



Fan creation : GhorGhor Blue & DarkDinDin sur BB&E

NOM Falak	NIVEAU 3
RACE Demi-Elfe	HISTORIQUE Saltinbanque
CLASSE Ensorceleur	ARCHÉTYPE Magie Sauvage
ALIGNEMENT	FOI
???	
1m70	70kg
Bleu	Blanc/Gris
PILOSITÉ	



## CARACTÉRISTIQUES

FOR.	VALEUR DE MOD. +1	INT.	VALEUR DE MOD. -1
11+1		8	
DEX.	VALEUR DE MOD. +2	SAG.	VALEUR DE MOD. +1
13+1		12	
CON.	VALEUR DE MOD. +3	CHA.	VALEUR DE MOD. +3
17		14+2	
VALEUR DE SAUV. +1 MAÎTRISE		VALEUR DE SAUV. +1 MAÎTRISE	
VALEUR DE SAUV. +2 MAÎTRISE		CAR. DE SORT	
VALEUR DE SAUV. +5 MAÎTRISE		VALEUR DE SAUV. +5 MAÎTRISE	
CAR. DE SORT			

## COMPÉTENCES

<input type="checkbox"/> ACROBATIE	DEX +4
<input type="checkbox"/> ARCANES	INT -1
<input type="checkbox"/> ATHLÉTISME	FOR +1
<input type="checkbox"/> DISCRÉTION	DEX +4
<input type="checkbox"/> DRESSAGE	SAG +1
<input type="checkbox"/> ESCAMOTAGE	DEX +2
<input type="checkbox"/> HISTOIRE	INT -1
<input type="checkbox"/> INTIMIDATION	CHA +3
<input type="checkbox"/> INVESTIGATION	INT -1
<input type="checkbox"/> MÉDECINE	SAG +1
<input type="checkbox"/> NATURE	INT -1
<input type="checkbox"/> PERCEPTION	SAG +3
<input type="checkbox"/> PERSPICACITÉ	SAG +3
<input type="checkbox"/> PERSUASION	CHA +5
<input type="checkbox"/> RELIGION	INT -1
<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION	CHA +5
<input type="checkbox"/> SUPERCHERIE	CHA +3
<input type="checkbox"/> SURVIE	SAG +1

## VALEURS DÉRIVÉES

EN FONCTION DU NIVEAU	MAÎTRISE	DONNE L'AVANTAGE	PERCEPTION PASS.
	+2	INSPIRATION	13
	MOD. DEX	RACE	8 + MAÎT. + MOD. DE SORT
	+2	VITESSE	9m
		SPÉCIAL	DD JET DE SAUV.
		LONGUEUR	13
		HAUTEUR	
		PORTÉ	
		SOULEVÉ	

## POINTS DE VIE

PV	RESTANTS
23	TEMPORAIRES
DV + MOD. CON	

## DÉS DE VIE

3d6	RESTANT
MAX	RESTANT
MAX	RESTANT
CLASSE & NIVEAU	

## CLASSE D'ARMURE

<input type="checkbox"/> DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE DISCRÉTION	<input type="checkbox"/> BOUCLIER EN MAIN
CA TOTALE	
CLASSE D'ARMURE	12
CA TOTALE - CA BOUCLIER	12
CA SANS BOUCLIER	12
CA AU REPOS	12



## ARMES & ATTAQUES

NOMBRE D'ATTAKES NIVEAU & CLASSE 1

MAINS NUES	1,5 M	ID20 + MOD. FOR	I + MOD. FOR	CONTONDANT PERFORANT TRANCHEANT	SPÉCIAL
Dagues (x3)	MUNITIONS	PORTEE	ATTAQUE	DÉGATS	Finesse, légèreté, lancer
Batons (Focaliseur Arcanique)	MUNITIONS	PORTEE	ATTAQUE	DÉGATS	Polyvalente (1d6 DM si tenue à 1 main)
ARME	MUNITIONS	PORTEE	ATTAQUE	DÉGATS	SPÉCIAL

