

Sommaire

- [Créer un Personnage](#)
 - [Préparez-vous](#)
 - [Discutez avec votre MJ](#)
- [Créer un Personnage](#)
 - [Préparez-vous](#)
 - [Discutez avec votre MJ](#)
 - [Choisir une Feuille de Personnage](#)
 - [Créer Votre Personnage](#)
 - [Étape 1 : Choisir une Classe](#)
 - [Vue d'Ensemble des Classes](#)
 - [Écrire Votre Niveau](#)
 - [Noter la Maîtrise des Armures](#)
 - [Gardez Cela en Tête](#)
 - [Étape 2 : Déterminer l'Origine](#)
 - [Choisir un Historique](#)
 - [Scores de Caractéristiques et Historiques](#)
 - [Enregistrer Votre Don](#)
 - [Noter les Maîtrises](#)
 - [Choisir l'Équipement de Départ](#)
 - [Choisir une Espèce](#)
 - [Imaginer Votre Passé et Présent](#)
 - [Choisir les Langues](#)
 - [Langues Standards](#)
 - [Langues Rares](#)
 - [Étape 3 : Déterminer les Scores de Caractéristiques](#)
 - [Générer vos Scores](#)
 - [Table des Coûts en Points des Scores de Caractéristiques](#)
 - [Attribuer les Scores de Caractéristiques](#)
 - [Répartition Standard par Classe](#)
 - [Ajuster les Scores de Caractéristiques](#)
 - [Déterminer les Modificateurs de Caractéristiques](#)
 - [Table des Scores et Modificateurs de Caractéristiques](#)
 - [Décrire l'Apparence et la Personnalité](#)
 - [Décrire l'Apparence et la Personnalité](#)
 - [Force](#)
 - [Dextérité](#)
 - [Constitution](#)
 - [Intelligence](#)
 - [Sagesse](#)
 - [Charisme](#)
 - [Étape 4 : Choisir un Alignement](#)
 - [Les Neuf Alignements](#)
 - [Alignement et Personnalité](#)
 - [Traits de Personnalité par Alignement](#)

- Étape 5 : Compléter les Détails
- Enregistrer les Traits de Classe
- Remplir les Chiffres
- Points de Vie de Niveau 1 par Classe
- Dés de Vie
- Initiative
- Classe d'Armure (CA)
- Attaques
- Lancer de Sorts
- Emplacements de Sorts, Cantrips et Sorts Préparés
- Nommer Votre Personnage
- Créer les Détails Finaux
- Progression de Niveau
- Table de Progression de Personnage
- Gagner un Niveau
- Choisir une Classe
- Ajuster les Points de Vie et les Dés de Vie
- Points de Vie Fixes par Classe
- Enregistrer les Nouveaux Traits de Classe
- Ajuster le Bonus de Maîtrise
- Ajuster les Modificateurs de Caractéristiques
- Les Paliers de Jeu
- Palier 1 (Niveaux 1–4)
- Palier 2 (Niveaux 5–10)
- Palier 3 (Niveaux 11–16)
- Palier 4 (Niveaux 17–20)
- Commencer à des Niveaux Supérieurs
- Créer Votre Personnage
- Équipement de Départ
- Équipement de Départ à des Niveaux Supérieurs
- Multiclasse
- Prérequis
- Points d'Expérience
- Points de Vie et Dés de Vie
- Bonus de Maîtrise
- Compétences
- Traits de Classe
- Classe d'Armure
- Attaque Supplémentaire
- Lancer de Sorts
- Lanceur de Sorts Multiclasse : Emplacements de Sorts par Niveau de Sort
- Sorts Préparés
- Cantrips
- Emplacements de Sorts
- Utilisation des Emplacements de Sorts
- Pacte Magique

- [Bibelots](#)
- [Table des Bibelots](#)

Créer un Personnage

Vous pouvez créer un personnage pour Donjons & Dragons en utilisant les éléments de base présentés ici. Votre personnage est une combinaison de statistiques de jeu, d'éléments de rôle et de votre imagination. Vous choisissez une classe (comme Guerrier ou Magicien), un historique (comme Soldat ou Acolyte) et une espèce (comme Humain ou Elfe). Vous inventez également la personnalité et l'apparence de votre personnage. Une fois terminé, votre personnage devient votre avatar dans le multivers de D&D.

Préparez-vous

Avant de plonger dans la création de personnage, voici quelques étapes à suivre pour vous préparer.

Discutez avec votre MJ

Commencez par parler avec votre Maître du Donjon du type de jeu de D&D qu'il prévoit de diriger. Si le MJ s'inspire de la mythologie grecque, par exemple, vous pourriez choisir une direction différente pour votre personnage que si le MJ prévoit des aventures de cape et d'épée sur les mers. Réfléchissez au type d'aventurier que vous souhaitez incarner dans ce jeu.

Session Zéro : Certains Maîtres du Donjon commencent une campagne par une "session zéro", une première rencontre dédiée à la création des personnages et à l'établissement des attentes, y compris les sujets à éviter ainsi que ceux à privilégier. Une session zéro est une excellente occasion de discuter avec les autres joueurs et le MJ pour décider si vos personnages se connaissent, comment ils se sont rencontrés, et quels types de quêtes le groupe pourrait entreprendre ensemble.

Session Zéro :

Certains Maîtres du Donjon commencent une campagne par une "session zéro", une première rencontre dédiée à la création des personnages et à l'établissement des attentes, y compris les sujets à éviter ainsi que ceux à privilégier. Une session zéro est une excellente occasion de discuter avec les autres joueurs et le MJ pour décider si vos personnages se connaissent, comment ils se sont rencontrés, et quels types de quêtes le groupe pourrait entreprendre ensemble.

Créer un Personnage

Vous pouvez créer un personnage pour Donjons & Dragons en utilisant les éléments de base présentés ici. Votre personnage est une combinaison de statistiques de jeu, d'éléments de rôle et de votre imagination. Vous choisissez une classe (comme Guerrier ou Magicien), un historique (comme Soldat ou Acolyte) et une espèce (comme Humain ou Elfe). Vous inventez également la personnalité et l'apparence de votre personnage. Une fois terminé, votre personnage devient votre avatar dans le multivers de D&D.

Préparez-vous

Avant de plonger dans la création de personnage, voici quelques étapes à suivre pour vous préparer.

Discutez avec votre MJ

Commencez par parler avec votre Maître du Donjon du type de jeu de D&D qu'il prévoit de diriger. Si le MJ s'inspire de la mythologie grecque, par exemple, vous pourriez choisir une direction différente pour votre personnage que si le MJ prévoit des aventures de cape et d'épée sur les mers. Réfléchissez au type d'aventurier que vous souhaitez incarner dans ce jeu.

Session Zéro :

Certains Maîtres du Donjon commencent une campagne par une "session zéro", une première rencontre dédiée à la création des personnages et à l'établissement des attentes, y compris les sujets à éviter ainsi que ceux à privilégier. Une session zéro est une excellente occasion de discuter avec les autres joueurs et le MJ pour décider si vos personnages se connaissent, comment ils se sont rencontrés, et quels types de quêtes le groupe pourrait entreprendre ensemble.

