

Feuille de personnage
Cinq Royaumes
par DHFTN - v. 2.3.2

NOM :

RACE :

CLASSE :

SEXÉ : ♂ ♀

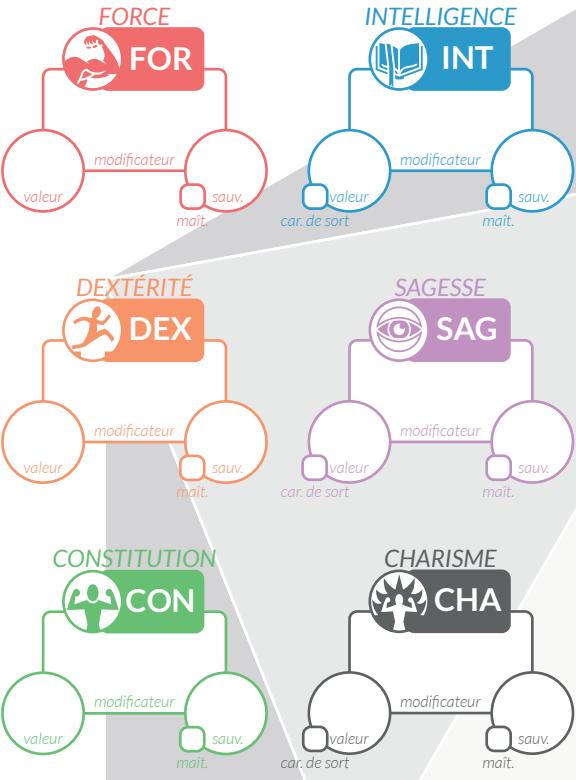
NIV. :

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"/>
PEUT SOULEVER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	VIE		
POINTS DE COMBATIVITÉ			
	restants	max	restants
dé de vie + mod. CON	<input type="text"/>		
temporaires	<input type="text"/>	max	restants
POINTS DE VITALITÉ			FATIGUE
	max		
restants	<input type="text"/>	1	2
CON + DV / 2 + NIV.	<input type="text"/>	3	4
	<input type="text"/>	5	6

ARMES

ARMES MAÎTRISÉES

ARMES COURANTES

ARMES DE GUERRE

Mains nues

1 + mod. FOR



ARMURE

CLASSE D'ARMURE

sans bouclier

sans armure
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



RÔDEUR – Table & Aptitudes

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d10 par niveau de rôdeur.

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 rôdeur.

MAÎTRISES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers.

Armes : armes courantes, armes de guerre.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité.

Compétences : 2 parmi Athlétisme, Discréption, Dressage, Intuition, Investigation, Nature, Perception et Survie.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

- une armure d'écaillles (*a*) ou une armure de cuir (*b*) ;
- deux épées courtes (*a*) ou deux armes courantes de corps-à-corps (*b*) ;
- un paquetage d'exploration souterraine (*a*) ou un paquetage d'explorateur (*b*) ;
- un arc long et un carquois contenant 20 flèches.

ENNEMI JURÉ

Dès le niveau 1, le rôdeur choisit un type d'ennemi juré (aberrations, bêtes, célestes, créatures artificielles, créatures monstrueuses, dragons, élémentaires, fées, fiélons, géants, morts-vivants, plantes ou vases) ou deux origines d'humanoïdes (orc et gnolls par exemple). Il est alors avantage lors des tests de Sagesse (Survie) pour traquer ces ennemis et sur les tests d'Intelligence permettant de se remémorer des informations les concernant. Il connaît également l'une des langues parlées par ses ennemis jurés. Il choisit un nouveau type d'ennemi juré (et une langue) aux niveaux 6 et 14.

EXPLORATEUR-NÉ

Le rôdeur choisit un terrain de prédilection parmi : arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne, Ombreterre ou plaine. Lors des tests de compétences d'Intelligence et de Sagesse liés à ce terrain de prédilection, le bonus de maîtrise est doublé si la compétence est maîtrisée.

Après une heure passée à traverser son terrain de prédilection, le rôdeur dispose de plusieurs avantages :

- les terrains difficiles ne ralentissent pas le groupe ;
- le groupe ne peut pas se perdre ;
- même si le rôdeur fait une autre activité pendant le voyage (chercher à manger, naviguer, pister...), il reste vigilant ;
- s'il se déplace seul, le rôdeur peut être discret tout en conservant une allure normale ;
- le rôdeur trouve deux fois plus de nourriture que normalement ;
- s'il piste d'autres créatures, le rôdeur peut déterminer leur nombre, leur taille et le moment où elles ont traversé la zone examinée.

Aux niveaux 6 et 10, le rôdeur peut choisir un terrain de prédilection supplémentaire.

STYLE DE COMBAT

Au niveau 2, le rôdeur se spécialise dans un style de combat.

