



## Fiche Personnage

<b>Dons</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px; display: flex; justify-content: space-between;"> <span style="background-color: #d2b48c; padding: 2px 5px;"><b>Apprenti prodige</b></span> <span>Niveau 1 - Mage</span> </div> <p>L'apprenti en a appris beaucoup auprès de son maître, si bien qu'il maîtrise un sort au delà de toute espérance.</p> <p><b>Avantage:</b> Choisissez un sort de 2ième niveau issu d'une école de magie à laquelle votre personnage a accès. Celui-ci bénéficie d'un emplacement de sort de 2° niveau supplémentaire lui permettant de ne lancer que le sort choisi. Tant qu'il n'est pas d'un niveau suffisamment élevé pour jeter des sorts de 2° niveau, le personnage doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 8 chaque fois qu'il tente de le jeter. En cas d'échec, le sort échoue. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal à son niveau de lanceur de sorts habituel, même s'il est d'un niveau insuffisant pour jeter le sort en temps normal.</p> <p>Dès que le personnage est à même de jeter des sorts de 2° niveau, il perd l'avantage décrit ci-dessus mais conserve l'emplacement de sort de 2° niveau, qu'il peut utiliser pour préparer un sort ou jeter un sort spontané en se conformant aux règles habituelles.</p> <p>Enfin le personnage bénéficie d'un +2 aux tests d'Art de la magie.</p> <p><b>Conditions:</b> Int ou Cha 15 (selon la caractéristique primordiale du personnage), lanceur de sorts de magie profane de niveau 1.</p> <p><b>Spécial :</b> On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px; display: flex; justify-content: space-between;"> <span style="background-color: #d2b48c; padding: 2px 5px;"><b>Prodige magique</b></span> <span>Niveau 1 - Humain</span> </div> <p>Le personnage est particulièrement doué en magie.</p> <p><b>Avantage:</b> Lorsque le personnage détermine ses sorts en bonus, considérez que sa caractéristique primaire (Intelligence pour les magiciens) bénéficie d'un bonus de +2.</p> <p><b>Spécial :</b> Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Il s'applique à chaque fois à une valeur de caractéristique différente. Enfin, un personnage peut le prendre même s'il ne possède pas encore de niveau dans la classe de jeteur de sorts attendante.</p>																		
<b>Langues</b>	Commun - Halruaan - Elfique - Dambrathan - Shaaran - Draconique																		
<b>Caractéristiques raciales</b>	<p><b>Taille:</b> Moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.</p> <p><b>Vitesse:</b> Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.</p> <p><b>Dons:</b> 1 don supplémentaire au niveau 1.</p> <p><b>Points de compétences:</b> 4 points supplémentaires au niveau 1 + 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau.</p> <p><b>Langues:</b> D'office, le commun. Supplémentaires, au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides).</p> <p><b>Classe de prédilection:</b> Spécial: La classe la plus élevée d'un humain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.</p>																		
<b>Caractéristiques de classe</b>	<p><b>Armes et armures:</b> Le magicien est formé au maniement de l'arbalète (légère et lourde), du bâton, de la dague et du gourdin. Il n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. En effet, l'armure restreint ses mouvements et risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle.</p> <p><b>Sorts:</b> Un magicien peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des bardes et des ensorceleurs) appartenant à la liste de sorts d'ensorceleur et de magicien. Un magicien doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin). L'Intelligence est la caractéristique primordiale des sorts de magicien.</p> <p><b>Langues supplémentaires:</b> Le magicien peut apprendre le draconien à la place d'une des langues supplémentaires autorisées par sa race.</p> <p><b>Appel de familier:</b> Le magicien peut appeler un familier de la même manière que l'ensorceleur.</p> <p><b>Écriture de parchemin:</b> Un magicien de niveau 1 acquiert automatiquement le don supplémentaire Écriture de parchemins.</p>																		
<b>Jets de Sauvegarde</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"><b>Vigueur</b></td> <td style="padding: 2px;">0 (base)</td> <td style="padding: 2px;">+ 2 (Modif. CON)</td> <td style="padding: 2px;">+ 0 (divers)</td> <td style="padding: 2px;">+ 0 (divers)</td> <td style="padding: 2px;">= 2</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"><b>Reflexes</b></td> <td style="padding: 2px;">0 (base)</td> <td style="padding: 2px;">+ 2 (Modif. DEX)</td> <td style="padding: 2px;">+ 0 (divers)</td> <td style="padding: 2px;">+ 0 (divers)</td> <td style="padding: 2px;">= 2</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"><b>Volonté</b></td> <td style="padding: 2px;">2 (base)</td> <td style="padding: 2px;">+ 0 (Modif. SAG)</td> <td style="padding: 2px;">+ 0 (divers)</td> <td style="padding: 2px;">+ 0 (divers)</td> <td style="padding: 2px;">= 2</td> </tr> </table>	<b>Vigueur</b>	0 (base)	+ 2 (Modif. CON)	+ 0 (divers)	+ 0 (divers)	= 2	<b>Reflexes</b>	0 (base)	+ 2 (Modif. DEX)	+ 0 (divers)	+ 0 (divers)	= 2	<b>Volonté</b>	2 (base)	+ 0 (Modif. SAG)	+ 0 (divers)	+ 0 (divers)	= 2
<b>Vigueur</b>	0 (base)	+ 2 (Modif. CON)	+ 0 (divers)	+ 0 (divers)	= 2														
<b>Reflexes</b>	0 (base)	+ 2 (Modif. DEX)	+ 0 (divers)	+ 0 (divers)	= 2														
<b>Volonté</b>	2 (base)	+ 0 (Modif. SAG)	+ 0 (divers)	+ 0 (divers)	= 2														

