



AZUR'AEI

OMBRELUNE

« Que le sourire lunaire vous guide sur le chemin des mystères qui mène de la vie à la mort »

Membre de la confrérie des gardiens sylvestres

Race : Elfe de lune (Lunargent)

Classe : Ensorceleuse niveau 6
Incantatrice niveau 1

Age : 118 ans

Poids : 41 kg

Taille : 1m64 / moyenne

Alignement : Chaotique Bon

Divinité : Sehanine Lunarc

Langues : Elfique, commun, gnome, draconien, sylvestre, et l'orque

Force : 8 / -1

Intelligence : 16 / +3

Dextérité : 14 / +2

Sagesse : 10 / 0

Constitution : 12 / +1

Charisme : 19 / +4

+1 au charisme au niveau 4

Elfe : +2 en dextérité, -2 en constitution

	Total	Base	Modif.	Divers
Vigueur	2	2	Con +1	
Réflexes	4	2	Dex +2	
Volonté	9	7	Sag +0	+2

Don volonté de fer : +2 js de volonté.

Racial : Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil et +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.

Echarpe +1/froid, Tenue polaire +5/Froid, Cape de Cathalishaera (Froid)

Combat **BBA 3**

- Au corps à corps (mod. Force) : +2 Rapière de maître : attaque 1d20 +3, dégâts 1d6-1, critique 18-20/X2
- A distance (mod. Dextérité) : +5
- Maniement des armes : [Elfe] *L'épée longue, la rapière et les arcs* [Ensorceleur] *Les armes courantes*

Défense et mouvement

- Vitesse de déplacement : 9 m
- Initiative : +2
- Classe d'armure : Maximale 12 / Contact 12 / Surpris 10
- Points de vie : 6d4 ; 4(niv1)+3(niv2)+3(niv3) +4(niv4)+4(niv5)+ 3(niv6)+ 4(niv7)+ 7 (niv/const) = 32

Autres particularités [Elfe de lune]

- Vision nocturne
- Classe de prédilection magicien
- Passage secret (voir compétences)

COMPETENCES

Nombre de points de compétence : (2+modif. INT) = (2+3) 5 x 7 niv = 35

	Classe	Total	DM	Mod.		Div	Commentaires	Coût
Agilité		4		Dex	2	+2	Bottes	
Art de la magie	Oui	13	10	Int	3			7
Athlétisme		-1		For	-1			
Concentration	Oui	11	10	Con	1			7
Con. Mystères	Oui	15	10	Int	3	+2	Bonus Education +2	7
Con. Nature	Oui	9	4	Int	3	+2	Bonus Education +2	1
Con. Histoire	Oui	7	4	Int	3			1
Con. Religion	Oui	7	4	Int	3			1
Dressage		4		Cha	4			
Equitation		2		Dex	2			
Estimation		3		Int	3			
Furtivité		4		Dex	2	+2	Pèlerine	
Intimidation	Oui	8	4	Cha	4			1
Linguistique		4	1	Int	3			1
Maîtrise des cordes		2		Dex	2			
Métier (Herboristerie)	Oui	7	4	Int	3			1
Perception		2		Sag	0	+2	Bonus elfique +2	
Premier secours	Oui	0		Sag	0			
Psychologie		0		Sag	0			
Représentation danse		10	6	Cha	4			6
Social		4		Cha	4			
Survie		0		Sag	0			
Tromperie	Oui	8	4	Cha	4			1
Utilisation d'objet magique	Oui	5	5	Cha	4			1
								35

Bonus racial de +2 aux tests de Perception. Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent.