## RÉSISTANCES

DEMI-DÉGATS	ARRONDI À L'INFÉRIEUR
<input type="checkbox"/> ACIDE	<input type="checkbox"/> PERFORANT
<input type="checkbox"/> CONTONDANT	<input type="checkbox"/> POISON
<input type="checkbox"/> FEU	<input type="checkbox"/> PSYCHIQUE
<input type="checkbox"/> FORCE	<input type="checkbox"/> RADIANT
<input type="checkbox"/> FOUDRE	<input type="checkbox"/> TONNERRE
<input type="checkbox"/> FROID	<input type="checkbox"/> TRANCHEANT
<input type="checkbox"/> NÉCROTIQUE	

## SAUV. DE MORT

RÉUSSIES	RATÉES



## ACTIONS, ACTIONS BONUS & RÉACTIONS

<b>ACTIONS</b> UNE SEULE PLUS UNE ACTION DE DÉPLACEMENT	<b>ACTIONS BONUS</b> UNE SEULE PAR TOUR	<b>RÉACTIONS</b> UNE SEULE PAR ROUND
ATTAQUER / JETER UN SORT / AIDER	COMBAT À DEUX ARMES (ARME LÉGÈRE)	ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ
SE TENIR PRÊT / SE PRÉCIPITER / SE DÉSENGAGER / ESQUIVER	Sort Niv 1 : - Repli expéditif	RÉACTION
SE CACHER / CHERCHER / UTILISER UN OBJET	Création d'emplacements de sorts	
RÉSISTER OU FAIRE UNE EMPOIGNADE / BOUSCULER	Convertir un empl. de sort en pts de sorcellerie	
<b>Sort Niv 0 : - Coup de tonnerre</b> - Lame retentissante - Poigne électrique - Saute de vent		
<b>Sort Niv 1 : - Projectile élémentaire</b> - Vague tonnante		
<b>Sort Niv 2 : - Bourrasque</b>		

## METAMAGIE

- Sort ample
- Sort intensifié (voir Aptitude)

## MAREE DU CHAOS

Gagne un avantage à un jet d'attaque, un jet de caractéristique ou un jet de sauvegarde (Voir Aptitude)

## MAGIE SAUVAGE

Peut se déclencher à chaque lancer de sort de Niv 1 ou + (Voir Aptitude)

## FATIGUE

NIVEAUX	
1	DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE CARACTÉRIQUE
2	VITESSE RÉDUITE DE MOITIÉ
3	DÉSAVANTAGE LORS DES ATTAQUES ET DES SAUVEGARDES
4	MAXIMUM DE POINTS DE VIE RÉDUIT DE MOITIÉ
5	VITESSE RÉDUITE À 0
6	DÉCÈS

## TRAITS DE PERSONNALITÉ

PERSONNALITÉ  
IDÉAL  
LIEN  
DÉFAUT

**Je change mon humeur ou mon état d'esprit aussi vite que je change de note dans une chanson.**

**Honnêteté. Je déteste ceux qui profitent des autres.**

**Une personne que j'aimais est morte et je me sens responsable. Je cherche à me racheter.**

**J'ai toujours du mal à cacher ce que je pense. On dit que je parle trop.**



## PASSÉ DU PERSONNAGE

Falak était un excellent acrobate, danseur et jongleur d'une des troupes les plus connues de la région et cela depuis aussi longtemps qu'il s'en souvienne... Le truc c'est qu'il a parfois des absences.. des pertes de mémoires plus ou moins longues et il ne sait donc pas vraiment d'où il vient et n'a pas souvenir d'autre chose que de ses amis du cirque itinérant dont il fait parti. Mais une chose dont il est sûr c'est qu'il est fait pour ce métier ! On dit de lui qu'il est charismatique et à l'aise avec les gens. Enfin, il en donne l'impression en tous cas, car il adore se donner en spectacle.

C'est un ensorceleur, et il est évident que sa magie est lié à l'élément de l'air. Mais parfois il perd le contrôle, ses yeux se remplissent de ténèbres et deviennent totalement noir de sang... des larmes coulent faisant fi de la gravité et sa magie devient sauvage et incontrôlable. (Voir "Magie sauvage", "Sursaut de magie sauvage" et "Marée du chaos") Il ne se rappelle pas de ce qu'il fait lorsqu'il est dans cet état.

Suite à un curieux incendie dans leur campement qui tua Nosh, son meilleur ami et d'autres de ses camarades, ils se retrouvèrent sur la paille et sans emploi. La troupe se sépara et il ne resta plus que Willow, Cassandra et lui.

