

Gestion de Feuille de Personnage avec DDCS

Table des matières

Introduction.....	3
Pourquoi cet utilitaire.....	3
Le cahier des charges.....	3
Manuel d'utilisation.....	4
Preliminaire.....	4
Lancement.....	5
La fenetre LisezMoi.....	5
Créer.....	5
Quitter.....	6
La fenetre PJcalc.....	6
Zones de Saisie.....	6
Zones « interdites ».....	7
La Feuille de Personnage de DDCS.....	13
PJfeuille1.....	14
PJfeuille2.....	16
PJfeuille3.....	17
PJfeuille4.....	17
Impression de la feuille de personnage.....	18
Annexe 1 : Organisations des Dons.....	19
Description des Dons.....	20
Annexe 2 : CDEF et PA au lieu de CA.....	25
Le Combat en défense (CDEF) et les Points d'armure (PA)	25
La table de la CDEF.....	25
Les principaux modificateurs à la CDEF.....	26
Effets des Armures en Combat.....	26
Annexe 3 : Le lancer de sorts.....	29
Annexe 4: Intégrer un portrait à sa feuille.....	30

Introduction

L'utilitaire DD_CS_35phi est un classeur de tableur qui automatise, guide et met en forme des feuilles de personnages destinées aux joueurs du jeu de rôle D&D.

Les règles qui servent à la construction de cet utilitaire sont celles de l'édition 3.5 mais avec quelques évolutions personnelles. Ainsi les points de vie, les classes d'armures, les dons et quelques autres éléments sont assez différents de la version officielle de D&D 3.5. Toutes ces différences sont décrites dans les annexes de ce document.

Un utilitaire suivant scrupuleusement D&D 3.5 est aussi disponible.

Pourquoi cet utilitaire

Pratiquant le jeu de rôle depuis ses débuts, j'ai eu l'occasion de voir le passage de nombreuses versions de son jeu porte drapeau Donjon & Dragons. Avec le temps les règles se sont enrichies et ceci à générer des mécanismes de plus en plus complexes dans la création et la gestion des personnages par les joueurs. La feuille de personnage - interface qui permet de représenter les attributs de votre aventurier – a suivi le même chemin et est devenu un outil de plus en plus compliqué à gérer pour le joueur.

En utilisant les ressources apportées par la programmation et les ordinateurs il a été possible de créer un nombre importants d'applications et de documents qui facilitent le travail de création et de mise à jour de la feuille de personnage. C'est encore plus vrai pour D&D. Il existe donc déjà beaucoup d'utilitaires en la matière, depuis la simple feuille modèle issue d'un traitement de texte jusqu'au programme très ambitieux (PCGEN par exemple).

Toutefois, la plupart des outils que j'ai pu tester avait des inconvénients d'une sorte ou d'une autre. Ceci m'a naturellement amené à essayer d'améliorer un peu les choses en développant ma propre créature dans le monde surpeuplé des aides de jeu.

Le cahier des charges

Armé de ces bonnes intentions, la première étape a consisté à définir par où commencer et pour quoi faire. En bref il fallait établir des spécifications. Voici ci-dessous ce qui en est ressorti pour cet utilitaire:

- Se limiter au jeu D&D 3.5
- Implanter des modifications pour suivre les évolutions personnelles faites à D&D 3.5
- Avoir une utilisation simple, intuitive et guidée pour gérer la feuille d'un personnage
- Produire une feuille facilitant / limitant les calculs en cours de partie
- Fournir une mise en page standardisée, claire et concise
- Procurer des informations résumées éclairant les joueurs sur leurs possibilités (dons, sorts)
- Laisser l'opportunité d'un suivi « au crayon » en cours de partie
- Etre maintenable et évolutif dans le temps

Assez vite j'ai choisi de m'orienter vers une application sur un tableur afin de répondre à ce cahier des charges. Le développement s'est fait sur Excel puis parallèlement sur Calc (tableur de Open Office).

Manuel d'utilisation

Préliminaire

Si vous avez la version Excel de DDCS (.xls) alors vous devez avoir Excel 97 ou + sur votre machine. Je n'ai pas testé avec les versions postérieure à MS Excel 2003 mais en raison des règles de compatibilité descendante ceci ne devrait pas être un souci.

Si vous avez la version Open Office Calc de DDCS (.ods) alors vous devez avoir installé la suite Open Office sur votre machine. La version 2.4.1 est celle qui a servi à la mise au point. Ici encore pas de problème pour la compatibilité descendante et les version future d'Open Office – par contre rien n'a été testé sur des versions antérieures à celle ci-dessus.

Open Office est un logiciel libre de droits. Vous pouvez le télécharger et l'utiliser librement sur votre machine. C'est un vrai logiciel libre, c'est à dire que ce n'est pas une version d'essai et qu'il a toutes ses fonctionnalités ouvertes sans limite de temps.

Si vous n'avez pas encore Open Office (OO pour les intimes) il est plus que temps de vous y mettre et voici comment procéder :

- Suivre ce lien <http://fr.openoffice.org/about-downloads.html>
- Choisissez le download correspondant à votre OS (Windows, Linux, Mac OS)
- Choisissez l'option avec ou sans JAVA (en cas de doute prenez avec JAVA)
- Cliquez sur « continuer le téléchargement » quand la page suivante s'affiche
- Enregistrez sur votre bureau le fichier « OOo....wJRE_fr.exe » qui est proposé en download
- Lancer l'installation d'Open Office

en suivant cette procédure

http://fr.openoffice.org/Documentation/Guides/SETUP_GUIDE_FR08_1.pdf

Allez directement au chapitre 11 de ce document si vous avez Windows (ça marche aussi sous Vista). A vous de choisir si vous l'installer en simple ou multi utilisateurs. Lors de l'installation vous aurez sans doute un premier message qui vous demandera si vous autorisez l'installation d'un document sans certificat (qq chose dans ce genre là en tout cas) et vous répondrez ok. Plus tard, ou peut-être à la première ouverture d'OO, il vous sera demandé si vous souhaitez que OO ouvre par défaut les fichiers MS Office etc. A priori, le mieux est de ne pas lui donner ce droit par défaut (vous billez pas si vous merdez cela sera rectifiable).

En fait c'est un jeu d'enfant d'installer. Quand vous avez fini vous aurez la classique demande pour s'enregistrer (vous pouvez le faire c'est sans risque).

Ensuite, cliquez droit l'icone démarrage rapide OO dans votre barre en bas à droite et choisissez par un click gauche l'application Classeur dans la petite fenêtre qui apparaît.

Quand vous êtes dans le classeur allez dans la barre de menus en haut, cliquez Outils (6ème à partir de gauche) puis Options (tout en bas).

Dans la fenêtre qui s'ouvre si il y a un petit symbole + qui est en face de OpenOffice.org, cliquez dessus , cela va faire apparaître des options (si le symbole est – les options sont déjà affichées). Cliquez sur l'option Sécurité (la neuvième). Ensuite, dans l'écran face aux options, cliquez maintenant sur le bouton Sécurité des Macros...

Dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez l'option Niveau de Sécurité Moyen (troisième à partir du haut). Ensuite cliquez sur les boutons OK puis encore OK. Vous venez d'autoriser les macros (et donc DDCS à s'exécuter sur votre machine. On y reviendra un peu plus loin...

Bien sur il vous faut aussi avoir une copie de DDCS (.ods ou .xls) sur votre machine. Tant que vous y êtes faites même un backup (en lui donnant un suffixe .bak) de ce fichier quelque part.

Lancement

Il vous suffit de double cliquer sur l'icone DDCS pour lancer l'application. Le chargement prend quelques instants, soyez patients. Avant de démarrer vous aurez une fenêtre qui vous informera que ce document contient des macros etc... Il faudra cliquer sur Activer les macros pour finir de lancer l'application de façon totalement opérationnelle.

L'écran de la fenêtre d'accueil du programme s'affiche maintenant.

La fenêtre LisezMoi

La première page du classeur-application DDCS est appelée LisezMoi. Ce nom est indiqué dans l'onglet en bas à gauche de la liste des onglets. Lorsque l'on ouvre DDCS c'est normalement cette page qui est active. Elle est représentée dans l'écran qui suit.

Une convention a été choisie dans l'application: seule les zones colorées en bleu servent d'interface avec l'utilisateur. Toutes les autres zones / cellules doivent rester intouchées.

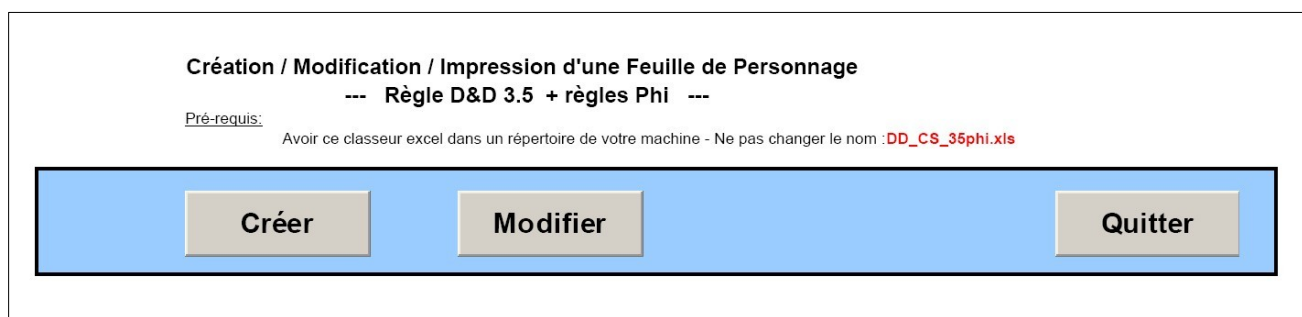


Figure fig. 1

Il y a une seule zone interactive dans la page et elle comprend uniquement trois boutons de commande que nous allons expliciter.

Créer

Ce bouton permet de vider l'application d'éventuelles données préexistantes puis amène vers la page de gestion PJcalc - que nous décrirons plus loin – afin de créer un nouveau fichier « personnage ».

