

Jen Ramnus

Race

Humain/illuskien

Avatar

Age

20 ans

Taille

1,68 m

Poids

62 kg

Niveau

4

Expérience

0

Classe

Magicien

Alignement

Loyal / neutre (0/0)

Réputation

0

Santé mentale

Départ : 40 / Effectif : 40

Divinité

Azouth

Guilde

La compagnie des Marche

Force :10 (+0)

Intelligence 18 (+4)

Dextérité : 17 (+3)

Sagesse :8 (-1)

Constitution :14 (+2)

Charisme : 12 (+1)

Compétences

Nombre de points de compétence au niveau 1 : $(2 + \text{modif. INT}) \times 4 + 4$ (humain) = $24 + 4$

Nombre de points de compétence par niveau : $(2 + \text{modif. INT}) + 1$ (humain) = 7

Compétences de classe

• **Art de la magie** : $2(\text{Degré}) + 4(\text{INT}) = +6$

• **Artisanat (alchimie)** : $2(\text{Degré}) + 4(\text{INT}) = +6$

- **Concentration** : $7(\text{Degré}) + 2(\text{CON}) = +9$
- **Connaissances** nature : $2(\text{Degré}) + 4(\text{INT}) = +6$
- **Connaissances** Mystères : $2+4(\text{int})=+6$
- **Connaissances** Folklore local (marches d'argent): $2+4(\text{int})=+6$
- **Connaissances** des plans : $2(\text{degré}) + 4(\text{int}) = +6$
- **Décryptage** : $6(\text{Degré}) + 4(\text{INT}) = +10$
- **Profession (herboriste)**: $2(\text{Degré}) - 1(\text{SAG}) = +1$

PC total=27

Compétences hors-classe

- **Survie** : $2(\text{degré}) - 1(\text{sag}) = 1$
- **Evasion** : $2(\text{degré}) + 3(\text{dex}) = +5$
- **Premiers secours** : $2(\text{degré}) - 1(\text{sag}) = 1$
- **Bluff** : $2(\text{degré}) + 1(\text{charisme}) = +3$
- **renseignement** : $1(\text{degré}) + 1(\text{charisme}) = +2$
- **contrefaçon**: $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. INT}) = +4$
- **diplomatie**: $2(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CHA}) = +3$
- **discrétion**: $0(\text{degré}) + 3(\text{modif. dex}) = +3$
- **déguisement**: $0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CHA}) = +1$
- **déplacement silencieux**: $0(\text{degré}) + 3(\text{modif. dex}) = +3$
- **détection** : $0(\text{degré}) - 1(\text{modif. SAG}) = -1$
- **équilibre**: $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +3$
- **équitation**: $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +3$
- **escalade** : $0(\text{degré}) + 0(\text{modif. force}) = 0$
- **estimation**: $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. INT}) = +4$
- **fouille**: $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. INT}) = +4$
- **intimidation**: $0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CHA}) = +1$
- **maitrise des cordes**: $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +3$
- **natation**: $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. FOR}) = 0$
- **perception auditive**: $0(\text{degré}) - 1(\text{modif. SAG}) = -1$
- **psychologie**: $0(\text{Degré}) - 1(\text{modif. SAG}) = -1$
- **saut**: $0(\text{degré}) + 0(\text{modif. Force}) = 0$

PC total=22+27=49

Dons

- Ecriture de parchemins
- Esquive
- Alacritous cogitation

Vous pouvez renoncer à un emplacement de sort préparé pour spontanément jeter un sort.

Condition : être capable de lancer des sorts préparés.

Avantage : si vous renoncez à un emplacement de sort préparé, vous pouvez utiliser cet emplacement pour jeter n'importe quel sort que vous connaissez du même niveau ou plus bas. Cela requiert une action complexe. Vous pouvez utiliser cet exploit seulement une fois par jour,

indépendamment du nombre d'emplacements disponibles.

Source : complete mage

Langues

Chondathan, commun, Draconien, Illuskan et Elfique (en dernier choix)

Caractéristiques Raciales

- **Taille moyenne.** En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
 - Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
 - 1 don supplémentaire au niveau 1.
- **4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel.**
- **Langues parlées.** D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue.

Caractéristiques de

Classe

• **Armes et armures.** 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.

• **Sorts.** 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.

- **Langues supplémentaires.** Le magicien peut apprendre le draconien à la place d'une des langues supplémentaires autorisées par sa race.
- **Appel de familier.** Le magicien peut appeler un familier de la même manière que l'ensorceleur.
- **Écriture de parchemins.** Un magicien de niveau 1 acquiert automatiquement le don supplémentaire Écriture de parchemins.

