

Fiche de personnage de (Maugrim)

Race	Humain, Chondathien		
Age	30 ans		
Taille / Poids	1.80 M / 70 kg		
Région natale	Originaire des Vaux		
Niveau	1		
Expérience	0		
Classe	Magicien		« Vous avez parlé d'antiques artefacts et en plus possiblement ensorceler, voilà qui est intéressant ! »
Alignement	loyal/neutre (0/0)		
Divinité	Azouth		
Gilde	Aucune		
Force	12 (+1)	Intelligence	16 (+3)
Dextérité	16 (+3)	Sagesse	16 (+3)
Constitution	10 (+0)	Charisme	10 (+0)
Compétences	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1 : $(2+3) \times 4+4= 24$ Nombre de points de compétence par niveau : $(2+3) +1= 6$</p> <p>Compétences de classe : (*=innées)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art de la magie : $4(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) + 2(\text{affinité magique}) = +9$ • Artisanat (alchimie)* : $2(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +5$ • Concentration* : $4(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CON}) = +4$ • Connaissances (architecture et ingénierie) : $2(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +5$ • Connaissances (exploration souterraine) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (folklore local de ?) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (géographie) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (histoire) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (mystères) : $2(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +5$ • Connaissances (nature) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (noblesse et royauté) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (plans) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (religion) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Décryptage : $2(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +5$ • Profession (?) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) = +3$ <p>Total dépensé = 16</p> <p>Compétences hors-classe : (*=innées)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bluff* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +0$ • Contrefaçon* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Déguisement* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +0$ • Déplacement silencieux* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +3$ (Malus possible) • Détection* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) = +3$ • Diplomatie* : $2(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +2$ • Discrétion* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +3$ (Malus possible) • Equilibre* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +3$ (Malus possible) • Équitation* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +3$ (Malus possible) • Escalade* : $0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. FOR}) = +1$ (Malus possible) • Estimation* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Evasion* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +3$ (Malus possible) 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Fouille* : 0(Degré) + 3(modif. INT) = +3 • Intimidation* : 0(Degré) + 0(modif. CHA) = +0 • Maîtrise des cordes* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = +3 (Malus possible) • Natation* : 0(Degré) + 1(modif. FOR) = +1 (Malus possible) • Perception auditive* : 0(Degré) + 3(modif. SAG) = +3 • Premier secours* : 1(Degré) + 3(modif. SAG) = +4 • Psychologie* : 1(Degré) + 3(modif. SAG) = +4 • Renseignements* : 0(Degré) + 0(modif. CHA) = +0 • Représentation* : 0(Degré) + 0(modif. CHA) = +0 • Saut* : 0(Degré) + 1(modif. FOR) = +1 (Malus possible) • Survie* : 0(Degré) + 3(modif. SAG) = +3 <p>Total dépensé = 8</p>
Dons	<ul style="list-style-type: none"> • Affinité magique • Chance des Héros (régional) • Écriture de parchemins.
Langues	commun+ Chondattan + Draconien + Elfique + Gnome
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Classe de prédilection. 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.
Caractéristiques de Classe	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : 0(Base) + 0(modif.CON) +1(chance des héros)=+1 • Réflexes : 0(Base) +3(modif.DEX) +1(chance des héros)=+4 • Volonté : 2(Base) +3(modif.SAG) +1(chance des héros)=+6