Fiche Personnage

Caractéristiques de combat						
<b>Initiative</b>	2 (Modif. DEX)	+	0 (divers)	+	0 (divers)	= 2
<b>BBA</b>	0 (base)	+	0 (divers)	+	0 (divers)	= 0
<b>Classe d'armure</b>	10 (base)	+	0 (armure)	+	2 (Modif. DEX)	= 12
<b>Contact</b>	10 (base)	+	2 (Modif. DEX)	+	0 (divers)	= 12
<b>Prise au dépourvu</b>	10 (base)	+	0 (armure)	+	0 (divers)	= 10
<b>Jet d'attaque au corps à corps</b>						
<b>Dague:</b>	0 (BBA)	+	0 (Modif. FOR)	+	0 (divers)	= 0 + 1d20
Dégâts	0 (Modif. FOR)	+	0 (divers)	+	0 (divers)	= 0 + 1d4
Critique	19/20x2					
<b>Jet d'attaque à distance</b>						
<b>Arbalète légère</b>	0 (BBA)	+	2 (Modif. DEX)	+	0 (divers)	= 2 + 1d20
Dégâts	0 (Modif. FOR)	+	0 (divers)	+	0 (divers)	= 0 + 1d8
Critique	19/20x2					
Portée	9 mètres					
<b>Dague:</b>	0 (BBA)	+	2 (Modif. DEX)	+	0 (divers)	= 2 + 1d20
Dégâts	0 (Modif. FOR)	+	0 (divers)	+	0 (divers)	= 0 + 1d4
Critique	19/20x2					
Portée	3 mètres					
<b>Dés de vie</b>						
Niveau 1: 1d4 points de vie	(Magicien niveau 1)	4 (base)	+	2 (Modif. CON)	=	6
<b>Total</b>						<b>6 points de vie</b>

Sorts							
<b>Ecole de prédilection</b>	Divination						
<b>Ecole interdite</b>	Nécromancie						
<b>Valeur d'intelligence pour déterminer les sorts en bonus</b>	18 Intelligence (valeur de caractéristique de base)	+	2 Don (prodige magique - niveau 1)	=	20		
<b>Niveau de lanceur de sort</b>	1 (tous les sorts sauf école interdite)						
<b>Nombre de sort connus</b>							
<b>Sorts de niveau 0</b>	26 (tous sauf les sorts de nécromancie - mage - niv 1)						= 26
<b>Sorts de niveau 1</b>	3 (base - mage - niv 1)	+	4 (Modif. INT)	+	6 (équipmt. régional)	+ 0 (quête)	= 13
<b>Sorts de niveau 2</b>	0 (base - mage - niv 1)	+	1 (apprenti prodige)	+	0 (quête)	+ 0 (quête)	= 1
<b>Sorts de niveau 3</b>	0	+		+	0 (quête)	+ 0 (quête)	= 0
<b>Sorts de niveau 4</b>	0	+		+	0 (quête)	+ 0 (quête)	= 0
<b>Sorts de niveau 5</b>	0	+		+	0 (quête)	+ 0 (quête)	= 0
<b>Sorts de niveau 6</b>	0	+		+	0 (quête)	+ 0 (quête)	= 0
<b>Sorts de niveau 7</b>	0	+		+	0 (quête)	+ 0 (quête)	= 0
<b>Sorts de niveau 8</b>	0	+		+	0 (quête)	+ 0 (quête)	= 0
<b>Sorts de niveau 9</b>	0	+		+	0 (quête)	+ 0 (quête)	= 0
<b>Nombre de sort par jour</b>							
<b>Sorts de niveau 0</b>	3 (base - mage - niv 1)	+	2 (sorts bonus - niv 1)	+	1 (divination)	=	6
<b>Sorts de niveau 1</b>	1 (base - mage - niv 1)	+	2 (sorts bonus - niv 1)	+	1 (divination)	=	4
<b>Sorts de niveau 2</b>	0 (base - mage - niv 1)	+	0 (sorts bonus - niv 1)	+	0 (divination)	+ 1 (apprenti prodige)	= 1
<b>Sorts de niveau 3</b>	0						= 0
<b>Sorts de niveau 4</b>	0						= 0
<b>Sorts de niveau 5</b>	0						= 0
<b>Sorts de niveau 6</b>	0						= 0
<b>Sorts de niveau 7</b>	0						= 0
<b>Sorts de niveau 8</b>	0						= 0
<b>Sorts de niveau 9</b>	0						= 0
<b>Sorts connus</b>							
Nature des sorts: <b>Abjuration - Divination - Enchantement - Evocation - Illusion - Invocation - Transmutation - Universel</b>							
<b>Sorts de niveau 0</b> Résistance - Détection du poison - Enumération - Lecture de la magie - Hébètement - Choc électrique - Claque sonique - Illumination - Lumière - Lumières dansantes - Rayon de givre - Drapeau - Son imaginaire - Tableau noir - Aspercion acide - Colle - Langue mordue - Manipulation à distance - Message - Noir - Ouverture/fermeture - Réparation - Réparation des dégâts superficiels - Voisins silencieux - Détection de la magie - Prestidigitation - Signature magique -							
<b>Sorts de niveau 1</b> Compréhension des langues - Coup au but - Incantation précise - Identification - Charme personne - Sommeille - Boule de neige de Snilloc - Projectile magique - Mains brillantes - Dégüisement - Image Silencieuse - Armure de mage - Dispersion -							
<b>Sorts de niveau 2</b> Eclair solaire -							
<b>Sorts de niveau 3</b>							
<b>Sorts de niveau 4</b>							
<b>Sorts de niveau 5</b>							
<b>Sorts de niveau 6</b>							