Modifier

Ce bouton permet de modifier une feuille de personnage préalablement existante. Lorsque l'on clique une boîte de dialogue de choix de fichiers est ouverte. C'est l'interface classique que beaucoup d'applications Windows utilisent. Vous ne pourrez choisir que des fichiers de type .ods (les classeurs de l'application Open Office Calc). Par conséquent vous pouvez explorer tous les répertoires.

Quand un fichier « personnage » (FP) a été choisi (en le double cliquant ou en appuyant sur le bouton ouvrir) il va être chargé dans DDCS. A ce moment un contrôle est effectué pour vérifier si une image portrait a été incluse précédemment dans le FP. Si ce n'est pas le cas un message d'avertissement rappelle ce manque à l'utilisateur. On verra plus loin comment ajouter un portrait dans un FP. Qu'il y ait ou non un message, une vue de la feuille est brièvement affichée avant que l'on soit amené à la page de gestion PJcalc.

Si on utilise le bouton annuler dans la boîte de dialogue alors on est amené à la feuille PJcalc mais sans aucune données chargées (équivalent à l'utilisation du bouton Créer).

Quitter

Ce bouton ferme l'application DDCS. C'est la meilleure façon de quitter cet utilitaire; en particulier il n'y a pas de sauvegarde du classeur application de faite, évitant d'écraser ce dernier avec une version modifiée et potentiellement endommagée par l'utilisateur.

Si par mégarde vous sortez de DDCS en fermant sa fenêtre (gadget X en haut à droite) ou même en fermant OOCalc, alors un message vous proposera de sauvegarder le classeur avant de le quitter. A moins que vous ne sachiez exactement ce que vous faites, dans tous les cas il ne faudra pas sauvegarder le classeur. Si malgré tout un accident arrive, pas de panique, c'est là que votre copie de DDCS pourra servir: vous n'aurez qu'à remplacer le DDCS par son backup.

La fenêtre PJcalc

Que ce soit parce que vous avez cliqué sur les boutons Créer ou Modifier, voire même car vous avez sélectionné directement son onglet, vous êtes maintenant sur la fenêtre PJcalc qui constitue le cœur de DDCS. Dépendant de la taille de votre fenêtre ou de votre écran ou du facteur de zoom voilà ci-dessous la page qui s'affiche maintenant à peu près sur votre écran. Attention, si vous avez chargé une FP existante il est probable que la vue est différente car de nombreux champs seront remplis.

On va tout d'abord supposer que l'on affiche PJcalc en arrivant depuis le bouton Créer.

RACE	NOM Personnage	Sexe Personnage	NOM Joueur	Pts Expérience	Modif Taille	Modif Poids
1	2					7

Capacité Raciale 1	Capacité Raciale 2	Capacité Raciale 3	Capacité Raciale 4	Capacité Raciale 5	Capacité Raciale 6	Capacité Raciale 7	Capacité Raciale 8	Capacité Raciale 9

FORce	DEXtér	CONstitution	INTelligence	SAgesse	CHArisme	PAS	Langues en Bonus
						10	0

Langues

Klasse1	Klasse2	Klasse3	Klasse4	Niveau	Bonus Initiative	Base Attack Bonus	Base Combat Defense	GRApple
					-5			

Niveau	Amélioration Force	Amélioration Dextérité	Amélioration Constitution	Amélioration Intelligence	Amélioration Sagesse	Amélioration Karisme	Klasse	Tirage Pts Résistance	Pts Résistance	Pts Structure
1									0	
2									0	
3									0	
4									0	
5									0	
6									0	
7									0	
8									0	
9									0	
10									0	
11									0	
12									0	
13									0	
14									0	
15									0	
16									0	
17									0	
18									0	
19									0	
20									0	
Racial Classe										
Final	0	0	0	0	0	0			0	-5

Figure Fig. 2

Nous allons décrire ici les conventions de couleurs de la vue ci-dessus et dont nous avons déjà commencé l'explication un peu plus tôt.

Zones de Saisie

- Les seules zones où une interaction de l'utilisateur est attendue sont en bleues
- Les boutons sont en gris et représentés en relief, il sont actionnés par un seul clic gauche

Zones « interdites »

- Les zones en beige clair / crème sont des zones de calcul du programme
- Les zones en blanc ou gris clair affichent des titres ou des informations paramétrées
- Les zones en hachures grises et noires sont pour l'instant « fermées » à la saisie
- Les zones noires sont vides et doivent le rester, les zones roses sont des constantes
- Enfin, quand on arrive par le bouton Créer ou Modifier, la case en haut à gauche sous le titre « Race » est sélectionnée dans une couleur beige foncé.

Le sens de remplissage des différentes zones de saisie est intuitif et va du haut gauche vers la droite puis en descendant. Ainsi on devra logiquement commencer par saisir « Race », puis « Nom Personnage », etc. jusqu'à « Modif Poids » avant d'aller vers le bas et de saisir « Force » et ainsi de suite.

Les cases de saisies sont soit équipées d'une liste de choix – c'est à dire que quand on clique dessus il y a une petite flèche sur le coté droit-bas de la case qui ouvre un menu déroulant avec les choix possibles pour la saisie – soit elles permettent une saisie directe au clavier (d'un nombre ou d'une chaîne de texte).

Certaines informations sont obligatoires – la Race, le sexe du personnage, les caractéristiques, la classe – à la construction du personnage. Il faudra donc impérativement les remplir. D'autres, moins importantes, peuvent être laissées vides au début du processus de création de la feuille.

Suivant ce qui a été choisi ou tapé dans certaine case, des options se verront assignées dans des cases blanches ou grises. Eventuellement de nouvelles cases de saisie se débloquent (c'est à dire passeront d'une hachure gris-noir à une couleur bleu). Par ailleurs les cellules calculées (couleur crème) verront leur valeur mise à jour en prenant en compte les saisies effectuées.

Nous allons maintenant commencer la création d'un personnage de premier niveau afin de passer en revue le fonctionnement de la fenêtre PJcalc et les différentes zones de saisie.

Dans la page ci-dessus les zones de saisie (bleues) sont par ordre:

RACe

C'est la première entrée obligatoire de la feuille PJCalc. Elle fournit une liste de races sélectionnables.

NOm Personnage (facultatif)

Le nom du Personnage. Cette donnée peut être ommise.

SeXe Personnage

Entrée obligatoire. Liste des deux sexes sélectionnables.

NOm Joueur (facultatif)

Le nom du Joueur. Cette donnée peut être ommise.

Pts EXpérience (facultatif)

Le nombre de points d'expérience du Personnage. Cette donnée peut être ommise.

Modif TAILle

Lorsque la Race et le Sexe ont été remplis, le titre change et donne les nombres et types de dés à lancer pour obtenir le modificateur de taille. La valeur du modificateur obtenu sera saisie au clavier dans la case bleue sous ce titre.

Modif POids

Lorsque la Race et le Sexe ont été remplis, le titre change et donne les nombres et types de dés à lancer pour obtenir le modificateur de poids. La valeur du modificateur obtenu sera saisie au clavier dans la case bleue sous ce titre.

FORce

La valeur de la caractéristique à saisir au clavier. Cette valeur ne doit jamais inclure les modificateurs dus à la race choisie. Maxi 18 / Mini 6

DEXtérité

La valeur de la caractéristique à saisir au clavier. Cette valeur ne doit jamais inclure les modificateurs dus à la race choisie. Maxi 18 / Mini 6

CONstitution

La valeur de la caractéristique à saisir au clavier. Cette valeur ne doit jamais inclure les modificateurs dus à la race choisie. Maxi 18 / Mini 6

INTelligence

La valeur de la caractéristique à saisir au clavier. Cette valeur ne doit jamais inclure les modificateurs dus à la race choisie. Maxi 18 / Mini 2

SAGesse

La valeur de la caractéristique à saisir au clavier. Cette valeur ne doit jamais inclure les modificateurs dus à la race choisie. Maxi 18 / Mini 6

CHArisme

La valeur de la caractéristique à saisir au clavier. Cette valeur ne doit jamais inclure les modificateurs dus à la race choisie. Maxi 18 / Mini 6

Langues

Cette ligne comporte toujours une première cellule de saisie (la plus à gauche). Cette cellule fournit une liste de langues sélectionnables (en général « Commun »). Suivant la valeur de l'intelligence, les cellules numéros trois et suivants de la ligne peuvent être ouvertes à la saisie (elles se teintent) en bleu. Là encore elle fourniront une liste de langues sélectionnables. Attention, toutes les langues figurent dans cette liste. C'est au Maître de Jeu de définir les langues additionnelles qu'il permet ou non à un personnage.

Même quand la case est grisée, il est possible de saisir une langue additionnelle. Ceci permet une flexibilité vis à vis des règles.

AMélioration Force - AMélioration Karisme

Ce tableau ne sera accessible à la saisie que pour les lignes ou la classe a été renseignée (voir ci-dessous). Les règles vous autorisent une amélioration de 1 point dans une seule caractéristique et tout les 4 niveaux en commençant au quatrième (4, 8, 12, 16, 20 donc). Cependant vous pouvez aussi saisir ici les modificateurs apportés par des objets magiques influant sur les caractéristiques. La valeur est à saisir au clavier et elle ne peut pas dépasser 2.

Même quand la case est grisée, il est possible de saisir une valeur. Ceci permet une flexibilité vis à vis des limites de points données ci-dessus.

KLAsse

Cette colonne de cellules de saisie est grisée tant que la race n'a pas été choisie. Ensuite la première ligne est ouverte (passe en bleu) afin de saisir la classe du premier niveau du personnage. Cela se fait par un choix dans une liste. Quand la classe du premier niveau existe, la seconde ligne (deuxième niveau) est ouverte afin de permettre le choix de la classe lorsque le personnage sera jugé admissible au niveau deux – grâce à ses points d'expérience ou à la décision du Maître de Jeu – et ainsi de suite. Les cellules de saisie fournissent une liste de classes sélectionnables.