Caractéristiques en Combat	<ul style="list-style-type: none"> • Initiative : 3(modif.DEX) + (bonus divers)= +3 • BBA : +0 • Jet d'attaque : +1 - Bâton de maître : 0 BBA+1(modif.FOR) + 1 (bonus maître)= 1d20 +2 Dégâts : 1d6+ 1modif.FOR, *2 critique) - Dague : 0BBA + 1(modif.FOR) + (bonus)=1d20+1 Dégâts : 1d4+ 1modif.FOR, 19-20/2 critique) - Arbalète légère : 0BBA + 3(modif.DEX) + (bonus)= 1d20+3 Dégâts : 1d8 ,19-20/2 critique, portée= 24m) - Dague : 0BBA + 3 (modif.DEX) + (bonus)= 1d20+3 Dégâts : 1d4+1(modif.FOR) , 19-20/2 critique, portée= 3m) • CA :14= 10 + 0 Pro de l'armure + 3 modificateur de DEX + 0 éventuel bonus de bouclier + 0 éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux +1 (chance des héros) + (Malus possible) Contact : 14= 10 + 3 (modificateur de DEX) + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux + 1(chance des héros) + (Malus possible). Pris au dépourvu : 11= 10 + Pro de l'armure + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux +1(chance des héros) + (Malus possible). • Dés de vie : d4 ; Points de vie : 4+ (modif. CON)= 4
Sorts	<p>Nombre de sorts par jour : (3(modif.INT) +1(Prédilection)/1+1(modif.INT) +1(Prédilection) /0/0/0/0/0/0/0/0)</p> <p>Nombre de sorts connus (grimoire) : 6= 3+3(Modif.INT)</p> <p>Ecole de prédilection : (Divination)</p> <p>Ecole interdite (Nécromancie)</p> <p>Sorts connus :</p> <p>Niv0 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tous <p>Niv1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Armure de mage (Invocation), -Déguisement (Illusion), -Brume de dissimulation (Illusion), -Détection des passages secrets (Divination), -Identification (Divination), -Rapetissement (Transmutation). <p>Sorts mémorisés : (à remettre au MJ)</p> <p>Niv0 :</p> <ul style="list-style-type: none"> Détection de la magie (Divination), Manipulation à distance (Transmutation), Son imaginaire (Illusion), Illumination (Evocation). <p>Niv1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> Armure de mage (Invocation), Rapetissement (Transmutation), Détection des passages secrets (Divination).
Inventaire	<ul style="list-style-type: none"> • Vêtements portés : Tenue d'explorateur (4kg/10po) : la tenu comprend es bottes épaisses, des chausses, une ceinture, une chemise, des gants et un long manteau à capuche. •Dague (500g/2po) •Bâton de maître (2kg/-po) •Arbalète légère (2kg/35po) •30 carreaux (1.5kg/3po) •Sacoche à composantes (1,5kg/5po)

	<ul style="list-style-type: none"> •Sacoche de ceinture (0.5Kg/1po) <p>Contenu : 2Allume-feu (-Kg/2po)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Étui à parchemin (250g/1po) • Sac à dos (Poids à vide : 1Kg) : 2po, Poids actuel : 13.25Kg/35 po, 17pa, 7pc). <p>-Contenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> -palliasse (2.5Kg/1pa), -2 Torches (1Kg/2pc), -Silex et amorce (-Kg/1po), -outre d'eau (2Kg/1po), -Rations de survie (3jour) (1.5Kg/15pa), -Encrier (-Kg/8po), -Plume d'écriture (-Kg/1pa), -5 Fioles pour encre ou potion (vides) (0.25Kg/5po), -3 Bougies (-Kg/3pc), -Outil d'artisanat (alchimie) (2,5kg/5po), -Grimoire (1,5kg/15po).
Richesse	Trésor : OPP, 32 PO, 2 PA, 5 PC. Poids : 0.37 Kg (nb de pièces x 0,01kg)
Charge	<ul style="list-style-type: none"> • Poids transportable : Charge légère jusqu'à 21,5 kg, Charge intermédiaire entre 21,5-43 kg, Charge lourde entre 43-65 kg • Poids transporté : 20.87 kg, sans sac : 8.25 kg. • Encombrement : Léger <p>[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)].</p>
Description physique	<p>Sous une pluie battante un homme entré dans une auberge, vêtu d'un long manteau noir taché par la boue et dégoulinant d'eau. il fait quelques pas en claudiquant légèrement de la jambe gauche et s'approche ainsi de l'âtre. De celle-ci s'échappe l'agréable chaleur d'un feu qu'il fixait de ses deux yeux noirs comme l'ébène contrastant ainsi avec son visage blafard. Séchant ainsi peu à peu ses vêtements l'homme avait un pourpoint de cuir bordeaux taché par diverses substances par endroits notamment sur le bout des manches. Il était assez grand et sec.</p> <p>Accroché à son pantalon se trouvait une ceinture comprenant nombre de petites sacoche ainsi qu'une dague bien en évidence.</p> <p>Le voyageur chaussé de grosses bottes de cuir rouge, affichait un visage souriant et chaleureux marqué autant par l'âge que par la fatigue, ses cheveux coupés mi-longs de couleur jais se teintaient déjà de gris. On pouvait aussi voir un début de calvitie apparaitre sur son crâne.</p> <p>Il portait une barbe courte rasée sans grande précision. Le magicien se tenait debout légèrement vouté appuyé sur un bâton en bois de chêne sur lequel on pouvait voir, malgré les polissages successifs, encore les nœuds des branches. Bien qu'âgé seulement d'une trentaine d'années on aurait facilement pu lui en donner dix de plus, son visage n'avait rien d'attirant au premier regard, on aurait dit un simple voyageur s'il n'y eut pas derrière son dos à l'abri sous son manteau un étrange grimoire.</p> <p>Celui-ci avait la reliure finement ouvragée et colorée ainsi qu'une couverture de cuir usagé paraissant toujours aussi solide qu'à son premier jour.</p>
Description psychologique	<p>Maugrim est un mage dans la fleur de l'âge d'un naturel calme et réfléchi en général bien qu'il laisse parfois éclater de grosse colère quand les choses ne se passent pas comme il lui plairait. Il est fasciné par les ruines et autres objets anciens pouvant passer des heures à leurs études, mais son intérêt primaire va aux objets enchantés et autres artefacts antiques possédant des propriétés magiques ainsi que les créatures sortant de l'ordinaire. Il serait prêt à vendre son âme pour pouvoir les étudier.</p> <p>Ainsi il fait bien souvent usage de faux-semblant, préférant obtenir ses</p>

