

Feuille de personnage
Cinq Royaumes
par DHFTN - v. 2.3.2

NOM :

RACE :

CLASSE :

SEXÉ : ♂ ♀

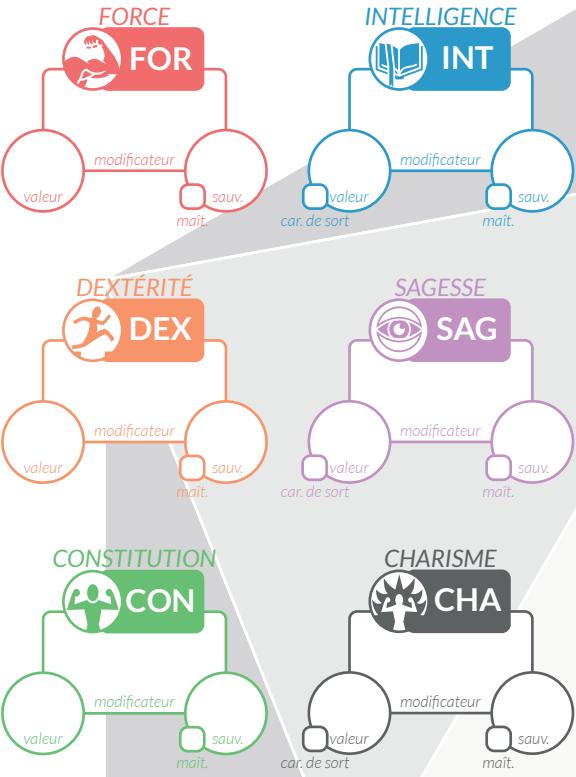
NIV. :

HISTOR. :

EXP. :

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

CARACTÉRISTIQUES



COMPÉTENCES

FOR	MAIT., EXP.	ATHLÉTISME	<input type="text"/>
	10 + bonus persp.	ACROBATIE	<input type="text"/>
	10 + bonus invest.	DISCRÉTION	<input type="text"/>
	10 + bonus perc.	ESCAMOTAGE	<input type="text"/>
DEXTÉRITÉ	INT	ARCANES	<input type="text"/>
	INTELLIGENCE	HISTOIRE	<input type="text"/>
	INTELLIGENCE	INVESTIGATION	<input type="text"/>
	SAGESSE	NATURE	<input type="text"/>
SAGESSE	SAGESSE	RELIGION	<input type="text"/>
	CHARISME	DRESSAGE	<input type="text"/>
	CHARISME	MÉDECINE	<input type="text"/>
	CHARISME	PERCEPTION	<input type="text"/>
CHARISME	CHARISME	PERSPICACITÉ	<input type="text"/>
	CHARISME	SURVIE	<input type="text"/>
	CHARISME	INTIMIDATION	<input type="text"/>
	CHARISME	PERSUASION	<input type="text"/>
CHARISME	CHARISME	REPRÉSENTAT.	<input type="text"/>
	CHARISME	SUPERCHERIE	<input type="text"/>

AUTRES DONNÉES

selon le niveau	MAÎTRISE	donne l'avantage	INSPIRATION
10 + bonus persp.	PERSP. PASSIVE	10 + bonus invest.	INVEST. PASS.
d20 + mod. DEX	INITIATIVE	selon la race	VITESSE
VITESSE SPÉCIALE	SAUT EN LONGEUR	SAUT EN HAUTEUR	PEUT PORTER
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DD SAUV. DES SORTS	PEUT SOULEVER		
	VIE		
POINTS DE COMBATIVITÉ			
	restants	restants	restants
max		max	max
dé de vie + mod. CON	temporaires		
CON + DV / 2 + NIV.		restants	restants
POINTS DE VITALITÉ		FATIGUE	
	max	1 2 3 4 5 6	
restants			

ARMES

ARMES MAÎTRISÉES

ARMES COURANTES

ARMES DE GUERRE

Mains nues

●○

○○

○○

○○

○○

1 + mod. FOR



ARMURE

CLASSE D'ARMURE

sans bouclier

totale
10 + mod. DEX

ARMURES MAÎTRISÉES

- LÉGÈRES
- INTERMÉDIAIRES
- LOURDES
- BOUCLIERS

ARMURES & PROTECTIONS

NOM / TYPE

C.A.

IMMUNITÉ, RÉSISTANCE & VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

I	R	V	ACIDES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CONTONDANTS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FEU
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FORCE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FOUDRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FROID
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NÉCROTIQUES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PERFORANTS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	POISON
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PSYCHIQUES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	RADIANTS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TONNERRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TRANCHANTS

R = demi-dégâts arrondis à l'inférieur

V = dégâts doubles

RICHESSE

NIVEAU DE VIE :

PLATINE	OR	ELECTRUM	ARGENT	CUIVRE
<input type="text"/>				

DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE DISCRÉTION

Fiche réalisée par DHFTN, en collaboration avec Wylandir - 2021 (CC BY-NC-SA 4.0)

Icones par DHFTN et game-icons.net (CC BY 3.0) - Inspiration : GhorGhor Bleu et Dark DinDoN.