La colonne de classe(s) est la base du paramétrage d'un grand nombre de caractéristiques et de possibilités du personnage. Il faut toujours la renseigner avant de remplir la suite de la feuille PJcalc. C'est en particulier la première chose à remplir lors d'un passage à un niveau supérieur.

Tirage Pts Résistance

La valeur des points de résistance à saisir au clavier pour chaque niveau. Cette valeur ne doit jamais inclure les modificateurs dus à la constitution. Il faut noter qu'aucun test n'est fait pour contrôler la valeur rentrée (afin de pouvoir passer outre les règles d'attribution de points de résistance). Cependant, si vous utilisez une règle de type D&D 3.5 alors, suivant la classe du personnage, vos points de résistance devraient être:

- Barbare : 1 à 12 (d12)
- Guerrier, Paladin : 1 à 10 (d10)
- Clerc, Druide, Moine, Ranger : 1 à 8 (d8)
- Barde, Voleur (Roublard) : 1 à 6 (d6)
- Ensorceleur, Magicien : 1 à 4 (d4)

Dans les règles personnelles utilisées ici les points de vie sont décomposés en deux. Les points de Résistance et les Points de Structure. Les points de structure sont peu variables, il ne dépendent que de la race et de la constitution au premier niveau. Le don Robustesse choisi au premier niveau permet également de les augmenter de trois points, comme les points de résistance.

Les Compétences

Pour continuer à saisir les données suivantes – les points de compétences qui seront alloués à chaque niveau – une préparation de la vue de travail est préférable. Une bonne manière de visualiser est la suivante:

Déplacer vous pour que la cellule en haut à gauche de la fenêtre soit la cellule A18 du tableur (cf. l'écran représenté en fig.2 par le cadre rouge en pointillé). Ensuite, se mettre dans la cellule « Amélioration FOrce » et se déplacer dans la ligne vers la gauche (à l'aide des flèches curseur du clavier ou de la barre horizontale de scrolling dans la fenêtre située en bas à droite) jusqu'à ce que la colonne « M » soit visible juste à côté du bord gauche de la fenêtre. Sélectionner la colonne « N » (en cliquant sur la cellule grise du tableur nommé « N ») et aller dans le menu « Fenêtre » et cliquez droit sur « Fixer ».

La vue que vous avez maintenant est la suivante: Colonne M (qui comprend le nombre de points de compétences à chaque niveau). Cela ressemble à la figure fig. 3 suivante.

[illegible]

Figure Fig. 3

Si vous en êtes à créer un personnage de premier niveau, sur le tableau des points de compétences seule la première ligne est ouverte (bleu). Si vous avez droit à des points, ceux ci figurent dans la colonne sous le titre « Pts de Compétences par Niveau ». Suivant les cas ce nombre aura différentes couleurs:

Noir = Les points n'ont pas encore tous été alloués entre les différentes compétences

Vert = Tous les points sont alloués dans les différentes compétences

Rouge = Il y a plus de points alloués dans les différentes compétences que votre total

Vous pouvez ensuite vous déplacer entre les différentes compétences (en scrollant petit à petit vers la droite). A noter que les compétences sont classées de la façon suivante: D'abord les cinq compétences les plus utilisées du jeu puis ensuite par ordre alphabétique.

Vous pouvez voir que les cellules dans la ligne du niveau que vous remplissez ont parfois un bleu franc, un bleu un peu ombré ou même encore une couleur grise. Ceci permet de différencier respectivement les compétences prioritaires, secondaires ou interdites pour la classe choisie. Cela va influencer sur l'emploi de vos points:

- Compétences Prioritaires (bleu franc) = Un pt vaut un pt d'avancement dans la compétence
- Compétences Secondaires (bleu ombré) = Deux pts valent un pt d'avancement dans la compétence
- Compétences Interdites (gris) = 100 pts valent un pt d'avancement dans la compétence (bof !)

Pour entrer une saisie il faut simplement taper un nombre dans la cellule. Il n'y a pas de contrôle sur le nombre maxi de points que vous saisissez dans chaque compétence. En D&D 3.5 les limites sont les suivantes:

- Votre niveau d'avancement dans une compétence prioritaire ne doit pas excéder votre niveau + 3
- Votre niveau d'avancement dans une compétence secondaire ne doit pas excéder votre niveau

Le niveau d'avancement dans une compétence est visible dans la ligne entourée d'un cadre en pointillés rouge dans la fig. 3. Les nombres y sont en caractères gras.

Pour certaines compétences, comme les artisanats par exemple (que l'on voit en partie sur la fig. 3) un champ de définition supplémentaire est disponible en bas de la colonne (et en bleu bien entendu). On peut y saisir une chaîne de caractères tapée au clavier et qui détaille la compétence. Par exemple, sous Artisanat1 on peut saisir dans la case supplémentaire (entourée d'un cadre bleu sur la fig. 3): Armurier ou Tailleur ou Tanneur ou Bûcheron etc... suivant votre imagination.

Astuce: lorsque vous allouez vos points de compétences, gardez un oeil sur la colonne de gauche « Pts de Compétences par Niveau », si le chiffre dans la ligne que vous travaillez passe au vert cela signifie que vous avez utilisé tous vos points, s'il passe au rouge alors vous avez utilisé trop de points.

Lorsque vous en avez fini avec les points de compétences n'oubliez pas de revenir à une vue normale en sélectionnant le menu « Fenêtre » et en cliquant gauche à nouveau sur « Fixer ». Ceci libérera la vue et vous permettra de voyager à nouveau partout dans la feuille.

Les Dons et Les Armes

Nous allons d'ailleurs revenir dans la partie gauche de la feuille PJcalc pour nous occuper d'une phase très importante, la sélection des dons du personnage. Pour cela, en dessous du tableau qui résume les classes jusqu'au niveau vingt figure un nouveau tableau organisé de même manière afin de sélectionner les dons. Notez aussi sur la Fig. 4 ci-dessous le tableau dénommé « Armes choisies ».

Lorsque vous avez sélectionné une race, entrer des caractéristiques et sélectionner une classe, le tableau des dons ouvre (met en bleu) certaines de ses cellules. Elles diffèrent suivant les classes et les races choisies.

Niveau	DONs 1	AArme 1	DONs 2	AArme 2	Armes Choisies	
Racial						
Classe						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Nom	
ArMure	
Sous-ArMure	
BOUclier	
Objet Magique 1	
Objet Magique 2	
Objet Magique 3	
Objet Magique 4	

Figure Fig. 4

Il y a toutefois une constante, quelque soit la race et la classe, au premier niveau vous obtiendrez trois dons en bleu dans la première colonne « DONs 1 ». Avec certaines combinaisons de race et de classe vous ouvrirez jusqu'à deux dons supplémentaires dans les deux premières lignes de la colonne « DONs 2 ». Quoiqu'il en soit, vous devez toujours commencer la saisie par la cellule « Racial » de « DONs 1 ». En effet dans les règles personnelles implémentées les armes sont gérées de façon différentes de la règle D&D 3.5. En particulier, en association à votre race, vous avez toujours un Don d'utilisation d'arme à choisir.

Le premier niveau d'utilisation d'une arme est le niveau « Entraîné » et c'est ce don qui sera sélectionnable – et uniquement celui-là – dans la première cellule en haut à gauche du tableau des Dons. Dès que vous aurez sélectionné « Entraîné » dans la liste, la cellule adjacente, dans la colonne « AArme 1 » s'ouvrira (en bleu) et vous y découvrirez une liste d'armes dont vous choisirez un élément. Ce sera votre arme raciale d'aventurier débutant.

Vous pouvez alors observer que la première cellule sous le tableau adjacent « Armes Choisies » contient maintenant votre arme raciale initiale.

Après ce premier Don (dit: don racial d'arme) vous devez sélectionner le don ouvert « DONs 1 » juste en dessous du premier. Ce don (dit: don de classe initial) peut soit être un don d'arme soit un don général. Une liste est proposée.

Les classes guerrières ou les aventuriers qui veulent manier plus d'une arme feront bien d'utiliser ce don pour acquérir un nouveau don d'arme. Pour cela il faudra aller tout d'abord sur le tableau « Armes Choisies » puis sélectionner la deuxième cellule et choisir dans la liste une des armes proposées. Ensuite, retour sur la colonne « DONs 1 » et dans la seconde cellule choisir dans la liste « Entraîné ». Cela ouvre la cellule adjacente et on peut choisir dans la liste l'arme que l'on vient de valider dans le tableau « Armes Choisies ». Tout apprentissage d'une autre arme devra se faire en répétant cette séquence.

Après que les deux premiers dons sont choisis comme décrit ci dessus, l'ordre n'est plus aussi fondamental, bien que normalement on aille de droite à gauche puis du haut vers le bas. La combinaison de classes, de caractéristiques et de dons déjà choisis produit des arbres de choix différents pour les dons suivants. Ceci sera automatiquement géré par DDCCS et seul des choix valides seront proposés. Pour voir quels dons existent et quels sont leurs prérequis et aussi leurs effets il faudra se reporter à l'annexe 1. Cette annexe présente aussi le nombre de dons additionnels suivant les races et les classes.

Comme vous l'avez constaté certains dons sont automatiquement réduits pour n'affecter qu'une seule arme. Lorsque c'est le cas la cellule de la colonne « AArme » adjacente au don nouvellement choisi s'ouvrira (deviendra bleu) dans l'attente du choix d'une arme dans la liste qui vous est disponible – en fait la liste des armes du tableau « Armes Choisies ».

Les Armures et objets magiques associés

A droite du tableau des Dons et en dessous du tableau des Armes Choisies se trouvent une autre table que vous allez devoir renseigner. Cette table définit les armures ou protection du même type que votre personnage porte sur lui.