Jets de Sauvegarde

- Vigueur : $1 \text{ (Base)} + 2 \text{ (modif.CON)} + 0 \text{ (divers)} = +3$
- Réflexes : $1 \text{ (Base)} + 3 \text{ (modif.DEX)} + 0 \text{ (divers)} = +4$
- Volonté : $4 \text{ (Base)} - 1 \text{ (modif.SAG)} + 0 \text{ (divers)} = +3$

Caractéristiques en Combat

- Initiative : $3 \text{ (dex)} + 3$
- BBA : **+2**
- Jet d'Attaque au corps à corps1 : **$2 + 1d20$** (Dague, 1d4, 19-20/*2)
- Jet d'Attaque à distance1 : **$2 + 3 \text{ (DEX)} + 1d20$** (arbalète légère, 1d8, 19-20/*2, 24 m)
- Jet d'Attaque à distance2 : **$2 + 3 \text{ (DEX)} + 1d20$** (Dague, 1d4, 19-20/*2)
- **Dés de vie** : d4+2 ; Points de vie : **$6 + 5 + 4 + 6 = 21$**

Classe d'Armure

Maximale/Contact/Surpris

13/13/10(Sd :0/Rs :0)

Sorts

Nombre de sorts par jour : $(4/3+1(\text{int}))/2+1(\text{int})/0/0/0/0/0/0/0$

Nombre de sorts connus :

Sorts connus :

Niv 2:

Sphère de feu ;Image miroir; Convocation de Monstre 2; Déblocage .

Niv 1:

Sommeil ; Charme Personne ;Convocation de Monstre 1 ; Projectile Magique ; Bouclier ; Protection contre le mal; Endurance aux énergies destructives ; Détection des passages secrets; Identification.

niv 0: tous

Inventaire

- Vêtements portés : Ceinturons et bottes de cuir souple=0.5 kg
cape du voyageur ;Poids total en Kg= 1 kg
Braies, chainse, écharpe
- Arme : Dague + arbalète légère Poids en Kg=2.5 kg
20 carreaux.
- Armure : pas d'armure (Bonus de Dex max. : +3; Malus d'armure : -0; VD : 9m; Poids total : 0Kg).
- Sac a dos en cuir bouilli(Poids à vide : 1Kg, Poids actuel : 7.5Kg).

Contenu : grimoire de mage : 1.5 kg

Etui a parchemin avec 10 feuille : 0 kg+ 1 parchemin feu ardent

Fiole d'encre : 0 kg

Outre de peau avec 4 litres : 5 kg

Briquet a amadou

Jeu de Talis

- Sacoche de composants mineurs : 0.5 kg
- bourse

Total : 12 kg

Mule :

-sac a dos en cuir bouilli (Poids à vide : 1Kg, Poids actuel : 5Kg).

Contenu :8 rations soit 4 kg

-tente :10 kg

-pieux en bois

-corde de chanvre (15 m) 5kg

-paillasse :2.5 kg

-lanterne a capote : 1kg

-couverture épaisse : 1.5 kg

Total sur la mule :25 kg

Richesse

Trésor : 14 PP, 1 PO, 1 PA, 9 PC. Poids : (nb de pièces x 0,01kg)

Charge

• Poids transportable : Charge légère 17.5 kg, Charge intermédiaire entre 17.5Kg et 33 kg, Charge lourde entre 33 Kg et 50 kg.

• Poids transporté : 12.5 **kg**, sans sac : **4.5 kg**.

• Encombrement : Léger, Intermédiaire ou 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)].

Description

physique

Plutôt petit et fluët , le teint pale et les cheveux blond en bataille, Jen passerait plus facilement pour un roublard que pour un magicien.
D'autant plus que par habitude, il a actuellement plutôt tendance à s'habiller comme un gamin des rues que comme un novice dans l'art de la magie.

Description psychologique

Garçon vif et espiègle s'accommodant d'une intelligence certaine et d'une curiosité insatiable pour la magie. Moitié gamin des rues, moitié mage...en partie autodidacte lors de son enseignement chez son premier maître. Jen possède un petit côté sauvage adouci par son charisme et l'habitude d'en profiter pour en tirer partie. Néanmoins habité d'une certaine dualité, prudent de par son expérience et l'enseignement de son second maître mais animé également d'une curiosité malsaine....rongé par son expérience dans l'antre de Ramnus. Il n'a jamais franchi le seuil du laboratoire depuis, voulant ignorer son désir, le regrettant malgré tout, car jamais il n'a su ce qui c'était réellement passé et de ce fait...se sent toujours à l'écart des plus noirs secrets et de la magie de puissance.
Témoin indirecte d'un échec de magie dont on l'a mis en garde mais qu'il aimerait recommencer et maîtriser. Tout en étant magicien, il a du mal à gérer une magie raisonnable et la curiosité d'essayer d'aller plus loin encore, de devenir ce qu'il considère avec envie et peur, un véritable sorcier côtoyant les démons les plus redoutables.
Ronger par le désir de dépasser les frontières du raisonnable tout en se sentant petit et magicien de seconde zone.

