

Feuille de personnage
Cinq Royaumes
par DHFTN - v. 2.3.2

NOM :

RACE :

CLASSE :

SEXÉ : ♂ ♀

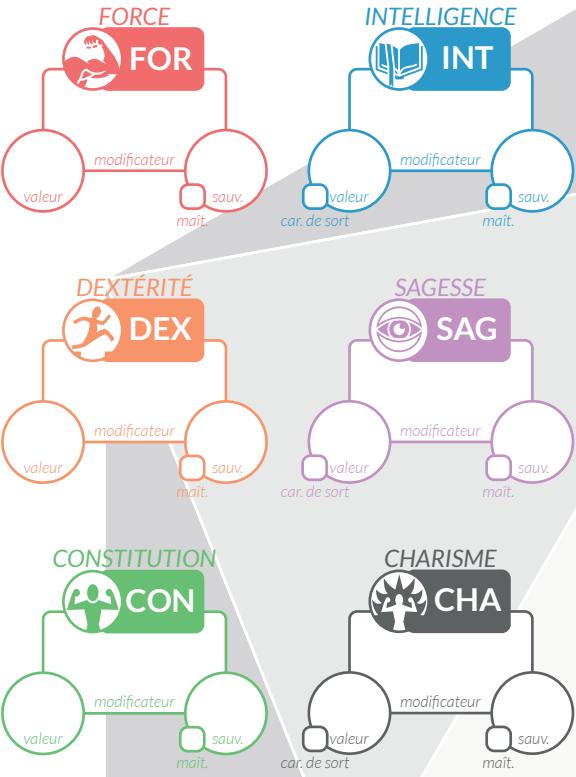
NIV. :

HISTOR. :

EXP. :

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

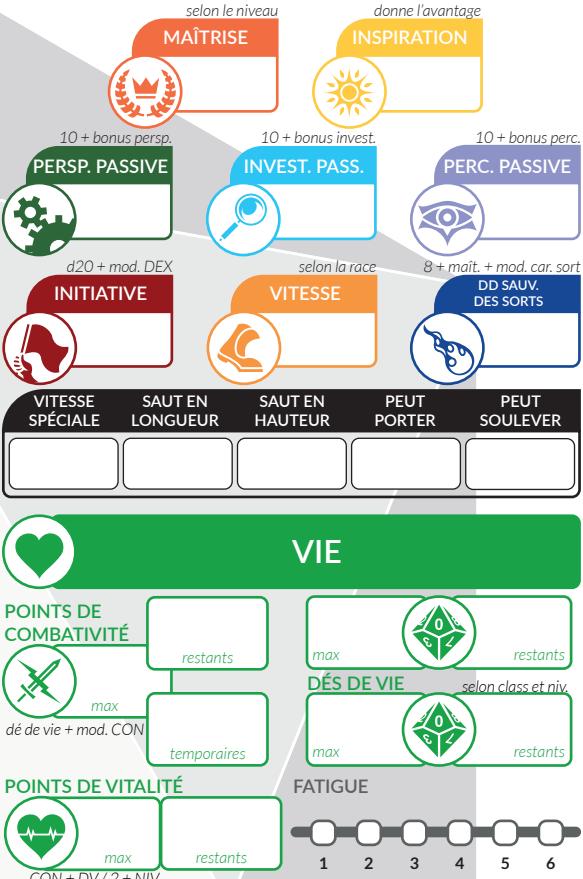
CARACTÉRISTIQUES



COMPÉTENCES



AUTRES DONNÉES



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

IMMUNITÉ, RÉSISTANCE & VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

I	R	V	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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

NOM / TYPE

C.A.

ARMURES & PROTECTIONS

DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE DISCRÉTION

RICHESSE

NIVEAU DE VIE :

PLATINE OR ELECTRUM ARGENT CUIVRE



DRUIDE - Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Emplacements de sorts								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+ 2	Sorts, druidique	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+ 2	Forme sauvage, cercle druidique	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+ 2	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+ 2	Forme sauvage améliorée, amélioration de caractéristiques	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+ 3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+ 3	Aptitude de cercle druidique	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+ 3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+ 3	Forme sauvage améliorée, amélioration de caractéristiques	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+ 4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+ 4	Aptitude de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+ 4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+ 5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+ 5	Aptitude de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+ 5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+ 6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+ 6	Jeunesse éternelle, incantation animale	4	4	3	3	3	1	1	1	1	1
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
20	+ 6	Archidruide	4	4	3	3	3	2	2	1	1	1

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau de druide.

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 druide.