informations de manière plus diplomatique grâce à quelques sourires et autres boniments plutôt que d'employer la force. Il fera néanmoins usage de ses sortilèges pour que les choses aillent dans son sens dans le cas contraire et bien qu'il soit plusieurs adeptes des pots-de-vin il n'hésitera pas à éliminer quiconque se mettra un peu trop sur sa route dans l'un de ses flamboyants coups de colère. Maugrim pense qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise utilisation de sa magie et voit la vie de façons très prosaïques, étant prêt à mettre sa vie en jeu pour ses expériences il ne voit pas pourquoi il prendrait le risque de laisser ses adversaires en vie à moins que celui-ci ne puisse lui rapporter un certain bénéfice.

Il n'est pas foncièrement mauvais, bien que manquant quelque peu de compassion pour les gens du commun, il respecte tous ses confrères magiciens même les pires car il sait qu'il n'est pas un ange. De même il respecte la foi des prêtres et la rigueur des guerriers, paladins et autres moines. Il n'apprécie pas trop les ensorceleurs et les considère avec dédain, et il considère comme étrange les druides et autres barbares vivant dans la nature plutôt que dans les villes sans pour autant les dénigrer.

Maugrim est enfin un bon vivant bien que parfois trop prudent avec les autres à la limite de la paranoïa, il fasse difficilement confiance néanmoins il fera toujours sa part de travail et respectera sa parole, du moins tant qu'un de ces grands intérêts n'est pas en cause.

Un mauvais défaut de ce mage est qu'une fois son attention attirée par un objet il fixera son esprit dessus sans voir le reste, s'absorbant complètement dessus jusqu'à ce qu'il ait décrypté et se même dans les pires situations.