SES DONs et TRAIT

Niveau 1 Talent régional (Education), don volonté de fer

Niveau 3 Ascendant Fée aquatique (Source : Dragon magazine)

L'ascendance donne un sort supplémentaire connu par niveau de sorts que vous pouvez lancer. Ces sorts appartiennent à la liste suivante : 1- Charme personne ; 2- Changement d'apparence ; 3- Respiration aquatique ; 4- Charme monstre ; 5- Brume mentale ; 6- Contrôle des eaux ; 7- Contrôle du climat ; 8- Flétrissure ; 9- Changement de forme

Avec ce don le personnage ne peut pas apprendre ou lancer des sorts d'invocation comportant le registre création et guérison

Niveau 6 Extension de durée (Source : Manuel du joueur) – Don de métamagie

Un sort à durée étendue dure deux fois plus longtemps qu'indiqué dans sa description. Les sorts permanents, instantanés, ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernés. Un sort à durée étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Niveau 7 Sort positif (Source : Libris Mortis) – Don de métamagie

Les sorts du personnage sont imprégnés d'énergie positive. Un sort positif inflige 50% de dégâts en plus aux morts-vivants mais 50 % de dégâts en moins aux autres créatures et aux objets. Un sort positif mobilise un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

CAPACITES DE CLASSE

Lanceur de sorts profanes (Ensorceleur et Incantatrice)

Niveau 7, sans préparation, avec caractéristique principale le charisme.

DD = 10 +Mod.Cha. +Niv du sort

Etude spécialisée (incantatrice) : Interdiction de lancer des sorts de nécromancie

Compagnon divin : (Ensorceleur, remplace Familier)

Tiré du livre *Complete Champion*

En sacrifiant le lien possible avec une créature, vous gagnez la capacité de conserver l'énergie profane dans une réserve divine qui prend la forme d'une créature spirituelle. Relié à vous par votre propre essence vitale, le compagnon divin peut alors transformer de l'énergie pour octroyer plusieurs effets bénéfiques. Le compagnon divin conserve ou déploie de l'énergie selon votre niveau et vos besoins. Pour alimenter ce réservoir, vous devez lancer un sort ciblé d'au moins un niveau sur cette créature. Le sort ne produit pas son effet normal, le compagnon absorbe tout simplement l'énergie du sort. Il peut stocker un nombre de niveau de sorts égal à votre niveau de lanceur de sorts. Vous pouvez l'alimenter de votre magie par vos sorts à tout moment, mais une fois que vous vous reposez et récupérez tous vos sorts, le compagnon perd sa réserve magique. Le compagnon divin n'est pas de ce monde et ne peut être affecté par des sorts, pouvoirs magiques ou sorts d'effet d'anti-magie ou de dissipation. Il ne peut pas, cependant, transmettre son énergie profane dans un effet de champs ou semblable d'anti-magie. Il utilise votre niveau de lanceur de sort pour n'importe quels jets exigés et quand il transmet l'énergie profane, le niveau de l'effet créé est égal aux nombres de niveaux de sorts consommés. Le compagnon divin peut sortir son énergie de sorts stockée de plusieurs façons, à votre commande. Vous pouvez utiliser chaque effet aussi souvent que vous le souhaitez, jusqu'à ce que l'énergie stockée du compagnon soit épuisé.

Guérison (Su) : au prix d'une action standard, vous pouvez ordonner à votre compagnon divin de convertir l'énergie qu'il a stockée dans un pouvoir de guérison. Celui-ci est l'équivalent d'un sort d'invocation (soins). Cet effet vous guérit pour 1d6 points de dégâts par niveau de sort stocké, ou autant de niveaux que vous désignez (jusqu'au maximum actuellement stocké).

Protection (Su) : au prix d'une action rapide, vous pouvez ordonner à votre compagnon divin de convertir l'énergie qu'il a stockée dans un pouvoir de protection. Celui-ci est l'équivalent d'un sort d'abjuration qui vous fournit un bonus de parade à votre classe d'armure et un bonus de résistance pour vos jets de sauvegarde égaux au nombre de niveau de sort stocké, ou autant de niveaux que vous désignez (jusqu'au maximum actuellement stocké). L'effet dure un round par niveau de lanceur de sort que vous possédez.

Don de métamagie supplémentaire. (Incantatrice)

Aux niveaux 1, 4, 7 et 10, l'incantatrice peut choisir un don de métamagie en qualité de don supplémentaire. Il lui faut néanmoins satisfaire aux conditions du don voulu.