Choisir une Feuille de Personnage

Vous enregistrez les principaux détails de votre personnage sur une feuille de personnage. Tout au long de ce chapitre, nous utilisons le terme "feuille de personnage" pour désigner tout ce que vous utilisez pour suivre les détails de votre personnage, qu'il s'agisse d'une feuille imprimée, d'une feuille numérique comme celle de D&D Beyond, ou d'une simple feuille de papier. Choisissez le style de feuille qui vous convient, puis lancez-vous dans la création de votre personnage !

Créer Votre Personnage

Voici les étapes pour créer un personnage ; chaque étape est explorée en détail dans ce chapitre :

1. **Choisir une Classe.** Chaque aventurier appartient à une classe. Une classe décrit globalement la vocation, les talents spéciaux et les tactiques favorites d'un personnage.
 2. **Déterminer l'Origine.** L'origine d'un personnage comprend deux éléments : l'historique et l'espèce. Comment le personnage a-t-il passé les années précédant une vie d'aventure ? Qui sont les ancêtres du personnage ? Vous pouvez également choisir les langues de votre personnage.
 3. **Déterminer les Scores de Caractéristiques.** Une grande partie de ce que fait votre personnage dans le jeu dépend des six caractéristiques du personnage.
 4. **Choisir un Alignement.** L'alignement est un raccourci pour décrire la boussole morale de votre personnage.
 5. **Remplir les Détails.** En utilisant les choix que vous avez faits, complétez les détails restants sur votre feuille de personnage.
-

Étape 1 : Choisir une Classe

Choisissez une classe et inscrivez-la sur votre feuille de personnage. La table de Vue d'Ensemble des Classes résume les classes. Consultez le chapitre 3 pour les détails sur les classes.

Vue d'Ensemble des Classes

Classe	Préférences...	Caractéristique Principale	Complexité
Barbare	Combat	Force	Moyenne
Barde	Performances	Charisme	Élevée
Clerc	Dieux	Sagesse	Moyenne
Druide	Nature	Sagesse	Élevée
Guerrier	Armes	Force ou Dextérité	Faible
Moine	Combat à mains nues	Dextérité et Sagesse	Élevée
Paladin	Défense	Force et Charisme	Moyenne
Rôdeur	Survie	Dextérité et Sagesse	Moyenne
Voleur	Discrétion	Dextérité	Faible
Enseigneur	Puissance	Charisme	Élevée
Occultiste	Savoir occulte	Charisme	Élevée
Magicien	Grimoires	Intelligence	Moyenne

Un Groupe Équilibré :

Le groupe classique de D&D comprend un Clerc, un Guerrier, un Voleur et un Magicien. Ces quatre classes ont la plus longue histoire dans le jeu, mais plus important encore, elles apportent un mélange équilibré de capacités aux aventures. Vous êtes libre d'utiliser cette configuration de groupe ou de la modifier en suivant ces recommandations :

- **Clerc** : Remplacez par un Barde ou un Druide.
- **Guerrier** : Remplacez par un Barbare, un Moine, un Paladin ou un Rôdeur.
- **Voleur** : Remplacez par un Barde ou un Rôdeur.
- **Magicien** : Remplacez par un Barde, un Enseigneur ou un Occultiste.

Écrire Votre Niveau

Inscrivez le niveau de votre personnage sur votre feuille de personnage. En général, un personnage commence au niveau 1 et progresse en niveau en partant à l'aventure et en gagnant des Points d'Expérience (PX).

- **Inscrire vos PX.** Notez également vos Points d'Expérience. Un personnage de niveau 1 commence avec 0 PX.
- **Commencer à un Niveau Supérieur.** Votre MJ peut vous faire commencer à un niveau supérieur. Si vous commencez au niveau 3 ou plus, inscrivez votre sous-classe choisie sur votre feuille de personnage. Consultez la section "Commencer à des Niveaux Supérieurs" plus loin dans ce chapitre pour plus d'informations.

Noter la Maîtrise des Armures

Votre classe peut vous donner une maîtrise avec certaines catégories d'armures. Notez votre maîtrise des armures sur votre feuille de personnage. La maîtrise d'une catégorie d'armures signifie que vous pouvez porter ces armures efficacement, en bénéficiant des bonus défensifs qu'elles offrent. Les catégories d'armures sont décrites au chapitre 6.

Gardez Cela en Tête

Vous remplirez plus de détails sur votre classe plus tard. Choisir votre classe est la décision la plus importante que vous prenez lors de la création d'un personnage, et elle influence de nombreuses décisions que vous prendrez dans les étapes suivantes. Vous reviendrez à la description de votre classe au chapitre 3 à plusieurs reprises avant d'avoir terminé.

Étape 2 : Déterminer l'Origine

Déterminer l'origine de votre personnage implique de choisir un historique, une espèce et deux langues.

L'historique d'un personnage représente le lieu et l'occupation qui ont été les plus marquants pour lui. La combinaison de l'historique, de l'espèce et des langues offre un terrain fertile pour votre imagination lorsque vous réfléchissez aux premiers jours de votre personnage.

Choisir un Historique

Choisissez l'historique de votre personnage et inscrivez-le sur votre feuille de personnage. Vous pouvez choisir l'un des historiques détaillés au chapitre 4, et votre MJ peut proposer des historiques supplémentaires comme options.

L'historique que vous choisissez influence l'étape 3, lorsque vous déterminez les scores de caractéristiques de votre personnage. Si vous avez du mal à choisir, la table des Scores de Caractéristiques et Historiques montre quels historiques bénéficient à quelles caractéristiques. Recherchez la caractéristique principale de votre classe dans cette table.

Scores de Caractéristiques et Historiques

Caractéristique	Historiques
Force	Soldat
Dextérité	Criminel, Soldat
Constitution	Criminel, Sage, Soldat
Intelligence	Acolyte, Criminel, Sage
Sagesse	Acolyte, Sage
Charisme	Acolyte

Enregistrer Votre Don

Un historique vous accorde un don, qui confère à votre personnage des capacités particulières. Les dons sont détaillés au chapitre 5. Inscrivez le don sur votre feuille de personnage.

Noter les Maîtrises

Votre historique vous donne la maîtrise de deux compétences et d'un outil. Notez ces informations sur votre feuille de personnage.

Votre classe vous accorde également des maîtrises. Consultez la description de votre classe au chapitre 3 et notez les maîtrises sur votre feuille de personnage.

Sur la feuille de personnage d'exemple, vous pouvez indiquer la maîtrise des compétences et des jets de sauvegarde en cochant le cercle à côté d'eux.

La table des caractéristiques dans la description de votre classe montre votre Bonus de Maîtrise (décrit au chapitre 1), qui est de +2 pour un personnage de niveau 1. Notez ce nombre sur votre feuille de personnage. Vous remplirez d'autres chiffres liés à ces maîtrises à l'étape 5.

Choisir l'Équipement de Départ

Votre historique et votre classe fournissent tous deux un équipement de départ. Les pièces que vous gagnez à cette étape peuvent être immédiatement dépensées pour acheter de l'équipement au chapitre 6. De plus, vous pouvez avoir un bibelot gratuitement (voir la table des Bibelots à la fin de ce chapitre).