Background	<p>Maugrim est le troisième fils d'un couple de marchands Chondathien, c'est à l'âge de dix ans qu'il a commencé à s'intéresser à la magie, il appréciait alors de visiter de vieilles ruines qui se trouvaient dans un bois à la proximité de sa maison, il y passait alors son temps à jouer aux aventuriers avec des amis.</p> <p>Un matin alors que tous paraissaient normaux l'enfant descendit pour jouer dans les ruines désertes. Sur le chemin il fut rejoint par ses amis. Néanmoins en arrivant aux ruines les gamins eurent la désagréable surprise de découvrir sur leur terrain de jeu la présence d'un indésirable. Un vieil homme tous de gris vêtu et portant une longue barbe rousse était alors assoupi sous l'ombre d'un vieux châtaigner au milieu des ruines.</p> <p>Les enfants curieux et fort mécontents de découvrir qu'un vieillard avait choisi de piquer un somme en plein milieu de leur territoire se décidèrent à lui jouer un mauvais tour, ainsi il remplit un seau d'eau froide et s'apprêta à le lancer sur le vieil homme. C'est alors que les choses étranges commencèrent, l'eau plutôt que de tremper le vieillard sembla se fracasser sur une surface invisible.</p> <p>Le bruit alors produit réveilla le magicien qui une fois debout toisa les enfants de toute sa taille et commença à prononcer des paroles incompréhensibles et à faire d'étrange geste quand subitement toute l'eau qui était encore dans le seau se mit à bouillir pour se changer en vapeur.</p> <p>Les enfants complètement estomaqués commençaient à comprendre à quoi ils avaient à faire et prirent la fuite alors que le vieil homme se remettait à prononcer d'étranges paroles mais rien ne se produisit.</p> <p>Cette première expérience avec la magie fascina Maugrim qui dès le lendemain après s'être remis de ses émotions repartit seul cette fois-ci vers les ruines. En arrivant sur place nul magicien, seulement un peu plus loin un énorme trou dans le sol sous une antique tour délabrée.</p> <p>Prenant son courage à deux mains le jeune garçon s'arma d'un bâton et pénétra dans un corridor sombre uniquement éclairé par la lumière du jour derrière lui. En scrutant l'ombre il remarqua une petite lueur provenant d'une torche dans un coin. S'avançant inconscient des risques dans les couloirs éclairés par de vieilles torches, le garçonnet parvient finalement à une salle présentant une forte odeur de moisissure.</p> <p>La pièce était éclairée en son centre par un globe de lumière blanche qui semblait immobile dans les airs. Le petit garçon s'approcha alors de cette dernière jusqu'à être capable de la toucher s'apercevant ainsi qu'elle n'était pas chaude. Quand il revint à ses esprits il découvrit que ce qu'il avait pris pour une petite salle prenait une tout autre proportion et que l'odeur de moisi qu'il avait senti en pénétrant ici provenait d'une petite porte près d'un mur à une vingtaine de pas du globe.</p> <p>Poussée toujours plus loin par cette insatiable curiosité Maugrim entrouvrit la porte et regarda d'un œil prudent. Il tomba à la renverse de peur en découvrant les restes de deux cadavres putréfiés depuis déjà longtemps étalé au sol. Néanmoins voyant les torches allumées au loin, il s'y dirigea d'un pas pressé passant tout près des deux créatures sans plus leur donné d'attention.</p> <p>Finalement il parvient à une grande salle par laquelle provenait au travers de la porte entrebâiller des bruits de pas ainsi que des ronchonnements en plus d'un trait de lumière. En ouvrant la porte, l'enfant fut tout de suite émerveillé par la grandeur de la bibliothèque dans laquelle se trouvait.</p> <p>Au centre le magicien qui feuilletait de vieux livres calcinés était éclairé par l'un de ses fameux globes de lumière. Quand l'homme le remarqua enfin l'enfant était absorbé dans l'admiration de la pièce, ce dernier cria alors un mot à l'enfant qui renvie aussi tôt à lui-même et qui en se retournant remarqua la présence dans son dos d'un mort-vivant similaire à ceux qu'il avait vus auparavant à ceci près que celui-là était en parfaits état et semblait décidé à découper le garçon d'un coup d'épée. Et à l'instant même où la créature allait frapper un éclair fulgurant la frappa. Le corps décharné s'écrasa alors plus loin sur le sol pavé. Le souffle produit par le sortilège fut si puissant que le petit se retrouva au sol, sa vision se floutant petit à petit.</p>
-------------------	---

Des cris inquiets et une voix rassurante bien qu'inconnu furent les derniers souvenirs de Maugrim de cet événement qui bouleversera sa vie.

À son réveil le jeune garçon se retrouva chez lui, le mage avait donc retrouvé sa famille, cela ne plaisait pas au garçon plus inquiet que jamais.

Il découvrit aussitôt la présence du vieil homme dans la salle à manger de ses parents, les trois adultes se levèrent et s'approchèrent de l'enfant alité dès qu'ils remarquèrent son réveillé. Ce fut alors le père de Maugrim qui prit en premier la parole.

Il était grand, chauve, et avait des yeux sombres, il avait toujours un peu effrayé Maugrim avec sa grosse voix grave et son air toujours sérieux.