Fiche Personnage

Sorts de niveau 7

Sorts de niveau 8

Sorts de niveau 9

Familier

Caractéristiques

<b>Nom</b>	<b>KARSUS</b>
<b>Type</b>	Créature magique (Singe)
<b>Dés de vie</b>	3 PV (PV du maître/2)
<b>Initiative</b>	2
<b>Vitesse de déplacement</b>	9m (marche) / 9m (escalade)
<b>Classe d'armure</b>	15 (+2 taille +2 Dex +1 (Ajust Armure naturelle) / Contact = 14 / Prise au dépourvu = 12
<b>Attaque base / lutte</b>	+0 / -12
<b>Attaque</b>	Morsure (+4 corps à corps / 1d3 -4)
<b>Attaque à outrance</b>	Morsure (+4 corps à corps / 1d3 -4)
<b>Espace occupé / allonge</b>	75cm / 0m
<b>Particularité</b>	Vision nocturne
<b>Jets de sauvegarde</b>	Réflexes = +4 / Vigueur = +2 / Volonté = +2
<b>Caractéristiques</b>	FOR = 3 / DEX = 15 / CON = 10 / INT = 6 / SAG = 12 / CHA = 5
<b>Compétences</b>	Détection +3 / Discrétion +10 / Equilibre +10 / Escalade +10 / Perception auditive +3
<b>Dons</b>	Attaque en finesse
<b>Alignement</b>	Neutre



**Combat** Généralement, le singe fuit à l'abri des arbres. Toutefois, il se bat féroce­ment s'il est acculé. Le singe bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé, et il utilise son modificateur de Dextérité (et non celui de force).

Pouvoirs spéciaux

<b>Ajustement d'armure naturelle</b>	+ 1 L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant du familier. Il représente sa résistance surnaturelle.
<b>Intelligence</b>	6 Les familiers sont aussi intelligents que des gens ordinaires, mais pas autant que des génies.
<b>Esquive extraordinaire (Ext)</b>	Si le familier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).
<b>Transfert d'effet magique</b>	Si le personnage le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son familier. Ce dernier doit se trouver à moins de 1,50 mètre de distance au moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la créature si celle-ci s'éloigne trop de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le familier revient à côté de l'ensorceleur. De plus, le personnage peut lancer directement sur son familier tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du familier (créature magique).
<b>Lien télépathique (Sur)</b>	Le personnage dispose d'un lien télépathique avec son familier tant que celui-ci reste à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de la créature mais peut communiquer télépathiquement avec elle. À cause de la nature limitée du lien, seuls des sentiments généraux peuvent être transmis (comme la peur, la faim, le bonheur ou la curiosité). Notez que l'Intelligence limitée d'un familier de personnage de bas niveau restreint sévèrement ce qu'il est capable de comprendre ou de rapporter, et que même les familiers intelligents voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains. En raison du lien unissant le familier à son maître, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet. Par exemple, si le familier observe une pièce que le personnage n'a jamais vue, ce dernier peut s'y téléporter comme s'il l'avait personnellement observée.
<b>Vigilance (Ext)</b>	La présence du familier affûte les sens de son maître. Tant que la créature se trouve à portée de main (au sens littéral), le personnage bénéficie du don Vigilance. (Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Détection et de Perception auditive.)
<b>Conduit (Sur)</b>	Le familier d'un maître de niveau 3 peut placer les sorts de contact à sa place. Quand le personnage lance un sort de contact, il peut décider d'utiliser son familier comme conduit (il doit le toucher au moment de l'incantation). Le familier peut alors porter l'attaque de contact normalement. Comme d'habitude, si le personnage lance un autre sort, l'énergie du sort de contact se dissipe instantanément si le familier n'a pas eu le temps de le transmettre.
<b>Communication avec le maître (Ext)</b>	Un maître de niveau 5 et son familier peuvent communiquer verbalement, comme s'ils utilisaient un langage existant, mais personne ne peut les comprendre sans assistance magique.
<b>Communication avec les animaux du même type (Ext)</b>	Le familier d'un maître de niveau 7 peut communiquer avec les animaux d'une espèce voisine de la sienne (y compris les versions sanguinaires) : les chauves-souris peuvent ainsi s'entretenir avec les chauves-souris ; les rats avec les rongeurs ; les chats avec les félins ; les faucons, les corbeaux et les chouettes avec les oiseaux ; les lézards et les serpents avec les reptiles ; les crapauds avec les amphibiens ; et les belettes avec les animaux de la famille de mustélidés (belettes, blaireaux, gloutons, hermines, moufettes, putois et zibelines). Les sujets de conversation sont limités par l'Intelligence des participants.
<b>Résistance à la magie (Ext)</b>	À partir du moment où son maître atteint le niveau 11, le familier acquiert une résistance à la magie égale au niveau du maître + 5. Si un adversaire tente d'affecter le familier à l'aide d'un sort, il doit effectuer un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance à la magie du familier.
<b>Scrutation sur le familier (Mag)</b>	Une fois par jour, un maître de niveau 13 observer son familier à distance comme à l'aide du sort scrutation.