Inscrivez l'équipement choisi sur votre feuille de personnage. L'équipement est décrit au chapitre 6, mais pour l'instant, vous pouvez simplement tout noter et consulter les détails dans ce chapitre plus tard. Il y a également de l'espace sur la feuille de personnage d'exemple pour noter les pièces restantes après l'achat de votre équipement, ainsi que les trésors que vous acquérez lors de vos aventures.

Choisir une Espèce

Choisissez une espèce pour votre personnage. Les options d'espèces suivantes sont détaillées au chapitre 4 : Nain, Elfe, Halfelin et Humain. Une fois que vous avez choisi une espèce, inscrivez-la sur votre feuille de personnage. Ensuite, notez les traits de votre espèce.

La taille et la Vitesse de votre personnage sont déterminées par son espèce ; inscrivez-les également aux endroits appropriés sur votre feuille de personnage (vous pouvez simplement écrire la première lettre de votre taille).

Imaginer Votre Passé et Présent

Laissez l'historique et l'espèce de votre personnage inspirer la manière dont vous imaginez son passé. Ce passé a nourri le présent du personnage. Avec cela en tête, réfléchissez aux réponses aux questions suivantes en tant que votre personnage :

- Qui vous a élevé ?
- Qui était votre ami d'enfance le plus cher ?

- Avez-vous grandi avec un animal de compagnie ?
- Êtes-vous tombé amoureux ? Si oui, avec qui ?
- Avez-vous rejoint une organisation, comme une guilde ou une religion ? Si oui, en êtes-vous toujours membre ?
- Quels éléments de votre passé vous inspirent à partir à l'aventure maintenant ?

Choisir les Langues

Votre personnage connaît au moins trois langues : le Commun ainsi que deux langues que vous choisissiez ou déterminez en lançant un dé sur la table des Langues Standards. La connaissance d'une langue signifie que votre personnage peut la parler, la lire et l'écrire. Votre classe et d'autres caractéristiques peuvent également vous donner des langues supplémentaires.

La table des Langues Standards liste les langues répandues dans les mondes de D&D. Chaque personnage joueur connaît le Commun, qui trouve son origine dans la métropole planaire de Sigil, le centre du multivers. Les autres langues standards proviennent des premiers membres des espèces les plus influentes des mondes de D&D et se sont depuis largement répandues.

Langues Standards

1d12	Langue	Origine
—	Commun	Sigil
1	Langue des Signes Commune	Sigil
2	Draconique	Dragons
3–4	Nain	Nains
5–6	Elfique	Elfes
7	Géant	Géants
8	Gnome	Gnomes
9	Gobelin	Goblinoïdes
10–11	Halfelin	Halfelins
12	Orque	Orques

Langues Rares

La table des Langues Rares liste des langues qui sont soit secrètes, soit issues d'autres plans d'existence, et qui sont donc moins répandues dans les mondes du Plan Matériel. Certaines caractéristiques permettent à un personnage d'apprendre une langue rare.

Langue	Origine
Abyssal	Démons de l'Abyse

Langue	Origine
Céleste	Célestes
Parler Profond	Aberrations
Druidique	Cercles druidiques
Infernal	Diabes des Neuf Enfers
Primordial*	Élémentaires
Sylvestre	Le Feywild
Argot des Voleurs	Diverses guildes criminelles
Commun des Profondeurs	L'Outreterre

* **Primordial** inclut les dialectes Aquatique (Aquan), Aérien (Auran), Igné (Ignan) et Terrestre (Terran). Les créatures qui connaissent l'un de ces dialectes peuvent communiquer avec celles qui en connaissent un autre.

Étape 3 : Déterminer les Scores de Caractéristiques

Pour déterminer les scores de caractéristiques de votre personnage, commencez par générer un ensemble de six nombres en suivant les instructions ci-dessous, puis attribuez-les à vos six caractéristiques. Le chapitre 1 explique ce que signifie chaque caractéristique.

Générer vos Scores

Déterminez vos scores de caractéristiques en utilisant l'une des trois méthodes suivantes. Votre MJ peut préférer que vous utilisiez une méthode particulière.

- **Répartition Standard.** Utilisez les six scores suivants pour vos caractéristiques : 15, 14, 13, 12, 10, 8.
- **Génération Aléatoire.** Lancez quatre d6 et enregistrez le total des trois dés les plus élevés. Répétez cette opération cinq fois pour obtenir six nombres.
- **Coût en Points.** Vous disposez de 27 points à dépenser pour vos scores de caractéristiques. Le coût de chaque score est indiqué dans la table des Coûts en Points des Scores de Caractéristiques. Par exemple, un score de 14 coûte 7 de vos 27 points.

Table des Coûts en Points des Scores de Caractéristiques

Score	Coût
8	0
9	1
10	2
11	3
12	4

Score	Coût
13	5
14	7
15	9

Attribuer les Scores de Caractéristiques

Une fois que vous avez généré six scores, attribuez-les à la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme, en gardant à l'esprit la caractéristique principale de votre classe. Remplissez également les modificateurs de caractéristiques.

Si vous utilisez l'option de Répartition Standard, consultez la table des Répartitions Standard par Classe pour des suggestions sur l'attribution des scores en fonction de la classe de votre personnage. La table place les scores les plus élevés dans les caractéristiques principales d'une classe. Si vous avez utilisé une méthode différente pour générer les scores, vous pouvez tout de même utiliser cette table pour guider l'attribution de vos scores les plus élevés et les plus faibles.

Répartition Standard par Classe

Classe	Force	Dextérité	Constitution	Intelligence	Sagesse	Charisme
Barbare	15	13	14	10	12	8
Barde	8	14	12	13	10	15
Clerc	14	8	13	10	15	12
Druide	8	12	14	13	15	10
Guerrier	15	14	13	8	10	12
Moine	12	15	13	10	14	8
Paladin	15	10	13	8	12	14
Rôdeur	12	15	13	8	14	10
Voleur	12	15	13	14	10	8
Ensorceleur	10	13	14	8	12	15
Occultiste	8	14	13	12	10	15
Magicien	8	12	13	15	14	10

Ajuster les Scores de Caractéristiques

Après avoir attribué vos scores de caractéristiques, ajustez-les en fonction de votre historique. Votre historique liste trois caractéristiques ; augmentez l'un de ces scores de 2 et un autre de 1, ou augmentez les trois de 1. Aucun de ces ajustements ne peut porter un score au-delà de 20.

Certains joueurs préfèrent augmenter la caractéristique principale de leur classe, tandis que d'autres choisissent d'améliorer un score faible.

Historique et Espèces des Livres Anciens :

Les historiques des anciens livres de D&D n'incluent pas d'ajustements de scores de caractéristiques. Si vous utilisez un historique provenant d'un ancien livre, ajustez vos scores de caractéristiques en augmentant un score de 2 et un autre de 1, ou en augmentant trois scores de 1. Aucun de ces ajustements ne peut porter un score au-delà de 20.

De même, les espèces des anciens livres incluent des augmentations de scores de caractéristiques. Si vous utilisez une espèce provenant d'un ancien livre, ignorez ces augmentations et utilisez uniquement celles fournies par votre historique.

En outre, si l'historique que vous choisissez ne fournit pas de don, vous gagnez un don d'Origine de votre choix.