Ils finirent par rejoindre Kaelen et Saloua, 2 mercenaires avec qui il viennent d'ailleurs de remplir avec succès leur dernière mission. Ils ont espéré de remonter une troupe et de retrouver leur notoriété perdue.

Ajoute 50 PO à ta bourse.

La rencontre entre ces deux groupes a été initiée par Falak, qui avait la douloureuse tâche d'annoncer à Saloua, la sœur de Nosh, le décès de ce dernier. Falak a la volonté de veiller sur Saloua, même si elle semble être parfaitement capable de se débrouiller par elle-même.

## AUTRES INFORMATIONS



## SIGNES PARTICULIERS

Peut avoir un accès si tu le souhaite : qui ressemble à de l'arabe ou de l'italien, du méditerranéen.

Ses tatouages s'illuminent quand il jette un sort et sa peau prend une teinte bleutée.  
(Le bleu de l'illustration est quelque peu exagéré)



## LANGUES MAÎTRISÉES

Commun	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT
Elfique	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT
	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT
	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT



## OUTILS MAÎTRISÉS

Flûte	<input type="checkbox"/> EXPERTISE
Charrette	<input type="checkbox"/> EXPERTISE
	<input type="checkbox"/> EXPERTISE
	<input type="checkbox"/> EXPERTISE



## ARMES &amp; ARMURES MAÎTRISÉES

<input type="checkbox"/> ARMURES LÉGÈRES	<input type="checkbox"/> ARMURES INTERMÉDIAIRES
<input type="checkbox"/> ARMURES LOURDES	<input type="checkbox"/> BOUCLIERS
<input type="checkbox"/> ARMES COURANTES	<input type="checkbox"/> ARMES DE GUERRE
dague, flèchette, fronde, bâton, arbalète légère	



## ARMURES &amp; PROTECTIONS

NOM / TYPE	CA



## OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE	MAX	REST.



## RICHESSES

## NIVEAU DE VIE

CUIVRE	ARGENT	ELECTRUM	OR	PLATINE
--------	--------	----------	----	---------



## ÉQUIPEMENT

Sac de voyage	Gamelle
Tenue de voyageur	Boîte d'allume-feu
Vêtements tape à l'œil	Gourde d'eau
Talc (poudre)	Diamant (60PO)
Flûte de Nosh	
Corde (15m)	
Sac de couchage	



## CONSOMMABLES

Torches	TABLE	10	
Rations		10	





**SPECTACLE AMBULANT** : Votre art vous apporte bien des inconvénients, mais il a aussi ses bénéfices. Vous trouvez toujours un lieu où l'on vous offre le gîte et le couvert en échange d'une représentation pour égayer l'ambiance. Tant que vous prenez la peine de vous produire au moins une fois par jour (quand les clients sont nombreux), on vous fournit un logement et une nourriture aussi décente que possible. De plus, vous vous attirez les bonnes grâces de la foule, qui vous perçoit avec un excellent a priori. Cependant, vous ne passez jamais vraiment inaperçu, et plus vous restez dans une ville, plus on vous reconnaît.

### ----- S O R C E L L E R I E -----

**Vous pouvez utiliser vos points de sorcellerie pour gagner des emplacements de sorts supplémentaires ou sacrifier des emplacements de sorts pour gagner des points de sorcellerie supplémentaires. Tout emplacement de sort créé de cette manière disparaît lorsque vous terminez un repos long.**

**CRÉATION D'EMPLACEMENT DE SORTS** : Vous pouvez transformer des points de sorcellerie inutilisés en un emplacement de sort par une action bonus à votre tour. La table ci-dessous indique le coût pour créer un emplacement de sort d'un niveau donné. Vous ne pouvez pas créer d'emplacements de sorts d'un niveau supérieur à 5.

Niveau d'emplacement de sort	-	Coût en points de sorcellerie
1	-	2
2	-	3

**CONVERTIR UN EMPLACEMENT DE SORT EN POINTS DE SORCELLERIE** : Par une action bonus à votre tour, vous pouvez dépenser un emplacement de sort et gagner un nombre de points de sorcellerie égal au niveau d'emplacement.

### ----- M E T A M A G I E -----

**- SORT AMPLE** : Quand vous lancez un sort qui a une portée de 1,50 mètre ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler la portée du sort. Si le sort a une portée de contact, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour faire passer sa portée à 9 mètres.

