



# 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

<b>INTELLIGENCE</b>	<b>24</b>	<b>7</b>	<b>SAGESSE</b>	<b>10</b>	<b>0</b>
Art de la magie	40		Perception	12	
C. Architecture et ingénierie	12		Premier secours	5	
C. Exploration souterraine	13		Psychologie	6	
C. Folklore local	12		Survie	2	
C. Géographie	12				
C. Histoire	13		<b>CHARISME</b>	<b>24</b>	<b>7</b>
C. Mystères	25		Déguisement	9	
C. Nature	17		Dressage	9	
C. Noblesse et royauté	12		Intimidation	13	
C. Plans	14		Représentation danse	16	
C. Religion	13		Représentation chant	9	
Estimation	9		Social	9	
Linguistique	14		Tromperie	17	
Métier (Alchimie)	13		Utilisation d'objet magique	13	
<b>DEXTERITE</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>CONSTITUTION</b>	<b>12</b>	<b>1</b>
Agilité	6		Concentration	20	
Equitation	6				
Evasion	11		<b>FORCE</b>	<b>8</b>	<b>-1</b>
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

<b>Bonus de base</b>	<b>7</b>
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 tout sort de métamorphose	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	7	-> le nbre de sort par jours restant	DD 18
Sort de niveau 2	7	-> le nbre de sort par jours restant	DD 19
Sort de niveau 3	6	-> le nbre de sort par jours restant	DD 20
Sort de niveau 4	6	-> le nbre de sort par jours restant	DD 21
Sort de niveau 5	6	-> le nbre de sort par jours restant	DD 22
Sort de niveau 6	6	-> le nbre de sort par jours restant	DD 23
Sort de niveau 7	3	-> le nbre de sort par jours restant	DD 24

### COMPAGNON DIVIN

Réserve	10
---------	----

### **SORTS ACTIFS (persistés la veille durée 48 heures)**

Détection de la magie, de l'invisibilité et des métamorphes 28 heures

Chance de l'explorateur (toutes les versions) 48 heures

Les Cœurs élémentaires (air, feu, eau et terre) 28 heures

Vol rapide, attaque spectrale, déviation de rayon 48 heures

Bouclier, grâce de la sirène 48 heures