## Fiche Personnage

Inventaire				
<b>Vêtements portés</b>				
<b>Tenue de voyage (gratuite)</b>				
Bottes fines en cuir	0,00 kg	0 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre
Sarouel en coton (pourpre)				
Chemise à rayures en coton (verte et pourpre)				
Gilet sans manches (vert)				
Manteau (vert)				
Solide ceinturon en cuir				
<b>Autres vêtements</b>				
Cheich (écharpe) (pourpre)	0,00 kg	6 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre
Chevalière	0,00 kg	1 PO		
	0,00 kg	5 PO		
<b>Armes portées</b>				
<b>Dague</b>				
Arme à une main légère	0,50 kg	2 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre
Bonus d'altération 0 (aucun)				
Dégâts (M) : 1d4				
Critique : 19/20x2				
Facteur de portée 3 mètres				
Type : perforant				
<b>Arbalète légère</b>				
Arme à distance	2,00 kg	35 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre
Bonus d'altération 0 (aucun)				
Dégâts (M) : 1d8				
Critique : 19/20x2				
Facteur de portée 24 mètres				
Type : perforant				
<b>Carquois à carreaux (vendu avec arme)</b>				
Carreaux d'arbalète x 20	1,00 kg plein	0 Pièces d'or	20 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre
	0,00 kg à vide	0 PO		
	1,00		20 PA	
<b>Sacs</b>				
<b>Havresac</b>				
	11,35 kg plein	20 Pièces d'or	38 Pièces d'argent	1 Pièces de cuivre
	0,25 kg à vide		1 PA	
Outre d'eau - pleine	2,00 kg	1 PO		
Ration de survie	0,50 kg		5 PA	
Ration de survie	0,50 kg		5 PA	
Ration de survie	0,50 kg		5 PA	
Ration de survie	0,50 kg		5 PA	
Paille	2,50 kg		1 PA	
Savon	0,50 kg		5 PA	
Couverture	1,50 kg		5 PA	
Bougeoir	0,00 kg		5 PA	
Boite à potion	0,00 kg	4 PO		
Onguent de soins	0,10 kg	10 PO		
Outils d'artisan - Tatouage	2,50 kg	5 PO		
Jeu de talis	0,00 kg		1 PA	1 PC
<b>Sacoche de ceinture</b>				
	4,00 kg plein	194 Pièces d'or	6 Pièces d'argent	6 Pièces de cuivre
	0,50 kg à vide	1 PO		
Briquet à amadou	0,00 kg	1 PO		
Bougie x 5	0,00 kg			5 PC
Aiguille à coudre	0,00 kg		5 PA	
Morceau de craie	0,00 kg			1 PC
Carnet de bord	1,50 kg	15 PO		
Grimoire	1,50 kg	15 PO		
Etui à parchemin	0,00 kg	1 PO		
Parchemin : Sort Niv 2 - Toile d'Araignée (équip. régional)	0,00 kg	150 PO		
Parchemin x 10	0,00 kg	2 PO		
Plume d'écriture	0,00 kg		1 PA	
Fiole d'encre	0,00 kg	8 PO		
Cire à cacheter	0,50 kg	1 PO		
<b>Sacoche à composants</b>				
	1,50 kg pleine	5 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	1 Pièces de cuivre
	1,50 kg à vide	5 PO		1 PC
Composants pour sorts	0,00 kg			
<b>Bourse en cuir</b>				
	0,07 kg pleine	0 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	1 Pièces de cuivre
	0,00 kg à vide			1 PC
Pièces de monnaie x 7	0,07 kg			