Déterminer les Modificateurs de Caractéristiques

Enfin, déterminez vos modificateurs de caractéristiques en utilisant la table des Scores et Modificateurs de Caractéristiques. Inscrivez le modificateur à côté de chaque score sur votre feuille de personnage.

Table des Scores et Modificateurs de Caractéristiques

Score	Modificateur
3	−4
4–5	−3
6–7	−2
8–9	−1
10–11	+0
12–13	+1
14–15	+2
16–17	+3
18–19	+4
20	+5

Décrire l'Apparence et la Personnalité

Les scores de caractéristiques sont une partie essentielle des règles, mais ils peuvent aussi être bien plus que cela. Une fois que vous avez attribué vos scores de caractéristiques, réfléchissez à ce que ces scores pourraient dire sur l'apparence et la personnalité de votre personnage. Un personnage très fort avec un faible Charisme pourrait avoir une apparence et un comportement différents d'un personnage charismatique avec une faible Force.

Les tables de mots descriptifs suivantes offrent des suggestions sur la manière dont vous pourriez décrire votre personnage en fonction d'un score élevé ou faible dans une caractéristique.

Notez l'apparence et la personnalité de votre personnage sur votre feuille de personnage.

Décrire l'Apparence et la Personnalité

Les scores de caractéristiques peuvent inspirer la manière dont vous décrivez l'apparence et la personnalité de votre personnage. Utilisez les tables ci-dessous pour trouver des suggestions basées sur des scores élevés ou faibles dans une caractéristique.

Force

1d4	Force Élevée	Force Faible
1	Musclé	Faible
2	Nerveux	Mince
3	Protecteur	Complexé
4	Direct	Indirect

Dextérité

1d4	Dextérité Élevée	Dextérité Faible
1	Agile	Nerveux
2	Dynamique	Maladroit
3	Agité	Hésitant
4	Posé	Instable

Constitution

1d4	Constitution Élevée	Constitution Faible
1	Énergique	Frêle
2	Robuste	Délicat
3	Vigoureux	Léthargique
4	Stable	Fragile

Intelligence

1d4	Intelligence Élevée	Intelligence Faible
-----	---------------------	---------------------

1d4	Intelligence Élevée	Intelligence Faible
1	Décisif	Ingénu
2	Logique	Illogique
3	Informé	Mal informé
4	Curieux	Frivole

Sagesse

1d4	Sagesse Élevée	Sagesse Faible
1	Serein	Impulsif
2	Réfléchi	Distract
3	Attentif	Inconscient
4	Prudent	Naïf

Charisme

1d4	Charisme Élevé	Charisme Faible
1	Charismatique	Pédant
2	Imposant	Sans humour
3	Hilarant	Réservé
4	Inspirant	Maladroit

Utilisez ces suggestions pour enrichir la description de votre personnage et notez son apparence et sa personnalité sur votre feuille de personnage.

Étape 4 : Choisir un Alignement

Choisissez l'alignement de votre personnage parmi les options ci-dessous et notez-le sur votre feuille de personnage.

D&D suppose que les personnages joueurs n'ont pas un alignement maléfique. Consultez votre MJ avant de créer un personnage maléfique.

Les Neuf Alignements

L'alignement d'une créature décrit globalement ses attitudes éthiques et idéaux. L'alignement est une combinaison de deux facteurs : l'un identifie la moralité (bon, mauvais ou neutre), et l'autre décrit les attitudes envers l'ordre (loyal, chaotique ou neutre).

Les résumés des alignements ci-dessous décrivent le comportement typique d'une créature avec cet alignement ; les individus peuvent varier de ce comportement.

- **Loyal Bon (LB).** Les créatures Loyales Bonnes s'efforcent de faire ce qui est juste, comme attendu par la société. Quelqu'un qui combat l'injustice et protège les innocents sans hésitation est probablement Loyal Bon.
- **Neutre Bon (NB).** Les créatures Neutres Bonnes font de leur mieux, respectant les règles sans s'y sentir liées. Une personne bienveillante qui aide les autres selon leurs besoins est probablement Neutre Bonne.
- **Chaotique Bon (CB).** Les créatures Chaotiques Bonnes agissent selon leur conscience, sans se soucier des attentes des autres. Un rebelle qui intercepte les collecteurs d'impôts d'un baron cruel et utilise l'argent volé pour aider les pauvres est probablement Chaotique Bon.
- **Loyal Neutre (LN).** Les individus Loyaux Neutres agissent conformément à la loi, à la tradition ou à des codes personnels. Quelqu'un qui suit une règle de vie disciplinée—et n'est influencé ni par les demandes des nécessiteux ni par les tentations du mal—est probablement Loyal Neutre.
- **Neutre (N).** Neutre est l'alignement de ceux qui préfèrent éviter les questions morales et ne prennent pas parti, faisant ce qui semble le mieux à l'instant. Quelqu'un qui s'ennuie des débats moraux est probablement Neutre.
- **Chaotique Neutre (CN).** Les créatures Chaotiques Neutres suivent leurs caprices, valorisant leur liberté personnelle avant tout. Un vaurien qui parcourt le pays en vivant de son ingéniosité est probablement Chaotique Neutre.
- **Loyal Mauvais (LM).** Les créatures Loyales Mauvaises prennent méthodiquement ce qu'elles veulent dans les limites d'un code de tradition, de loyauté ou d'ordre. Un aristocrate exploitant les citoyens tout en complotant pour le pouvoir est probablement Loyal Mauvais.
- **Neutre Mauvais (NM).** Neutre Mauvais est l'alignement de ceux qui ne se soucient pas du mal qu'ils causent en poursuivant leurs désirs. Un criminel qui vole et tue à sa guise est probablement Neutre Mauvais.
- **Chaotique Mauvais (CM).** Les créatures Chaotiques Mauvaises agissent avec une violence arbitraire, poussées par leur haine ou leur soif de sang. Un méchant poursuivant des plans de vengeance et de chaos est probablement Chaotique Mauvais.

Créatures Sans Alignement :

La plupart des créatures qui n'ont pas la capacité de pensée rationnelle n'ont pas d'alignement ; elles sont sans alignement. Les requins, par exemple, sont des prédateurs sauvages, mais ils ne sont pas mauvais ; ils sont sans alignement.

Alignement et Personnalité

L'alignement peut façonner la personnalité, les objectifs et les croyances fondamentales d'un personnage. En examinant les deux éléments d'un alignement, vous pouvez utiliser les listes ci-dessous pour inspirer les détails de la personnalité de votre personnage.

Traits de Personnalité par Alignement

Alignement	1d4	Trait Associé
Chaotique	1	Vantard

Alignement	1d4	Trait Associé
	2	Impulsif
	3	Rebelle
	4	Égocentrique
Bon	1	Compatissant
	2	Serviable
	3	Honnête
	4	Bienveillant
Mauvais	1	Malhonnête
	2	Vengeur
	3	Cruel
	4	Cupide
Loyal	1	Coopératif
	2	Loyal
	3	Critique
	4	Méthodique
Neutre	1	Égoïste
	2	Désintéressé
	3	Laconique
	4	Pragmatique

Utilisez ces traits pour enrichir la personnalité de votre personnage et la rendre cohérente avec son alignement.

Étape 5 : Compléter les Détails

Il est maintenant temps de remplir le reste de votre feuille de personnage.