**- SORT INTENSIFIÉ** : Lorsque vous lancez un sort qui oblige une créature à faire un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, vous pouvez dépenser 3 points de sorcellerie pour donner à une cible du sort un désavantage à son premier jet de sauvegarde contre le sort.

### ----- M A G I E   S A U V A G E -----

**ORIGINE MAGIQUE = MAGIE SAUVAGE** : Votre magie innée provient des forces sauvages du chaos, à l'origine de l'ordre de la création. Vous pourriez avoir subit une exposition à une quelconque forme de magie brute, peut-être par le biais d'un portail vers Limbo, les Plans Élémentaires ou encore le mystérieux Royaume lointain. Peut-être avez-vous été bénî par une puissante fée ou marqué par un démon. Ou votre magie pourrait être un don à la naissance sans aucune raison apparente. Quelle qu'en soit l'origine, cette magie chaotique vit en vous et ne demande qu'à sortir.

**SURSAUT DE MAGIE SAUVAGE** : Vos sorts peuvent déclencher des poussées de magie incontrôlables. Une fois par tour, le MJ peut vous demander de lancer un d20, immédiatement après que vous ayez lancé un sort d'ensorceleur du niveau 1 ou plus. Si vous obtenez un 1, vous déclenchez un effet magique aléatoire. Reportez-vous au tableau de Sursauts de magie sauvage pour déterminer les effets du résultat. Si l'effet de la magie sauvage est un sort, celui-ci est trop violent pour être affecté par votre métamagie. S'il demande normalement de la concentration, dans ce cas il n'en demande pas ; le sort persiste pour sa durée totale.

**MAREE DE CHAOS** : Vous pouvez manipuler les forces du hasard et du chaos pour gagner un avantage à un jet d'attaque, un jet de caractéristique ou un jet de sauvegarde. Lorsque vous le faites, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Tant que vous n'avez pas récupéré l'usage de cette capacité, si vous lancez un sort d'ensorceleur de niveau 1 ou plus, le MJ peut vous demander de faire un jet de Sursaut de magie sauvage (d100). Quel qu'en soit le résultat, vous récupérez ensuite cette capacité.

**VISION DANS LE NOIR** : Grâce à votre sang elfe, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 mètres dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

**ASCENDANCE FÉERIQUE** : Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas vous endormir.

**TABLE DE SURSAUT DE MAGIE** (Voir sur AideDD.org ou le livre de base D&D pour les détails des sorts)

d100	Effet
01-02	Au début de vos prochains tours, refaites un jet de Sursaut de magie sauvage (ignorez ce résultat sur des jets consécutifs). Cet effet dure une minute.
03-04	Pendant une minute, vous pouvez voir toutes les créatures invisibles tant qu'elles sont dans votre champs de vision.
05-06	Un modron (créature artificielle) choisi et contrôlé par le MD apparaît dans un espace inoccupé à 1,50 mètre de vous. Il disparaît une minute plus tard.
07-08	Vous lancez le sort <i>boule de feu</i> de niveau 3 centré sur vous.
09-10	Vous lancez un sort <i>projectile magique</i> de niveau 5.
11-12	Lancez un d10. Votre taille varie de 2,50 cm x le résultat du jet. Si le résultat est paire vous grandissez, s'il est impair, vous rapetissez.
13-14	Vous lancez le sort <i>confusion</i> centré sur vous-même.
15-16	Pendant une minute, vous regagnez 5 points de vie au début de chacun de vos tours.
17-18	Une longue barbe faite de plumes vous pousse soudainement. Celle-ci s'évanouit dans un nuage de plumes lorsque vous éternuez.
19-20	Vous lancez le sort <i>graisse</i> centré sur vous-même.
21-22	Les créatures ont un désavantage à leur jets de sauvegarde contre le prochain sort que vous lancez dans la minute qui suit.
23-24	Votre peau devient bleu. Un sort de <i>délivrance des malédictions</i> peut mettre fin à cet effet.
25-26	Un oeil apparaît sur votre front pendant une minute. Pendant cette durée, vous avez un avantage à vos jets de Sagesse (Perception) qui se basent sur la vue.
27-28	Pendant une minute, tous vos sorts dont le temps d'incantation est d'1 action ont un temps d'incantation d'1 action bonus.
29-30	Vous vous téléportez à 18 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.
31-32	Vous êtes transporté dans le Plan Astral jusqu'à la fin de votre prochain tour, après quoi vous retournez à votre position d'origine, dans l'espace inoccupé le plus proche.
33-34	Le prochain sort que vous lancez dans la minute qui suit fait le maximum de dégâts.
35-36	Lancez un d10. Votre âge varie d'un nombre d'années équivalent au résultat du jet. Si le résultat est pair, vous vieillissez, sinon vous rajeunissez (minimum 1 an).
37-38	1d6 flumphs contrôlés par le MD apparaissent dans un périmètre de 18 mètres et ont peur de vous. Ils disparaissent au bout d'une minute.
39-40	Vous regagnez 2d10 points de vie.
41-42	Vous vous transformez en plante en pot jusqu'au début de votre prochain tour. Sous cette forme, vous êtes incapable d'agir et avez la vulnérabilité à tous les types de dégâts. Si vous tombez à 0 point de vie, votre pot casse et vous retrouvez votre forme d'origine.
43-44	Pendant une minute, vous pouvez utiliser à chaque tour votre action bonus pour vous téléporter dans un rayon de 6 mètres.
45-46	Vous lancez le sort <i>l'évitement</i> sur vous.
47-48	Une licorne contrôlée par le MD apparaît à 1,50 mètre de vous puis disparaît une minute plus tard.