À peine avait-il prit la parole que le garçon savait qu'une mauvaise surprise l'attendait. Le petit bonhomme le devinait au sourire en coin et aux yeux durs qu'affichait son père uniquement lorsqu'il s'apprêtait à faire une grosse affaire, sa mère semblait aussi avoir un mélange de crainte mais aussi de joie. Seule le vieux magicien semblait parfaitement neutre.

Son père s'adressa alors à lui "et bien mon fils on peut dire que tu nous as fait une sacrée frayeur, quand messire Ludovin t'a ramené nous avons réellement pris peur mais bon il nous a vite rassuré et nous a dit qu'il a été très impressionné par ton courage quand il t'a vu cette grotte en face d'un ours". Le petit garçon comprit alors que Ludovin, car c'était ainsi que le mage s'appelait, avait menti à ses parents pour le protéger, il ignorait pourquoi mais il l'avait fait.

"...Nous avons longtemps discuté avec messire aussi, et il pense que tu pourrais peut-être avoir un don pour la magie, il nous a ainsi demandé s'il pouvait te prendre sous sa tutelle comme assistant afin de voir si cela était possible. Et donc nous voudrions ton avis, mon garçon." "Mon garçon" ? voilà qui était étrange c'était la première fois que son père lui donnait du "mon garçon".

Mais après seulement quelques secondes d'hésitation le garçon accepta et ce qu'il vit à ce moment-là lui fit froid dans le dos, sa mère tous comme son père parut subitement soulagé. Cela était-il dû à une secrète peur de la réaction du mage en cas de refus du garçon où y avait-il autre chose ?

Dans tous les cas, il fallut se préparer à partir, et en moins d'une semaine tous deux furent prêtes pour le départ. Encore un fait étrange durant le peu de temps où il s'était apprêté à partir, les discutait avec sa famille ou encore ses frères et sœur avaient cessé comme si tout d'un coup sa place dans la famille n'avait plus d'importance. Seul ça mère le regardait parfois avec un sourire tendre avant de détourner rapidement les yeux.

Le matin avant le départ alors qu'il attendait Ludovin dans la cour le jeune garçon surprit une conversation entre le mage et son père bien qu'étant trop loin pour tout comprendre, il comprit le sens de la conversation.

Il n'avait pas été confié au magicien mais juste vendu par ses parents par peur de la magie. Le fait que le mage ait pu penser que leur fils soit en possession du don de la magie leur inspiraient plus d'inquiétude et d'effroi que de fierté en plus de cela il comprenait à présent que le magicien avait acheté son éducation. C'est sans se retourner que Maugrim quitta son ancienne demeure en compagnie du vieillard.

Il n'y avait ni rancune, ni haine envers ses parents, seulement le regret et seulement une peur grandissante car il ne comprenait pas le mage. Pourquoi une personne comme lui s'était-il prit d'intérêt pour le fils d'un petit marchand ? Avait-il réellement un don comme il l'avait dit à ses parents ou bien avait-il vu une chose qu'il n'aurait pas dû voir dans les ruines ? le vieux mage roux comptait-il se débarrasser du jeune garçon une fois éloigné ? Tant de questions sur les premières intentions du mage et pour lesquelles il n'aurait jamais de réponse

Le chemin se faisant rien ne se produisit malgré quantité de lieu où le vieil

homme aurait pu aisément se débarrasser du petit. Sur le trajet menant à leur prochaine destination le jeune garçon se tourna vers l'homme et le regardant droit dans les yeux s'adressa à lui pour la première fois "Mon nom et Maugrim, ravi de vous rencontrer messire Ludovin" le vieil homme acquiesça de la tête un sourire à peine visible transparaisait de sa longue barbe, lui donnant juste l'air d'un grand-père un peu excentrique et tous deux se remirent en route. Tous deux savaient pourtant que Maugrim n'avait jamais été le vrai nom du garçon.

En effet il s'agissait du nom d'un chiot qu'avait reçu en cadeau l'année précédente et qui n'avait pas survécu à l'hiver et qui lui avait été loyale jusqu'à sa mort. L'étrange couple se mit alors en route. Jamais plus il ne revient dans sa ville natale.