	Nom	Matériau spécial	Bonus	Propriété Spéciale
Armure				
Sous-Armure				
Bouclier				
Objet Magique 1				
Objet Magique 2				
Objet Magique 3				
Objet Magique 4				

Figure Fig. 5

Les trois premières lignes du tableau de la figure ci dessus permettent de définir les éléments d'armure qui équipent votre aventurier. Dans la première colonne « Nom » vous avez accès à une liste des différents types disponibles. Ils sont classés par ordre, le celle apportant le moins de protection à celle en apportant le plus. Dans la colonne « Matériau spécial » vous pouvez choisir une matière spécifique ayant des propriétés particulière. Attention, ces matières ne s'appliquent pas sur les armures à base de peaux ou de cuir.

La colonne suivante, « Bonus », permet d'appliquer un bonus magique. Enfin, la colonne « Propriété Spéciale » vous donne accès à une liste de pouvoirs différents qui sont accessibles en association avec des armures ou des boucliers. Dans les règles personnelles utilisées la gestion de la classe d'armure est très différente de D&D 3.5, reportez-vous à l'annexe 2 pour tous les détails.

La possibilité est offerte pour superposer un certain nombre de type d'armure. Dans le cas où l'on utilise cette possibilité, on utilise la ligne « Sous-Armure » afin de sélectionner dans la liste proposée une protection qui est apte à cette utilisation. Si la liste proposée est vide cela signifie que l'aventurier a équipé une « Armure » qui n'autorise pas de sous armure. Attention, les malus d'armure et de sous armure s'additionnent.

Les quatre dernières lignes du tableau proposent une liste de choix d'objets magiques qui améliorent soit la protection (PA) soit la classe de défense (CDEF) du porteur. L'annexe 2 donnent des détails sur les particularités des différents objets magiques.

Lorsque des éléments d'armures et des objets magiques sont spécifiés ici, ils sont considérés comme équipant l'aventurier et seront pris en compte dans les scores affichés dans la feuille de personnage. Evitez d'entrer dans ce tableau des objets que votre personnage n'utilise pas ou utilise de façon non systématique – par exemple un bouclier pour un combattant qui utilise de façon fréquente le combat avec une arme à deux mains.

Les Capacités Spéciales de Classe

Un tableau est automatiquement rempli avec les capacités du personnage qui dépendent de sa classe. Ce tableau est situé en dessous du tableau des Dons.

Dans le cas du Ranger (Rôdeur) une quatrième colonne « Ennemis Jurés » est disponible pour préciser cette capacité par une race / un type de monstre. Il faut remplir la ligne où la capacité spéciale « .. ennemi juré » apparaît dans la troisième colonne des capacités spéciales. La saisie s'effectue au clavier.

Niveau	Capacités Spéciales 1	Capacités Spéciales 2	Capacités Spéciales 3	Ennemis Jurés
1	Attaque sournoise	106	Recherche des pièges	
2	Esquive totale			
3	Attaque sournoise	206	Sens des pièges	
4	Esquive instinctive			
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

Figure Fig. 6

Lorsque l'on choisit une classe qui donne la possibilité de lancer des sorts, il faut remplir les tableaux qui décrivent quels sorts sont accessibles. Ces tableaux sont au nombre de quatre et permettent de gérer jusqu'à quatre listes de sorts différentes (dans le cas de multi-classages). La figure ci-dessous représente le tableau d'une classe de Sorcier.

Afin de saisir les sorts accessibles, il faut utiliser la liste de choix qui est proposée et ne valider que les sorts qui vous ont été accordé par votre DM. Habituellement, dans le cas des clercs et des druides, toute la liste est autorisée et peut donc être « recopiée » dans le tableau via la liste de choix.

[illegible]

Nous en avons fini avec les aspects de saisie et de mise à jour de la feuille de personnage. Vous verrez que le reste est vraiment très simple et rapide. La première chose est la sauvegarde de votre personnage (utiliser le bouton « Enregistrer »). Le bouton « Effacer » sert quand à lui à réinitialiser la feuille de calcul. Enfin, le bouton « Menu Principal » vous ramène à la page LisezMoi.

PJfeuille1, PJfeuille2, PJfeuille3 et PJfeuille4. Nous allons maintenant revoir un à un ces documents

Pjfeuille1

C'est le document principal et celui qui regroupe le plus d'informations. La philosophie de ce document est de simplifier / limiter le plus possible les calculs lors du jeu. Afin de réaliser ceci, tous les bonus qui sont pérennes sont directement intégrés aux scores que la feuille donne – sauf les dons / capacités qui ne s'appliquent qu'avec condition (exemple: les bonus sur les ennemis jurés, les bonus des Nains contre les orques, goblinoïdes et Géants).

Il existe aussi un certain nombre de bonus non pérennes et leur prise en compte n'est pas faite (hormis de rares exceptions) – comme ceux apportés par les armes magiques / composites (qui peuvent se perdre, se briser) ou par des sorts ou des équipements magiques. Il y a deux exceptions notables: les armures / objets magiques d'armures et ceux qui améliorent les caractéristiques sont intégrés si ils ont été pris en compte dans la feuille de saisie.

Afin de prendre en compte les éléments temporaires qui apportent des modificateurs en cours de partie, des cases vides ont été prévues. Elles sont identifiées par l'annotation: « Courant », « Mod Temp. », « Courant / Mod » et « Magie ». Ces cases permettent au joueur de mettre à jour au crayon et en cours de partie en saisissant des bonus/malus qui s'appliquent temporairement.


	Masmaëlle				
	Demi-Elfe				
	Prêtre 8				
	Descriptif :	Sexe F -- Taille : 160 Centimètres -- Poids : 50 Kg			
	COMPOSITION D'ARMURE				
	Chemise de mailles Mithril+1				
	Ecu en acier +1				
	Anneau de Protection +1				
	CDEF	19	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div>Mod Temp.</div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div>Mod Temp.</div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div>Mod Temp.</div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div>
	de Contact	12	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div>PA</div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; text-align: center; font-size: 24px;">2</div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div>Mod Temp.</div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div>Mod Temp.</div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div>
par Surprise	6	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 2px 5px; font-weight: bold;">Malus</div> <div style="font-size: 24px; font-weight: bold;">+0</div> </div> <div style="font-size: 10px; margin-top: 2px;">Armure</div>			
Mouvements Interdits : 0					
Rapidité de Mouvement en armure: 100 %					
Courant					
Pts Résistance	49	Courant			
Pts Structure	8				
Résiste à la MAGIE			... aux DEGATS		
		Sauf :			

Figure Fig.8

La figure ci dessus montre le haut de PJfeuille1

Le portrait que vous voyez a été ajouté après la création dans DDCS. Nous verrons plus loin comment réaliser ceci (Annexe 4). Vous noterez que c'est cette partie de la feuille qui rassemble l'état civil de l'aventurier mais aussi ses points de vie (Résistance & Structure) ainsi que ses caractéristiques défensives (CDEF et PA). Il y a aussi là un résumé de l'armure équipée avec ses conséquences en termes de malus / mouvements interdits.

Juste en dessous du portrait, à gauche, se situe la zone suivante (voir ci-après). Elle rassemble les caractéristiques, les jets de sauvegarde, l'initiative, le mouvement, le bonus de lutte et les langues parlées. Rappelons ici que les bonus dus aux caractéristiques sont déjà inclus dans les modificateurs aux jets de sauvegarde donnés (comme expliqué dans « La philosophie... »).

NIVEAU	8	Mod Temp.	
XP Pts Expérience	28 080		
FOR Force	13	Courant / Mod	
DEX Dextérité	13		
CON Constitution	10		
INT Intelligence	12		
SAG Sagesse	18		
CHA Charisme	10		

JETS DE SAUVEGARDE		
REF DEX Réflexes	+3	Mod Temp.
VIG CON Vigueur	+6	
VOL SAG Volonté	+10	
ENCH SAG Enchantements	+12	
ILLU SAG Illusions	+10	
POIS CON Poison	+6	
SORT SAG Sortilèges	+10	
TERR SAG Terreur	+10	

INITIATIVE	+1
Mouvement	9,0 m
Bonus LUTTE	+7
LANGUES PARLEES	
Commun -- Demi-Elfe -- Céleste --	

Figure Fig. 9

En dessous de la zone ci-dessus se situe celle des actions offensives et des armes.

Toucher de l'Attaque	Dégâts Attaque	Effet critique de l'attaque
+9 Epée longue Magie	1d8+4 Magie	Crit. 19-20 Passe Armure ou Double Dégâts
Notes: Expert: + 2 CDEF contre 2 adversaires au corps à corps		
+7 Arc long Magie	1d8 Magie	Crit. 20 Passe Armure
Notes:		
+6 Magie	Magie	Crit. _____
Notes:		
+6 Magie	Magie	Crit. _____
Notes:		

Figure Fig. 10

La encore les scores affichés incluent la plupart des bonus pérennes. Par contre, par exemple, les bonus que procureraient le fait que l'épée longue soit magique + 1 ne figurent pas et doivent être saisis au crayon par le joueur (un +1 au toucher dans la première case « Magie » et un +1 aux dégâts dans la seconde case « Magie »).

Si l'on cherche à connaître le Bonus d'Attaque de Base (BAB) au corps à corps, la valeur figure en haut à gauche des cases où aucune arme ne figure (+6 ici). Pour en déduire le BAB au toucher à distance, on otera le bonus de force et on ajoutera le bonus de dextérité (par exemple ici la Force de Mamsamëlle de 13 lui donne $13 - 10 = +3$ qui divisé par deux donne +1,5 qui est arrondi inférieur à +1 et que l'on ôte finalement à +6 ce qui donne + 5. Ensuite, sa Dextérité étant de 13 également on obtient encore un modificateur de +1 que l'on somme cette fois pour finalement trouver +6 qui est le BAB de Masmaëlle pour une attaque à distance).

