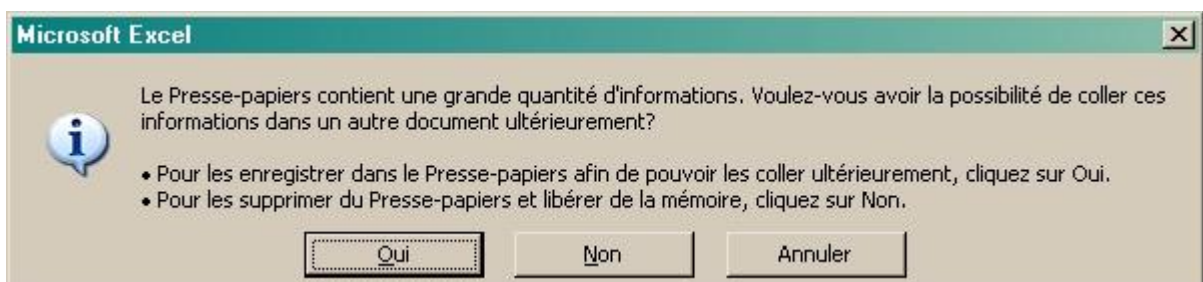
Vous avez peut-être remarqué, suivant votre configuration d'Excel, que lors d'une sauvegarde automatique, cela prend quand même pas mal de temps, car le fichier est quand même assez lourd, et bientôt (ce n'est encore pas le cas, mais ça va très vite arriver je le sens) il sera impossible de transporter sa feuille Excel sur une simple disquette, car le fichier est trop lourd ! C'est à ça que sert le bouton Backup qui se trouve juste à droite de la photo de votre personnage. Cette fonction, sans rentrer dans les détails de sa conception, copie toutes les informations que vous avez rentrées manuellement dans une feuille Excel que vous pourrez nommer à votre façon.

Une fois votre personnage terminé, il ne vous reste donc plus qu'à l'enregistrer sous forme simplifiée afin de le stocker sans modifier la feuille Excel pour autant, ce qui vous permettra de recommencer avec la feuille vierge pour un autre personnage. Lorsqu'on appuie sur le bouton « Backup », une fenêtre apparaît et vous demande si vous voulez l'enregistrer sous C:\vierge.xls, cliquer alors sur non, et une fenêtre de ce type, avec l'arborescence de vos fichiers, va apparaître. On peut remarquer que dans l'emplacement pour le nom du fichier, il y a automatiquement le nom du personnage, ainsi que son niveau actuel. C'est à vous de décider si vous voulez l'appeler ainsi, mais je crois que c'est une très bonne idée. Ainsi à chacun de vos niveaux, vous pourrez avoir une trace de l'évolution de votre personnage. Lorsque vous aurez réouvert le fichier contenant votre personnage, et que vous le sauvez, le chemin d'accès sera automatiquement sous le dernier emplacement où vous l'avez enregistré.



5.2. Le bouton Restore

C'est la suite logique après tout Backup digne de ce nom. Cette fonction permet à l'utilisateur de 'charger' son personnage dans la feuille Excel originale, tel qu'il était lors de sa sauvegarde. Quand on appuie sur ce bouton, une fenêtre va s'ouvrir afin que vous puissiez aller chercher dans l'arborescence de vos fichiers l'endroit où vous avez fait le Backup de votre personnage. Après avoir retrouvé l'emplacement de votre personnage, il suffit de le sélectionner et de cliquer sur ouvrir. Lors de la restauration, vous risquez d'apercevoir une fenêtre ressemblant à celle-ci. Il suffit de cliquer sur non pour vider la mémoire de votre



presse-papiers, afin que la feuille puisse continuer à se charger (suivant la vitesse de votre ordinateur, cela

peut prendre un peu plus de temps). Une fois la feuille rechargée, vous la retrouverez comme elle était avant la sauvegarde, et voilà le tour est joué.

Certaines mauvaises langues diront peut-être que ces fonctions ne sont pas très utiles, mais avouez quand même que c'est plus facile de stocker cinquante personnages sous leur forme courte (~50 ko) que d'enregistrer autant de fois la même feuille de personnage (~2.8 Mo).

6. Monter de Niveau :

Pas grand chose à dire, ci ce n'est qu'il vous suffit simplement de rajouter le niveau supplémentaire choisi dans la page multifeuille-1b ; même classe, nouvelle classe si vous vous multiclesez ou classe de prestige si vous en avez la capacité ; de notifier vos points de vie supplémentaires ainsi que vos éventuels bonus dus à cette progression.