Cinq années passèrent avec une vitesse fulgurant pour Maugrim. En parcourant la région avec Ludovin, ils apprirent tous deux à se connaître et à s'apprécier, le jeune garçon de l'époque ne s'arrêtaient jamais de poser des questions à son mentor sur les différentes manières d'utiliser la magie et son fonctionnement. Maugrim était autant intéressé par ce que Ludovin appelait son art qu'un ivrogne par une bouteille de rhum. Il était d'ailleurs tellement curieux qu'il ne cessait ses questions que pour le repas et les moments de sommeil.

Ils accompagnaient souvent des caravanes en route pour telle ou telle ville en se faisant passer pour des voyageurs rendant visite à une famille éloignée pour une histoire d'héritage. Le mage était toujours très suspicieux sur l'avis des gens par rapport à la magie et préférait la plupart du temps rester discret à ce sujet.

L'adolescent avait compris que dans ces moments-là les questions de magie n'avaient plus leur place. il apprenait au lieu des arcanes des choses plus terre à terre. Ainsi les enseignements du vieux bonhomme traitaient de langues comme l'elfique et le draconien, cette dernière était de loin la matière la moins intéressante aux yeux de Maugrim qui parvenait difficilement à comprendre le langage reptilien. Les cours d'architectures et de mathématique passionnaient beaucoup plus le jeune homme.

Un matin alors qu'ils accompagnaient des marchands vers la ville portuaire d'Urmlaspyre, le jeune Maugrim eut enfin l'occasion de lancer son premier sort. Ce dernier venant juste de commencer sa formation pratique avec Ludovin était si impatient qu'il réalisa de petites lumières alors qu'il se pensait à l'abri des regards.

Cet acte qui de prime abord paraissait anodin au jeune homme eut des conséquences bien plus lourdes que tout ce qu'il aurait imaginé. Alors qu'elle l'observait déjà depuis quelques jours au début du voyage, Mirsha la fille ainée d'un des marchands surprit le garçon dans son petit manège. Croisant son regard au même moment l'apprenti magicien retient son souffle dans l'attente d'un quelconque cri d'effroi ou n'appelle à l'aide.

Au lieu de cela la jeune fille s'approcha, un grand sourire fendait son visage rond et ses yeux noisette étaient illuminés par la surprise. "Tu fais de la magie." Lui fit-elle, "J'ai déjà vu un barde faire pareil une fois lors d'un voyage. C'est vraiment incroyable, pourquoi tu ne nous as jamais rien montré ?" continua-t-elle tous en regardant fixement les mains du garçon.

Le garçon intimidé par ce soudain gain de popularité ne parvint qu'à bredouiller "Oui ... eh bien ...euh... c'est juste que je ne suis pas très doué avec la magie pour l'instant." fit-il d'un air innocent, oubliant presque par la même occasion l'ordre de son professeur.

C'est ainsi qu'au fil des jours les deux jeunes gens finirent par se côtoyer de plus en plus. Maugrim avait tant bien que mal obtenu de Mirsha qu'elle garde secrète le fait qu'elle l'ait vu pratiquer magie en lui expliquant que si Ludovin venait à l'apprendre il serait puni car il ne maîtrisait pas encore bien ses sortilèges.

Mirsha était une jeune fille brune âgée de 16 ans. Elle était légèrement plus grande que Maugrim et avait des formes bien marquées sous sa tunique marron. Elle

portait toujours un long ruban rouge pour nouer ses longs cheveux et était toujours souriante.

C'est dans ce cadre que Maugrim eut son premier amour.

Malheureusement pour lui ses inattentions en cours et ses allés et venus parmi les marchands commencèrent à inquiéter le vieux magicien, qui au soir avant d'arriver au port surprit son apprenti montrant ses talents à la jeune fille.

Il ne fallut qu'un instant au magicien pour s'interposer entre les deux. Au moment où Mirsha se leva pour partir elle fut victime d'un sort du magicien et resta immobile. Après quelques gestes de la main vers la jeune femme, Ludovin se tourna vers son élève et d'une voix las fit : "allons Maug, tu savais très bien ce qui risquait d'arriver. Ne t'avais-je pas dit de ne pas montrer tes talents ? Que se serait-il passé si ta magie encore incomplète c'était transformé en un trait de feu et que tu avais blessé cette fille, hein ?".

