

MAGICIEN (NIVEAU 1)

Pragmatique, sceptique et athée, le magicien autodidacte Ezren est perçu comme bourru et grincheux, mais sa maîtrise de l'art des arcanes fait de lui un membre estimé de la Société des Éclaireurs.

EZREN

Humain magicien 1

Humanoïde (humain) de taille M, NB

Init +2; Sens Perception +1

DÉFENSE

CA 12, contact 12, pris au dépourvu 10 (+2 Dex)

pv 8 (1d6+2)

Vig +3, Réf +2, Vol +3; +1 vs sorts divins

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps canne de maître, +1 (1d6)
ou dague, +0 (1d4/19-20)

Distance arbalète légère, +2 (1d8/19-20)

Attaques spéciales main de l'apprenti (7/jour; +5 au toucher, 1d6 dégâts)

Sorts de Magiciens préparés (NLS 1; concentration +7 [+11 sur la défensive])

1^{er} – mains brûlantes (DD16), projectile magique

0 (à volonté) – aspersion d'acide, détection de la magie, lumière

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 14, Con 13, Int 18, Sag 12, Cha 10

BBA +0; BMO +0; DMD 12

Dons École renforcée (évocation)*, Magie de guerre*, Vigueur surhumaine*

Compétences Art de la magie +8, Connaissance (mystère) +8, Connaissance (histoire) +8, Connaissance (nature) +8, Connaissances (plans) +8, Estimation +8, Linguistique +8

Traits concentration*, passé d'hérétique*

Langues Commun, Draconique, Gobelin, Infernal, Osrien, Terreux

Particularités pacte magique (canne)

Équipement de combat parchemin d'armure de mage, sacoche immobilisante; Autre Équipement dague, arbalète légère et 10 carreaux, canne de maître, sac à dos, étui à parchemin, sacoche à composante, grimoire (contient tous les sorts de niveau 0; 1^{er} – armure de mage, couleurs dansantes, graisse, mains brûlantes, projectile magique, repli expéditif, sommeil), 15 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques d'Ezren.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Main de l'Apprenti En une action simple, Ezren peut faire une attaque avec sa canne à une portée de 6 cases, l'arme volant de sa main pour frapper son adversaire et revenir immédiatement. C'est une attaque à distance utilisant le bonus d'Intelligence à la place du bonus de Dextérité.

Pacte magique Si Ezren tente de lancer un sort sans tenir sa canne, il

doit réussir un jet de concentration (DD 20 + niveau du sort) ou perdre le sort. Une fois par jour, Ezren peut utiliser sa canne pour lancer n'importe quel sort de son grimoire, même s'il ne l'a pas préparé, comme s'il l'avait préparé au matin.

Sorts Ezren peut lancer les sorts suivants. Pour une description détaillée, se référer au chapitre 10 du Manuel des Joueurs.

Armure de mage: donne à la cible un bonus d'armure de +4 pendant 1h
Détection de la magie: détecte les sorts et objets magiques dans un cône de 12 cases.

Dispersion d'acide: attaque de contact à distance (+2 au toucher, portée 5 cases) qui inflige 1d3 points de dégâts d'acide.

Lumière l'objet touché éclaire comme une torche pendant 10 mn.

Mains brûlantes: cône de feu de 3 cases qui inflige 1d4 points de dégâts (Réflexes divise par deux).

Projectile magique: projectile de force qui touche automatiquement sa cible à 22 cases, et infligeant 1d4+1 points de dégâts.

Né d'un riche marchand d'épices dans un des quartiers les plus prospères d'Absalom, Ezren a connu une enfance plaisante et sans danger. Il a profité d'une confortable existence au sein d'une famille aisée, a vécu dans un quartier relativement exempt de crime; tout semblait le préparer à une vie des plus banales.

Tout cela a changé lorsque son père a été emmené, accusé d'hérésie par l'Église d'Abadar. Bien que son père échappa à l'excommunication, le mal avait été fait: le commerce familial périclita rapidement. Convaincu que son père était innocent, Ezren a consacré sa vie d'adulte à tenter de laver la réputation de son père. Lorsqu'Ezren a enfin mis la main sur des preuves irréfutables de la culpabilité de son père et qu'il s'est rendu compte qu'il avait perdu tout ce temps à cause d'un mensonge, il a apporté ces preuves à l'Église et a définitivement quitté sa maison, sa famille et sa vie passée.

A son âge avancé, Ezren est tout à fait conscient qu'il a gaspillé sa vie d'adulte, mais, en même temps, il est impatient de découvrir le monde. Le dégoût que lui ont inspiré sa famille, la religion et le gouvernement le pousse à se méfier de tout et à ne faire confiance qu'à son propre intellect – au cours de sa quête, il est devenu un savant doué, un érudit et un intellectuel. Il espérait rejoindre l'une des nombreuses écoles de magie célèbres, mais a essuyé refus sur refus, à cause de son grand âge. Ainsi, Ezren dut se résoudre à se débrouiller par lui-même une fois encore.

Au cours de la décennie qui a suivi, Ezren a appris tout ce qu'il pouvait dès qu'il en avait l'occasion, apprenant quelques tours de magicien ici et là. La combinaison de ses études magiques et de son expérience du monde fait qu'il s'en est mieux sorti que la plupart des jeunes magiciens ayant tout juste terminé leur apprentissage.



