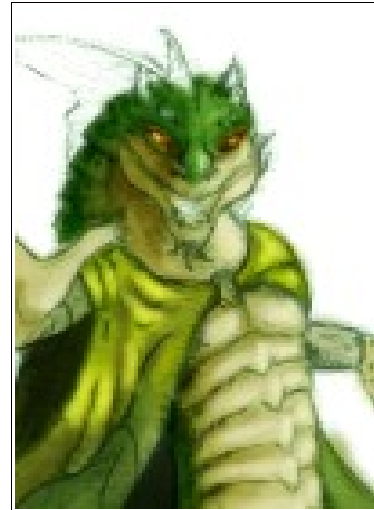


- Nom                               Led Shark
- Genre                            Masculin
- Race                             Homme-lézard
- Classe                          Druide
- niveau                          5
- Âge                             plus de cent vingt ans  
                                      ( il ne sais pas vraiment )
- Alignement                    neutre mauvais
- Divinité servie               Shar
- Taille                          2 m
- Poids                          75 kg
- Caractère



Distant, secret, taciturne, noctambule, un poil sadique, méprisant. Il parle constamment (en draconien) à son compagnon animal... Bref Led Shark est un solitaire il parcourt ce nouveau continent à la recherche d'un lieu où se fixer et de quelques nains à égorger à pleines dents...

- Apparence

Un homme lézard ne passe jamais inaperçu, Led Shark encore moins, avec ses deux mètres et sa grâce de reptile, il attire irrésistiblement les regards. Ses grandes écailles vertes et ses yeux paisibles trahissent un âge avancé pour un reptile.

Il porte une belle armure de cuir noir décorée avec des motifs d'argent, et sur ses épaules se love son fidèle compagnon, Shish-II-Hash, un magnifique serpent à la peau noire et aux reflets verts. Une javeline et deux cimeterres sont ses seules armes apparentes.

## Informations complémentaires :

### Led Shark

- Scores :
  - Force 11
  - Dextérité 17
  - Constitution 12
  - Intelligence 10
  - Sagesse 15
  - Charisme 12
- CA : 15+3 = 18
- Bonus d'attaque :
  - corps à corps : 3
  - distance : 6
- Talents :
  - acrobatie : 6
  - artisanat : 4
  - concentration : 2
  - connaissance des sorts : 6
  - empathie avec les animaux : 2
  - équilibre : 6
  - perception auditive : 3
  - sens de la nature : 5
  - sens de l'orientation : 6
  - natation : 8
  - Saut : 4
  - retenir son souffle (naturelle)
  - connaissance de la nature 10
- Dons :
  - Création de potions
- Armes :
  - 2 griffes (1d4)
  - morsure (1d4)
  - Javeline (1d6)
  - Deux cimeterres (1d6+1)
- Langues : : commun, draconien, aquatique
- PV : 34 ( 5d8 )
- niveau : 5
- Pouvoirs spéciaux
  - Compagnon animal,
  - Empathie sauvage,
  - Instinct naturel,
  - Déplacement facilité,
  - Absence de traces,
  - Résistance à l'appel de la Nature,
  - Forme animale (1/jour)
- Points de magie : 39 Niveau de sorts max : 3

### Shish-II-Thash

- Pouvoirs :
  - Lien,
  - transfert d'effet magique,
  - Esquive totale
- Animal de taille P
- Dés de vie : 28
- Initiative : +3
- Vitesse de déplacement : 6 m
- Classe d'armure : 17
  - contact 14, pris au dépourvu 14
- Attaque de base/lutte : +0/-6
- Attaque : morsure
  - (+4 corps à corps, 1d2-2 plus venin)
- Attaque à outrance : morsure
  - (+4 corps à corps, 1d2+2 plus venin)
- Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
- Attaques spéciales : venin
- Particularités : odorat
- Jets de sauvegarde : Réf +5,  
Vig +2, Vol +1
- Caractéristiques :
  - For 6,
  - Dex 18,
  - Con 11,
  - Int 1,
  - Sag 12,
  - Cha 2
- Compétences :
  - Détection +7,
  - Discrétion +11,
  - Équilibre +11,
  - Escalade +11,
  - Natation +6,
  - Perception auditive +7
- Dons : Attaque en finesse
- Environnement : marécages tempérés
- Facteur de puissance : ½