MAÎTRISES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les druides n'utilisent pas d'armure, ni de bouclier faits de métal).

Armes : gourdin, dague, fléchette, javeline, massue, bâton, cimenterre, serpe, fronde, lance.

Outils : matériel d'herboristerie.

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse.

Compétences : 2 parmi Arcanes, Dressage, Intuition, Médecine, Nature, Perception, Religion et Survie.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- un bouclier de bois (*a*) ou n'importe quelle arme courante (*b*) ;
- un cimenterre (*a*) ou n'importe quelle arme de corps-à-corps courante (*b*) ;
- une armure de cuir, un paquetage d'explorateur et un focaliseur druidique.

DRUIDIQUE

Le druide connaît le druidique, le langage secret des druides. Il peut l'utiliser pour laisser des messages cachés et il repère immédiatement tous les messages laissés en druidique. D'autres créatures peuvent repérer un message druidique à condition de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 mais elles doivent faire appel à la magie pour le déchiffrer.

SORTS

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

Préparer et lancer des sorts : après chaque repos long, un druide peut préparer une nouvelle liste de sorts parmi ceux qui lui sont connus (il doit passer au moins une minute à prier et à méditer par niveau de sort pour les préparer). Il peut préparer un nombre total de sorts égal au modificateur de Sagesse + le niveau de Druide.

Chaque sort lancé coûte alors un emplacement de sorts correspondant ou supérieur. Un druide récupère l'ensemble de ses emplacements de sorts après un repos long.

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

Incantation rituelle : un druide 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 de sorts : un druide peut utiliser un focaliseur druidique pour lancer un sort sans avoir à disposition la composante matérielle nécessaire à condition qu'aucune valeur monétaire ne soit associée à cette composante.

FORME SAUVAGE

À partir du niveau 2, le druide peut dépenser une action et utiliser sa magie pour se métamorphoser en un animal qu'il a déjà vu. Il peut utiliser cette aptitude 2 fois entre chaque repos (court ou long). Le druide ne peut cependant choisir qu'un animal qu'il est capable de contrôler selon la table suivante :

Niv.	ID	Limitations	Exemple
2	1/4	Pas de vitesse de vol ni de nage	Loup
4	1/2	Pas de vitesse de vol	Crocodile
8	1	—	Aigle géant

Le druide peut garder sa forme sauvage pendant une durée égale à la moitié de son niveau de druide. Il peut aussi reprendre sa forme originelle de manière anticipée par une action bonus ou lorsqu'il devient inconscient, qu'il est réduit à 0 PV ou qu'il est mort.

Pendant la transformation :

- Ses statistiques de jeu sont remplacées par celles de l'animal dont il a pris la forme mais il conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Il conserve aussi ses maîtrises de JdS et de compétences auxquelles s'ajoutent celles de la créature. En revanche, il n'obtient pas ses éventuelles actions légendaires et

actions d'autre.

- Le druide remplace ses dés de vie et les PV par ceux de la créature. S'il subit des dégâts l'amenant à 0 PV, il reprend sa forme originelle et subit sous cette forme l'excédent de dégâts ;
- Le druide ne peut pas lancer de sort mais la transformation ne brise pas sa concentration sur un sort précédemment lancé et ne l'empêche de réaliser des actions en lien avec un sort déjà lancé ;
- Le druide conserve les avantages de toutes les aptitudes propres à sa classe, son origine, etc. dans la mesure où l'animal est dans la capacité physique de les réaliser mais il ne bénéficie pas de ses sens (comme vision dans le noir) à moins que la créature ne dispose des mêmes ;
- Le druide doit choisir (avec l'accord du MJ) les pièces de son équipement qui tombe au sol au moment de la transformation et celles qui fusionnent avec sa forme.

CERCLE DRUIDIQUE

Au niveau 2, le druide choisit un cercle druidique qui peut lui apporter des aptitudes spécifiques à différents niveaux.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

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

JEUNESSE ÉTERNELLE

À partir du niveau 18, chaque décennie passée ne fait vieillir le druide que d'un an.

INCANTATION ANIMALE

À partir du niveau 18, le druide peut lancer des sorts sous sa forme animale mais ne peut pas utiliser de composantes matérielles.

ARCHIDRUIDE

Au niveau 20, le druide peut utiliser sa forme sauvage aussi souvent qu'il le désire. De même, il peut ignorer les composantes somatiques et verbales de ces sorts, tout comme les composantes matérielles qui n'ont pas de valeur monétaire, qu'il soit dans sa forme originelle ou dans sa forme sauvage.