

LINBAAR PECK



GNOME ILLUSIONNISTE

Année 1067  
Alcyon

# FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création 18/07/2023

Nom

**LINBAÛ PECK**

Classe **Illusionniste / Acrobate** Titre **Maitre Manipulateur** Niveau **4/5**  
Race **Gnôme de surface** Sex **F** Age **139 ans** Poids **30 kg** Taille **99 cm**  
Talents acquis **Prestidigitateur** Classe social **LMC**

Couleur de peau **Brun bois** Couleur des yeux **Bleu clair** Couleur des cheveux **Blanc** Age de mort **666 ans**  
Spécialisation **Fait des tours de magie avec des cordes et des cartes pour amuser les enfants**  
Vision **Infravision à 20m** Langues **Commun, Alignement, Argot des acrobates, Gnôme, Nain, Gnôme, Hobbit, Gobelin, +2**  
Possession **1200 po** Détection **Détecter la pente ou l'inclinaison dans un passage ascendant ou descendant 80%**  
Bourse **5 PP, 25 PO, 10 PA, 20 PE** Déterminer la direction d'un déplacement (voyage) souterrain **70%**  
Gemmes **2 gemmes de 10 PO** Déterminer des plafonds, des murs ou des sols dangereux **50%**  
Déterminer la profondeur approximative sous le sol **60%**

Alignement **Chaotic Neutre**

**Force**

<b>F</b> <sub>9</sub>	<b>F</b> <sub>9</sub>	Ajustement	toucher	dommage	Ajustement	N	Défonçage	1-2	Torsion	1%
			N	N	poids		de porte		barreau	

**Intelligence**

<b>I</b> <sub>17</sub>	<b>I</b> <sub>17</sub>	Langue	Chance de connaître	75%	Minimum. de	8	Maximum de	14
		aditionnelle	les sorts		sorts / niv.		sorts / niv.	

**Sagesse**

<b>S</b> <sub>14</sub>	<b>S</b> <sub>14</sub>	Ajustement	Bonus	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Echec
		magique	sorts	/	/	/	/	/	sorts

**Dextérité**

<b>D</b> <sub>18</sub>	<b>D</b> <sub>18</sub>	Ajustement réaction	+3	Ajustement projectiles	+3	Ajustement classe	-4
						d'armure	

**Constitution**

<b>C</b> <sub>16</sub>	<b>C</b> <sub>16</sub>	Ajustement	Choc	95%	Chance de	96%	Nombre de	0
		point de vie	métabolique		résurrection		résurrections	

**Charisme**

<b>C</b> <sub>9</sub>	<b>C</b> <sub>9</sub>	Nombre maximal de	4	Ajustement loyauté	N	Ajustement réaction	N
		suiuants					

**Beauté**

<b>B</b> <sub>8</sub>	<b>B</b> <sub>8</sub>	Bonus / Malus charisme	N	Bonus / Malus race	N
-----------------------	-----------------------	------------------------	---	--------------------	---

**Talents de classe**

**Illusionniste**

Niveau 1 : 3 + 1\* = 3  
Niveau 2 : 2 + 1\* = 2  
Niveau 3 : 0  
Niveau 4 : 0  
Niveau 5 : 0  
Niveau 6 : 0

**Acrobate**

Pickpocket 60%  
Crochetage 62%  
Pièges 55%  
Dépl. silencieux 55%  
Diss. dans l'ombre 46%  
Acuité auditive 20%  
Escalade 90%  
Lecture des langues 25%

**Classe d'armure**

Armure portée	Bracelet AC6	CA	6
Bouclier portée		Bonus	0
Autres objets	Anneau +2	Bonus	-2
Dextérité	-4 contre les gnolls, les goblours, les ogres, les ogres-mages, les trolls, les géants ou les titans	Bonus	-4
	CA de dos 4 CA de face 0		

**Jet de protection**

Paralyse/Poison/Mort magique	12	<b>Bonus dextérité</b>	+3
Pétrification/Polymorph	11	<b>Bonus sagesse</b>	+0
Baton/Baguettes/Batonnet	+4 11	<b>Bonus constitution</b>	+2
Souffle	15	<b>Bonus magique</b>	anneau +2
Sorts	+4 12		