7. Les Classes de Prestiges :

7.1. Chargement

Avant tout, allez en bas de la feuille si ce n'est déjà fait, et notifiez les chemins où vous avez installé votre feuille :

Chemin Race personnalisé :	C:\Documents and Settings\ \Mes documents\Perso\DD35 - Feuille de perso\Exemples\RacePersonalise\
Chemin Classe de prestige :	C:\Documents and Settings\ \Mes documents\Perso\DD35 - Feuille de perso\Exemples\ClassesPrestiges\
Chemin Domaine personnalisé:	C:\Documents and Settings\Administrateur\Mes documents\DD35 - Feuille de perso\Exemples\Domaines\

Appuyez sur le bouton **Load...**

Ici vous trouverez l'ensemble des classes de prestiges présentes dans le Livre du Maître, il suffit de la charger dans le sous répertoire « exemple » pour la récupérer (fichier cp_****.xls). Elles vont de l'archer au tueur de mages.

7.2. Création

Si toutefois vous souhaitez en créer une, chargez la clp_Vierge.xls et sauvegardez la feuille ainsi créée avec le bouton « Save ».

Mais auparavant, il serait souhaitable que vous chargiez une feuille de classe de prestige située en DD35 - Feuille de perso \Exemples \ClassesPrestiges\, afin de voir comment elle est constituée. Ensuite, chargez la feuille située dans le sous répertoire exemples(DD35 - Feuille de perso \Exemples \ClassesPrestiges\ cp_Vierge.xls.)

Ici toute la feuille est libre (hormis les titres)

1. En haut à gauche le nom de la classe, qui viendra s'inscrire en titre, et ses dés de vie
2. Puis en dessous les niveaux, les bonus, les caractéristiques pour 10 N° (il existe des CP qui en ont plus, mais c'est déjà pas mal et elles sont rares), et à droite les menus déroulants pour inscrire les accès à chaque niveau, vers une magie spécifique.
3. En dessous vous trouverez de quoi inscrire les spécificités de la CP ou vous inscrirez les caractéristiques 'générales' de la classe et un résumé des capacités spéciales données à cette CP.
4. Ensuite les et seulement les conditions d'admission qui vont être demandée pour pouvoir devenir « Prestigieux »...
5. Puis pour terminer l'ensemble des compétences se situant à droite, avec les indications pour rentrer les données :

Sauvegardez la feuille ainsi créée avec le bouton « Save ». Le nom de la feuille se nommera d'office du titre que vous lui avez donné.

Légende :	
Interdit (touche: X)	<input type="checkbox"/>
Non connus (touche: S)	•
Connus ((touche: L)	●

8. Petites questions diverses (du forum):

8.1. Les petites étoiles pour les dons :

Question : Au sujet des dons et des petites étoiles, il s'agit de case déroutante (cellule B3 par exemple).

Réponse : Un "-" signifie que tu ne connais pas le don, une "*" pour dire que tu l'as choisie, et plusieurs "*" si ce don peut être pris plusieurs fois.

8.2. Les compétences disparues :

Question : Alchimie (et d'autres) n'apparaissent pas, est-ce normal ? Doit-on les insérer manuellement ?

Réponse : Concernant la compétence alchimie, elle a disparue en tant que telle dans la version 3.5, il faut la mettre dans la compétence artisanat et mettre le nom dans la cellule ("Artisanat : Alchimie" en A6 par ex.)

8.3. Race personnalisée

Question : Est-ce que le fait que la race personnalisée Orc soit déjà inscrite ne gêne pas ?

Réponse : Pour la race, non, cela n'influence plus depuis la version 3.5.6c

8.4. Armes exotiques disparues

Question : Je ne vois pas le fouet dague (arme exotique, avec 1d4 de dégâts).

Réponse : Pour le fouet dague ou le katana, depuis la version 3.5.6, j'ai retiré toutes les armes qui venaient de la 3.0 et de ses nombreuses extensions et je n'ai mis que les armes présentes dans le manuel des Joueurs. Mais cela ne pose pas de problème, car on peut rajouter manuellement des armes personnalisées dans la feuille "Objets Magiques & Divers" en A293.

8.5. Comment peut-on encoder une race

Question : Possédant des dés de vie raciaux, comme le centaure, par exemple.

Réponse : Non, ce n'est pas possible, mais on peut toujours encoder les PV dans la partie Notes de la feuille combat (cette partie est reprise dans la feuille résumé).