

Feuille de personnage
Cinq Royaumes
par DHFTN - v. 2.3.2

NOM :

RACE :

CLASSE :

SEXÉ : ♂ ♀

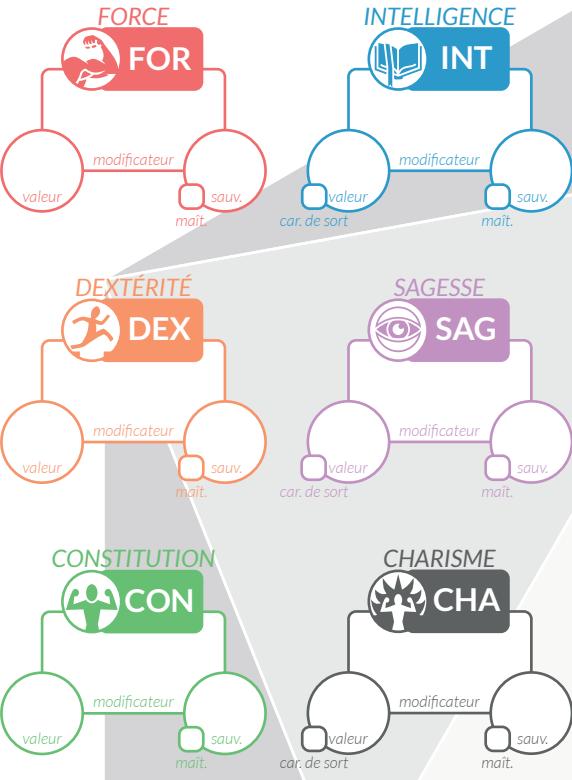
NIV. :

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

total :
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



BARDE - Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes		Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sorts								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+ 2	Sorts, inspiration bardique (d6)		2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+ 2	Touche à tout, chant reposant (d6)		2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+ 2	Collège bardique, expertise		2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques		3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+ 3	Inspiration bardique (d8), source d'inspiration		3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+ 3	Contre-charme, aptitude du collège bardique		3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+ 3	-		3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques		3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+ 4	Chant reposant (d8)		3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+ 4	Inspiration bardique (d10), expertise, secrets magiques		4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+ 4	-		4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques		4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+ 5	Chant reposant (d10)		4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+ 5	Secrets magiques, aptitude de collège bardique		4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+ 5	Inspiration bardique (d12)		4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques		4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+ 6	Chant reposant (d12)		4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+ 6	Secrets magiques		4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques		4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+ 6	Inspiration supérieure		4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau de barde.

Points de vie au niveau 1 : 8 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + modificateur de Constitution à chaque niveau de barde.

MAÎTRISES

Armures : armures légères.

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée longue, rapière, épée courte.

Outils : trois instruments de musique au choix.

Jets de sauvegarde : Dextérité, Charisme.

Compétences : 3 au choix.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- une rapière (*a*) ou une épée longue (*b*) ou n'importe quelle arme courante (*c*) ;
- un paquetage de diplomate (*a*) ou un paquetage d'artiste (*b*) ;
- un luth (*a*) ou n'importe quel autre instrument de musique (*b*) ;
- une armure de cuir et une dague.

SORTS

Sorts mineurs : 2 sorts mineurs connus parmi les sorts du barde au niveau 1. D'autres sorts mineurs sont ensuite appris aux niveaux suivants (*cf. table*).

Sorts connus aux niveau 1 et supérieurs : la table fournit le nombre de sorts connus de la part du barde. Aux niveaux où il apprend un sort, le barde ne peut apprendre qu'un sort qu'il est capable de lancer en fonction des niveaux de sorts maîtrisés. De plus, à chaque nouveau niveau, le barde peut remplacer un sort appris par un autre sort dont il maîtrise le niveau.

Emplacements de sorts : en lançant un sort, le barde dépense un emplacement de sort de niveau correspondant ou supérieur. Le barde récupère tous ses emplacements de sorts après un repos long.

DD d'un jet de sauvegarde : 8 + modificateur d'attaque de sort (soit bonus de maîtrise + modificateur de Charisme).

Incantation rituelle : un barde peut lancer un sort connu sous forme de rituel (si le sort en a la propriété). L'incantation prend alors 10 min de plus mais ne nécessite pas d'avoir préparé le sort.

Il ne coûte pas non plus un emplacement de sorts. **Focaliseur arcanique** : un barde peut utiliser son instrument comme focaliseur arcanique pour lancer un sort sans avoir à disposition la composante matérielle nécessaire à condition qu'aucune valeur monétaire ne soit associée à cette composante.

INSPIRATION BARDIQUE

Au prix d'une action bonus, le barde peut inspirer une créature autre que lui, non assourdie et située dans un rayon de 18 m. La créature inspirée bénéficie d'un d6 (puis d8, puis d10, puis d12 - cf. table) qu'il peut utiliser pour améliorer son résultat d'un test de caractéristique, d'un jet d'attaque ou d'un jet de sauvegarde à condition de l'utiliser avant que le maître du jeu ne stipule si c'est une réussite ou un échec.

Le barde peut utiliser cette aptitude autant de fois que son modificateur de Charisme (min. 1). Ce compteur se remet à 0 après un repos long.

TOUCHE-À-TOUT

À partir du niveau 2, le barde peut ajouter la moitié de son bonus de maîtrise (arrondi à l'inférieur) à tous ses tests de caractéristiques qui ne prennent pas déjà en compte son bonus de maîtrise.

CHANT REPOSANT

À partir du niveau 2, le barde peut utiliser sa musique pour aider ses compagnons à profiter pleinement d'un repos court. Si lui ou ses compagnons profitent du repos court pour utiliser un ou plusieurs dés de vie, ils gagnent 1d6 PV supplémentaires (puis 1d8, 1d10 puis 1d12 - cf. table).

COLLÈGE BARDIQUE

Au niveau 3, le barde choisit un collège bardique. Selon, le choix effectué, le barde gagne de nouvelles aptitudes aux niveaux 3, 6, et 14.

EXPERTISE

Au niveau 3, le barde choisit deux compétences qu'il maîtrise et devient un expert : il peut alors appliquer deux fois son bonus de maîtrise dessus. Au niveau 10, il peut de nouveau choisir deux compétences maîtrisées et devenir un expert.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le barde 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.

SOURCE D'INSPIRATION

Dès le niveau 5, le barde récupère toutes les inspirations bardiques préalablement dépensées après un repos court ou long.

CONTRE-CHARME

Au niveau 6, le barde utilise ses notes de musique ou ses mots pour interrompre des effets qui affectent la pensée d'une créature. Au prix d'une action, il peut se lancer dans une représentation qui dure jusqu'à la fin de son tour suivant et qui lui permet à lui et aux créatures amicales de bénéficier d'un avantage contre les jets de sauvegarde contre les effets terrorisé et charmé.

SECRETS MAGIQUES

Au niveau 10, après avoir étudié de nombreuses disciplines magiques, le barde peut choisir deux sorts de n'importe quelle classe (dont il maîtrise le niveau) pour les apprendre et les utiliser comme des sorts de barde. Il peut en apprendre deux nouveaux au niveau 14 puis au niveau 18.

INSPIRATION SUPÉRIEURE

Au niveau 20, lorsque le barde fait un jet d'initiative et qu'il ne dispose plus d'inspiration bardique, il en regagne une.