**Armes utilisées**

Arme	TACO	Force	Magie	Spé	P/M	G	Spé	Force	Magie	Bonus	Commentaires
Baton	20			/	1-6	1-6	/				
Dagues	20			/	1-4	1-3	/				backstab, x2

**Point de vie**

Total	Tiré	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
30	20	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
Ajustement const.	+2	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
		78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

**Vitesse de déplacement**

Pied	Vol	Nage
10"	"	"

**Aptitudes spéciales** Equipement de base :

Sac à dos, belladone, fromage, Ration enrichies (2), rations sèches (1 semaine), 1 gourde d'eau, 5 bougies, 1 briquet+ Pierre, 2 torches, 1 petite boîte en fer, cape, ceinture, sandales, 1 grappin + 25 m corde +1 au touché sur les gobelins et les kobolds  
AC -4 contre les gnolls, les goblours, les ogres, les ogres-mages, les trolls, les géants ou les titans

**Point d'expérience**

Bonus 10%  
15628 / 15628 xp  
Niveau supérieur  
18001 / 20001 xp

# CONNAISSANCES

Torkyl Nain M

Aridel Elfe des bois M

Drokal Nain M

Lohtar Moine M

Damarys ½ elf F

Eldalote Elfe des bois F Chêne

Estrid Tinuriel Elfe gris F Lune  
couchante

Gaspar

Edgar

Garcin

Robust Rock Humain barbare

Berdualde Humain M Barbare

Myelyste Humain F Barbare

Gora/Gork Humain Barbare

Ze'Er ??? Homme

Ze'Ev ??? Femme

Piotré Illusionniste Gnome M

# OBJETS

Bracelet AC6

Anneau +2

Anneau de contrôle des élémentaires d'air

# AVENTURES

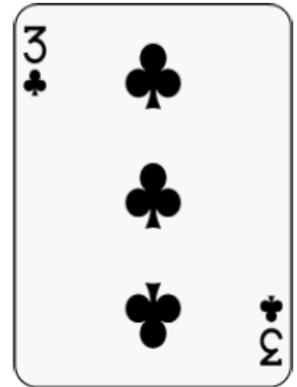
## La foire impériale de Alfeish

Linda Peck s'est rendu en 1067 à la foire impériale de la magie à Alfeish. Lors de cette foire, l'inauguration s'est vue lancée par l'empereur Algaric 1<sup>er</sup> en personne, accompagnée par Dame Alvira. Un étrange Elfe Noir est apparu en premier pour scruter la foule, comme pour vérifier que l'assemblée ne présentait de danger. Ensuite, il s'est écarté et L'empereur est apparu avec Dame Alvira à son bras. Le discours fut bref mais intense, et la foire était lancée. Après avoir pris ses quartiers sans les faubourgs et fait connaissance de Piotré, il s'est ensuite rendu au feu d'artifice. L'aventure commence alors.

Une aventure d'épreuve commence alors, qu'il a partagé avec ses compagnons :

### Jeu#1 – Vivre ou mourir

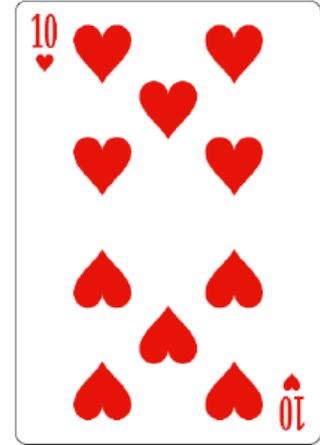
Nom du jeu :	Vivre ou mourir
Règle du jeu :	Choisir la bonne porte dans le délai
But du jeu :	Quitter le bâtiment dans le temps imparti
Difficulté du jeu :	Trois de trèfle
Décor :	L'auberge du gosier insondable
Durée de l'épreuve :	5/4/3/2/1 minutes
Jeu chronométré :	Oui 5/4/3/2/1
Crédit jours visa :	3
XP/PJ :	1 500
Nombre de PNJ :	2 guerrières niv. 1, Thelma et Louise



Quelques détection de la magie ont permis à tous de nous en sortir.