Fiche Personnage

Richesse					
	Trésor de départ		120 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre
	Valeur de l'équipement en début de carrière (création de personnage) (hors équipement régional et gains en quête)		112 Pièces d'or <i>(soit 118,49 pièces d'or : 120 pièces d'or - 117,49= 1,51 pièces d'or restant)</i>	64 Pièces d'argent	9 Pièces de cuivre
	Trésor en début de carrière (création de personnage)		1 Pièces d'or	5 Pièces d'argent	1 Pièces de cuivre
	<b>Valeur totale de l'équipement</b>		<b>262 Pièces d'or</b>	<b>64 Pièces d'argent</b>	<b>9 Pièces de cuivre</b>
	<b>Trésor total</b>		<b>1 Pièces d'or</b>	<b>5 Pièces d'argent</b>	<b>1 Pièces de cuivre</b>
Charge					
	Poids transportable				
	Charge légère	0,00 kg jusqu'à	17,50 kg		
	Charge intermédiaire	17,50 kg jusqu'à	33,00 kg		
	Charge lourde	33,00 kg jusqu'à	50,00 kg		
	Immobilisé	au-delà de	50,00 kg		
	Encombrement				
	Léger	0 Malus armure	0 bonus DEX max	9 m - VD	6 x VD - course
	Intérmédiaire	-3 Malus armure	3 bonus DEX max	6 m - VD	4 x VD - course
	Lourd	-6 Malus armure	1 bonus DEX max	6 m - VD	3 x VD - course
	<b>Poids transporté</b>				
	<b>Total</b>	<b>20,42 kg</b>			
	<b>Sans havresac</b>	<b>9,07 kg</b>			
			<b>Charge légère</b>	<b>Charge intermédiaire</b>	

BACKGROUND	
Description physique	<p>Ouaip mon bon môsieur, j'ai bien croisé un type de c'nom là y'a pas deux jours. Un grand gars plutôt inquiétant. L'a dit que c'était un mage. Ca arrive qu'on croise ce genre d'olibrius dans le coin mais celui là, au début, donnait pas vraiment envi de tailler l'bout d'gras avec.</p> <p>L'avait pas une gueule très amicale l'gus, l'crâne tout rasé et la peau cuivrée des gens du sud. Son visage était sec comme un coup de trique, tout entouré d'une barbe de trois jour noire comme la nuit. Pi y'avais aussi son front là, qu'était toujours plissé comme si y réfléchissait à un truc, ou qu'vous l'souliez avec vos questions. Ca, ça lui donnait un air sévère. Et la balafre qui lui entaillait le sourcil ça aidait pas non plus ! Au début j'ai bien cru qu'il allait m'transformer en truc ou m'couper les parties d'un seul regard. Pas rassuré qu'j'étais quand j'l'ai salué pour prendre sa commande.</p> <p>Mais bon, en fait, y s'est vite fait trouvé qu'c'était un type charmant et plutôt sympathique votre oiseau là. L'avait des manières bizarres, sans parlé de son accent. J'en ai vu des étrangers dans ma taverne mais jamais entendu un accent pareil. Pi y'avait aussi son étrange bestiole là. Un truc qu'j'avais jamais vu non plus. Comme un bébé tout poilu qu'c'était. Mais vif comme la foudre et toujours foutu à grimper partout. Karsus qu'il l'appelait la bestiole.</p> <p>Bah, m'doute bien que tout ça, ça va pas trop vous aider à l'retrouver. Des grands chauves aux yeux brun y'en à plein les Royaumes et des bestioles bizarres encore plus. Par contre des fagotés comme lui, ça cours pas les rues dans l'coin. L'avait ce genre de pantalon tout bouffant qu'y z'on là ou y fait chaud et un petite boucle dorée à chaque oreille. Mais l'pire c'est les couleurs d'ses frippes. Le falzar était rouge comme le vin et il avait une veste et un manteau vert émeraude. Sa chemise était toute bariolée rouge comme son pantalon et verte comme son manteau. Ah et puis y portait aussi un genre d'écharpe géante qui faisait plusieurs tours autour de son cou. Rouge pinard comme le pantalon... Pour sûr qu'y passera pas inaperçu votre oiseau!</p> <p>Ah oui, euh, avant que vous partiez ! Euhmm... Comment dire ? C't'un chaud lapin vôt' gars. Y s'trouve qu'il s'est r'trouvé à culbuter ma serveur dans la nuit après l'service d'la petiotte. Fait c'qu'elle veut hein mais j'peux pas vraiment l'engueuler pour ça. Du coup... Ehehmm... Ben, y s'trouve aussi que, vraiment par hasard hein, je les ai esp... surpris pendant, enfin v'voyez l'tableau quoi ! Le gus, il avait presque complètement recouvert son corps de tatouage. Tout le dos, le ventre, l'cul et les cuisses... Jamais vu un truc pareil pour sûr. Froid dans l'dos qu'j'ai eu. Ca r'présentait comme des villes volantes qui tombaient du ciel, des flammes, des monstres... Un sacré tableau vivant qu'c'était. Mais bon, j'ai regardé qu'cinq minutes hein ! Vous direz rien à la p'tite hein ?! J'vous offre la tournée !</p>
Description psychologique	<p>Népheghost est un mage talentueux même au regard de sa jeune expérience. Depuis son enfance il surpassait la majorité des autres apprentis de l'académie de magie. De tels faits ont immanquablement contribué à développer chez lui une légère arrogance. La plupart du temps pourtant, il ne le fera pas sentir (verbalement) et gardera une certaine mesure, surtout face à ses confrères pratiquant l'Art. En tant qu'Halruéen, pays où la magie est reine et habitant d'Halarahh, ville où prêt de la moitié des huit mille habitants sont des magiciens, il sait qu'il peut tomber sur un mage bien plus expérimenté que lui. La retenue est donc de mise tant qu'il ne sait pas clairement à qui il a à faire.</p> <p>Dans les contrée peu ouvertes à la magie ou face à des gens non initiés à l'Art, il peut parfois paraître hautain ou orgueilleux malgré lui. Comme beaucoup de ses compatriotes, il sait que la magie peut largement contribuer à l'amélioration du quotidien des populations. Il sera donc surpris en cas passage dans une communauté, même de petite taille, ne possédant pas plusieurs magiciens faisant fonctionner une chambre froide pour la conservation de la nourriture, un système de chauffage magique pour les habitations ou encore, un réseaux d'alimentation en eau pour les cultures et les logements.</p>