GUERRIER – Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes
1	+ 2	Style de combat, second souffle
2	+ 2	Fougue (une utilisation)
3	+ 2	Archétype martial
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques
5	+ 3	Attaque supplémentaire
6	+ 3	Amélioration de caractéristiques
7	+ 3	Aptitude d'archétype martial
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques
9	+ 4	Inflexible (une utilisation)
10	+ 4	Aptitude d'archétype martial
11	+ 4	Attaque supplémentaire (2)
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques
13	+ 5	Inflexible (deux utilisations)
14	+ 5	Amélioration de caractéristiques
15	+ 5	Aptitude d'archétype martial
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques
17	+ 6	Fougue (deux utilisations), inflexible (trois utilisations)
18	+ 6	Aptitude d'archétype martial
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques
20	+ 6	Attaque supplémentaire (3)

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d10 par niveau de guerrier.

Points de vie au niveau 1 : 10 + modificateur de Constitution.

Points de vie au niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + modificateur de Constitution à chaque niveau de guerrier.

MAÎTRISES

Armures : toutes les armures, bouclier.

Armes : armes courantes, armes de guerre.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Force, Constitution.

Compétences : 2 parmi Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intimidation, Intuition, Perception et Survie.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- une cotte de mailles (*a*) ou une armure de cuir, un arc long et 20 flèches (*b*) ;
- une arme de guerre et un bouclier (*a*) ou deux armes de guerre (*b*) ;
- une arbalète légère avec 20 carreaux (*a*) ou deux hachettes (*b*) ;
- un paquetage d'exploration souterraine (*a*) ou un paquetage d'explorateur (*b*).

STYLE DE COMBAT

Au niveau 1, le guerrier choisit un style de combat. Certaines aptitudes d'archétype martial lui permettent d'en choisir d'autres plus tard.

Archerie. Le guerrier gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque lorsqu'il utilise une arme à distance.

Armes à deux mains. Le guerrier qui combat avec une arme de corps-à-corps à deux mains (ou polyvalente) et qui fait 1 ou 2 avec un dé de dégâts peut relancer son dé de dégâts mais doit conserver le nouveau résultat.

Combat à deux armes. Le guerrier qui combat avec deux armes peut ajouter son modificateur de caractéristique aux dégâts de la deuxième attaque.

Défense. Le guerrier qui porte une armure gagne +1 en CA.

Duel. Le guerrier qui combat avec une arme de corps-à-corps à une main et aucune autre arme gagne un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

Protection. Le guerrier qui porte un bouclier peut utiliser son bouclier pour protéger une créature située dans un rayon de 1,5 m, à condition qu'il voit son assaillant : ce dernier est désavantage sur son jet d'attaque contre la créature protégée.

SECOND SOUFFLE

Le guerrier dispose d'une réserve limitée d'endurance dans laquelle il peut puiser afin de se protéger. À son tour, il peut utiliser une action bonus pour regagner un nombre de PV égal à 1d10 + son niveau de guerrier. Une fois cette aptitude utilisée, il doit attendre la fin d'un repos (court ou long) pour pouvoir de nouveau l'utiliser.

FOUGUE

À partir du niveau 2, le guerrier peut repousser un instant ses propres limites et peut réaliser une action supplémentaire en plus de son action ordinaire et son action bonus. Une fois utilisée, cette aptitude nécessite un repos (court ou long) pour être de nouveau utilisée. À partir du niveau 17, le guerrier peut y avoir recours à deux fois entre chaque repos mais pas plus d'une fois par tour.

ARCHÉTYPE MARTIAL

Au niveau 3, le guerrier choisit un archétype martial qui reflète son style de combat et lui apporte des aptitudes spécifiques à différents niveaux (cf. table).

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 6, 8, 12, 14, 16 et 19, le guerrier gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois,

cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, le guerrier peut attaquer deux fois au lieu d'une lorsqu'il choisit l'action d'attaquer lors de son tour. Le nombre d'attaques passe à 3 au niveau 1 et à 4 au niveau 20.

INFLEXIBLE

À partir du niveau 9, le guerrier peut relancer un jet de sauvegarde raté mais doit alors prendre nécessairement le résultat du second jet. Lorsqu'il a utilisé cette aptitude (1 fois, 2 fois ou 3 fois selon son niveau - cf. table), le guerrier ne peut plus y recourir avant d'achever un repos long.

