



DUNGEONS & DRAGONS®

Zunkog De Valcendre (Zun)

NOM DU PERSONNAGE

Sorcerer 2
CLASSE ET NIVEAU
homme-lapin
RACE

Noble
HISTORIQUE
Neutral Good
ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR
POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE	-1	INSPIRATION
	8	BONUS DE MAÎTRISE
DEXTERITÉ	1	
	12	
CONSTITUTION	3	JETS DE SAUVEGARDE
	16	
INTELLIGENCE	0	
	11	
SAGESSE	2	
	14	
CHARISME	4	COMPÉTENCES
	18	

○ -1 Force	○ 1 Dextérité	● 5 Constitution
○ 0 Intelligence	○ 2 Sagesse	● 6 Charisme
○ 1 Acrobaties (Dex)	○ 2 Dressage (Sag)	● 2 Arcanes (Int)
○ -1 Athlétisme (For)	○ 4 Tromperie(Cha)	● 2 Histoire (Int)
○ 4 Intimidation (Cha)	○ 0 Investigation (Int)	● 4 Perspicacité (Sag)
○ 2 Médecine (Sag)	○ 2 Nature (Int)	○ 4 Perception (Sag)
○ 0 Religion (Int)	○ 4 Représentation (C...)	● 6 Persuasion (Cha)
○ 1 Escamotage (Dex)	○ 0 Religion (Int)	○ 1 Discrétion (Dex)
○ 1 Survie (Sag)	○ 2 Survie (Sag)	○ 2 Survie (Sag)

11	ARMOR CLASS	3	INITIATIVE	30	SPEED
Points de vie max	18				
POINTS DE VIE ACTUELS					
POINTS DE VIE TEMPORAIRES					

Total	2	SUCCESES	○ ○ ○	FAILURES	○ ○ ○	DEATH SAVES
HIT DICE						

NOM	ATT	DÉGÂTS / TYPE
Fire Bolt	+6	1d10 Fire
Burning Hands		3d6 Fire
Magic Missile		1d4+1 Force
Light Crossbow	+3	1d8+1 Piercing
Dagger	+3	1d4+1 Piercing
Light Crossbow	+3	1d8+1 Piercing
Dagger	+3	1d4+1 Piercing

ATTAQUES ET INCANTATIONS

0	CP	0	SP	0	EP	0	GP	0	PP
---	----	---	----	---	----	---	----	---	----

- 1 Arcane Focus
- 1 Light Crossbow
- 20 Crossbow Bolts
- 2 Dagger
- 1 Backpack
- 1 Bedroll
- 10 Torch

ÉQUIPEMENT

-Je suis habitué au luxe, je le cherche partout où je vais. -Depuis le réveil de mes pouvoirs, j'ai tendance à toujours avoir une flamme proche de moi pour me rassurer.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

-Je reviendrai chez mes parents en ayant forgé ma propre réputation pour leur prouver que je suis capable.

IDÉAUX

Ma famille est assez connu des nobles, surtout parce qu'on est 15 dans la fratrie (je suis le 5ème plus agé)

LIENS

Je n'ai aucune notion de la valeur de l'argent ou du danger du feu.

DÉFAUTS

Enflammer

Manteau de flamme

démarrage du lièvre

pas chanceux

saut de lapin

Apanage de la noblesse

Sorcery Points

Flexible Casting

CAPACITÉS ET TRAITS

OUTIL: Calligrapher's Supplies

LANGUE: Elvish

ARME: Dagger, Dart, Light Crossbow,

Quarterstaff, Sling

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

NOM	ATT	DÉGÂTS / TYPE	CP	SP	EP	GP	PP
Fire Bolt	+6	1d10 Fire					
Burning Hands		3d6 Fire					
Magic Missile		1d4+1 Force					
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>							
ATTAQUES ET INCANTATIONS							