49-50	You ne pouvez plus parler pendant une minute. Chaque fois que vous essayez, des bulles roses sortent de votre bouche.
51-52	Un bouclier spectral vous entoure pendant une minute, vous faisant bénéficier d'un bonus de +2 à la CA et de l'immunité au sort <i>projectile magique</i> .
53-54	Vous êtes immunisé à l'intoxication par l'alcool pour les 5d6 prochains jours.
55-56	Vos cheveux tombent puis repoussent progressivement durant les prochaines 24 h.
57-58	Pour la prochaine minute, tout objet inflammable que vous touchez qui n'est ni porté ni équipé par une autre créature prend feu.
59-60	Vous regagnez votre emplacement de sort dépensé le plus faible.
61-62	Pendant une minute, vous criez lorsque vous essayez de parler.
63-64	Vous lancez le sort <i>nappe de brouillard</i> centré sur vous-même.
65-66	Jusqu'à 3 créatures, que vous choisissez, situées à 9 mètres ou moins de vous, prennent 4d10 dégâts de foudre.
67-68	Vous êtes effrayé par la créature la plus proche de vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.
69-70	Toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres deviennent invisibles pendant une minute. L'invisibilité prend fin lorsque la créature attaque ou lance un sort.
71-72	Vous obtenez la résistance à tous les dégâts pendant une minute.
73-74	Une créature aléatoire située dans un rayon de 18 mètres est empoisonnée pendant 1d4 heures.
75-76	Vous vous mettez à briller dans un rayon de 9 mètres pendant une minute. Toute créature finissant son tour à 1,50 mètre de vous est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.
77-78	Vous lancez le sort <i>métamorphose</i> sur vous-même. Si vous ratez votre jet de sauvegarde, vous vous transformez en mouton pour la durée du sort.
79-80	Des illusions de papillons et de pétales de fleur flottent autour de vous dans un rayon de 3 mètres pendant une minute.
81-82	Vous obtenez 1 action supplémentaire immédiatement.
83-84	Toutes les créatures à 9 mètres ou moins prennent 1d10 de dégâts nécrotiques. Vous regagnez autant de points de vie que de dégâts infligés.
85-86	Vous lancez le sort <i>image miroir</i> .
87-88	Vous lancez le sort <i>vo</i> /sur une créature aléatoire dans un rayon de 18 mètres.
89-90	Vous devenez invisible pendant une minute. Pendant ce temps, les autres créatures ne peuvent pas vous entendre. L'invisibilité prend fin lorsque vous attaquez ou lancez un sort.
91-92	Si vous mourrez dans la minute qui suit, vous revenez immédiatement à la vie comme si vous étiez touché par le sort <i>résurrection</i> .
93-94	Votre taille augmente d'une catégorie pendant une minute.
95-96	Vous et toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres obtenez la vulnérabilité aux dégâts perforants pendant une minute.
97-98	Vous êtes entouré d'une faible musique éthérée pendant une minute.
99-100	Vous regagnez tous vos points de sorcellerie.