Si on regarde maintenant sous la zone des armes, on trouve les informations suivantes:

Capacités Raciales :	Vision Nocturne Immunité à Sommeil Sang Elfique
Capacités Classes :	
	Renvoi des morts-vivants
Dons :	Epée longue (Expert) Arc long (Entraîné)
	Négotiation

Figure Fig. 11

Il est utile de consulter cette partie pour connaître les capacités et les dons du personnage. Si les dons sont noté **en gras** cela signifie que les modificateurs qu'ils donnent ont **déjà été intégrés** dans les scores. Par contre, si ils sont en caractères normaux leurs éventuels effets sur des scores de cette feuille n'ont pas été intégrés, sauf s'il s'agit d'effets sur des compétences. Il faudra les consulter afin de faire les éventuels ajustements quand la situation l'autorise (ennemi juré etc...). Les capacités et dons listés ici sont TOUS brièvement décrits sur la feuille PJfeuille2 – n'hésitez pas à la consulter pour une première indication sur eux.

Enfin, la partie droite de la feuille (pas totalement représentée ici) donne la liste des compétences.

Les compétences sont listés en deux tables séparées. La première donne les compétences qui sont utilisées fréquemment par tous les types d'aventuriers ainsi que les Connaissances.

Dans la seconde se trouve la liste alphabétique du reste des compétences existantes. Comme toujours, le score indiqué inclus tous les modificateurs pérennes.

Quelques codes sont utilisés dans ces deux tables. Un point noir devant la compétence indique que l'on peut l'utiliser de façon innée (c'est à dire sans y avoir investi aucun apprentissage / point d'avancement). Derrière le nom de la compétence figure entre parenthèses la caractéristique dont le bonus est appliqué – en cas de modification temporaire de cette caractéristique, ceci permet d'ajuster le score du modificateur de compétence facilement. Certaines compétences sont en rouge, ce sont celles que les voleurs (roublards) ont l'utilité exclusive. Enfin, la Concentration est en bleu afin de faciliter son repérage quand son usage est requis (pour les magiciens par exemples).

COMPÉTENCES PRIORITAIRES		
● Déplacement Silencieux	(DEX)	+1
● Discrétion	(DEX)	+1
● Détection	(SAG)	+5
● Fouille	(SAG)	+2
● Perception Auditive	(SAG)	+5
Connaissances Locales	(INT)	
Connaissances Mystères	(INT)	+5
Connaissances Nature	(INT)	
Connaissances Noblesse	(INT)	
Connaissances Plans	(INT)	
Connaissances Religions	(INT)	+7
Connaissances	(INT)	

COMPÉTENCES		
Acrobaties	(DEX)	
Alchimie	(INT)	
●	(INT)	+1
●	(INT)	+1
●	(INT)	+1
●	(INT)	+1
●	(INT)	+1
Art de la Magie	(INT)	+5
● Bluff	(CHA)	+0
● Concentration	(CON)	+8
● Contrefaçon	(INT)	+1
● Crochetage	(DEX)	
● Décryptage	(INT)	
● Déguisement	(CHA)	+0
● Désamorçage Sabotage	(INT)	
● Diplomatie	(CHA)	+1

Figure Fig. 12

PJfeuille2

Vision Nocturne
Permet de voir deux fois plus loin qu'un humain normal dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, les couleurs et les détails restent toujours parfaitement distincts.
Immunité à Sommeil
Immunité contre toutes les formes de sommeil magique.
Sang Elfique
Les possesseurs de ce trait sont considérés comme des elites à part entière pour tous les effets dépendant de la race. Ils sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les elfes, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux elfes.
Renvoi des morts-vivants
créatures. Si ce nombre permet d'affecter au moins une créature, le prêtre (paladin) lancera 2D6 + son niveau (son niveau -3) + modificateur de charisme. Il obtient ainsi le nombre
Entraîné
Le personnage manie l'arme de façon habituelle et ne souffre pas du malus de -4 usuel lors des jets de toucher avec une arme inconnue.
Négotiation
Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Diplomatie et de Psychologie.
Expert
Le personnage manie l'arme de façon experte et obtient un bonus de +2 au toucher et aux dégats; a l'option de doubler les dégats sur ses critiques et (si l'arme est de melee) augmente de 2 sa CDEF contre deux adversaires dans les combats au corps à corps.

Figure Fig. 13

Comme vu plus tôt, cette feuille donne une description abrégée des capacités spéciales et dons. Notez bien que la taille des cellules de couleur blanche n'a pas été ajustée à la longueur du texte contenu. Cette tâche est laissée à faire manuellement par l'utilisateur. Il lui suffit de se placer tout à gauche, dans la colonne de numérotation des lignes. Là il faut sélectionner la ligne à étendre en plaçant le curseur sur le trait sous le n° de ligne (le curseur va changer pour permettre une modification de la hauteur des cellules de cette ligne). Ensuite, abaisser jusqu'à faire apparaître tout le texte de la description. Répéter l'opération sur toutes les lignes nécessaires.

PJfeuille3

Ce document n'est pas du tout rempli à l'aide de DDCS. Il sert juste à être imprimé vierge puis à noter les possessions de l'aventurier ainsi que ses notes en cours de jeu. On ne le réimprime donc pas à chaque évolution du personnage, au contraire des autres parties de la feuille de personnage.

PJfeuille4

Cette dernière partie est seulement utilisée par les personnages qui sont capables de lancer des sorts. Il faut noter ici que les sorts ne sont pas gérés de façon identiques dans les règles personnelles que dans D&D 3.5. En particulier, les notions de réussite de lancer ou d'accord de sort ont été ajoutées. De la même façon, les pratiquants de la magie arcanique ont un système de points de sorts. Ces règles sont décrites dans l'annexe 3.

La figure ci-dessous montre comment est conçu le haut de cette partie de la feuille. On y voit apparaître le nom du personnage et son nombre de points de magie (ici aucun car Masmaëlle est une prêtresse qui n'utilise pas la magie arcanique mais la magie religieuse).

Masmaëlle	Feuille de sorts	Prêtre
Nombre de Pts de Magie	Aucun	
Courant		
Sorts Mémorisables par jour	Niv	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
6 5 4 4 3 0 0 0 0 0		
Nombre Max Sorts	Niv	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
- - - - - - - - -		

Figure Fig. 14

Par ailleurs on fournit le nombre de sorts mémorisables par jour et le nombre Maximum de sorts (pour les Sorciers et les Bardes). Enore une fois tous les modificateurs pérennes ont été intégrés dans le calcul de ces valeurs.

Juste en dessous commence la liste des sorts, rangés par niveaux puis par ordre alphabétique dans chaque niveau.

Niv.	Difficulté Sort	Coût en Pts Magie	Nom du Sort	Jet de Protection	Description résumée du sort	Mém.
0	2		Assistance divine	14	+1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.	
0	2		Création d'eau	14	Crée 8 litres d'eau pure/niveau.	
0	2		Détection de la magie	14	Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.	
0	2		Détection du poison	14	Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.	
0	2		Lecture de la magie	14	Permet de lire parchemins et livres de sorts.	
0	2		Lumière	14	Fait briller un objet comme une torche.	
0	2		Purification de nourriture et d'eau	14	Purifie 30 dm³/niv. de nourriture et d'eau.	
0	2		Réparation	14	Répare sommairement un objet.	
1	2		Arme magique	15	Confère un bonus de +1 à une arme.	
1	2		Bénédiction	15	Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.	
1	2		Bénédiction / Malédiction de l'eau	15	Crée de l'eau bénite / Maudite.	
1	2		Blessure légère	15	Inflige 1d3 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).	

Figure Fig. 15

La seconde colonne, avec le chiffre en bleu, donne la difficulté du sort. Cette valeur est déjà ajustée avec tout les modificateurs pérennes. Pour le lanceur de sort, c'est la valeur à faire sur un D20 pour soit recevoir le sort (sorts religieux) soit réussir son lancer (sort profane / arcanique). La colonne suivante donne les points de magie nécessaires au lancer (pour les sorts profanes / arcaniques). Ensuite figure le nom du sort et la difficulté du jet de protection que devra vaincre la cible dans le cas ou un jet de protection est applicable sur le sort. Ensuite figure une très brève description du sort et enfin une colonne laissée vide fin que le jouer l'utilise pour marquer son décompte de sorts journaliers au crayon, au cours des parties.

Impression de la feuille de personnage

Pour imprimer la feuille de personnage, on sélectionne tout d'abord la feuille « PJfeuille1 » en cliquant son onglet. Si il y a un portrait, on vérifie sa taille et sa position. La taille est réglable en sélectionnant l'image puis en réglant à la souris par l'un des angles. Pour ajuster la position, la souris est inutile, il faut seulement utiliser les flèches claviers pour faire bouger le portrait quand il est sélectionné.

Ensuite, aller dans la barre de menu, premier menu « Fichier » et sélectionner « Imprimer ». Dans la fenêtre qui apparaît, faites vos réglages de « Propriétés » pour la qualité de l'impression et le nombre de copies puis « OK ». Si votre imprimante est branchée, le tour est joué.

On sélectionne maintenant la feuille PJfeuille2. Si vous n'avez pas réglé la taille des cellules (voir un peu plus haut) pour s'ajuster au texte, faites le maintenant. Ensuite, cliquez tenu gauche et sélectionner les colonnes A,B et C de toutes les lignes qui contiennent du texte (une zone rectangulaire est maintenant en couleur foncé sur la feuille). Dans la barre de Menu, sélectionner « Format » puis « Zones d'impression » et valider « Définir » en cliquant gauche dessus. Puis, allez dans la barre menu, « Fichier » - « Imprimer » et OK.

Il est très pratique d'imprimer PJfeuille2 au verso de PJfeuille1. Pour cela il vous suffit de la réintroduire préalablement imprimée (en étant sûr que l'encre a séché) dans votre imprimante et dans le sens adéquat (une ou deux tentatives puis vous saurez vous y prendre).

Pour les feuilles PJfeuille3 et PJfeuille4 il suffit de les sélectionner et d'imprimer direct (Menu « Fichier » - « Imprimer » - « OK »). Il n'est pas bon d'imprimer la feuille PJfeuille3 avec un verso ou en verso d'une feuille. En effet, cette feuille d'équipement est destinée à être conservée pendant de nombreux niveaux et sera remplie « à la main » au fur et à mesure par le joueur. Si on la réimprime, il faudra que le joueur effectue une recopie intégrale de ses anciennes données.