Enregistrer les Traits de Classe

Consultez la table des traits de votre classe au chapitre 3 et notez les traits de niveau 1. Les traits de classe sont détaillés dans ce même chapitre.

Certains traits de classe offrent des choix. Assurez-vous de lire tous vos traits et de prendre les décisions nécessaires.

Remplir les Chiffres

Notez les chiffres suivants sur votre feuille de personnage.

- **Jets de Sauvegarde.** Pour les jets de sauvegarde dans lesquels vous êtes compétent, ajoutez votre Bonus de Maîtrise au modificateur de la caractéristique appropriée et notez le total. Certains joueurs aiment également noter le modificateur pour les jets de sauvegarde dans lesquels ils ne sont pas compétents, qui est simplement le modificateur de la caractéristique correspondante.
- **Compétences.** Pour les compétences dans lesquelles vous êtes compétent, ajoutez votre Bonus de Maîtrise au modificateur de la caractéristique associée à cette compétence, et notez le total. Vous pouvez également noter le modificateur pour les compétences dans lesquelles vous n'êtes pas compétent, qui est simplement le modificateur de la caractéristique correspondante.
- **Perception Passive.** Parfois, votre MJ déterminera si votre personnage remarque quelque chose sans vous demander de faire un test de Sagesse (Perception) ; le MJ utilise alors votre Perception Passive. La Perception Passive est un score qui reflète une conscience générale de votre environnement lorsque vous ne cherchez pas activement quelque chose. Utilisez cette formule pour déterminer votre score de Perception Passive :

Perception Passive = 10 + modificateur de test de Sagesse (Perception)

Incluez tous les modificateurs qui s'appliquent à vos tests de Sagesse (Perception). Par exemple, si votre personnage a une Sagesse de 15 et une compétence en Perception, vous avez une Perception Passive de 14 (10 + 2 pour votre modificateur de Sagesse + 2 pour la compétence).

- **Points de Vie.** Votre classe et votre modificateur de Constitution déterminent votre maximum de Points de Vie au niveau 1, comme indiqué dans la table des Points de Vie de Niveau 1 par Classe.

Points de Vie de Niveau 1 par Classe

Classe	Points de Vie Maximum
Barbare	12 + modificateur de Con.
Guerrier, Paladin ou Rôdeur	10 + modificateur de Con.
Barde, Clerc, Druide, Moine, Voleur ou Occultiste	8 + modificateur de Con.
Enseigneur ou Magicien	6 + modificateur de Con.

La feuille de personnage inclut un espace pour noter vos Points de Vie actuels lorsque vous subissez des dégâts, ainsi que tout Point de Vie Temporaire que vous pourriez gagner. Il y a également un espace pour suivre vos Jets de Sauvegarde contre la Mort.

Dés de Vie

La description de votre classe indique le type de dé utilisé pour les Dés de Vie de votre personnage (ou Dés de Points de Vie). Notez ce type de dé sur votre feuille de personnage. Au niveau 1, votre personnage possède 1 Dé de Vie. Vous pouvez dépenser des Dés de Vie pendant un Repos Court pour récupérer des Points de Vie. Votre feuille de personnage inclut également un espace pour noter combien de Dés de Vie vous avez dépensés.

Initiative

Inscrivez votre modificateur de Dextérité dans l'espace réservé à l'Initiative sur votre feuille de personnage.

Classe d'Armure (CA)

Sans armure ni bouclier, votre Classe d'Armure de base est de 10 plus votre modificateur de Dextérité. Si votre équipement de départ inclut une armure ou un bouclier (ou les deux), calculez votre CA en utilisant les règles du chapitre 6. Un trait de classe peut également vous offrir une autre manière de calculer votre CA.

Attaques

Dans la section "Armes et Cantrips de Dégâts" de votre feuille de personnage, inscrivez vos armes de départ. Le bonus au jet d'attaque pour une arme avec laquelle vous êtes compétent est l'un des suivants, sauf si une propriété de l'arme indique le contraire :

- **Bonus d'attaque au corps à corps** = modificateur de Force + Bonus de Maîtrise
- **Bonus d'attaque à distance** = modificateur de Dextérité + Bonus de Maîtrise

Consultez le chapitre 6 pour les dégâts et les propriétés de vos armes. Vous ajoutez le même modificateur de caractéristique que celui utilisé pour les attaques avec une arme à vos jets de dégâts avec cette arme.

Lancer de Sorts

Notez à la fois le DD de sauvegarde pour vos sorts et le bonus d'attaque pour les attaques que vous effectuez avec eux, en utilisant ces formules :

- **DD de sauvegarde des sorts** = 8 + modificateur de la caractéristique de lancement de sorts + Bonus de Maîtrise
- **Bonus d'attaque des sorts** = modificateur de la caractéristique de lancement de sorts + Bonus de Maîtrise

Le modificateur de la caractéristique de lancement de sorts pour un sort est déterminé par la caractéristique associée à la capacité qui vous permet de lancer ce sort.

Emplacements de Sorts, Cantrips et Sorts Préparés

Si votre classe vous donne le trait Lancer de Sorts ou Pacte Magique, la table des traits de votre classe indique le nombre d'emplacements de sorts disponibles, le nombre de cantrips que vous connaissez et le nombre de sorts que vous pouvez préparer. Choisissez vos cantrips et sorts préparés, et notez-les—ainsi que votre nombre d'emplacements de sorts—sur votre feuille de personnage.

Nommer Votre Personnage

Choisissez un nom pour votre personnage et inscrivez-le sur votre feuille de personnage. Le nom peut être celui que vous souhaitez. Était-ce le nom d'un ancêtre ? A-t-il une signification religieuse ou autre ? Est-ce un

nom que vous avez choisi vous-même ?

Créer les Détails Finaux

En terminant la création de votre personnage, réfléchissez à d'autres détails que vous aimeriez inventer à son sujet. Voici quelques questions que vous pourriez vous poser en tant que personnage :

- Quel est votre genre ?
- Quelle personne ou quelles personnes vous tiennent le plus à cœur ?
- Quelle est votre peur la plus profonde ?
- Lors de vos aventures, cherchez-vous la connaissance, la richesse, la gloire, l'illumination, la justice, la miséricorde, le pouvoir ou autre chose ?

Progression de Niveau

En partant à l'aventure, votre personnage gagne de l'expérience, représentée par des Points d'Expérience (PX). Un personnage qui atteint un total de Points d'Expérience spécifié progresse en capacités. Cette progression est appelée "gagner un niveau".

La table de Progression de Personnage liste les PX nécessaires pour atteindre un niveau et le Bonus de Maîtrise correspondant à ce niveau. Lorsque votre total de PX est égal ou supérieur à un nombre dans la colonne des Points d'Expérience, vous atteignez le niveau correspondant.

Table de Progression de Personnage

Niveau	Points d'Expérience	Bonus de Maîtrise
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2,700	+2
5	6,500	+3
6	14,000	+3
7	23,000	+3
8	34,000	+3
9	48,000	+4
10	64,000	+4
11	85,000	+4
12	100,000	+4
13	120,000	+5

Niveau	Points d'Expérience	Bonus de Maîtrise
14	140,000	+5
15	165,000	+5
16	195,000	+5
17	225,000	+6
18	265,000	+6
19	305,000	+6
20	355,000	+6

Gagner un Niveau

Lorsque vous gagnez un niveau, suivez ces étapes :

Choisir une Classe

La plupart des personnages progressent dans la même classe. Cependant, vous pouvez décider de gagner un niveau dans une autre classe en utilisant les règles de la section "Multiclasse" plus loin dans ce chapitre.