ies logements...

Comme la plupart des magiciens, Népheghost est ambitieux. Cette ambition se traduit par une volonté d'accroître sa puissance, non pas par envie de domination, mais plutôt pour les besoins de sa passion, son obsession... Sa quête de savoir sur ses ancêtres Néthéristes et leurs anciens secrets nécessite un haut niveau de connaissances et une maîtrise de l'Art hors du commun. Conscient de ses capacités il sait qu'il est parfaitement capable d'y arriver.

Il arrive souvent à Népheghost de se perdre dans ses pensées, oubliant parfois de répondre aux questions qui lui sont posées. Dans certains cas, il peut lui arriver d'apporter une réponse à une question qu'il s'est lui-même posé intérieurement, pensant qu'elle émane d'un de ses interlocuteurs... Cela conduit inévitablement à des situations cocasses.

Malgré la rigueur exigée par sa condition de mage et par sa quête de puissance, Népheghost s'accorde pourtant aussi souvent que possible des moments d'hédonisme. Neph, ne fait pas partie de ces magiciens frileux à l'idée de sortir de leur tour, il a toujours aimé prendre des risques et reste persuadé que la véritable expérience s'acquière sur le terrain. Froid et calculateur, il aime planifier ses actions dans les moindres détails.

## Histoire

### 9ème jour d'Alturiak, Année des Dragons Renégats (1373 CV)

Le jour de mon départ approche et Alarus est venu me voir après le dîner. Il m'a offert ce carnet en plus de quelques conseils bien utiles. Me voilà donc en ce moment même prêt à noircir quelques pages en guise de préambule à ce qui deviendra mon journal de bord. J'imagine que coucher ici quelques souvenirs sera une bonne entrée en matière.

Dans trois jours je vais donc devoir quitter mon foyer, abandonnant mes amis et ma vie actuelle. Un voyage plus long que tout ceux que j'ai pu effectuer avec mes maîtres et mes camarades durant mes études. Un voyage qui selon maître Alarus ne s'achèvera que dans de nombreuses années. Si il s'achève un jour... Un voyage, pour une mission qui ne peut être menée que par un apprenti au talent hors norme disait-il.

Le talent... Que n'ai-je cessé d'entendre parler ça depuis mon enfance. En bien ou en mal, déchaînant aussi bien la haine que la passion. Nombreux ont été mes camarades à m'admirer pour mes capacités. Encore plus nombreux furent-ils à m'envier et me détester pour les mêmes raisons. Avec du recul, je parviens à comprendre ces derniers maintenant...

Comment aurai-je réagi à leur place ? Si à douze ans on m'avait annoncé qu'un gamin de la moitié de mon âge allait suivre les mêmes enseignements que moi et que ce dernier allait les maîtriser avec une aisance bien supérieure à la mienne ?

Que ce soit ici à Halarahh, à Halagard ou même dans tout le pays, les jeunes gens débutent généralement leur apprentissage magique vers dix ou douze ans et cela seulement après avoir suivi les enseignements généraux dispensés par leurs précepteurs ou par l'école publique. J'imagine donc que faire partie des quelques rares enfants pour ainsi dire nés et élevés au sein de l'académie n'a pas du jouer en ma faveur auprès de certains.

