






















Caractéristiques		Caractéristique issu du jeu Dofus	Valeur de base	Valeur limite	Modification des équipements	Forgemagie
					Valeur max (forgemagie comprise)	Valeur max
	Niveau	✓	1	20	-	-
	PA (6)	✓	6	12	✓ +6	✓ (+1)
	PM (3)	✓	3	6	✓ +3	✓ (+1)
	Ini	✓	1d20 + <b>mod. intel</b>	11 + 10	✓ +10	✓ (+3)
	Portée (PO)	✓	0	6	✓ +6	✓ (+1)
	Nombre d'invocation	✓	1	6 Max : bonus de maîtrise	✓ +5	✓ (+1)
	<b>Vitalité</b>	✓	8 Ou 6 si spécialisation sur une autre caractéristique	28 Max : 10 + 8 (+ 8 + 2)	✓ +10	✓ (+2)
	Modificateur de Vitalité		$[(\text{Vitalité} - 10) / 2]^-$ Soit -1 (ou -2)	4 + 5 Max : [niveau / 2 + 1] <sup>+</sup>	-	-
	<b>Sagesse</b>	✓	8 Ou 6 si spécialisation sur une autre caractéristique	28 Max : 10 + 8 (+ 8 + 2)	✓ +10	✓ (+2)
	Modificateur de Sagesse		$[(\text{Sagesse} - 10) / 2]^-$ Soit -1 (ou -2)	4 + 5 Max : [niveau / 2 + 1] <sup>+</sup>	-	-
	<b>Force</b>	✓	8	28	✓ +10	✓ (+2)

			Ou 6 si spécialisation sur une autre caractéristique	<i>Max</i> : 10 + 8 (+ 8 + 2)		
	Modificateur de Force		$[(\text{Force} - 10) / 2]^-$ Soit -1 (ou -2)	4 + 5 Max : [niveau / 2 + 1] <sup>+</sup>	-	-
	Intelligence	✓	8 Ou 6 si spécialisation sur une autre caractéristique	28 <i>Max</i> : 10 + 8 (+ 8 + 2)	✓ +10	✓ (+2)
	Modificateur d'Intelligence		$[(\text{Intelligence} - 10) / 2]^-$ Soit -1 (ou -2)	4 + 5 Max : [niveau / 2 + 1] <sup>+</sup>	-	-
	Chance	✓	8 Ou 6 si spécialisation sur une autre caractéristique	28 <i>Max</i> : 10 + 8 (+ 8 + 2)	✓ +10	✓ (+2)
	Modificateur de Chance		$[(\text{Chance} - 10) / 2]^-$ Soit -1 (ou -2)	4 + 5 Max : [niveau / 2 + 1] <sup>+</sup>	-	-
	Agilité	✓	8 Ou 6 si spécialisation sur une autre caractéristique	28 <i>Max</i> : 10 + 8 (+ 8 + 2)	✓ +10	✓ (+2)
	Modificateur d'Agilité		$[(\text{Agilité} - 10) / 2]^-$ Soit -1 (ou -2)	4 + 5 Max : [niveau / 2 + 1] <sup>+</sup>	-	-
	Bonus au jet de sauvegarde <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mod. Vitalité</li> <li>• Mod. Sagesse</li> <li>• Mod. Force</li> <li>• Mod. Intelligence</li> <li>• Mod. Chance</li> </ul>		Mod. Caractéristique ou Mod. Caractéristique + bonus de maîtrise Si maîtrise du jet de sauvegarde	11 + 3 ou 11 + 6 + 3	✓ +3	✓ +3

