









VALEURS DÉRIVÉES

The diagram illustrates the calculation of ability scores for six attributes. Each attribute is represented by a colored circle with an icon, a text label, a base score, a modifier box, and a final score box.

- Force (FOR.):** Base score 14, Modifier +2, Final score 16.
- Intelligence (INT.):** Base score 11, Modifier +0, Final score 11.
- Dextérité (DEX.):** Base score 17+2, Modifier +4, Final score 21.
- Sagesse (SAG.):** Base score 12, Modifier +1, Final score 13.
- Constitution (CON.):** Base score 13+1, Modifier +2, Final score 16.
- Charisme (CHA.):** Base score 8, Modifier -1, Final score 7.

Each final score box also includes a checkbox for "CAR. DE SORT" and a checkbox for "MAÎTRISE".

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	ACROBATIE	DEX	+4
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	ARCANES	INT	+0
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	ATHLÉTISME	FOR	+4
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DISCRÉTION	DEX	+6
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DRESSAGE	SAG	+3
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	ESCAMOTAGE	DEX	+4
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	HISTOIRE	INT	+0
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	INTIMIDATION	CHA	-1
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	INVESTIGATION	INT	+0
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MÉDECINE	SAG	+1
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	NATURE	INT	+2
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	PERCEPTION	SAG	+1
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	PERSPICACITÉ	SAG	+1
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	PERSUASION	CHA	-1
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RELIGION	INT	+0
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	REPRÉSENTATION	CHA	-1
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SUPERCHERIE	CHA	-1
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SURVIE	SAG	+3

EN FONCTION DU NIVEAU		DONNE L'AVANTAGE		10 + BONUS PERCEPTION	
MAÎTRISE	 +2	INSPIRATION		PERCEPTION PASS.	 11
MOD. DEX		RACE		8 + MAÎT. + MOD. DE SORT	
INITIATIVE	 +4	VITESSE	 7,5m	DD JET DE SAUV.	

POINTS DE VIE



PV

32

DV + MOD. CON

RESTANTS

TEMPORAIRES

DÉS DE VIE

3d12



RESTANT

MAX



RESTANT

MAX



RESTANT

CLASSE & NIVEAU

CLASSE D'ARMURE

☐ DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE DISCRÉTION
 ☐ BOUCLIER EN MAIN

CA TOTALE

CLASSE D'ARMURE

18

CA TOTALE - CA BOUCLIER

CA SANS BOUCLIER



16

10 + MOD. DEX + AUTRE

CA AU REPOS

16

NOMBRE D'ATTAQUES
NIVEAU & CLASSE

	MAINS NUES		1,5 M	1D20 + MOD. FOR	1 + MOD. FOR	<input checked="" type="checkbox"/> CONTONDANT <input type="checkbox"/> PERFORANT <input checked="" type="checkbox"/> TRANCHANT	SPECIAL
	Cimeterre	MUNITIONS	PORTÉE 1,50m	ATTAQUE +6	DÉGÂTS 1d6+4	<input type="checkbox"/> ACIDE <input type="checkbox"/> CONTONDANT <input type="checkbox"/> FEU <input type="checkbox"/> FORCE <input type="checkbox"/> FOUDRE <input type="checkbox"/> FROID <input type="checkbox"/> NÉCROTIQUE <input type="checkbox"/> PERFORANT <input type="checkbox"/> POISON <input type="checkbox"/> PSYCHIQUE <input type="checkbox"/> RADIANT <input type="checkbox"/> TONNERRE <input checked="" type="checkbox"/> TRANCHANT	Finesse, légère
	Javeline	MUNITIONS	PORTÉE 4 9m/36m	ATTAQUE +4	DÉGÂTS 1d6+2	<input type="checkbox"/> ACIDE <input type="checkbox"/> CONTONDANT <input type="checkbox"/> FEU <input type="checkbox"/> FORCE <input type="checkbox"/> FOUDRE <input type="checkbox"/> FROID <input type="checkbox"/> NÉCROTIQUE <input checked="" type="checkbox"/> PERFORANT <input type="checkbox"/> POISON <input type="checkbox"/> PSYCHIQUE <input type="checkbox"/> RADIANT <input type="checkbox"/> TONNERRE <input type="checkbox"/> TRANCHANT	Lancer
	Marteau de guerre	MUNITIONS	PORTÉE 1,50m	ATTAQUE +4	DÉGÂTS 1d8+2	<input type="checkbox"/> ACIDE <input checked="" type="checkbox"/> CONTONDANT <input type="checkbox"/> FEU <input type="checkbox"/> FORCE <input type="checkbox"/> FOUDRE <input type="checkbox"/> FROID <input type="checkbox"/> NÉCROTIQUE <input type="checkbox"/> PERFORANT <input type="checkbox"/> POISON <input type="checkbox"/> PSYCHIQUE <input type="checkbox"/> RADIANT <input type="checkbox"/> TONNERRE <input type="checkbox"/> TRANCHANT	Polyvalente : 1d10 à 2 mains