## Jeu#5 – La chasse à la sorcière

Nom du jeu :	La chasse à la Sorcière
Règle du jeu :	Trouver l'assassin de la jeune elfe qui, en réalité, s'est suicidée
Difficulté du jeu :	Dix de Cœur
Temps imparti :	Deux heures
Décor :	Les manufactures d'Urgyen
Jeu chronométré :	Oui
XP/PJ :	3 500
Crédit jours visa :	10
Nombre de PNU :	49



La sorcière était déjà morte.

## L'or qui garde l'or

Nom du jeu :	L'or qui garde l'or.
Règle du jeu :	Tuer le dragon d'or pour lui prendre son trésor.
Difficulté du jeu :	Dame de Carreau.
Temps imparti :	Ce jeu n'est pas chronométré.
Décor :	Les mines d'argent.
Jeu chronométré :	Non
XP/PJ :	5 000
Crédit jours visa :	3
Nombre de PNU :	Ø



L'illusion a été vite découverte et deux sommeil ont permis de terminer l'épreuve. Merci à ???.

Amplification	Amplify	(C 1s; R Touch; D 1 hr/L; A 1 source bruit; S Nil)	Modifie jusqu'à 5 fois +/- le volume sonore qui passe dans le disque
Armure	Armor	(C 1r; R Tch; D Spl; A 1 Cr; S Nil)	Donne une CA6
Rumeur Illusoire	Audible glamor	(C 2s; R 6"+1/L; D 2r/L; A Hearing; S Spl)	Génère un son comme souhaité par l'illusionniste
Équilibre	Balance	(C 2s; R Touch; D 2r/L; A 1pers; S Nil)	Permet de garder l'équilibre dans des situations où on devrait perdre pied
Acier Noir	Blacksteel	(C 1s; R 0; D 2t/L; A 1 weapon; S Nil)	Armes noire silencieuse qui ne renvoie pas la lumière
Respiration	Breathe	(C 1s; R 0; D 2r/L; A lanceur; S Nil)	Permet de respirer dans l'eau, sous une avalanche, enterré par une tempête de sable, etc
X Caméléon	Chameleon	(C 1r; R 0; D 2r/L; A Cr; S Nil)	Caméléon
Changement d'Apparence	Change Self	(C 1s; R 0; D 2d6r + 2r/L; A Cast; S Nil)	Changement d'apparence
Orbe Chromatique	Chromatic orb	(C 1s; R 0; D Spe; A 1crt; S Neg)	Si la cible n'est pas à plus de 10 mètres, un bonus de +3 est donné au jet de toucher. Si la cible se trouve entre 10 et 20 mètres, le bonus est de +2, et de +1 si elle se trouve entre 20 et 30 mètres. Lire les effets
Adhérence	Cling	(C 1s; R touch; D 1r+1r/L; A ;crt touchée S Nil)	Permet l'adhérence que une surface glissante
Couleur	Color	(C Spe; R Touch; D Perm; A 7m²; S Nil)	Change la couleur d'un habit
Vapeur Colorée	Color spray	(C 1s; R 0; D Inst; A Spl; S Spl)	Les victimes qui ratent leur JS (ou qui n'y ont pas droit), et dont les Dés de Vie ou les niveaux sont inférieurs ou égaux à ceux du magicien, sont plongées dans l'inconscience pour 2d4 rounds.