Sorts par jour

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
6	6+1	6+1	4+1						

Sorts connus

- **Au niveau 0 :** Résistance, détection de la magie, rayon de givre, prestidigitation, Destruction des morts vivants, lumières dansantes, manipulation à distance
- **Au niveau 1 :** Bouclier, projectile magique, compétence momentanée, Mot de pouvoir douleur, Jet d'eau
Charme-personne (don ascendant fée aquatique)
- **Au niveau 2 :** Invisibilité, rayon de stupidité, détection de l'invisibilité
Modification d'apparence (don ascendant fée aquatique)
- **Au niveau 3 :** Sphère scintillante, dissipation de la magie
Respiration aquatique (don ascendant fée aquatique)

SPHERE SCINTILLANTE

Source : Compendium arcanique
Évocation [électricité]
Niveau : Ensorcelleur/Magicien 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : rayonnement de 6 m
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts
Résistance à la magie : oui
La sphère scintillante est une importante décharge électrique infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) aux créatures et objets situés dans la zone.
Composantes matérielles : une bille en verre.

JET D'EAU

Source : Dragon Magazine 285
Évocation
Niveau : Ensorcelleur/Magicien 1
Composantes : V,
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : (7,5 m + 1,5 m/ 2 niveaux)
Zone d'effet : rayonnement de 6 m
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Non
Résistance à la magie : oui
Un jet d'eau à haute pression jaillit de votre main sur votre cible. Vous devez réussir un jet d'attaque de contact à distance. Il inflige 1d6 de dégâts par niveau (max 5d6). Il peut également éteindre des petits feux (comme un feu de camp)

RAYON DE STUPIDITE

Source : Compendium arcanique
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : ensorcelleur/magicien 2
Composantes: V, C, M
Temps d'incantation: 1 action simple
Portée : courte (7,50 m +1,50 m/2 niveaux)
Effet: rayon
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui
Ce sort embrouille l'esprit d'un ennemi et endommage son intellect. Le personnage doit réussir une attaque de contact à distance à l'aide du rayon pour frapper la cible. Un sujet touché subit un affaiblissement temporaire de 1d4+t points d'Intelligence. Si la cible est un magicien, il risque de perdre temporairement tout ou partie de ses facultés de lanceur de sorts si sa valeur d'Intelligence chute trop lourdement.
Composante matérielle: un chapeau miniature en forme de cône.
Note : une créature qui tombe à zéro ou en dessous en intelligence s'évanouit.

COMPETENCE MOMENTANEE

Source : Dragon Magazine 350
Divination ; Niveau : Ensorcelleur/Magicien 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Durée : instantanée
Le personnage entrevoit brièvement l'issue favorable possible d'une de ses actions. Au moment de lancer le sort, le lanceur choisit une de ses compétences. Jusqu'au début de son prochain tour, il peut choisir de faire 20 à un jet de la compétence choisie même si cela n'est normalement pas possible.

MOT DE POUVOIR DOULEUR

Source : races of dragon
Enchantement, effet mental
Niveau : ensorcelleur/magicien 1
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action standard
Portée : 7,50 m + 1,50 m/2niv
Cible : une créature vivante avec 100 pv ou moins
Durée : voir texte
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui
Un mot prononcé engendre une souffrance continue à sa cible. Vous prononcez un seul mot qui engendre instantanément 1d6 points de dégâts à la créature de votre choix, et un autre 1d6 points de dégâts tous les rounds suivants jusqu'à l'expiration du sort (voir tableau). Une créature qui détient 101 points de vie ou plus n'est pas affectée par ce sort.
Durée selon les points de vie
50 ou moins : 4d4 rounds
51 – 75 : 2d4 rounds
76 – 100 : 1d4 rounds.