Annexe 1 : Organisations des Dons

Les Dons de combat de ces règles personnelles suivent le tableau ci-dessous.

Nom	Pré-requis	Focalisé
Combat en Aveugle		
Etreinte	DEX 13	
Entraîné		Typé (Arme)
Talentueux	Entraîné / Niv 3+	Typé (Arme)
Attaque en Finesse	Talentueux / DEX 13	Typé (Arme / Mêlée / Légère)
Démontage de l'Armure	Attaque en Finesse	Typé (Arme / Mêlée / Légère)
Combat à deux Armes	Talentueux / DEX 15	Typé (Arme / Mêlée)
Combat monté	Talentueux / Equitation 2+	Typé (Arme)
Attaque au Galop	Combat monté	Typé (Arme)
Charge Dévastatrice	Attaque au Galop	Typé (Arme / Mêlée)
Piétinement	Combat monté	Typé (Arme)
Tir monté	Combat monté	Typé (Arme / Missile)
Tir de Précision	Talentueux	Typé (Arme / Missile)
Tir en Mouvement	Tir de Précision	Typé (Arme / Missile)
Tir rapide	Talentueux / DEX 13	Typé (Arme / Missile)
Expert	Talentueux / Niv 6+	Typé (Arme)
Maître	Expert / Niv 9+	Typé (Arme)
Attaque en Puissance	Maître / FOR 13	Typé (Arme / Mêlée)
Destruction de l'Arme	Attaque en Puissance	Typé (Arme / Mêlée)
Grand Maître	Maître / Niv 12+	Typé (Arme)
Science du Critique	Expert	Typé (Arme)
Rechargement rapide		Typé (Arme / Missile / Arbalète)
Science de la Défense		
Science du Repli		
Attaques Multiples	Niv 6+	Typé (Arme)

Il existe aussi des dons de métamagie, réservés aux lanceurs de sorts

Nom	Pré-requis
Affinité Magique	
Emprise sur les Morts-vivants	
Magie de Combat	
Sort Critique	Niv 6+
Sort Elargi	Niv 6+
Sort Etendu	Niv 6+
Sort Instantané	Niv 6+
Sort Puissant	Niv 6+
Sort Pénétrant	Niv 6+

Par ailleurs tous les dons suivants sont accessibles à tous les aventuriers

Nom	Pré-requis	Focalisé
Athlétisme		
Autonome		
Course		
Discret		

Doigt de Fées		
Endurance		
Fin Limier		
Fourberie		
Fraternité Animale		
Funambule		
Méticuleux		
Négotiation		
Persuasion		
Pistage		
Prestige		
Réflexes Surhumains		
Robustesse		
Savoir-faire mécanique		
Talent		Typé (Compétences)
Vigilance		
Vigueur Surhumaine		
Volonté de Fer		
Voltigeur		

Description des Dons

Combat en Aveugle

Lors d'un combat au corps à corps, chaque fois que le personnage rate son adversaire en raison du camouflage de ce dernier, il peut jeter une nouvelle fois 1d100 afin de voir s'il touche. Pas de malus de CDEF contre un assaillant invisible lors du combat en mêlée. Dans l'obscurité, 75 % de sa vitesse de déplacement normale, au lieu de 50 %. Ce don n'est pas utile contre une sort ou un effet de clignotement.

Etreinte

Le possesseur obtient un +4 à sa CDEF lors de ses attaques de contact pendant une lutte. Il bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur les tests de lutte.

Entraîné

Le personnage manie l'arme de façon habituelle et ne souffre pas du malus de -4 usuel lors des jets de toucher avec une arme inconnue

Talentueux

Le personnage manie l'arme avec talent et obtient un bonus de +1 au toucher et aux dégâts; à l'option de faire le maximum de dégâts sur ses critiques et (si l'arme est de mêlée) augmente de 1 sa CDEF contre un adversaire dans les combats au corps à corps.

Attaque en Finesse

Lorsqu'il utilise une arme légère de sa catégorie de taille, le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité à ses jets d'attaque plutôt que celui de Force.

Démontage de l'Armure

Le personnage peut tenter d'endommager une armure en effectuant un jet de dextérité avec un bonus de +4 (plus son bonus de dextérité) contre son adversaire, lors d'une attaque sournoise. Les bonus magiques de l'arme et de l'armure s'ajoutent aux jets de l'attaquant et du défenseur, respectivement.

Combat à deux Armes

Le personnage subit des malus moins importants lorsqu'il combat avec deux armes. Le malus sur la main principale est réduit de 2 points et le malus sur la main secondaire est réduit de 6 points.

Combat monté

Lorsque sa monture est frappée au combat (dans la limite d'une fois par round), le personnage peut tenter d'annuler le coup en réussissant un test d'Équitation. C'est une réaction, pas une action. Le coup est annulé à condition que le test de compétence du personnage soit supérieur au jet d'attaque de l'adversaire.

Attaque au Galop

Lorsqu'un personnage lance une charge montée, il peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite). Son mouvement total au cours du round ne peut pas dépasser le double de sa vitesse de déplacement monté. Le mouvement du personnage et de sa monture ne provoque alors pas d'attaque en réaction de la part de l'adversaire qu'ils chargent. Lors d'une attaque au galop la monture et le cavalier ne peuvent effectuer qu'une seule attaque.

Charge Dévastatrice

Quand le personnage conduit une charge montée, les dégâts qu'il cause sont doublés s'il utilise une arme de corps à corps (ou triplés s'il s'agit d'une lance d'arçon).

Piétinement

Lors d'une tentative de renversement monté, la cible du personnage ne peut choisir de l'éviter. La monture du personnage peut porter un coup de sabot contre un adversaire renversé, en bénéficiant du bonus habituel au jet d'attaque de +4 contre les créatures à terre.

Tir monté

Le malus subi normalement quand on utilise une arme à distance à dos de monture est divisé par deux : -2 au lieu de -4 si la monture effectue un déplacement double, et -4 au lieu de -8 si elle court.

Tir de Précision

Le personnage peut tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de -4 sur son jet d'attaque.

Tir en Mouvement

Lorsqu'il entreprend une action d'attaque avec une arme à distance, le personnage peut se déplacer pendant son attaque, du moment que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas sa vitesse de déplacement. Le personnage ne peut pas effectuer d'attaque à outrance durant ce mouvement.

Tir rapide

Lorsqu'il entreprend une action d'attaque à outrance avec une arme à distance, le personnage a droit à une attaque supplémentaire. Cette attaque se fait avec son bonus de base à l'attaque maximal, mais toutes les attaques du round subissent un malus de -2 (l'attaque supplémentaire y compris).

Expert

Le personnage manie l'arme de façon experte et obtient un bonus de +2 au toucher et aux dégâts; à l'option de doubler les dégâts sur ses critiques et (si l'arme est de mêlée) augmente de 2 sa CDEF contre deux adversaires dans les combats au corps à corps.

Maître

Le personnage manie l'arme de façon magistrale et obtient un bonus de +4 au toucher et aux dégâts; à l'option de doubler les dégâts maximum sur ses critiques et (si l'arme est de mêlée) augmente de 4 sa CDEF contre quatre adversaires dans les combats au corps à corps.

Attaque en Puissance

Pendant son tour de jeu et avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus à tous ses jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous ses jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser son Bonus de Base à l'Attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage. Si le personnage attaque à l'aide d'une arme à deux mains, il ajoute le double du nombre choisi à ses jets de dégâts. Les armes légères (à l'exception des attaques à mains nues ou des armes naturelles) ne peuvent bénéficier du bonus aux dégâts d'une attaque en puissance, mais le malus sur les jets d'attaque s'applique tout de même. On considère habituellement une arme double comme une arme à une main couplée à une arme légère. Un personnage qui n'utilise qu'une des deux têtes d'une arme double peut la considérer comme une arme à deux mains en ce qui concerne une attaque en puissance.

Destruction de l'Arme

Lorsque le personnage tente de détruire un objet tenu ou porté par un adversaire (comme une arme ou un bouclier), il ne subit pas le malus de -8 à son attaque ni le malus de -4 à sa CDEF.

Grand Maître

Le personnage manie l'arme de façon extraordinaire et obtient un bonus de +6 au toucher et aux dégâts; à l'option de tripler les dégâts sur ses critiques et (si l'arme est de mêlée) augmente de 6 sa CDEF contre tous les adversaires dans les combats au corps à corps.

Science du Critique

La zone de critique possible de l'arme choisie est doublée. Les effets de ce don ne se cumulent pas avec tout autre effet étendant la zone de critique possible d'une arme (tel que le sort affutage).

Rechargement rapide

Le temps nécessaire pour que le personnage recharge son arme est réduit à une action libre (pour une arbalète de poing, une arbalète légère ou une fronde) ou une action (pour une arbalète lourde). Recharger une arme provoque cependant un malus de -4 à la CDEF. Avec ce don, le personnage peut, le cas échéant, avoir plusieurs attaques par round avec une arme à rechargement.

Science de la Défense

En sacrifiant ses attaques du round le personnage gagne un bonus de +4 à la CDEF durant ce round.

Science du Repli

En sacrifiant ses attaques du round le personnage peut s'éloigner de ses adversaires sans subir d'attaque en réaction.

Attaques Multiples

Lors d'une attaque à outrance, permet d'effectuer une attaque supplémentaire à un malus de -5. Peut se cumuler mais chaque nouvelle attaque se fait avec un malus de -5 supplémentaire (1ere Attaque Multiple à -5, 2nd Attaque Multiple à -10, etc...).

Athlétisme

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Escalade et de Natation.

Autonome

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Premiers secours et de Survie.