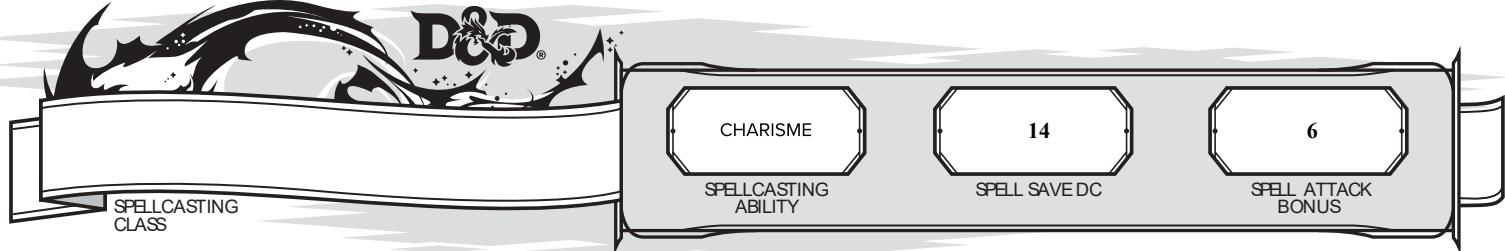
10 Rations

ÉQUIPEMENT

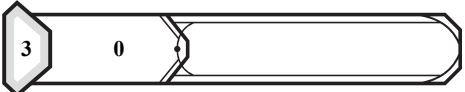
Total: 2	Total: _____
2	SORCERY POINTS

Total: _____	Total: _____
--------------	--------------

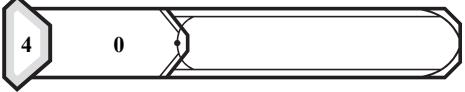
Total: _____	Total: _____
--------------	--------------



Fire Bolt



Message



Minor Illusion



Mage Hand



SPELL LEVEL
SLOTS TOTAL SLOTS EXPENDED



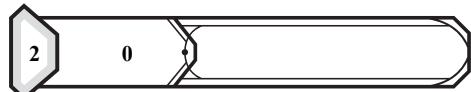
○ Burning Hands



○ Magic Missile



○ Shield



CAPACITÉS ET TRAITS

Enflammer

Au niveau 1, vous obtenez la capacité d'allumer une flamme d'un simple toucher. Au prix d'une action, vous pouvez enflammer magiquement un objet que vous touchez de votre main, comme une torche, de l'amadou ou le bord d'une tapisserie.

Manteau de flamme

À partir du niveau 1, vous pouvez libérer le feu du phoenix qui brûle en vous. Au prix d'une action bonus, vous vous enveloppez magiquement de flammes tourbillonnantes tandis que vos yeux brillent comme des charbons ardents. Pendant 1 minute, vous obtenez les avantages suivants :

- Vous émettez une lumière vive dans un rayon de 9m et une lumière faible sur 9m supplémentaires. - Toute créature qui vous touche ou qui vous atteint avec une attaque au corps à corps en étant à 1,50m ou moins de vous subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de charisme. - À chaque fois que vous lancez des dégâts de feu à votre tour, vous y ajoutez un bonus égal à votre modificateur de charisme. Une fois utilisé, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

démarrage du lièvre

vous ajoutez votre bonus de maîtrise à votre initiative.

pas chanceux

Quand vous ratez un jet de sauvegarde de Dextérité, vous pouvez utiliser votre réaction pour lancer 1d4 et l'ajouter au résultat, pour potentiellement transformer l'échec en succès.

saut de lapin

Une fois par tour, quand vous marchez d'au moins 1,50 m, vous pouvez sauter. Lancez 1d4 et déplacez-vous d'autant de mètres dans la direction de votre choix (ou 1d3 cases). Cette distance supplémentaire ne coûte pas de mouvement, mais vous pouvez sauter seulement si votre vitesse n'est pas nulle.

Apanage de la noblesse

Grâce à votre noble naissance, les gens sont enclins à penser le meilleur de vous. Vous êtes le bienvenu dans la haute société, et les gens supposent que vous avez le droit d'être là où vous êtes. Les gens ordinaires font tout pour vous accueillir et éviter de vous déplaire, et les personnes de haute naissance vous traitent comme un membre de leur sphère sociale. Vous pouvez obtenir une audience avec un noble local si vous en avez besoin.

Sorcery Points

At 2nd level, you tap into a deep wellspring of magic within yourself. This wellspring is represented by sorcery points, which allow you to create a variety of magical effects. You have 2 sorcery points, and you gain more as you reach higher levels, as shown in the Sorcery Points column of the Sorcerer table. You can never have more sorcery points than shown on the table for your level. You regain all spent sorcery points when you finish a long rest.

Flexible Casting

You can use your sorcery points to gain additional spell slots, or sacrifice spell slots to gain additional sorcery points. You learn other ways to use your sorcery points as you reach higher levels. Creating Spell Slots. You can transform unexpended sorcery points into one spell slot as a bonus action on your turn. The Creating Spell Slots table shows the cost of creating a spell slot of a given level. You can create spell slots no higher in level than 5th. A 1st level Spell Slot cost 2 Sorcery Points A 2nd level Spell Slot cost 3 Sorcery Points A 3rd level Spell Slot cost 5 Sorcery Points A 4th level Spell Slot cost 6 Sorcery Points A 5th level Spell Slot cost 7 Sorcery Points Converting a Spell Slot to Sorcery Points. As a bonus action on your turn, you can expend one spell slot and gain a number of sorcery points equal to the slot's level.