Background

Ramnus ce disait venu de Mulhorande, détenteur des secrets de ce lointain pays à la recherche de l'élite, à la recherche du disciple rare et puissant qu'il était chargé d'éduquer et de guider dans les mystères de la magie.
Son antre, à flanc de roché, au cœur d'un petit bois peu étendus mais sauvage, avait tous les aspects d'une demeure mystérieuse d'un grand mage.
Son portail de fer orné de symboles et de runes, ne s'ouvrait qu'au passage de son maître et si son intérieur n'était point soigné, c'était bien parce qu'il était rempli de grimoires, fioles, cornues et de bien des ingrédients nécessaires à son art.
Un grand pentacle ornait le centre de la pièce non loin d'une vaste cheminée, nous, ces disciples, dormions sur de simples grabats dans une pièce crasseuse et à l'écart, au fond d'un boyau taillé dans la roche.
Généralement, mon maître fermait ce boyau, en verrouillant une grille, ceci afin, disait-il, de nous protéger lors de ces expériences et invocations....d'ailleurs, nous n'étions pas vraiment enfermés, une petite porte, donnait directement de notre dortoir au petit bois extérieur.

Avec le temps, je me rend compte que nous avons été bien dupe et bien naïfs, mais nous n'étions que des enfants, trouvés ou achetés par Ramnus afin de le servir et de lui être utiles.
Oooh, certes, les bases de la magie il nous enseignait, mais sans réelle volonté de nous instruire, et je m'accorde le mérite d'avoir appris plus qu'il ne voulait réellement m'enseigner. Tout changea, le jour où un jeune mage de la ville la plus proche, fut lui aussi, dupe de la soit-disante toute puissance de mon maître, sorcier de seconde catégorie.
Ce jeune novice était fort riche, héritier d'une bonne fortune, charismatique et surtout, fort intelligent. Ramnus, charmé autant par le personnage que par sa fortune, nous délaissa quelque peu au profit de cette aubaine, néanmoins, ce jeune novice, n'était pas un sot, loin de là, et se rendit visiblement vite compte que son maître n'était pas si puissant qu'il le prétendait.
L'orgueil, piqué à vif de s'être fait avoir, cherchant à humilier son maître, l'apprenti se lança dans des sorts et des invocations de plus en plus puissantes forçant le grand Ramnus à lui emboîter le pas pour ne pas déchoir....à moins que ce ne fut l'appât du gain et la peur de perdre son salaire.

Moi et mes camarades, n'avons eu qu'à nous féliciter d'être séparés du laboratoire par une épaisse barrière de fer.

Notre dernière nuit dans l'ancre fut sanglante, je me souviens encore de nos mains crispées sur les grilles alors que nous observions les lumières étranges qui nous parvenaient du fond du boyaux et de l'entrée du laboratoire, les incantations de Ramnus et de son disciple, cette voix profonde et grave, ainsi que ce rire profond qui couvrit les hurlements des deux sorciers.....

Nous étions pétrifiés, il fallut découvrir qu'une ombre se glissait par le boyaux pour que certains d'entre nous retrouvent l'usage de ces jambes.

Je sent encore cette odeur nauséabonde alors que nous franchîmes l'ouverture donnant sur la forêt, courant toujours et encore en hurlant dans la nuit.

L'aube nous découvrit transis et affamés à l'orée du bois, nous étions quatre....hors nous étions six apprentis....

Quatre gamins pas très propres, sans un sou....d'entre eux, j'étais le meilleur en magie, mais ma formation était incomplète et je n'avais que 13 ans.

La ville nous accueillit, mendicité et petit chapardage...mon air pas trop désagréable nous attira quelques sympathies de la part de matrones, mais nos actes ne furent guère appréciés des guildes de mendiant et de la milice.

Je remercie encore, l'une de ces matrones pour avoir complété ma formation, car magicienne elle était, même si son aspect enveloppé et de bonne vivante ne le présageait pas....je lui dois aussi la vie quand la guilde des mendiants décida un jour de dissoudre notre groupe.

Deux d'entre nous rentrèrent dans le rang et devinrent roublards dans cette guilde, le troisième résista et...disparut. Moi même, je fut protégé par ma bienfaitrice qui détestait voir un don gâché et perdu.

Elle n'était ni bonne ni mauvaise, mais m'avait pris en sympathie, suffisamment en tout cas pour m'enseigner quelque temps encore moyennant quelque menu service.

Ma formation terminée, je suis retourné à l'ancre de Ramnus....les portes magiques étaient toujours closes mais je me souvenais de la petite porte.....c'est avec beaucoup d'appréhension que j'y suis retourné, le dortoir était là, les grilles aussi d'ailleurs, toujours solides même si légèrement tordues comme après avoir subi une chaleur intense, j'ai également retrouvé les traces de mes deux camarades disparus, quelques os encore accrochés aux grilles, une petite main crispée encore au barreau.

Je n'ai pas voulu en voir plus, pas cherché à forcer les portes ou les grilles, je le ferais peut être un jour, mais à quoi bon....seul la mort règne encore en ces lieux.