Course

Lorsqu'il court, l'aventurier couvre une distance égale à cinq fois sa vitesse de déplacement normale (s'il ne porte aucune armure ou une armure légère et qu'il transporte un poids léger ou moins) ou quatre fois sa vitesse de déplacement (s'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou s'il transporte un poids intermédiaire ou lourd). Lorsqu'il exécute un saut avec élan (voir la compétence Saut), il bénéficie d'un bonus de +4 sur son test de Saut. Enfin, le personnage conserve son bonus de Dextérité à la CDEF lorsqu'il court.

Discret

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Doigt de Fées

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Escamotage et de Maîtrise des cordes.

Endurance

Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur chacun des tests et jets de sauvegarde suivants : les test de Natation joués pour résister à des dégâts temporaires, les tests de Constitution joués pour continuer à courir, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par une marche forcée, les tests de Constitution joués pour retenir sa respiration, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par la famine ou la soif, les jets de Vigueur joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par les climats chauds ou froids, ainsi que les jets de Vigueur joués pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie. De plus, le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.

Fin Limier

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Fouille et de Renseignement.

Fourberie

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Contrefaçon et de Déguisement.

Fraternité Animale

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Dressage et d'Équitation.

Funambule

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Équilibre et d'Évasion.

Méticuleux

Le personnage obtient un bonus de +2 sur ses tests de Décryptage et d'Évaluation.

Négotiation

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Diplomatie et de Psychologie.

Persuasion

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Bluff et d'Intimidation.

Pistage

Il faut réussir un test de Survie pour trouver des traces ou les suivre pendant 1,5 kilomètre. Un nouveau test est nécessaire lorsque la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la coupent ou quand elle se scinde en deux. Si le personnage rate son test de Survie, il peut réessayer après 1 heure (en extérieur) ou 10 minutes (à l'intérieur), moment qu'il passe à essayer de retrouver la piste.

Prestige

Ce don permet au personnage de s'attirer les services de compagnons d'armes et de suivants qui l'assistent de leur mieux.

Réflexes Surhumains

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes.

Robustesse

Le personnage gagne 3 points de Résistance supplémentaires ainsi que 3 points de Structure quand ce don est choisi au 1er niveau ou avant.

Savoir-faire mécanique

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

Talent

Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les tests concernant la compétence choisie.

Vigilance

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Détection et de Perception auditive.

Vigueur Surhumaine

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Vigueur.

Volonté de Fer

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Volonté

Voltigeur

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Acrobaties et de Saut.

Affinité Magique

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Art de la magie et d'Utilisation des objets magiques. Il gagne aussi un +1 à sa CLS s'il est magicien ou barde.

Emprise sur les Morts-vivants

À chaque fois qu'il choisit ce don, le personnage acquiert quatre utilisations quotidiennes supplémentaires de son pouvoir de renvoi ou d'intimidation de créatures.

Magie de Combat

Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests de Concentration lorsqu'il tente de lancer un sort alors qu'il vient d'être touché, ou lorsqu'il tente de lancer un sort alors qu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

Sort Critique

Pour 2 PM, en cas de 20 au lancer du sort, permet de multiplier par 2 les effets numériques du sorts.

Sort Elargi

Pour 5 PM (1 sort de même niveau pour la magie religieuse), permet de multiplier par 2 la surface d'effet du sort lancé.

Sort Etendu

Pour 5 PM (1 sort de même niveau pour la magie religieuse), permet de multiplier par 2 la durée du sort lancé.

Sort Instantané

Pour 10 PM, permet de lancer un sort à l'initiative de l'adversaire plutôt qu'à la sienne

Sort Puissant

Pour 5 PM (1 sort de même niveau pour la magie religieuse), permet de multiplier par 1,5 les effets numériques du sort lancé.

Sort Pénétrant

Permet d'augmenter le DD de sauvegarde contre un sort de 1 pt pour 2 PM (max 10 pts) et de même pour vaincre la résistance à la magie de la (des) cible(s) du sort

Annexe 2 : CDEF et PA au lieu de CA

Le Combat en défense (CDEF) et les Points d'armure (PA)

Dans D&D la classe d'armure (CA) est censée représenter à la fois les protections actives (dextérité, compétence, agilité, bouclier, sorts, etc....) et les protections passives (armure, peau épaisse, etc....) d'une créature. Nous séparons ces deux types de protection et de ne gardons que la première dans la définition d'une « nouvelle AC » que nous appelons désormais la **CDEF** (Combat in DEFense ability). La **CDEF** donne la difficulté pour réussir à toucher une créature lors du combat.

Pour tenir compte de la protection passive de la créature nous définissons une autre caractéristique le **PA** (Point d'Absorption). Le **PA** prend en considération les épaisseurs de peau, la dureté des écailles, le type d'armure portée. Certains sorts la renforcent. Le **PA** intervient dans la difficulté à faire baisser les Points de Résistance (comme les Points de Structure) d'une créature.

L'AC est donc maintenant le couple de caractéristiques (**CDEF**, **PA**).

La table de la CDEF

Afin de prendre en compte dans la **CDEF** la profession et le niveau d'un personnage on utilise le tableau qui suit. La **CDEF** d'un Guerrier indique son aptitude à se déplacer, à esquiver, à parer. Elle intervient donc à la fois en combat rapproché ou contre des tireurs. Par comparaison un Magicien sera beaucoup moins adroit dans cet exercice et sa **CDEF** s'en ressentira.

A noter qu'aucune table de **CDEF** n'est envisageable pour les montres, chacun se voit attribuer une valeur de **CDEF** dans son descriptif particulier. Il est bien sur possible au MD de moduler la **CDEF** d'un monstre type pour tenir compte d'une spécificité particulière : un sergent orc devrait se voir attribuer une **CDEF** meilleure qu'un orc « de base ».

Guerriers Barbares Paladins Rangers		CDEF
1	+ 2	
2	+ 3	
3	+ 4	
4	+ 5	
5	+ 6	
6	+ 7	
7	+ 8	
8	+ 9	
9	+ 10	
10 - 11	+ 11	
12 - 13	+ 12	
14 - 15	+ 13	
16 - 17	+ 14	
18 - 20	+ 15	

Prêtres Druides Voleurs		CDEF
1	+ 1	
2 - 4	+ 2	
5 - 7	+ 3	
8 - 10	+ 4	
11 - 13	+ 5	
14 - 16	+ 6	
17 - 19	+ 7	
20	+ 8	

Magiciens Bardes Enorceleurs		CDEF
1	+ 0	
2 - 5	+ 1	
6 - 9	+ 2	
10 - 13	+ 3	
14 -17	+ 4	
18 - 20	+ 5	

Homme Normal	CDEF
HN	+ 0

Les principaux modificateurs à la CDEF

Un certain nombre d'effets peuvent modifier la CDEF d'un personnage ou d'un monstre. Ces effets peuvent générer des malus (c'est à dire faire baisser la CDEF) ou des bonus (= la faire monter). Beaucoup sont variables en intensité. Nous les avons regroupés dans une table :

Situation	Modificateur
Subir une Attaque Surprise intentionnelle réussie	Contact : CDEF=1 A distance : CDEF=5
Etre supérieurement dextre, agile	Bonus var. (suivant Bonus Dextérité)
Avoir un bouclier	Bonus de +1 à +4 (pas dans dos)
Porter une armure	Malus var. (Effets Armures en Combat)
Posséder une Expertise d'Armes (cf. descriptif arme)	Bonus var. (Effets de l'Expertise d'Arme)
Avoir été blessé (= perdu des Points de Structure)	Malus var. (Effets Blessures en Combat)
Etre sous l'effet de certains sorts/objets (cf. descriptif sort)	Malus ou Bonus var.
Avoir des adversaires attaquant dans le dos	Pas de bonus de bouclier contre eux
Effectuer une Charge	Malus de -2 à la CDEF
Avoir un adversaire peu ou pas visible	Malus de -2 à la CDEF
Etre immobile ou immobilisé	Malus var. (voir pas de CDEF du tout)

Effets des Armures en Combat

Lorsqu'une armure est portée elle a tendance à handicaper la mobilité. Par contre elle absorbera des points de dommages. Le tableau ci-dessous donne pour chaque type d'armure de D&D les effets :

	CDEF	PA	Malus	Weight	Limitations
Armure matelassée	-1	1	-1	Light	
Armure de cuir	-1	1	-1	Light	
Chemise de mailles	-2	2	-2	Light	
Armure de cuir cloutée	-2	2	-2	Light	
Armure de cuir bouilli	-3	3	-3	Medium	nage
Armure d'écailles	-3	3	-3	Medium	nage
Cotte de mailles	-4	4	-4	Medium	nage - escalade
Cuirasse	-4	4	-4	Medium	nage - escalade
Clibanion	-5	5	-5	Heavy	nage - saut - escalade
Crevice	-5	5	-5	Heavy	nage - saut - escalade
Armure à plaques	-6	6	-6	Heavy	nage - saut - escalade - course
Harnois	-6	6	-6	Heavy	nage - saut - escalade - course
Cotte de mailles céleste	-1	4	-1	Light	
Harnois démoniaque	-2	6	-2	Heavy	nage - saut - escalade - course
Armure de charge	-1	3	-1	Medium	nage
Cotte de mailles elfique	-4	4	-4	Light	
Crevice de la seconde chance	-2	5	-2	Heavy	nage - escalade
Cuirasse de commandement	-2	4	-2	Medium	nage
Harnois de rapidité	-5	6	-5	Medium	nage - escalade
Harnois des flots	-5	6	-5	Heavy	nage - saut - escalade - course
Harnois Nain	-6	6	-6	Heavy	nage - saut - escalade - course

L' armure matelassée, la chemise de mailles, la cotte de mailles céleste et la cotte de mailles elfique peuvent servir de sous-armures. L'armure de cuir cloutée, les cuirasses, les crevices et les harnois peuvent être portées au-dessus d'une sous-armure.