Lumières Dansantes	Dancing Light	(C 1s; R 4"+1/L; D 2r/L; A Spl; S Nil)	Lumières Dansantes
Retard d'Image / Avance d'Im:	Delay image	(C 1s; R touch; D 5r/L+1r/L; A 1crt; S Neg)	Ceci donne un bonus de -2 à la CA de la créature et +1 aux jets de sauvegarde contre les attaques magiques directes,
Détection de la Magie	Detect magic	(C 1s; R 0; D 1r/L; A 1" x6 "; S Nil)	Détection de la Magie
Regards Fixes Retors	Devious stares	(C 1s; R 2m/L; D 2r/L; A 1crt; S Neg)	Fait croire à une cible qu'il est observé par une personne méchante
Distorsion	Distort	(C 1s; R 0; D 1hr/L; A 1 source <1.5m; S Nil)	Distorsion du son
Effacement	Erase	(C 1s; R 3"; D Pmt; A 1 scroll or 2 pages; S Neg)	Effacement
Feuille Morte	Feather fall	(C 1/10 s; R 1"/L; D 1sr/L; A Spl; S Nil)	Feuille Morte
Gantelet	Gauntlet	(C 1s; R 0; D 9r; A one hand launcher; S Nil)	Gantelet invisible autour d'une main qui ne peut pas être écrasé, permet de bloquer des portes (une main dans la porte)
Réflexion du Regard	Gaze reflection	(C 1s; R 0; D 2r + 1r/L; A Spl; S Nil)	Permet de se prémunir des attaques par le regard
Fermeture	Hold portal	(C 1s; R 2"/L; D 1r/L; A 80 sqft/L; S Nil)	Fermeture
Hypnotisme	Hypnotism	(C 1s; R 5 yds; D 1r + 1r/L; A Spl; S Neg)	Le magicien force 1 d6 créatures se trouvant dans la zone d'effet à être sensible à une suggestion.
Identification	Identify	(C 1t; R 0; D 1s/L; A 1 Obj; S Spl)	Identification
Saut	Jump	(C 1s; R Tch; D Spl; A 1 Cr; S Nil)	Les sauts ont une longueur maximum de 10 mètres en avant ou en hauteur et de 3 mètres en arrière.
Masque	Mask	(C 1s; R 0; D Spe; A visage du lanceur; S Nil)	Masque
Aura Magique de Nystul	Nystul's magical a	(C 1r; R Tch; D 1 day/L; A Spl; S Spl)	
Carillon de Libération d'Otto	Otto's chime of rel	(C 1s; R 60m; D 1s; A 1Cr; S Nil)	
X Force Fantasmagorique	Phantasmal force	(C 3s; R 8"+1/L; D Spl; A 8 sqft+1/L; S Spl)	Force Fantasmagorique
Prestidigitation / Doigts Mal:	Prestidigitation	(C 3s; R 0; D 1r/L; A lanceur; S Spe)	
Lecture de la Magie	Read magic	(C 1r; R 0; D 2r/L; A Spl; S Nil)	Lecture de la Magie
Course	Run	(C 1r; R Tch; D 2r/L; A Spl; S Nil)	
X Sommeil	Sleep	(C 1s; R 3"+1/L; D 5r/L; A 3" dia; S Nil)	Sommeil
Moquerie	Taunt	(C 1r; R 3"; D 1st; A 2 HD/L; S Nil)	
Ventriloquie	Ventriloquism	(C 1s; R 1"/L; D 2r+1/L; A 1 Obj; S Nil)	