RÉSISTANCES

DEMI-DÉGÂTS
ARRONDI À L'INFERIEUR

<input type="checkbox"/> ACIDE	<input type="checkbox"/> PERFORANT
<input type="checkbox"/> CONTONDANT	<input checked="" type="checkbox"/> POISON
<input type="checkbox"/> FEU	<input type="checkbox"/> PSYCHIQUE
<input type="checkbox"/> FORCE	<input type="checkbox"/> RADIANT
<input type="checkbox"/> FOUDRE	<input type="checkbox"/> TONNERRE
<input type="checkbox"/> FROID	<input type="checkbox"/> TRCHANANT
<input type="checkbox"/> NÉCROTIQUE	

SAUV. DE MORT

RÉUSSIES RATÉES

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

SPÉCIAL

[illegible]

ACTIONS BONUS UNE SEULE PAR TOUR	
COMBAT À DEUX ARMES (ARME LÉGÈRE)	
Rage (voir aptitudes)	

RÉACTIONS UNE SEULE PAR ROUND	
ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ	
RÉACTION	


POINTS DE RAGE
 3X RESTANT

Résumé des bonus de RAGE

- +2 DM si ATT avec FOR
- +résistance à certains DM
- Avantage aux alliés (voir Esprit Totem)

FATIGUE

NIVEAUX

- 1 DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE CARACTÉRISQUE
- 2 VITESSE RÉDUITE DE MOITIÉ
- 3 DÉSAVANTAGE LORS DES ATTAQUES ET DES SAUVEGARDES
- 4 MAXIMUM DE POINTS DE VIE RÉDUIT DE MOITIÉ
- 5 VITESSE RÉDUITE À 0
- 6  DÉCÈS



RAGE : En combat, vous vous battez avec une férocité bestiale. Durant votre tour, vous pouvez entrer en rage en utilisant une action bonus. En rage, vous gagnez les bénéfices suivants si vous ne portez pas d'armure lourde :

- Vous avez un avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force.
- Quand vous effectuez une attaque au corps à corps avec une arme utilisant la Force, vous gagnez un bonus aux jets de dégâts de +2
- Vous avez la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Votre rage dure 1 min (soit 10 tours). Elle finit prématurément si vous devenez inconscient, ou si votre tour se termine et que vous n'avez ni attaqué une créature hostile, ni subi des dégâts, depuis votre précédent tour. Vous pouvez également mettre fin à votre rage durant votre tour par une action bonus. Vous récupérez les utilisations de rage dépensées après avoir terminé un repos long.

ATTAQUE TÊMÉRAIRE : Vous pouvez mettre de côté votre défense pour attaquer avec toute la violence du désespoir. Lorsque vous effectuez la première attaque de votre tour, vous pouvez décider d'effectuer une Attaque téméraire. Vous obtenez ainsi un avantage aux jets d'attaque au corps à corps avec une arme utilisant la Force durant ce tour, mais les attaques effectuées contre vous ont également un avantage jusqu'à votre prochain tour.

DEFENSE SANS ARMURE : Tant que vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure est égale à 10 + mod. DEX + mod. CON. Vous pouvez utiliser un bouclier et continuer de profiter de cette capacité.

SENS DU DANGER : Vous ressentez une sensation étrange lorsque les choses qui vous entourent ne sont pas comme elles devraient être, vous donnant un avantage lorsque vous tentez de vous extirper du danger. Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets que vous pouvez voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet vous ne devez pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

QUÊTEUR SPIRITUEL : Une voie qui cherche à vous initier au monde naturel, vous affiliant aux bêtes, est faite pour vous. Vous obtenez la capacité de lancer les sorts "communication avec les animaux" et "sens animal", mais seulement en tant que rituels.

ESPRIT TOTEM (LOUP) : Vous avez fabriqué un objet totem (collier de crocs de loup) Lorsque vous êtes en rage, vos alliés ont un avantage aux jets d'attaque au corps à corps effectués contre toute créature située à 1,50m de vous et qui vous sont hostiles. L'esprit du loup fait de vous le chef des chasseurs.

CHANCEUX : Lorsque vous obtenez un 1 au dé d'un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde, vous pouvez relancer le dé et devez alors utiliser ce nouveau résultat.

BRAVE : Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

AGILITE HALFELINE : Vous pouvez passer dans l'espace de toute créature d'une taille supérieure à la vôtre.

RESISTANCE AU POISON : Vous obtenez un avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et la résistance contre les dégâts de poison

Sorts D&D 5

www.aidedd.org - 2023-10-06

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous gagnez la capacité de comprendre et de communiquer verbalement (ou oralement) avec des bêtes pour la durée du sort. Les connaissances et la compréhension de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais au minimum, elles peuvent vous communiquer des informations sur les alentours et les bêtes à proximité, incluant tout ce qu'elles peuvent percevoir ou ont perçu au cours des derniers jours. Vous devriez être capable de convaincre une bête de vous rendre un petit service, à la discrétion du MD.

SENS ANIMAL

niveau 2 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une bête consentante. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour voir à travers les yeux de la bête et entendre ce qu'elle entend. Vous pouvez continuer jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour retrouver vos propres sens. Lorsque vous percevez par l'intermédiaire des sens de la bête, vous bénéficiez des sens spéciaux que possède la créature. Cependant, vous perdez l'usage de vos propres sens.