



Feuille de personnage

Cinq Royaumes
par DHFTN - v. 2.3.2

NOM:

RACE:

CLASSE:

SEXE:

HISTOR.:

NIV.:

EXP.:

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

CARACTÉRISTIQUES

FORCE FOR

modificateur: valeur: sauvg. mait.:

INTELLIGENCE INT

modificateur: valeur: sauvg. mait.: car. de sort:

DEXTÉRITÉ DEX

modificateur: valeur: sauvg. mait.:

SAGESSE SAG

modificateur: valeur: sauvg. mait.: car. de sort:

CONSTITUTION CON

modificateur: valeur: sauvg. mait.:

CHARISME CHA

modificateur: valeur: sauvg. mait.: car. de sort:

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR: ☐ ATHLÉTISME ☐

DEX: ☐ ACROBATIE ☐

DEX: ☐ DISCRÉTION ☐

DEX: ☐ ESCAMOTAGE ☐

INT: ☐ ARCANES ☐

INT: ☐ HISTOIRE ☐

INT: ☐ INVESTIGATION ☐

INT: ☐ NATURE ☐

INT: ☐ RELIGION ☐

SAG: ☐ DRESSAGE ☐

SAG: ☐ MÉDECINE ☐

SAG: ☐ PERCEPTION ☐

SAG: ☐ PERSPICACITÉ ☐

SAG: ☐ SURVIE ☐

CHA: ☐ INTIMIDATION ☐

CHA: ☐ PERSUASION ☐

CHA: ☐ REPRÉSENTAT. ☐

CHA: ☐ SUPERCHERIE ☐

AUTRES DONNÉES

selon le niveau: **MAÎTRISE**

donne l'avantage: **INSPIRATION**

10 + bonus persp.: **PERSP. PASSIVE**

10 + bonus invest.: **INVEST. PASS.**

10 + bonus perc.: **PERC. PASSIVE**

d20 + mod. DEX: **INITIATIVE**

selon la race: **VITESSE**

8 + mait. + mod. car. sort: **DD SAUV. DES SORTS**

VITESSE SPÉCIALE

SAUT EN LONGUEUR

SAUT EN HAUTEUR

PEUT PORTER

PEUT SOULEVER

VIE

POINTS DE COMBATIVITÉ restants:

DÉS DE VIE max: restants:

POINTS DE VITALITÉ max: restants:

FATIGUE

CON + DV / 2 + NIV.

ARMES

ARMES MAÎTRISÉES ☐ ARMES COURANTES ☐ ARMES DE GUERRE ☐

Mains nues ☐

1 + mod. FOR

ARMURE

CLASSE D'ARMURE:

sans bouclier:

totale:

sans armure:

10 + mod. DEX

ARMURES MAÎTRISÉES

☐ LÉGÈRES

☐ INTERMÉDIAIRES

☐ LOURDES

☐ BOUCLERS

ARMURES & PROTECTIONS

NOM / TYPE:

C.A.:

IMMUNITÉ, RÉSISTANCE & VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

I R V

☐ ACIDES

☐ CONTONDANTS

☐ FEU

☐ FORCE

☐ FOUDRE

☐ FROID

☐ NÉCROTiques

☐ PERFORANTS

☐ POISON

☐ PSYCHIQUES

☐ RADIANTS

☐ TONNERRE

☐ TRANCHANTS

R = demi-dégâts arrondis à l'inférieur

V = dégâts doublés

BLESSURES & SÉQUELLES

BLESSURES LÉGÈRES

BLESSURES SÉRIEUSES

SÉQUELLES

RICHESSSE

NIVEAU DE VIE:

PLATINE

OR

ELECTRUM

ARGENT

CUIVRE

ÂGE

TAILLE

POIDS

PEAU

YEUX

CHEVEUX

PILOSITÉ

GUILDE :

FOI :

ALIGN :

PORTRAIT

CRI DE GUERRE
OU DEVISE :

ALLIÉS :

SIGNES
PARTICULIERS :

ENNEMIS :

PASSÉ DU PERSONNAGE

TRAITS DE PERSONNALITÉ

OUTILS & LANGUES

OUTILS MAÎTRISÉS

EXPERT.

LANGUES MAÎTRISÉES

PARLÉ

ÉCRIT

APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE

MAX

REST.

CONSOMMABLES

NB.

NB.



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 aux 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 désavantagé 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.