En ce qui concerne les boucliers, on se référera au tableau suivant:

	CDEF	PA	Malus
Targe	1	0	0
Rondache	1	0	0
Rondache en bois	1	0	0
Rondache en acier	1	0	0
Ecu	2	0	0
Ecu en bois	2	0	0
Ecu en acier	2	0	0
Pavois	4	0	0
Ecu phagocyte	3	0	0
Rondache des arcanes	2	0	0
Ecu du lion	4	0	0
Ecu de la manticore	4	0	0
Ecu ailé	5	0	0

La targe est le seul bouclier qui peut être utilisé tout en tirant à l'arc ou à l'arbalète. Tous les boucliers procurent des avantages à la **CDEF** uniquement. Leur modificateur ne s'applique jamais pour des attaques reçues dans le dos. Aucun malus n'est donné explicitement pour les boucliers mais, hormis pour la targe, aucun d'eux ne permet la nage et l'escalade. Les malus que pourrait donner un bouclier aussi encombrant qu'un pavois dans certaines situations sont laissés à la discrétion du DM.

Enfin, certains objets magiques fournissent eux aussi des avantages de CDEF ou PA.

	CDEF	PA	Malus
Anneau de Bouclier de Force	2	0	0
Anneau de Protection +1	1	0	0
Anneau de Protection +2	2	0	0
Anneau de Protection +3	3	0	0
Anneau de Protection +4	4	0	0
Anneau de Protection +5	5	0	0
Amulette d'Armure naturelle +1	0	1	0
Amulette d'Armure naturelle +2	0	2	0
Amulette d'Armure naturelle +3	0	3	0
Amulette d'Armure naturelle +4	0	4	0
Amulette d'Armure naturelle +5	0	5	0
Bracelets d'Armure +1	0	1	0
Bracelets d'Armure +2	0	2	0
Bracelets d'Armure +3	0	3	0
Bracelets d'Armure +4	0	4	0
Bracelets d'Armure +5	0	5	0
Pierre loun (Rose laiteux)	1	0	0
Robe d'Archimage	0	5	0

Comme toujours des objets de même nature ne cumulent pas leurs bonus. Ainsi deux anneaux de protection, mais aussi un bouclier (quelque soit son type) et un anneau de bouclier de Force ou bien encore des Bracelets d'Armure et une Armure (ou même un sort d'Armure de Mage).

Par contre les sorts et objets procurant des PA d'armure naturelle se cumulent avec des PA venant d'une armure manufacturée, de Bracelets d'Armure ou d'un sort d'Armure de Mage.

DDCS prend en compte ces règles pour calculer les CDEF et les PA de la feuille de personnage. En cours de partie, pour des modificateurs non pérennes, c'est au joueur et au DM de bien vérifier si ceux-ci sont cumulables ou non avec ceux déjà comptabilisés dans les caractéristiques CDEF et PA de la feuille de personnage.

Pour finir, voici les effets de certains sorts qui eux aussi s'appliquent à la défense ou aux points d'armure:

	Superposabilité	CDEF	PA			Interdictions	Niveau Sort
			Coups	Missile / Feu / Froid / Acide	Electricité		
Armure de Mage	Par dessus	0	2	2	2	(-)	1
Peau de Pierre	En dessous	0	5	5 sauf Froid (Spécial)	5	nage	4
Corps de fer	- NA -	0	15	15 sauf Feu (spécial)	Spéc.	nage	8
Bouclier	Par dessus	+ 4	0	Uniquement Magique Missile	0	(-)	1
Bouclier de la Foi	Par dessus	+ 2*	0	0	0	(-)	1
Panoplie Magique	Par dessus	+ 1**	0	0	0	(-)	3
Bouclier de la Loi	Par dessus	+ 4	0	0	0	(-)	8
Manteau du Chaos	Par dessus	+ 4	0	0	0	(-)	9
Peau d'écorce	En dessous	0	2+	2+	2+	(-)	2

* +1 tous les six niveaux du lanceur

** + 2 tous les quatre niveaux du lanceur

Une importante modification aux règles classiques de D&D 3.5 est faite sur la durée des sorts et des effets procurant des PA (Peau de Pierre, Peau d'écorce, Armure de Mage et corps de fer). Les durées de ces sorts passent en rounds et non plus en minutes / dizaines de minutes / heures comme dans les versions originales.

On a introduit dans le tableau ci-dessus la notion de PA différents suivant les types « d'agression ». Ceci s'applique aussi sur les armures suivant le tableau suivant.

	PA		
	Coups	Missile / Feu / Froid / Acide	Electricité
Pas d'Armure			
vêtements	0	0	0
Armure légère			
matelassée	1	1	1
de cuir	1	1	1
de cuir cloutée	2	2	2
- Chemise de mailles	2	1	0
Armure Moyenne			
de cuir bouilli	3	1	0
d'écailles	3	1	0
- Cotte de mailles	4	2	0
- Cuirasse	4	2	0
Armure Lourde			
- Clibanion	5	2	0
- Crevice	5	2	0
de plaques	6	3	0
- Harnois	6	3	0

Les armures métalliques ont de plus une limitation : elles résistent peu longtemps au feu et au froid. Si des dégâts de ce type sont subis pendant **trois rounds consécutifs** et plus, alors l'armure infligera pour chaque round au delà du second la moitié des dégâts de ce type subis le round précédent. Ceci durera pendant un round / round au delà du second. Pour la chaleur, l'effet est une « cuisson » à l'intérieur de l'armure, pour le froid c'est une congélation progressive.

Des mesures appropriées comme se débarrasser de l'armure, se jeter dans l'eau froide – attention à la noyade – ou être « rafraîchi » par un cône de glace – attention au chaud et froid – peuvent diminuer ou stopper un échauffement d'une armure.

Annexe 3 : Le lancer de sorts

Les règles personnelles utilisées supposent que les sorts ne sont pas automatiquement accordés (quand il s'agit de sorts religieux) ou pas automatiquement lancé avec succès (quand il s'agit de sorts profanes). Un score limite (D20) est donc calculé afin de vérifier ce qui se produit lors des prières des Clercs et des Druides ou bien quand nos Sorciers, Bardes et Magiciens utilisent un de leur sort. Un score de 1 représente toujours un échec, parfois avec des conséquences désastreuses pour ou autour du lanceur (choix du DM).

Lorsque le lanceur de sorts est de trois fois le niveau du sort lancé – six fois pour les lanceurs de sorts non spécialisés comme le paladin ou le ranger – alors il n'est plus nécessaire d'effectuer ce test d'accord ou de réussite du lancé, sauf à la demande expresse du DM.

Une autre modification très importante concerne l'utilisation de points de magie afin de rendre plus versatile les Magiciens, Bardes et Sorciers. Les points de Magie ne peuvent se régénérer que lorsque les aventuriers prennent du repos et que les lanceurs de sorts parviennent soient à dormir soit à se plonger dans une méditation suffisamment prolongée (six heures environ).

Par ailleurs, certains sorts des listes habituelles pourront ne pas être accessibles ou pourront voir leurs propriétés changées. Consulter le DM en cas de doute.

Annexe 4: Intégrer un portrait à sa feuille

Lorsque vous créez une feuille de personnage initiale avec DDCS, le logiciel ne possède pas les options qui permettent d'y adjoindre un portrait. Cette opération devra se faire ultérieurement. Voici comment procéder.

On suppose que vous avez créé et sauvegarder une feuille « MonPerso.ods » grâce à DDCS. Vous avez maintenant quitté l'application DDCS et vous souhaitez adjoindre un portrait au fichier « MonPerso.ods », rien de plus simple...

Etape 0

Tout d'abord, il va falloir que vous trouviez le portrait parfait. Cela peut se faire en fouillant internet – ou même en le dessinant vous même puis en le numérisant avec un scanner.

Bref, vous avez maintenant cette image sous la forme d'un fichier .bmp, .jpeg, .png, .gif ou autre. Prenez votre logiciel d'édition graphique favori (par exemple Photofiltre qui se trouve gratuitement sur la toile) et importez y votre image. Ensuite, il faudra travailler votre image de façon à ce qu'elle ne dépasse pas 11,20 cm en hauteur et 10,70 cm en largeur (sinon elle débordera du cadre à l'impression). Une fois ce travail effectué, il ne vous restera plus qu'à sauvegarder votre travail dans un fichier (.jpeg de préférence).

Maintenant, pendant que vous êtes sous votre logiciel de dessin, sélectionnez votre image et copiez-la dans le Clipboard. Dans Photofiltre, il suffit de cliquer le côté haut-gauche de votre image et, tout en restant appuyé sur le bouton gauche souris, d'aller se positionner sur le coin bas-droit puis de lâcher le bouton de la souris. L'image est alors entourée en pointillés. Appuyez sur « (Touche)**Ctrl**(& Touche)**c** » – ceci va copier l'image et dans le Clipboard de Window.

Ouvrez maintenant directement « MonPerso.ods » en double-cliquant son icône (et donc sans passer par DDCS). Le tableur Calc va s'ouvrir et va afficher la feuille « PJ » de votre personnage. Sélectionnez (clic gauche souris) n'importe quelle cellule de la feuille, même si elle contient quelque chose.

Maintenant, sans rien bouger ou cliquer, appuyez sur « (Touche)**Ctrl**(& Touche)**v** » – ceci va copier l'image depuis le Clipboard de Window dans la feuille – l'image apparaît.

Voilà, c'est presque terminé, sans faire aucune autre modification, sauvegardez en cliquant sur le symbole « disquette » ou en allant dans le menu « Fichier » puis « Enregistrer ». Enfin, dans le menu « Fichier », cliquez sur « Fermer » (juste au dessus d'« Enregistrer »).

C'est fini ! La prochaine fois que vous ouvrirez « MonPerso » dans DDCS, le portrait sera chargé dans la feuille PJfeuille1.

Il est possible de changer votre portrait quand vous le souhaitez, pour cela il faudra simplement reproduire la séquence ci-dessus. Attention toutefois car la première étape sera de supprimer le portrait existant (en le sélectionnant et en le « coupant » grâce à « (Touche)**Ctrl**(& Touche)**x** ») puis de sauvegarder le fichier « MonPerso.ods ». On pourra ensuite reprendre à l'**étape 0**.