



Azur'ael Ombrelune

ELFE DE LUNE (Lunargent)

Ensorceleur	6
Incantatrice	10
Archimage	2
Niv	18

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

CARACTERISTIQUES ET COMPETENCES

INTELLIGENCE	24	7	SAGESSE	11	0
Art de la magie	32		Perception	9	
C. Architecture et ingénierie	12		Premier secours	9	
C. Exploration souterraine	16		Psychologie	11	
C. Folklore local	12		Survie	1	
C. Géographie	12		CHARISME	30	10
C. Histoire	20		Déguisement	11	
C. Mystères	31		Dressage	11	
C. Nature	27		Intimidation	15	
C. Noblesse et royauté	12		Représentation danse	24	
C. Plans	21		Représentation chant	11	
C. Religion	21		Social	11	
Estimation	8		Tromperie	15	
Linguistique	12		Utilisation d'objet magique	14	
Métier (Alchimie)	12		CONSTITUTION	12	1
DEXTERITE	13	1	Concentration	23	
Agilité	6		FORCE	7	-2
Equitation	2		Athlétisme	-1	
Evasion	7		Natation	7	
Furtivité	6				
Maîtrise des cordes	2				

DONS DE MONTEE DE NIVEAU

Au niveau

1	Fée aquatique
3	Volonté de fer
6	Extension de durée
9	Talent art de la magie
12	Ecole renforcée
15	Ecole renforcée
18	Thesard arcanique (changement de forme)

PROTECTIONS & VITALITE

SAUVEGARDE

Vigueur	21
Réflexe	21
Volonté	32

CLASSE D'ARMURE

Complète	20
Contact	11
Pris au dépourvu	19

IMMUNITES

Contre les coups critiques	(sorts de cœur élémentaire)
Contre les attaques sournoises	(sorts de cœur élémentaire)
Contre le poison	(sort chance de l'explorateur persisté)
Contre les effets de terreur	(sort chance de l'explorateur persisté)
Contre toute maladie y compris magique	(charme de bonne santé)
Contre les sorts et effets mentaux	(sort esprit impénétrable)
Contre les divinations le ciblant	(sort esprit impénétrable)
Contre les projectiles magiques	(sort bouclier persisté)
Contre les attaques de contact à distance	(sort déviation de rayons persisté)
Résistance contre le feu / 20	(sort cœur de feu)
Pouvoir d'esquive totale	(sort chance de l'explorateur persisté)

POINTS DE VIE	74
dont temporaire	56

ATTAQUE ET MOBILITE

MOBILITE

Vitesse de déplacement	12	
Vol	21	Manoeuvrabilité bonne
Nage	12	Respiration sous l'eau

ATTAQUE

Notes

Bonus de base	9
Au corps à corps	7
Combat à deux armes	1
A distance	10
Rappel mod de force	-2

ARMES AU CORPS A CORPS

xxxxxx
xxxxxx
xxxxxx
xxxxxx

ARMES DE JET A DISTANCE

xxxxx
xxxxx
xxxxx
xxxxx

AUTRES ARMES A DISTANCE

xxxx
xxxx
xxxx
xxxx

MAGIE

NIVEAU DE LANCEUR DE SORT

Pour le sort Changement de forme

19 Grand arcane (puissance magique)

21 Don (Thèse arcanique)

Sort de niveau 0

6 -> le nbre de sort par jours restant

DD 20

Résistance

Détection de la magie

Lumières dansantes

Manipulation à distance

Message

Prestigation

Lecture de la magie

Signature magique

Détection du poison

Sort de niveau 1

5 -> le nbre de sort par jours restant

DD 21

Compétence momentanée

Bouclier

Actif (persisté)

Projectile magique

Jet d'eau

Endurance aux énergies destructives

Actif (24 heures)

Charme personne (don)

Sort de niveau 2

7 -> le nbre de sort par jours restant

DD 22

Cœur d'air

Actif (36 heures)

Ruse de renard

Rayon de stupidité

Vol rapide

Actif (persisté)

Invisibilité

Modification apparence (don)

Sort de niveau 3

8 -> le nbre de sort par jours restant

DD 23

Cœur d'eau

Actif (36 heures)

Changement de lune

Sphère scintillante

Mur de vent

Respiration aquatique (don)

Sort de niveau 4

2 -> le nbre de sort par jours restant

DD 24

Chance de l'explorateur

Actif (persisté)

Déviation de rayon

Actif (persisté)

Cœur de terre

Actif (36 heures)

Téléportation anticipée

Actif (36 heures)

Charme monstre (don)

Sort de niveau 5

7 -> le nbre de sort par jours restant

DD 25

Cœur de feu

Actif (36 heures)

Télékinésie

+1

xxx

xxx

Brume mentale (don)

Sort de niveau 6 8 -> le nbre de sort par jours restant DD 26
Dissipation suprême
Désintégration +1
xxx
Contrôle des eaux (don)

Sort de niveau 7 6 -> le nbre de sort par jours restant DD 27
Arcane spellsurge Actif (persisté)
xxx
xxx
Contrôle du climat (don)

Sort de niveau 8 5 -> le nbre de sort par jours restant DD 28
Esprit impénétrable Actif (24h)
Sphère téléguidée
Flétrissure (don)

Sort de niveau 9 3 -> le nbre de sort par jours restant DD 29
Changement de forme (don) Actif (persisté)
xxxx

Dons de métamagie obtenus par la classe d'incantatrice

1	Sort positif
4	Sort persistant
7	Easy metamagic (Sort persistant)
9	Incantation silencieuse

Capacités de classe ensorceleur [Compagnon divin](#)

Capacités de classe d'incantatrice [Voir ici](#)
Capacités de classe d'archimage puissance magique
maîtrise de l'énergie

EQUIPEMENT

Robe d'archimage	75 000
Traité de perspicacité+4	137 500
Traité d'autorité +5	110 000
Agrafe de stabilité	4 000
Cape de charisme +6	36 000
Anneau de subsistance	2 500
2 Serres tête en jade	3 000
Charme de bonne santé	7 500
Pierre porte bonheur	20 000
Divers	
xxxxx	
xxxxx	
xxxxx	

395 500