



# Azur'ael Ombrelune

## ELFE DE LUNE (Lunargent)

Ensorceleur 6  
Incantatrice 9

Niv 15

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

## CARACTERISTIQUES ET COMPETENCES

### INTELLIGENCE

24 7

Art de la magie 43  
C. Architecture et ingénierie 14  
C. Exploration souterraine 15  
C. Folklore local 14  
C. Géographie 14  
C. Histoire 15  
C. Mystères 27  
C. Nature 19  
C. Noblesse et royauté 14  
C. Plans 16  
C. Religion 15  
Estimation 11  
Linguistique 16  
Métier (Alchimie) 15

### SAGESSE

10 0

Perception 16  
Premier secours 7  
Psychologie 8  
Survie 4

### CHARISME

24 7

Déguisement 11  
Dressage 11  
Intimidation 15  
Représentation danse 18  
Représentation chant 11  
Social 11  
Tromperie 19  
Utilisation d'objet magique 17

### DEXTERITE

18 4

Agilité 8  
Equitation 8  
Evasion 13  
Furtivité 16  
Maîtrise des cordes 8

### CONSTITUTION

12 1

Concentration 23

### FORCE

8 -1

Athlétisme 13  
Natation 3

### LANGUES

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

## PROTECTIONS & VITALITE

### POINTS DE VIE 151

dont temporaire 83

#### SAUVEGARDE

Vigueur	19
Réflexe	22
Volonté	25

#### CLASSE D'ARMURE

Complète	33
Contact	24
Pris au dépourvu	29

#### 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

Détection des illusions

## 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>	7
Au corps à corps	10
Combat à deux armes	4
A distance	15
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	15
Pour tout sort de métamorphose	16

**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	6	-> le nbre de sort par jours restant	DD 18
Sort de niveau 2	4	-> le nbre de sort par jours restant	DD 19
Sort de niveau 3	4	-> le nbre de sort par jours restant	DD 20
Sort de niveau 4	1	-> le nbre de sort par jours restant	DD 21
Sort de niveau 5	2	-> le nbre de sort par jours restant	DD 22
Sort de niveau 6	1	-> 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
---------	---

### **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

Héroïsme suprême (15 minutes)

Sortilège des arcanes (15 rounds)

Vision lucide