



AZUR'AEL



OMBRELUNE

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

Race : Elfe de lune

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	4	2	Con +1	+1
Réflexes	4	2	Dex +2	
Volonté	8	7	Sag +0	+1

Don Force d'âme : +3 à tous les jets de sauvegarde contre l'absorption d'énergie et les effets de mort, +1 vigueur et 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.

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 au niveau 1 : (2+modif. INT) x 4 = 20

Nombre de points de compétence par niveau : (2+modif. INT) = 5*1 = 5x6niv=30

	Classe	Total	DM	Mod.		Div	Commentaires	Coût
Art de la magie	E I	13	8	Int	3	2	Synergie Mystères	8
Artisanat (alchimie)	E I	5	2	Int	3			2
Bluff	E	9	5	Cha	4			5
Concentration	E I	9	8	Con	1			8
Con. Mystères	E I	13	9	Int	3	1	+1 (Chat)	9
Con. Nature		6	2	Int	3	1	+1 (Chat)	4
Con. Histoire		4		Int	3	1	+1 (Chat)	0
Connaissance Religion		8	4	Int	3	1	+1 (Chat)	8
Contrefaçon		3		Int	3			0
Déplacement silencieux		4		Dex	2	2	+2 (Cath'ali)	0
Détection		1		Sag	0	1	+2 Bonus racial -1 (Chat)	0
Déguisement		6		Cha	4	2	Synergie Bluff	0
Diplomatie		6		Cha	4	2	Synergie Bluff	0
Discrétion		4		Dex	2	2	+2 (Allassëa)	0
Dressage		4		Cha	4			0
Equilibre		4		Dex	2	2	+2 (Cath'ali)	0
Equitation		2		Dex	2			0
Escalade		1		For	-1	2	+2 (Cath'ali)	0
Estimation		3		Int	3			0
Evasion		2		Dex	2			0
Fouille		5		Int	3	2	Bonus racial	0
Intimidation	I	6		Cha	4	2	Synergie Bluff	0
Maîtrise des cordes		2		Dex	2			0
Natation		-1		For	-1			0
Perception auditive		1		Sag	0	1	+2 Bonus racial -1 (Chat)	0
Premier secours	I	0		Sag	0			0
Profession (herboriste)	E I	2	2	Sag	0			2
Psychologie		0		Sag	0			0
Renseignement		4		Cha	4			0
Représentation danse		6	2	Cha	4			4
Saut		-1		For	-1			0
Survie		0		Sag	0			0
E = Ensorceleur / I = Incantatrice / EI = Ensorceleur et Incantatrice								50

Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Lorsqu'elle passe à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, elle a le droit à un test de Fouille automatique afin de voir si elle le remarque.

SES DONS

Niveau 1 Force de l'âme

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 Sort purifié (Source : Les chapitres Sacrés) – Don de métamagie

Un sort modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. S'il inflige des dégâts, les créatures neutres ne subissent que la moitié de ceux-ci, voire le quart si elles réussissent leur jet de sauvegarde (le cas échéant). De leur côté, les créatures d'alignement bon n'en subissent aucun. Par contre, les Extérieurs d'alignement mauvais subissent des dégâts supplémentaires. Le type de dé de dégâts augmente alors d'un cran (chaque d6 devient un d8, chaque d8 devient 2d6, etc.). Par exemple, un éclair purifié lancé par un magicien de niveau 7 inflige 7d6 points de dégâts d'électricité aux créatures mauvaises, demi-dégâts aux créatures neutres et ne fait aucun mal aux créatures bonnes. Enfin, les Extérieurs d'alignement mauvais subiront 7d8 points de dégâts (à moins qu'ils ne soient immunisés contre l'électricité). Un sort purifié mobilise un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Niveau 7 Sort consacré (Source : Les chapitres Sacrés) – Don de métamagie

Un sort modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. De plus, s'il inflige des dégâts, la moitié de ceux-ci (on arrondit à l'entier inférieur) émanent d'une source divine et ne sont pas sujets à une résistance ou une immunité contre les attaques d'énergie destructive. Par exemple, une tempête de feu lancée par un prêtre de niveau 16 inflige 16d6 points de dégâts dont la moitié par le feu et l'autre par la force du pouvoir divin. Ainsi, les créatures immunisées contre le feu subissent tout de même la moitié des dégâts. Un sort consacré nécessite 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.

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.

Métamagie coopérative (Sur).

Au niveau 1, l'incantatrice gagne le pouvoir d'appliquer n'importe lequel de ses dons de métamagie (à l'exception d'Incantation rapide, Incantation silencieuse et Incantation statique) à un sort lancé par un allié consentant. Ce dernier n'a pas besoin de préparer le sort sous forme de métamagie ni de mobiliser un emplacement de sort d'un niveau supérieur. En effet, l'incantatrice modifie simplement le sort lors de l'incantation. A l'instar d'une incantation normale, l'utilisation de ce pouvoir se fait au prix d'une action simple qui provoque une attaque d'opportunité. L'incantatrice peut néanmoins user de la compétence Concentration comme si elle lançait un sort sur la défensive. Elle doit préparer une action pour user de métamagie coopérative lorsque son allié commence l'incantation et se trouver dans une case adjacente à celui-ci. L'incantatrice doit effectuer un test d'Art de la magie ($DD\ 18 + [3 \times \text{niveau de sort modifié}]$) pour réussir. Le « niveau de sort modifié » est le niveau de l'emplacement de sort qui devrait être mobilisé s'il était préparé à l'aide du don de métamagie appliqué. Les dons de métamagie utilisés par le lanceur de sorts comptent également dans ce calcul. Par exemple, si l'incantatrice applique le don Quintessence des sorts à l'éclair multiple d'un allié, le niveau de sort modifié est égal à 9 (6 pour le sort, +3 pour le don Quintessence des sorts) et le DD est égal à $18 + (3 \times 9) = 45$. Si elle applique le même don à l'éclair multiple silencieux d'un allié, le niveau de sort modifié est égal à 10 et le DD du test d'Art de la magie est égal à 48. L'incantatrice peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à $3 +$ son modificateur d'Intelligence.

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, couleurs dansantes, mot de pouvoir douleur
Protection contre le mal
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, protection contre les énergies destructives
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.

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.

MOT DE POUVOIR DOULEUR

Source : races of dragon
Enchantement, effet mental
Niveau : ensorcelleur/magicien 1
Composants : 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.