Ajuster les Points de Vie et les Dés de Vie

À chaque fois que vous gagnez un niveau, vous gagnez un Dé de Vie supplémentaire. Lancez ce dé, ajoutez votre modificateur de Constitution au résultat, et ajoutez le total (minimum de 1) à votre maximum de Points de Vie. Au lieu de lancer le dé, vous pouvez utiliser la valeur fixe indiquée dans la table des Points de Vie Fixes par Classe.

Points de Vie Fixes par Classe

Classe	Points de Vie par Niveau
Barbare	7 + modificateur de Con.
Guerrier, Paladin ou Rôdeur	6 + modificateur de Con.
Barde, Clerc, Druide, Moine, Voleur ou Occultiste	5 + modificateur de Con.
Enorceleur ou Magicien	4 + modificateur de Con.

Enregistrer les Nouveaux Traits de Classe

Consultez la table des traits de votre classe au chapitre 3 et notez les traits que vous gagnez à votre nouveau niveau dans cette classe. Prenez toutes les décisions nécessaires pour les nouveaux traits.

Ajuster le Bonus de Maîtrise

Le Bonus de Maîtrise d'un personnage augmente à certains niveaux, comme indiqué dans la table de Progression de Personnage et dans la table des traits de votre classe au chapitre 3. Lorsque votre Bonus de Maîtrise augmente, ajustez tous les chiffres sur votre feuille de personnage qui incluent ce bonus.

Ajuster les Modificateurs de Caractéristiques

Si vous choisissez un don qui augmente un ou plusieurs de vos scores de caractéristiques, le modificateur de caractéristique correspondant change également si le nouveau score est un nombre pair. Lorsque cela se produit, ajustez tous les chiffres sur votre feuille de personnage qui utilisent ce modificateur de caractéristique.

Lorsque votre modificateur de Constitution augmente de 1, votre maximum de Points de Vie augmente de 1 pour chaque niveau que vous avez atteint. Par exemple, si un personnage atteint le niveau 8 et augmente son score de Constitution de 17 à 18, le modificateur de Constitution passe à +4. Le maximum de Points de Vie du personnage augmente alors de 8, en plus des Points de Vie gagnés pour atteindre le niveau 8.

Les Paliers de Jeu

À chaque nouveau niveau, les personnages acquièrent de nouvelles capacités qui les préparent à relever des défis plus importants. À mesure qu'ils progressent, le ton du jeu change et les enjeux de la campagne augmentent. Il est utile de penser à l'arc d'un personnage (et d'une campagne) en termes de quatre paliers de jeu, décrivant le voyage d'un personnage de niveau 1, débutant sa carrière d'aventurier, jusqu'aux sommets épiques du niveau 20. Ces paliers n'ont pas de règles associées ; ils reflètent simplement l'évolution de l'expérience de jeu à mesure que les personnages gagnent des niveaux.

Palier 1 (Niveaux 1–4)

Dans le palier 1, les personnages sont des apprentis aventuriers, bien qu'ils se distinguent déjà du reste de la population par leurs capacités extraordinaires. Ils apprennent les traits de leur classe de départ et choisissent une sous-classe. Les menaces qu'ils affrontent posent généralement un danger pour des fermes ou des villages locaux.

Palier 2 (Niveaux 5–10)

Dans le palier 2, les personnages deviennent des aventuriers accomplis. Les lanceurs de sorts acquièrent des sorts emblématiques tels que **Boule de Feu**, **Éclair** et **Rappel à la Vie**. La plupart des classes axées sur les armes gagnent la capacité d'effectuer plusieurs attaques par tour. Les personnages affrontent désormais des dangers qui menacent des villes et des royaumes.

Palier 3 (Niveaux 11–16)

Dans le palier 3, les personnages atteignent un niveau de puissance qui les rend spéciaux parmi les aventuriers. Au niveau 11, de nombreux lanceurs de sorts apprennent des sorts altérant la réalité. D'autres personnages acquièrent des traits leur permettant d'effectuer plus d'attaques ou de réaliser des actions plus impressionnantes avec ces attaques. Ces aventuriers affrontent souvent des menaces qui mettent en péril des régions entières.

Palier 4 (Niveaux 17–20)

Au palier 4, les personnages atteignent le sommet des traits de leur classe, devenant des archétypes héroïques. Le destin du monde, voire l'ordre du multivers, peut être en jeu lors de leurs aventures.

Dons Bonus au Niveau 20 :

Un MJ peut utiliser les dons comme une forme de progression après que les personnages atteignent le niveau 20, afin de leur offrir une plus grande puissance lorsqu'ils ne peuvent plus gagner de niveaux. Avec cette approche, chaque personnage gagne un don de son choix pour chaque tranche de 30 000 PX gagnée au-delà de 355 000 PX. Les dons de type "Bénédiction Épique" sont particulièrement adaptés à ces dons bonus, mais un joueur peut choisir tout don pour lequel son personnage de niveau 20 est éligible.

Commencer à des Niveaux Supérieurs

Votre MJ peut décider que les personnages de votre groupe commencent à un niveau supérieur à 1. Il est particulièrement recommandé de commencer au niveau 3 si votre groupe est composé de joueurs expérimentés de D&D.

Créer Votre Personnage

Créer un personnage de niveau supérieur utilise les mêmes étapes de création de personnage décrites dans ce chapitre, ainsi que les règles pour progresser au-delà du niveau 1 fournies dans la section "Progression de Niveau". Vous commencez avec le minimum de PX requis pour atteindre votre niveau de départ. Par exemple, si le MJ vous fait commencer au niveau 10, vous avez 64 000 PX.

Équipement de Départ

Le MJ décide si votre personnage commence avec plus que l'équipement standard pour un personnage de niveau 1, incluant potentiellement un ou plusieurs objets magiques. La table de l'Équipement de Départ à des Niveaux Supérieurs sert de guide pour le MJ.

De plus, vérifiez avec votre MJ quel équipement est disponible à l'achat avec votre argent de départ. Par exemple, les armes à feu décrites au chapitre 6 sont trop coûteuses pour des personnages de niveau 1, mais elles pourraient être disponibles à l'achat si votre MJ les autorise.

Équipement de Départ à des Niveaux Supérieurs

Niveau de Départ	Équipement et Argent	Objets Magiques
2–4	Équipement de départ normal	1 Commun
5–10	500 PO + 1d10 × 25 PO + équipement normal	1 Commun, 1 Peu Commun
11–16	5 000 PO + 1d10 × 250 PO + équipement normal	2 Communs, 3 Peu Communs, 1 Rare

Niveau de Départ	Équipement et Argent	Objets Magiques
17–20	20 000 PO + 1d10 × 250 PO + équipement normal	2 Communs, 4 Peu Communs, 3 Rares, 1 Très Rare

Multiclasse

La règle de multiclasse vous permet de gagner des niveaux dans plusieurs classes. Avec cette règle, vous pouvez choisir de gagner un niveau dans une nouvelle classe lorsque vous progressez, au lieu de gagner un niveau dans votre classe actuelle. Cela vous permet de combiner les capacités de ces classes pour réaliser un concept de personnage qui ne serait pas reflété par une seule classe.