A l'écriture de ces lignes, mon esprit s'empli un peu plus de souvenirs chargés de mélancolie. Je ne ressens pourtant nulle tristesse, nulle appréhension à l'idée de quitter mon foyer. Peut-être en aurait-il été différemment si j'avais du abandonner une famille, des parents ?

Je repense à ce jour de Kythorn, l'Année du Prince il me semble (un an avant le Temps des Troubles), j'avais neuf ans. Comme souvent après les cours de la journée, il m'arrivait de rejoindre maître Alarus dans ses appartements. Celui-ci me contait l'histoire de notre peuple, celle de nos ancêtres Netheril. Une passion qui m'était apparue très tôt mais qui faisait également germer en moi beaucoup d'interrogations sur mes propres origines. Ce soir là, ma tête n'était donc pas à Karsus et ses sortilèges digne de Mystra en personne. Non, ce soir là, j'avais la tête pleine d'interrogations beaucoup plus personnelles... Bien sûr, à cette époque mon esprit n'était pas encore aussi affûté qu'aujourd'hui si bien que je ne m'étais pas encore rendu compte qu'Alarus était rentré dans mes pensées. Je me rappelle mot pour mot ce dialogue improbable. Il s'adressait à moi de vive voix alors qu'il répondait lui-même à des questions qui n'avaient pas encore eu le temps de franchir mes lèvres. Un monologue en somme.

"Non, je ne connaissais pas tes parents... Ta mère est morte quelques semaines après ta naissances... Non, ce n'est pas de ta faute... Ce n'est d'ailleurs jamais la faute des enfants... Non, ton père ne le pouvait pas... Oui... Mort aussi... Aucune idée... Comment tu es arrivé ici ? Un prêtre de Mystra d'Halagard... Il pensait que tu avais le Don et t'a mené à moi... Oui, j'ai détecté un certain potentiel en toi, sans quoi tu ne serais qu'un orphelin lambda dans un temple quelconque et certainement pas ici... Non je n'ai pas cherché à en savoir plus... Ce n'est pas à moi de le faire. Tu sera largement capable d'y arriver par toi-même... Si tu travail assez... Peut-être... Un Devin? Comme Son Altesse le Roi Zalathorm? Pourquoi pas?!"

Il faut croire qu'Alarus n'avait pas entièrement raison. Certes j'ai travaillé dur, mais c'est totalement par hasard que j'ai découvert l'identité de mes parents. Il m'avait d'ailleurs menti en prétendant ne pas en savoir plus... Avec du recul, je ris encore des circonstances qui m'ont conduites à cette découverte.

C'était la fois où le jardinier nous avait attrapé dans le petit parc avec les copains. Perchés sur les épaules de la statue du Netyarch Zalathorm. De là, on avait une vue imprenable sur le vitrail de la salle des bains du dortoir des filles. "Les cours d'anatomie vous titillent mes garçons..." avait dit maître Saramaster quand le jardinier nous avait conduit dans son bureau. Même si il avait pris ça avec légèreté, cette histoire m'avait pourtant valu une bonne punition quand maître Alarus avait découvert (comme toujours) que je lui avais "emprunté" sa longue-vue pour rendre notre affaire plus productive...

Bref, je m'étais donc retrouvé à devoir ranger le bureau d'Alarus de fond en comble (un acte qui n'arrivait qu'une fois par décennie se disait-il à l'académie). C'est là que j'étais tombé sur ce lourd manuscrit recensant les duels de mages d'Halagard durant les cinquante dernières années. Sa lecture m'avait tant passionnée qu'il ne m'avait fallu que trois nuits pour le dévorer.

L'ouvrage contenait force détails sur les protagonistes de ces duels, leur griefs, les règles établies, les sorts jetés, les arbitres et témoins ainsi que l'issue des combats. Il s'agissait en fait d'une compilations de rapports établis par les autorités compétentes en la matière. D'une certaine manière, ce livre témoignait de façon criante des plus mauvais travers de notre pays (au même titre que ceux de n'importe quelle autre magocratie d'ailleurs...). Jalousie, arrogance, envie, ambition, vengeance, trahison, espionnage... Telles étaient les raisons intrinsèques de ces affrontements.

Bien que généralement très encadrés dans l'ensemble du pays, un certain nombre des duels mentionnés dans l'ouvrage étaient illégaux. Il s'agissait plus d'affrontements meurtriers que de duels réguliers. Systématiquement dans ce genre cas, il ne s'agissait pas de compte rendu d'arbitres ou de témoins officiels mais des rapports d'enquêtes post-mortem établis par l'Inquisition Magique ou le collège des Jordains.

Parmi ces duels illégaux, un en particulier avait attiré mon attention. L'enquête avait révélée l'affrontement d'un puissant Evocateur d'Halagard avec une magicienne étrangère résidant également dans l'ancienne capitale. D'après le rapport, les deux mages s'étaient entre-tués. Aucun autre détail sur leur identité n'était donné. Il s'agissait d'ailleurs du seul duel de l'ouvrage dont les noms des protagonistes n'avait nullement été mentionné. Des faits étranges compte tenu de la profusion de détails et de la précision des informations recueillies par les enquêteurs concernant les autres affrontements illégaux du livre.