SORTS

Fire Bolt

Évocation cantrip

Durée d'incantation : 1 action

Portée : 120 feet

Cible : A creature or object within range

Composantes : V S

Durée : Instantaneous

Description :

You hurl a mote of fire at a creature or object within range. Make a ranged spell attack against the target. On a hit, the target takes 1d10 fire damage. A flammable object hit by this spell ignites if it isn't being worn or carried. This spell's damage increases by 1d10 when you reach 5th level (2d10), 11th level (3d10), and 17th level (4d10).

Message

Transmutation cantrip

Durée d'incantation : 1 action

Portée : 120 feet

Cible : A creature within range

Composantes : V S M

Durée : 1 round

Description :

You point your finger toward a creature within range and whisper a message. The target (and only the target) hears the message and can reply in a whisper that only you can hear. You can cast this spell through solid objects if you are familiar with the target and know it is beyond the barrier.

Magical silence, 1 foot of stone, 1 inch of common metal, a thin sheet of lead, or 3 feet of wood blocks the spell. The spell doesn't have to follow a straight line and can travel freely around corners or through openings.

Minor Illusion

Illusion cantrip

Durée d'incantation : 1 action

Portée : 30 feet

Cible : See text

Composantes : S M

Durée : 1 minute

Description :

You create a sound or an image of an object within range that lasts for the duration. The illusion also ends if you dismiss it as an action or cast this spell again. If you create a sound, its volume can range from a whisper to a scream. It can be your voice, someone else's voice, a lion's roar, a beating of drums, or any other sound you choose. The sound continues unabated throughout the duration, or you can make discrete sounds at different times before the spell ends. If you create an image of an object—such as a chair, muddy footprints, or a small chest—it must be no larger than a 5-foot cube. The image can't create sound, light, smell, or any other sensory effect. Physical interaction with the image reveals it to be an illusion, because things can pass through it. If a creature uses its action to examine the sound or image, the creature can determine that it is an illusion with a successful Intelligence (Investigation) check against your spell save DC. If a creature discerns the illusion for what it is, the illusion becomes faint to the creature.

Mage Hand

Invocation cantrip

Durée d'incantation : 1 action

Portée : 30 feet

Cible : A point you choose within range

Composantes : V S

Durée : 1 minute

Description :

A spectral, floating hand appears at a point you choose within range. The hand lasts for the duration or until you dismiss it as an action. The hand vanishes if it is ever more than 30 feet away from you or if you cast this spell again. You can use your action to control the hand. You can use the hand to manipulate an object, open an unlocked door or container, stow or retrieve an item from an open container, or pour the contents out of a vial. You can move the hand up to 30 feet each time you use it. The hand can't attack, activate magic items, or carry more than 10 pounds.

Burning Hands

Évocation 1

Durée d'incantation : 1 action

Portée : Self (15-foot cone)

Cible : Self (15-foot cone)

Composantes : V S

Durée : Instantaneous

Description :

As you hold your hands with thumbs touching and fingers spread, a thin sheet of flames shoots forth from your outstretched fingertips. Each creature in a 15-foot cone must make a Dexterity saving throw. A creature takes 3d6 fire damage on a failed save, or half as much damage on a successful one. The fire ignites any flammable objects in the area that aren't being worn or carried.

À plus haut niveau: When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the damage increases by 1d6 for each slot level above 1st.

Magic Missile

Évocation 1

Durée d'incantation : 1 action

Portée : 120 feet

Cible : A creature of your choice that you can see within range

Composantes : V S

Durée : Instantaneous

Description :

You create three glowing darts of magical force. Each dart hits a creature of your choice that you can see within range. A dart deals 1d4 + 1 force damage to its target. The darts all strike simultaneously, and you can direct them to hit one creature or several.

À plus haut niveau: When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the spell creates one more dart for each slot above 1st.

Shield

Abjuration 1

Durée d'incantation : 1 reaction, which you take when you are hit by an attack or targeted by the magic missile spell

Portée : Self

Cible : Self

Composantes : V S

Durée : 1 round

Description :

An invisible barrier of magical force appears and protects you. Until the start of your next turn, you have a +5 bonus to AC, including against the triggering attack, and you take no damage from magic missile.