Prérequis

Pour accéder à une nouvelle classe, vous devez avoir un score d'au moins 13 dans la caractéristique principale de la nouvelle classe et de vos classes actuelles. Par exemple, un Barbare qui décide de multiclasser en Druide doit avoir des scores de Force et de Sagesse de 13 ou plus, car la Force est la caractéristique principale des Barbares et la Sagesse celle des Druides.

Points d'Expérience

Le coût en Points d'Expérience pour gagner un niveau est basé sur votre niveau total de personnage, et non sur votre niveau dans une classe particulière, comme indiqué dans la table de Progression de Personnage. Par exemple, si vous êtes un Clerc de niveau 6 / Guerrier de niveau 1, vous devez gagner suffisamment de PX pour atteindre le niveau 8 avant de pouvoir prendre un deuxième niveau de Guerrier ou un septième niveau de Clerc.

Points de Vie et Dés de Vie

- Vous gagnez les Points de Vie de votre nouvelle classe comme décrit pour les niveaux après le niveau 1. Vous ne gagnez les Points de Vie de niveau 1 d'une classe que lorsque votre niveau total de personnage est 1.
- Additionnez les Dés de Vie accordés par toutes vos classes pour former votre réserve de Dés de Vie. Si ces dés sont du même type, vous pouvez les regrouper. Par exemple, un Guerrier et un Paladin ont tous deux un d10 comme Dé de Vie, donc si vous êtes un Guerrier de niveau 5 / Paladin de niveau 5, vous avez dix d10 comme Dés de Vie. Si vos classes vous donnent des Dés de Vie de types différents, suivez-les séparément. Par exemple, un Clerc de niveau 5 / Paladin de niveau 5 a cinq d8 et cinq d10 comme Dés de Vie.

Bonus de Maîtrise

Votre Bonus de Maîtrise est basé sur votre niveau total de personnage, et non sur votre niveau dans une classe particulière, comme indiqué dans la table de Progression de Personnage. Par exemple, si vous êtes un

Guerrier de niveau 3 / Voleur de niveau 2, vous avez le Bonus de Maîtrise d'un personnage de niveau 5, soit +3.

Compétences

Lorsque vous gagnez votre premier niveau dans une classe autre que votre classe initiale, vous ne gagnez qu'une partie des maîtrises de départ de la nouvelle classe, comme détaillé dans la description de chaque classe au chapitre 3.

Traits de Classe

Lorsque vous gagnez un nouveau niveau dans une classe, vous obtenez les traits associés à ce niveau. Quelques traits ont des règles supplémentaires lorsque vous êtes en multiclasse. Consultez les informations sur le multiclasse incluses dans les descriptions de vos classes.

Des règles spéciales s'appliquent aux traits suivants : **Attaque Supplémentaire**, **Lancer de Sorts**, et les traits (comme **Défense Sans Armure**) qui offrent des moyens alternatifs de calculer votre Classe d'Armure.

Classe d'Armure

Si vous avez plusieurs façons de calculer votre Classe d'Armure, vous ne pouvez bénéficier que d'une seule à la fois. Par exemple, un Moine/Enseigneur avec le trait **Défense Sans Armure** du Moine et le trait **Résilience Draconique** de l'Enseigneur doit choisir l'une de ces options pour calculer sa Classe d'Armure.

Attaque Supplémentaire

Si vous obtenez le trait **Attaque Supplémentaire** de plusieurs classes, ces traits ne se cumulent pas. Vous ne pouvez pas effectuer plus de deux attaques avec ce trait, sauf si un autre trait le précise (comme le trait **Deux Attaques Supplémentaires** du Guerrier).

De même, l'invocation **Lame Assoiffée** de l'Occultiste, qui vous accorde le trait **Attaque Supplémentaire** avec votre arme de pacte, ne vous donne pas d'attaques supplémentaires si vous avez déjà le trait **Attaque Supplémentaire**.

Lancer de Sorts

Votre capacité à lancer des sorts dépend en partie de vos niveaux combinés dans toutes vos classes de lanceurs de sorts et en partie de vos niveaux individuels dans ces classes. Une fois que vous avez le trait **Lancer de Sorts** de plusieurs classes, utilisez les règles ci-dessous. Si vous êtes en multiclasse mais que vous avez le trait **Lancer de Sorts** d'une seule classe, suivez les règles de cette classe.

Lanceur de Sorts Multiclasse : Emplacements de Sorts par Niveau de Sort

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Sorts Préparés

Vous déterminez les sorts que vous pouvez préparer pour chaque classe individuellement, comme si vous étiez un membre monoclassé de cette classe. Par exemple, si vous êtes un Rôdeur de niveau 4 / Ensorceleur de niveau 3, vous pouvez préparer cinq sorts de niveau 1 de Rôdeur et six sorts d'Ensorceleur de niveau 1 ou 2 (ainsi que quatre cantrips d'Ensorceleur).

Chaque sort que vous préparez est associé à l'une de vos classes, et vous utilisez la caractéristique de lancement de sorts de cette classe lorsque vous lancez le sort.

Cantrips

Si un de vos cantrips augmente en puissance à des niveaux supérieurs, l'augmentation est basée sur votre niveau total de personnage, et non sur votre niveau dans une classe particulière, sauf si le sort indique le contraire.

Emplacements de Sorts

Vous déterminez vos emplacements de sorts disponibles en additionnant les éléments suivants :

- Tous vos niveaux dans les classes de Barde, Clerc, Druide, Enorceleur et Magicien.
- La moitié de vos niveaux (arrondis au supérieur) dans les classes de Paladin et Rôdeur.
- Un tiers de vos niveaux (arrondis à l'inférieur) dans les classes de Guerrier ou Voleur si vous avez la sous-classe de Chevalier Occulte ou Filou Arcanique.

Ensuite, consultez ce total dans la colonne Niveau de la table **Lanceur de Sorts Multiclasse**. Vous utilisez les emplacements de ce niveau pour lancer des sorts d'un niveau approprié de n'importe quelle classe dont vous possédez le trait **Lancer de Sorts**.

Utilisation des Emplacements de Sorts

Cette table peut vous donner des emplacements de sorts d'un niveau supérieur à ceux que vous pouvez préparer. Vous pouvez utiliser ces emplacements, mais uniquement pour lancer vos sorts de niveau inférieur. Si un sort de niveau inférieur que vous lancez, comme **Mains Brûlantes**, a un effet amélioré lorsqu'il est lancé à un niveau supérieur, vous pouvez utiliser cet effet amélioré normalement.

Par exemple, si vous êtes un Rôdeur de niveau 4 / Enorceleur de niveau 3, vous comptez comme un personnage de niveau 5 pour déterminer vos emplacements de sorts, en comptant tous vos niveaux d'Enorceleur et la moitié de vos niveaux de Rôdeur. Comme indiqué dans la table **Lanceur de Sorts Multiclasse**, vous avez quatre emplacements de sorts de niveau 1, trois de niveau 2 et deux de niveau 3. Cependant, vous ne pouvez pas préparer de sorts de niveau 3, ni de sorts de niveau 2 de Rôdeur. Vous pouvez utiliser les emplacements de ces niveaux pour lancer les sorts que vous préparez et potentiellement en améliorer les effets.