EQUIPEMENTS

- **Vêtements portés :**

- Pèlerine Alassëa
- Allume-feu
- Anneau de subsistance
- Anneau feuille morte
- Antidote
- Baguette de grâce féline
- Bougie
- Bourse de composants mineurs
- Cath'ali
- Chevalière
- Cor du bien/mal
- Feuilles de parchemin
- Habit d'Érudit
- Ky Tel Laf
- Le "Barda"
- Loup Argenté
- Morceau de craie
- Plume d'écriture
- Rapière de maître et son fourreau
- Sceptre mineur d'incantation silencieuse
- Torche éternelle

- **Arme et armure :** rapière de maître (1kg ; équipement régional) ; Foureau (0.5 kg ; donné par Nil'Garith)

- **Le Barda** (poids à vide : 1kg, poids actuel 8,2kg – soit 90% du contenant +1kg) contenant : bougie, couverture d'hiver (1,5kg), une outre (2kg), une plume d'écriture, une pierre à aiguiser (0,5kg), une craie ; feuille de parchemin ; 1 rations de survie (0.5 kg) ; matériel de camouflage (0.5 kg) ; Lembas (0.5 kg) ; tente arboricole (2.5 kg)

- **Trésor :** 45 PP, 4 PO, 7 PA, 1 PC

Poids transportable : Charge légère 13kg, Charge intermédiaire entre 13kg et 26,5kg, Charge lourde entre 26,5kg et 40kg

Poids transporté : 11 kg

→ **Encombrement :** Léger / Intermédiaire / Lourd

[Intermédiaire. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; Lourd. (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course VDx3)].



BROCHE DU LOUP ARGENTE

Objet de la Confrérie

Elle possède des propriétés magiques uniquement utilisables lorsque son propriétaire le souhaite. Une broche perdue, volée ou égarée n'a donc plus aucun pouvoir tant qu'elle n'est pas en contact avec l'individu auquel elle est liée. La Broche permet d'envoyer un message à n'importe quel autre gardien sylvestre, où qu'il se trouve. Ce pouvoir ne fonctionne que dans un environnement naturel, en raison de son pouvoir unique. Le Gardien qui le souhaite, peut réveiller la puissance du métal composant sa broche pour créer un petit mannequin de bois, fait à partir de brindilles, de petites roches et de feuillages. Ce mannequin n'a qu'une seule fonction, qui est de délivrer un message à un autre Gardien. Selon la volonté du créateur, le mannequin de bois peut être une araignée, ou encore un oiseau, qui dans ce cas, volera grâce aux courants d'airs. Le créateur du mannequin peut alors parler à sa création, de vive voix, afin de transmettre le message. Le dernier mot doit être le nom de la personne à être contactée, pour que le mannequin parte immédiatement à sa recherche. Une fois sa cible trouvée, le message est canalisée par la Broche du Gardien, qui peut entendre le message comme si on lui parlait à l'oreille. Une fois sa tâche accomplie, le mannequin retombe à l'état de brindilles et de composants

Pouvoirs

* Caractéristique du Mannequin : Taille : TP, 1DV (5 Pv), initiative +2, vitesse 6m, CA 17, +2 attaques de griffes (1d3-1 dégâts) espace occupé 75 cm allonge 75 cm, For 9, Dex 13, Con 10, Int 9, Sag 10, Cha n/a.

* Fraternité sylvestre : la fraternité des gardiens n'est pas une légende. Elle est telle que lors d'un combat l'union des gardiens accorde certains avantages : un bonus au moral pour résister aux sorts et aux pouvoirs liés à la terreur, et un bonus à l'attaque. Ce bonus est égal au nombre de gardiens combattant ensemble moins un. Il ne peut dépasser un bonus de +4

MEDAILLON KY'TEL'LAF de la Première dame des mystères

Objet de la Confrérie

Le porteur peut activer la magie catalysée dans le cristal pour activer les effets suivants :

- Une force intangible l'entoure et lui offre une protection de son choix : protection contre le mal, armure de mage ou endurance contre les énergies destructrices. Le niveau du sort est celui du porteur plus un niveau. Ce pouvoir magique est activable une fois par jour
- Il reproduit le sort Lueur Féérique une fois par jour. Le niveau du sort est celui du porteur plus un niveau