	• <b>Mod. Agilité</b>					
	Bonus de touche au le sort		1d20 + Mod. <b>chance</b>   <b>agi</b>   <b>intel</b>   <b>force</b>   <b>sag</b>   <b>vitalité</b>	11 + 5	✓ +5	-
	Classe d'armure		10 + <b>mod. vitalité</b>	21 + 5	✓ +5	-
 	Esquive PA Esquive PM	✓	8 + <b>mod. sagesse</b>	19 + 5	✓ +5	✓ (+2)
	Tacle	✓	1d20 + <b>mod. chance</b>	11 + 10	✓ +10	✓ (+2)
	Fuite	✓	1d20 + <b>mod. agilité</b>	11 + 10	✓ +10	✓ (+2)
	Dommage fixe neutre	✓	0	10	✓ +10	✓ (+5)
	Dommage fixe <b>terre</b>	✓	0	10	✓ +10	✓ (+5)
	Dommage fixe <b>feu</b>	✓	0	10	✓ +10	✓ (+5)
	Dommage fixe <b>air</b>	✓	0	10	✓ +10	✓ (+5)
	Dommage fixe <b>eau</b>	✓	0	10	✓ +10	✓ (+5)
	Dommage fixe Multiples	✓ (dommages)	0	5	✓ +5	✓ (+2)
	Résistance fixe neutre	✓	0	10	✓ +10	✓ (+3)
	Résistance neutre	✓	0%	100%	✓ 50% ou 100%	✓ (100%)
	Résistance fixe <b>terre</b>	✓	0	10	✓ +10	✓ (+3)
	Résistance <b>terre</b>	✓	0%	100%	✓ 50% ou 100%	✓ (100%)
	Résistance fixe <b>feu</b>	✓	0	10	✓ +10	✓ (+3)
	Résistance <b>feu</b>	✓	0%	100%	✓ 50% ou 100%	✓ (100%)

	Résistance fixe <b>air</b>	✓	0	10	✓ +10	✓ (+3)
	Résistance <b>air</b>	✓	0%	100%	✓ 50% ou 100%	✓ (100%)
	Résistance fixe <b>eau</b>	✓	0	10	✓ +10	✓ (+3)
	Résistance <b>eau</b>	✓	0%	100%	✓ 50% ou 100%	✓ (100%)
	Points de vie	✓	Fonction de la classe	∞	✓ ∞	✓ (+20)
	Dés de vie		[niveau / 2] <sup>-</sup>	10	-	-
	Réserve de Wakfu		[bonus de maitrise]	6 + 3	✓ +3	-
	Bonus de maitrise		[1 + niveau / 4]	6	-	-
<div>Compétences</div> <div>Si maitrise de la compétence : + bonus de maitrise, si expertise : + 2 x bonus de maitrise</div>						
	Acrobaties Discrétion Escamotage		<b>1d20 + mod. agi</b> Maitrise : 1d20 + <b>mod. agi</b> + bonus de maitrise Expert : 1d20 + <b>mod. agi</b> + 2x bonus de maitrise	<b>30</b> <i>Max : 11 + 5 (+ 6 + 6)</i>	✓ +5	✓ (+3)
	Athlétisme Intimidation		<b>1d20 + mod. force</b> Maitrise : 1d20 + <b>mod. force</b> + bonus de maitrise Expert : 1d20 + <b>mod. force</b> + 2x bonus de maitrise	<b>30</b> <i>Max : 11 + 5 (+ 6 + 6)</i>	✓ +5	✓ (+3)
	Arcanes Histoire Investigation Nature Religion		<b>1d20 + mod. intel</b> Maitrise : 1d20 + <b>mod. intel</b> + bonus de maitrise Expert : 1d20 + <b>mod. intel</b> + 2x bonus de maitrise	<b>30</b> <i>Max : 11 + 5 (+ 6 + 6)</i>	✓ +5	✓ (+3)
	Dressage Médecine		<b>1d20 + mod. sag</b>	<b>30</b>	✓ +5	✓ (+3)

	Perception Intuition Survie		Maitrise : 1d20 + <b>mod. sag</b> + bonus de maitrise Expert : 1d20 + <b>mod. sag</b> + 2x bonus de maitrise	Max : 11 + 5 (+ 6 + 6)		
	Persuasion Représentation Supercherie		<b>1d20 + mod. chance</b> Maitrise : 1d20 + <b>mod. chance</b> + bonus de maitrise Expert : 1d20 + <b>mod. chance</b> + 2x bonus de maitrise	30 Max : 11 + 5 (+ 6 + 6)	✓ +5	✓ (+3)
Compétences passives						
	Perception Intuition		<b>10 + mod. sag + Bonus de classe ou de spécialisation (de 1 à 5)</b> Maitrise et expertise : 1d20 + <b>mod. sag</b> + bonus de maitrise (x2) + Bonus de classe / Spécialisation	45 Max : 10 + 11 + 5 + 6 + 6+ (+ 5)	✓ + 5	✓ (+2)
	Autres		<b>10 + modification + bonus de maitrise</b> (si maîtrisé)	10 + 30	-	-