Pacte Magique

Si vous possédez le trait **Pacte Magique** de la classe d'Occultiste et le trait **Lancer de Sorts**, vous pouvez utiliser les emplacements de sorts que vous gagnez grâce au Pacte Magique pour lancer des sorts que vous avez préparés à partir des classes avec le trait **Lancer de Sorts**, et vous pouvez utiliser les emplacements de sorts que vous gagnez grâce au trait **Lancer de Sorts** pour lancer des sorts d'Occultiste que vous avez préparés.

Bibelots

Lorsque vous créez votre personnage, vous pouvez lancer une fois sur la table des Bibelots pour obtenir un petit objet mystérieux. Le MJ peut également utiliser cette table pour remplir une pièce dans un donjon ou les poches d'une créature.

Table des Bibelots

1d100	Bibelot
01	Une main de gobelin momifiée

1d100 Bibelot

02	Un cristal qui brille faiblement au clair de lune
03	Une pièce d'or frappée dans un pays inconnu
04	Un journal écrit dans une langue que vous ne comprenez pas
05	Une bague en laiton qui ne ternit jamais
06	Une vieille pièce d'échecs en verre
07	Une paire de dés en os, chacun avec un symbole de crâne sur la face six
08	Une petite idole représentant une créature cauchemardesque
09	Une mèche de cheveux de quelqu'un
10	L'acte de propriété d'une parcelle de terre dans un royaume inconnu
11	Un bloc d'une once fait d'un matériau inconnu
12	Une petite poupée en tissu transpercée d'aiguilles
13	Une dent d'une bête inconnue
14	Une énorme écaille, peut-être d'un dragon
15	Une plume vert vif
16	Une vieille carte de divination portant votre ressemblance
17	Une orbe en verre remplie de fumée mouvante
18	Un œuf d'une livre avec une coquille rouge vif
19	Une pipe qui souffle des bulles
20	Un bocal en verre contenant un morceau de chair dans un liquide de conservation
21	Une boîte à musique fabriquée par un gnome qui joue une mélodie familière
22	Une statuette en bois représentant un halfelin souriant
23	Une orbe en laiton gravée de runes étranges
24	Un disque en pierre multicolore
25	Une icône en argent représentant un corbeau
26	Un sac contenant quarante-sept dents, dont une pourrie
27	Un éclat d'obsidienne toujours chaud au toucher
28	Une griffe de dragon suspendue à un collier en cuir
29	Une paire de vieilles chaussettes
30	Un livre vierge dont les pages refusent de retenir l'encre ou toute autre marque
31	Un insigne en argent en forme d'étoile à cinq branches

1d100 Bibelot

32	Un couteau ayant appartenu à un parent
33	Une fiole en verre remplie de rognures d'ongles
34	Un dispositif métallique rectangulaire qui lance des étincelles lorsqu'il est mouillé
35	Un gant blanc à paillettes, taille humaine
36	Un gilet avec cent petites poches
37	Une pierre sans poids
38	Un croquis représentant un gobelin
39	Une fiole en verre vide qui sent le parfum
40	Une gemme qui ressemble à un morceau de charbon sauf pour vous
41	Un morceau de tissu provenant d'une vieille bannière
42	Un insigne de grade d'un légionnaire perdu
43	Une cloche en argent sans battant
44	Un canari mécanique à l'intérieur d'une lampe
45	Un coffre miniature sculpté pour ressembler à un objet avec de nombreux pieds
46	Une fée morte dans une bouteille en verre transparent
47	Une boîte métallique sans ouverture mais qui semble contenir un liquide, du sable, des araignées ou du verre brisé (au choix)
48	Une orbe en verre remplie d'eau avec un poisson mécanique doré à l'intérieur
49	Une cuillère en argent avec un "M" gravé sur le manche
50	Un sifflet fabriqué en bois doré
51	Un scarabée mort de la taille de votre main
52	Deux soldats en jouet, dont un sans tête
53	Une petite boîte remplie de boutons de tailles différentes
54	Une bougie qui ne peut pas être allumée
55	Une cage miniature sans porte
56	Une vieille clé
57	Une carte au trésor indéchiffrable
58	Une garde d'épée brisée
59	Une patte de lapin
60	Un œil en verre

1d100 Bibelot

61	Un camée représentant une personne hideuse
62	Un crâne en argent de la taille d'une pièce
63	Un masque en albâtre
64	Un cône d'encens noir collant qui dégage une odeur nauséabonde
65	Un bonnet de nuit qui donne des rêves agréables lorsqu'il est porté
66	Un seul chausse-trappe fait d'os
67	Une monture de monocle en or sans verre
68	Un cube d'un pouce, chaque face d'une couleur différente
69	Une poignée de porte en cristal
70	Un sachet rempli de poussière rose
71	Un fragment d'une belle chanson, écrit sous forme de notes musicales sur deux morceaux de parchemin
72	Une boucle d'oreille en forme de larme contenant une vraie larme
73	Une coquille d'œuf peinte avec des scènes de misère en détail troublant
74	Un éventail qui, lorsqu'il est déplié, montre un chat endormi
75	Une flûte en os
76	Un trèfle à quatre feuilles pressé dans un livre sur les bonnes manières
77	Une feuille de parchemin sur laquelle est dessiné un mécanisme complexe
78	Un fourreau orné qui ne correspond à aucune lame trouvée
79	Une invitation à une fête où un meurtre a eu lieu
80	Un pentacle en bronze avec une gravure d'une tête de rat en son centre
81	Un mouchoir violet brodé au nom d'un archimage
82	La moitié d'un plan d'étage pour un temple, un château ou une autre structure
83	Un morceau de tissu plié qui, une fois déplié, devient un chapeau élégant
84	Un reçu de dépôt dans une banque d'une ville lointaine
85	Un journal avec sept pages manquantes
86	Une boîte à tabac en argent vide portant l'inscription "rêves" sur son couvercle
87	Un symbole sacré en fer dédié à un dieu inconnu
88	Un livre sur l'ascension et la chute d'un héros légendaire, avec le dernier chapitre manquant
89	Une fiole de sang de dragon

1d100 Bibelot

90	Une flèche ancienne de conception elfique
91	Une aiguille qui ne se plie jamais
92	Une broche ornée de conception naine
93	Une bouteille de vin vide portant une jolie étiquette indiquant : "La Cave du Magicien, Écrasement de Dragon Rouge, 331422-W"
94	Une tuile de mosaïque avec une surface émaillée multicolore
95	Une souris pétrifiée
96	Un drapeau pirate noir orné d'un crâne de dragon et d'os croisés
97	Un petit crabe ou araignée mécanique qui se déplace lorsqu'il n'est pas observé
98	Un bocal en verre contenant du saindoux avec une étiquette indiquant : "Graisse de Griffon"
99	Une boîte en bois avec un fond en céramique contenant un ver vivant avec une tête à chaque extrémité
00	Une urne en métal contenant les cendres d'un héros