Le plus intrigant restait pourtant l'évocation en fin de rapport de la présence d'un nourrisson aux abords du champ de bataille. Il s'agissait d'un garçon identifié comme étant le fils naturel des deux mages et dont le seul signe distinctif était d'avoir des yeux brun et une marque de naissance en forme de triangle inversé entre les omoplates. Le rapport se terminait en indiquant que l'orphelin allait être confié au clergé de Mystra...

Cette histoire ayant déjà pris bien trop de place à écrire ici, je résumerai la suite plus simplement. Un certain nombre d'année de spécialisation en magie divinatoire et une période d'apprentissage hors de l'académie chez le mage-architecte Anderstaran d'Halagard m'avaient permises de

## Fiche Personnage

retrouver la trace du prêtre en question et l'occasion de lui rendre visite. Je n'eu plus aucun doute sur mes origines lorsque celui-ci reconnu la marque dans mon dos. Je pu apprendre de sa bouche que l'affaire avait été étouffé car elle mettait à mal certains instances de sécurité du pays.

L'évocateur en question (mon père en l'occurrence) faisait partie d'un groupe de mages travaillant pour la couronne. Leur mission était la lutte contre les tentatives d'infiltration Thayenne dans le pays (un sujet toujours épineux de nos jours...). Hors, la maîtresse du mage s'était révélée être une espionne Thayenne installée en Halruaa bien des années avant l'affrontement avec mon père. Ce dernier était conscient de la véritable identité de ma mère et la couvrait par amour, risquant ainsi d'être accusé et exécuté pour trahison. Le prêtre m'avait expliqué qu'après ma naissance, ma mère avait voulue rentrer à Thay en emportant son enfant sans plus d'explication. S'en était alors suivi une querelle entre elle et mon père. L'histoire a prouvé maintes fois que les querelles de mages pouvaient être dévastatrices...

Je trouve l'histoire de mes origines plutôt ironique sachant qu'aujourd'hui c'est à moi d'œuvrer pour la sécurité d'Halruaa. Beaucoup d'événements de ces dernières années sont se sont révélées plus que préoccupant pour la Couronne et nos dirigeants ont besoins d'agents hors de nos frontières. Bien évidemment les pouvoirs de divination de notre Netyarch et des nombreux membres du Conseil sont sans commune mesure avec le reste du monde. Mais les Anciens ont besoin d'hommes et de femme de talent sur le terrain. Les Royaumes sont vastes et aussi puissant soit-il, notre pays se trouve isolé du reste du monde alors que les menaces qui pèsent sur lui ne cessent de grandir...

A l'image d'autres jeunes magiciens talentueux j'ai été recommandé par les responsables de mon académie. Au départ, sans le savoir, nous avons été triés sur le volet. Notre mission nous a été confiée en fonction de nos affinités magiques, de nos domaines de prédilection, de nos centres d'intérêt et de nos spécialités en matière de recherche.

Pour ma part, ma mission est intimement liée à ma passion pour Néthériel. La récente réapparition de la cité de Pénombre en plein désert de l'Anauroch a suffit à exacerber les craintes de nos dirigeants. Je vais donc devoir sillonner les terres du nord pour enquêter sur les intentions des Shadovars. Leur magie impie les rend extrêmement puissant et dangereux. En parallèle, je pourrai à ma guise continuer mes propres recherche sur nos ancêtres, après tout, le Shadovars eux aussi sont les directs descendants des mages Néthérissees...

En compensation du sacrifice qu'il nous est demandé de faire en nous forçant à quitter notre patrie pour une mission que nous n'avons pas choisi, nous avons reçu la bénédiction de l'Inquisition et des Jordains qui nous laissent désormais toute latitude dans le développement de nos pouvoirs... Un privilège rare qu'aucun véritable pratiquant de l'Art en Halruaa n'est en mesure de refuser...

### **12 ème jour d'Alturiak, Année des Dragons Renégats (1373 CV)**

J'aurais peut-être du éviter de boire autant hier soir. Sans compter que la nuit a été courte avec... Comment s'appelait-elle déjà ? Passons... Des moments comme ceux-ci risquent de devenir assez rares dans un futur proche. J'ai bien fait d'en profiter.

Armé de ma gueule de bois, j'entends déjà les réprobations de mes maîtres quand je vais aller les trouver pour leur faire mes adieux. Sans compter que je ne me suis toujours pas décidé sur ma destination principale. On verra bien en chemin. Je n'ai jamais été réputé pour ma sagesse et ce n'est pas ce voyage qui me changera.

Me voilà donc prêt à partir. Karsus ressent mon excitation. Il ne cesse de faire des allées et venues, de faire des bonds et d'escalader tout ce qui se trouve sur son chemin. Au moins pourrai-je compter sur lui durant les longs jours de voyages à venir...





