



Azur'ael Ombrelune

ELFE DE LUNE (Lunargent)

Ensorcelleur 6
Incantatrice 8

Niv 14

Agée de 218 ans
Chaotique bon / Sehanine
1 m 64 / 48 kg

CARACTERISTIQUES ET COMPETENCES

INTELLIGENCE	22	6	SAGESSE	10	0
Art de la magie	39		Perception	12	
C. Architecture et ingénierie	11		Premier secours	5	
C. Exploration souterraine	12		Psychologie	6	
C. Folklore local	11		Survie	2	
C. Géographie	11				
C. Histoire	12		CHARISME	24	7
C. Mystères	24		Déguisement	9	
C. Nature	16		Dressage	9	
C. Noblesse et royauté	11		Intimidation	13	
C. Plans	13		Représentation danse	16	
C. Religion	12		Représentation chant	9	
Estimation	8		Social	9	
Linguistique	13		Tromperie	17	
Métier (Alchimie)	12		Utilisation d'objet magique	13	
DEXTERITE	18	4	CONSTITUTION	12	1
Agilité	6		Concentration	20	
Equitation	6				
Evasion	11		FORCE	8	-1
Furtivité	14		Athlétisme	11	
Maîtrise des cordes	6		Natation	1	

LANGUES

Céleste, Commun, Draconien, Drow profond, Elfique, Gnome, Illuskan, Orque, Sylvestre

PROTECTIONS & VITALITE

POINTS DE VIE 129

dont temporaire **65**

SAUVEGARDE

Vigueur	14
Réflexe	17
Volonté	21

CLASSE D'ARMURE

Complète	30
Contact	22
Pris au dépourvu	26

IMMUNITES CONTRE

Poison
Effets de terreur
Projectile magique (sort)
Immunité aux attaques de contact à distance

RESISTANCES

Au feu	20
A l'acide	0
Au froid	0
A la magie	0

SPECIAL

Pouvoir d'esquive totale

Si jet de Réflexes réussi contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât

ALERTE ET SENS

Détection des créatures métamorphes

Détection de l'invisibilité

Détection de la magie

ATTAQUE ET MOBILITE

MOBILITE

Initiative	4	
Vitesse de déplacement	9	
Vol	21	Manoeuvrabilité bonne
Nage	9	Respiration sous l'eau

ATTAQUE

Bonus de base	7
Au corps à corps	8
Combat à deux armes	2
A distance	13
Rappel mod de force	-1

ARMES AU CORPS A CORPS

Bonus de +8 contre bousculade et croc en jambe
(sort coeur de terre)

MAGIE

NIVEAU DE LANCEUR DE SORT

Global	14
Pour le sort Métamorphose draconique	15

Son anneau d'arcane endurente procure un bonus de +4 à son niveau de lanceur pour résister à des dissipations

Sort de niveau 0	6	-> le nbre de sort par jours restant	DD 17
Sort de niveau 1	5	-> le nbre de sort par jours restant	DD 18
Sort de niveau 2	5	-> le nbre de sort par jours restant	DD 19
Sort de niveau 3	3	-> le nbre de sort par jours restant	DD 20
Sort de niveau 4	2	-> le nbre de sort par jours restant	DD 21
Sort de niveau 5	4	-> le nbre de sort par jours restant	DD 22
Sort de niveau 6	4	-> le nbre de sort par jours restant	DD 23
Sort de niveau 7	2	-> le nbre de sort par jours restant	DD 24

COMPAGNON DIVIN

Réserve	6
---------	---