

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
	PM (3)	✓	3	6	✓ +3
	Ini	✓	1d20 + mod. intel	11 + 10	✓ +10
	Portée (PO)	✓	0	6	✓ +6
	Nombre d'invocation	✓	1	Max : bonus de maîtrise	✓ +5
	Vitalité	✓	8 Ou 6 si spécialisation sur une autre caractéristique	28 Max : 10 + 8 (+ 8 + 2)	✓ +10
	Modificateur de Vitalité		$[(\text{Vitalité} - 10) / 2]^-$ Soit -1 (ou -2)	4 + 5 Max : [niveau / 2 + 1]^+	-
	Sagesse	✓	8 Ou 6 si spécialisation sur une autre caractéristique	28 Max : 10 + 8 (+ 8 + 2)	✓ +10
	Modificateur de Sagesse		$[(\text{Sagesse} - 10) / 2]^-$ Soit -1 (ou -2)	4 + 5 Max : [niveau / 2 + 1]^+	-
	Force	✓	8	28	✓ +10

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

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

	Résistance fixe air	✓	0	10	✓ +10	✓ (+3)
	Résistance air	✓	0%	100%	✓ 50% ou 100%	✓ (100%)
	Résistance fixe eau	✓	0	10	✓ +10	✓ (+3)
	Résistance eau	✓	0%	100%	✓ 50% ou 100%	✓ (100%)
	Points de vie	✓	Fonction de la classe	∞	✓ ∞	✓ (+20)
	Dés de vie		[niveau / 2]⁻	10	-	-
	Réserve de Wakfu		[bonus de maîtrise]	6 + 3	✓ +3	-
	Bonus de maîtrise		[1 + niveau / 4]	6	-	-

Compétences

Si maîtrise de la compétence : + bonus de maîtrise, si expertise : + 2 x bonus de maîtrise

	Acrobates Discréption Escamotage		1d20 + mod. agi Maitrise : 1d20 + mod. agi + bonus de maîtrise Expert : 1d20 + mod. agi + 2x bonus de maîtrise	30 <i>Max : 11 + 5 (+ 6 + 6)</i>	✓ +5	✓ (+3)
	Athlétisme Intimidation		1d20 + mod. force Maitrise : 1d20 + mod. force + bonus de maîtrise Expert : 1d20 + mod. force + 2x bonus de maîtrise	30 <i>Max : 11 + 5 (+ 6 + 6)</i>	✓ +5	✓ (+3)
	Arcanes Histoire Investigation Nature Religion		1d20 + mod. intel Maitrise : 1d20 + mod. intel + bonus de maîtrise Expert : 1d20 + mod. intel + 2x bonus de maîtrise	30 <i>Max : 11 + 5 (+ 6 + 6)</i>	✓ +5	✓ (+3)
	Dressage Médecine		1d20 + mod. sag	30	✓ +5	✓ (+3)

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