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

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

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts connus	Emplacements de sorts				
				1	2	3	4	5
1	+ 2	Ennemi juré, explorateur-né	—	-	-	-	-	-
2	+ 2	Style de combat, sorts	2	2	-	-	-	-
3	+ 2	Archétype de rôdeur, vigilance primitive	3	3	-	-	-	-
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques	3	3	-	-	-	-
5	+ 3	Attaque supplémentaire	4	4	2	-	-	-
6	+ 3	Amélioration d'ennemi juré et d'explorateur-né	4	4	2	-	-	-
7	+ 3	Aptitude d'archétype de rôdeur	5	4	3	-	-	-
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques, foulée tellurique	5	4	3	-	-	-
9	+ 4	—	6	4	3	2	-	-
10	+ 4	Amélioration d'explorateur-né, camouflage naturel	6	4	3	2	-	-
11	+ 4	Aptitude d'archétype de rôdeur	7	4	3	3	-	-
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques	7	4	3	3	-	-
13	+ 5	—	8	4	3	3	1	-
14	+ 5	Amélioration d'ennemi juré, disparition	8	4	3	3	1	-
15	+ 5	Aptitude d'archétype de rôdeur	9	4	3	3	2	-
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques	9	4	3	3	2	-
17	+ 6	—	10	4	3	3	3	1
18	+ 6	Sens sauvages	10	4	3	3	3	1
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques	11	4	3	3	3	2
20	+ 6	Tueur implacable	11	4	3	3	3	2

attaque.

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

Duel. Le rôdeur 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.

SORTS

À partir du niveau 2, le rôdeur est capable d'utiliser l'essence magique de la nature.

Sorts connus au niveau 1 et aux niveaux supérieurs : Le nombre de sorts connus par le rôdeur se retrouve dans la table. Le rôdeur ne peut apprendre qu'un sort qu'il est capable de lancer. Lorsqu'il gagne un niveau, le rôdeur peut oublier un sort et en apprendre un autre.

Caractéristique d'incantation et DD d'un jet de sauvegarde : la caractéristique d'incantation d'un rôdeur est la Sagesse ; son DD d'un jet de sauvegarde est 8 + modificateur d'attaque de sorts (soit bonus de maîtrise + modificateur de Sagesse).

ARCHÉTYPE DE RÔDEUR

À partir du niveau 3, le rôdeur choisit un archétype qui lui offre certaines aptitudes spécifiques aux niveaux 3, 7, 11 et 15.

VIGILANCE PRIMITIVE

À partir du niveau 3, le rôdeur peut utiliser une action et dépenser un emplacement de sort pour exacerber sa vigilance. Pendant un nombre de minutes équivalent au niveau de sort de l'emplacement dépensé, il est capable de déterminer si des créatures (de type : aberrations, célestes, dragons, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants) se trouvent dans un rayon de 1,5 km autour de lui (ou 9 km s'il est sur son terrain de prédilection). Toutefois, il ne sait pas où se trouvent ces créatures ni combien elles sont.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le rôdeur 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 rôdeur peut attaquer deux fois au lieu d'une lorsqu'il choisit l'action attaquer pendant son tour.

FOULÉE TELLURIQUE

À partir du niveau 8, traverser des terrains difficiles ne coûte pas de déplacements supplémentaires au rôdeur. De même, la végétation (sauf effet magique) ne blesse pas le rôdeur. Enfin, il est avantage contre les jets de sauvegarde contre les attaques magiques impliquant des plantes (comme Enchevêtrement)

CAMOUFLAGE NATUREL

À partir du niveau 10, le rôdeur peut passer une minute à se camoufler s'il a à disposition à de la boue, de la terre, des plantes ou d'autres matériaux naturels. Il peut alors tenter de se cacher en se collant à une surface solide au moins aussi grande et large que lui. Il bénéficie alors d'un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discréption). S'il bouge, il doit se camoufler de nouveau pour en profiter.

DISPARITION

À partir du niveau 14, le rôdeur peut utiliser l'action se cacher en action bonus. Il arrive également à effacer sa trace rendant impossible son pistage par tout moyen non magique à moins qu'il ne le souhaite.

SENS SAUVAGES

À partir du niveau 18, le rôdeur voit ses sens se développer. Il distingue les créatures qu'il ne peut pas voir et n'est pas désavantage lors des jets d'attaque contre elles. De même, il détecte toute créature invisible dans un rayon de 9 m si celle-ci n'est pas cachée et qu'il n'est ni aveuglé, ni assourdi.

TUEUR IMPLACABLE

Au niveau 20, le rôdeur peut utiliser cette aptitude une fois par tour pour ajouter son modificateur de Sagesse à son jet d'attaque ou de dégâts contre un ennemi juré. Il doit l'utiliser avant de connaître l'effet de son résultat.