2 Altération	X	Apparence Altérée	Alter self	(C 2s; R 0; D 3d4 r + 2r/l; A Cast; S Nil)
2 Illusion / Fantasme	X	Apparition	Apparition	(C 1r; R Touch; D 1r/L; A crt touché; S Neg)
2 Altération	X	Lumière Noire	Black Light	(C 2s; R 3m/L; D 1r/L; A globe 6m rad; S Neg)
2 Altération	X	Lame Bondissante	Bladeleap	(C 2s; R 3m/L; D 1r; A 1 lame; S Nil)
2 Illusion / Fantasme	X	Cécité	Blindness	(C 2s; R 30 yds + 10yds/l; D Spl; A 1 Crt; S Neg)
2 Illusion / Fantasme	X	Flou	Blur	(C 2s; R 0; D 3r + 1r/l; A Cast; S Nil)
2 Divination	X	Camouflage	Camouflage	(C 2s; R 20m rad; D 1t/L; A 1pers/L; S Neg)
2 Altération	X	Lumière Continue	Continual light	(C 2s; R 6"; D Pmt; A 6" sphere; S Spl)
2 Altération	X	Dommage Miroir	Damage mirror	(C 2s; R 0; D 1r; A 3m rad; S Nil)
2 Altération	X	Ténèbres, rayon de 5 mètres	Darkness, 15' radi	(C 2s; R 1"/L; D 1t+1r/L; A 1 1/2" sphere; S Spl)
2 Illusion / Fantasme	X	Surdit�	Deafness	(C 2s; R 60 yds; D Spl; A 1 Crt; S Neg)
2 Divination	X	D�tection de l'invisibilit�	Detect invisibility	(C 2s; R 1"/L; D 5r/L; A 1" path; S Nil)
2 Alt�ration	X	D�placement	Displace Self	(C 2s; R 0; D 1r/L; A lanceur; S Nil)
2 Illusion / Fantasme	X	Masque Olfactif de Drawmij	Drawmij's scent r	(C 2s; R Touch; D 1t/L; A 1crt/L; S Spe)
2 Illusion / Fantasme	X	Fascination	Fascinate	(C 2s; R 30m; D Spe; A 1crt; S Neg)
2 Illusion / Fantasme	X	Fl�au	Flail	(C 2s; R Touch; D 100t/L; A crt touch�e; S Neg)
2 Alt�ration	Illusion / Fantasme X	Or des Fous	Fool's gold	(C 1r; R 1"; D 6t/L; A 1 cuft/L; S Nil)
2 Enchantement / Charme	X	Oubli	Forget	(C 2s; R 3"; D Pmt; A 1r+1/3/L past in 2" sq; S Neg)
2 Illusion / Fantasme	X	Motif Hypnotique	Hypnotic pattern	(C 2s; R 30 yds; D spl; A 30 ft cube; S Neg)
2 Illusion / Fantasme	X	Force Fantasmagorique Maje	Improved phantas	(C 2s; R 60 yds+10/l; D Spl; A Spl; S Spl)
2 Illusion / Fantasme	X	Invisibilit�	Invisibility	(C 2s; R Tch; D Spl; A 1 Crt; S Nil)
2 Alt�ration	X	D�blocage	Knock	(C 1s; R 6"; D Spl; A 10 sqft/L; S Nil)
2 Illusion / Fantasme	X	Pi�ge de L�omund	Leomund trap	(C 3r; R Tch; D Pmt; A 1 Obj; S Nil)
2 Alt�ration	X	Bouche Magique	Magic Mouth	(C 2s; R 1"/2L; D Spl; A 1 Obj; S Nil)
2 Illusion / Fantasme	X	Image Miroir	Mirror image	(C 2s; R 0; D 2r/L; A 6' rad; S Nil)
2 Illusion / Fantasme	X	D�tection Fauss�e	Misdirection	(C 2s; R 30 yds; D 8 hrs; A 1 Crt; S Neg)
2 Conjurati�n	X	Armure Fantomatique	Phantomatic Armc	(C 1s; R Touch; D 1r/L; A 1crt inf M; S Nil)
2 Alt�ration	X	Corde Enchant�e	Rop trick	(C 2s; R Tch; D 2t/L; A Spl; S Nil)
2 Alt�ration	X	Fracassement	Shatter	(C 2s; R 6"; D Pmt; A 1 Obj; S Neg)
2 Alt�ration	X	Silence, rayon de 5 m�tres	Silence 15' radius	(C 5s; R 60m; D 2r/L; A sphere 5m rad; S Nil)
2 Conjurati�n	X	Mot de Pouvoir, Silence	Silence, Power Wc	(C 1s; R 60m; D 5r/L; A Spe; S Neg)
2 Alt�ration	X	Vocalise	Vocalise	(C 1r; R Tch; D 5r; A 1Caster; S Nil)
2 Alt�ration	X	Mur Contre les Bruits	Wall against nois	(C 2s; R 10m/L; D 1h/L; A 10m x 10m x3cm; S Nil)
2 Alt�ration	Illusion / Fantasme X	Vent de Murmures	Whispering wind	(C 2s; R 1 mil/L; D Spl; A 2" rad; S Nil)
2 Alt�ration	X	Verrou de Magicien	Wizard lock	(C 2s; R Tch; D Pmt; A 30 sqft/L; S Nil)