La voix chevrotant Maugrim lui répondit sans se soucier du sermon :

"- mais que lui avez-vous fait ?

- Rien de mal ne t'inquiète donc pas, j'ai juste effacé de sa mémoire tes exploits stupides." fit-il d'un ton grave et ne requérant pas de réponse.

"- Mais, ...". fit Maugrim dont la colère commençait à poindre.

"- À quoi pensais-tu donc ignorant que tu es? Que tu allais pouvoir annoncer fièrement à ses parents que tu veux épouser une jeune fille que tu viens de rencontrer alors que tu n'as pas d'argent ou de situation encore claire. Et je ne te parle pas du fait que nous leur avons menti du fait d'être magicien." Le coupa-t-il.

"- Mais enfin ce que vous fait là est cruel.

- Tu me trouves cruel de lui offrir une chance de trouver à nouveau une personne qu'elle aime sans pour autant avoir à souffrir d'un amour impossible avec un autre. Allons, réfléchit un peu mon garçon." Prononça-t-il avec calme et compréhension. "Bon prépare tes affaires, nous partons. Je ne tiens pas plus à te voir souffrir le martyr en restant plus longtemps avec cette jeune fille."

Alors que l'aube commençait à poindre les deux hommes étaient sur le chemin menant à la cité portuaire d'Urmlaspyre.

C'était dans cette ville qu'était installée la petite école de magie de Ludovin, trois mages y enseignaient alors à ce qui avait les moyens de payer.

Le premier mage et le plus énigmatique étaient sans doute Ilënwyr, un elfe toujours en vadrouille dans la forêt de Cormanthor ayant deux enfants avec une humaine.

Le deuxième Rufius était un vieil alchimiste très bavard enseignant à qui voulait l'écouter. Enfin le troisième magicien était Ludovin dont les absences prolongées ne semblaient surprendre personne.

C'est dans ce cadre que le jeune Maugrim étudia les arcanes jusqu'à ses vingt ans.

Ce fut durant l'été de cette période que Ludovin commença à changer, le vieil homme devenait plus grincheux avec l'âge et commençait à s'enfermer au sein de son laboratoire pour faire des expériences. Cela faisait déjà quelque temps qu'il ne s'occupait plus de son apprenti. Ce dernier trouvait désormais ses cours dans les livres de la bibliothèque de l'école. On pouvait souvent sentir des odeurs de brûler et entendre des crissements étranges derrière la porte du laboratoire du magicien.

C'est un matin que le mage sort de son bureau en annonçant qu'il prendrait le prochain navire en direction de Port-Ponant sur la Côte des Dragons.

Ce dernier refusa de partir avec Maugrim sous le prétexte du danger de sa quête. Prévu pour ne durer que trois mois, il mit plus de sept ans avant de revenir. Il n'était pas à son retour plus qu'un vieil homme usé dont l'âge était inestimable. Après quelques bribes de conversation sur des travaux qu'il aurait perdus et de

banale prise de nouvelles avec son apprenti, il retourna s'enfermer dans son laboratoire. Même la nouvelle de la mort de vieillesse de son ami Rufius n'avait pas semblé l'émouvoir. Il restait comme épuisé par une vie trop longue et trop fastidieuse.

Une semaine après son retour le vieux mage avait disparu d'un coup de son laboratoire, bien que la présence de toutes ses affaires ait été confirmée, on ne put trouver nul par des traces du mage. Seul un mot avait été laissé sur une table de travail parfaitement rangé, avec marqué "Je laisse à qui le souhaite, l'opportunité de finir mes recherches sur les anciennes civilisations humaines et elfiques ainsi que les résultats de mes expériences personnelles sur le prolongement de la vie". Sous la lettre se trouvait un petit carnet de cuir avec un grand nombre de notes et de gribouillis sans queue ni tête.

Il fallut 3 ans à Maugrim qui avait récupéré le carnet pour finalement abandonner la tâche de décrypter ce dernier. Il brula le carnet dont il connaissait dorénavant le contenu parfaitement. Et se décida à partir en quête de connaissance dans le but de pouvoir peut-être découvrir le secret de son professeur.