“Certains disent que la connaissance coule de la sueur et du sang. Je suis bien plus pragmatique.”

MAGICIEN (NIVEAU 4)

Pragmatique, sceptique et athée, le magicien autodidacte Ezren est perçu comme bourru et grincheux, mais sa maîtrise de l'art des arcanes fait de lui un membre estimé de la Société des Éclaireurs.

EZREN

Humain magicien 4

Humanoïde (humain) de taille M, NB

Init +2; Sens Perception +1

DÉFENSE

CA 13, contact 13, pris au dépourvu 11 (+1 parade, +2 Dex)

pv 34 (4d6+16)

Vig +6, Réf +4, Vol +6; +1 vs sorts divins

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps canne de maître, +3 (1d6)

ou dague, +2 (1d4/19-20)

Distance arbalète légère, +4 (1d8/19-20)

Attaques spéciales main de l'apprenti (7/jour; +7 au toucher, 1d6 dégâts)

Sorts de Magiciens préparés (NLS 4; concentration +10 [+14 sur la défensive])

2^{ème} – pattes d'araignée, poussière scintillante (DD16), rayon ardent

1^{er} – armure de mage, brume de dissimulation, mains brûlantes (DD16), projectile magique

0 (à volonté) – aspersion d'acide, détection de la magie, lumière, manipulation à distance

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 14, Con 14, Int 18, Sag 12, Cha 10

BBA +2; BMO +2; DMD 15

Dons École renforcée (évocation) *, Magie de guerre *, Robustesse *, Vigueur surhumaine *

Compétences Art de la magie +11, Connaissance (mystère) +11, Connaissance (histoire) +11, Connaissance (nature) +11, Connaissances (plans) +11, Estimation +11, Linguistique +11

Traits concentration *, passé d'hérétique *

Langues Commun, Abyssal, Draconique, Géant, Gobelin, Infernal, Kéléshite, Osirien, Terreux

Particularités pacte magique (canne)

Équipement de combat huile d'arme magique, perle de thaumaturge (sort du 1^{er} niveau), potion de soins légers (2), potion de vol, parchemin de flou, parchemin de charme personne, parchemin de compréhension des langages, baguette de projectile magique (50 charges), sacoches immobilisante; Autre Équipement dague, arbalète légère et 10 carreaux, canne de maître, cape de résistance +1, anneau de protection +1, sac à dos, étui à parchemin, sacoches à composante, grimoire (contient tous les sorts de niveau 0 et les sorts préparés, plus : 1^{er} – bouclier, charme personne, couleurs dansantes, repli expéditif, sommeil; 2^{ème} – force du taureau), 65 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques d'Ezren.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Main de l'Apprenti En une action simple, Ezren peut faire une attaque avec sa canne à une portée de 6 cases, l'arme volant de sa main pour frapper son adversaire et revenir immédiatement. C'est une attaque à distance utilisant le bonus d'Intelligence à la place du bonus de Dextérité.

Pacte magique Si Ezren tente de lancer un sort sans tenir sa canne, il doit réussir un jet de concentration (DD 20 + niveau du sort) ou perdre le sort. Une fois par jour, Ezren peut utiliser sa canne pour lancer n'importe quel sort de son grimoire, même s'il ne l'a pas préparé, comme s'il l'avait préparé au matin.

Sorts Ezren peut lancer les sorts suivants. Pour une description détaillée, se référer au chapitre 10 du Manuel des Joueurs.

Armure de mage: donne à la cible un bonus d'armure de +4 pendant 1h

Brume de dissimulation: une brume de 4 cases de rayon obstrue la vue et donne un camouflage aux créatures à l'intérieur.

Mains brûlantes: cône de feu de 3 cases qui inflige 4d4 points de dégâts (Réflexes divise par deux).

Pattes d'araignée: la créature touchée gagne une vitesse de déplacement (escalade) de 4 cases pendant 40 minutes.

Poussière scintillante Un nuage de particules dorées recouvre tout dans un rayon de 2 cases, aveuglant les créatures (Volonté annule) et révélant créatures et objets invisibles.

Projectile magique: 2 projectiles de force qui infligent 1d4+1 points de dégâts chacun et touchent automatiquement leur cible à 28 cases.

Rayon ardent: attaque de contact à distance (+4 au toucher, portée 7 cases) qui inflige 4d6 points de dégâts de feu.

Ezren est né d'un riche marchand d'épices dans un des quartiers les plus prospères d'Absalom, mais son père a été emmené, accusé d'hérésie par l'Église d'Abadar. Bien que son père échappa à l'excommunication, le commerce familial périclita rapidement. Ezren a consacré sa vie d'adulte à tenter de laver la réputation de son père. Mais lorsqu'il découvrit des preuves irréfutables de la culpabilité de son père, il s'est rendu compte qu'il avait gaspillé son temps à cause d'un mensonge. Il a apporté ces preuves à l'Église et a définitivement quitté sa maison, sa famille et sa vie passée. Ezren est tout à fait conscient qu'il a gaspillé sa vie d'adulte, mais, en même temps, il est impatient de découvrir le monde. Au cours de sa quête, il est devenu un savant doué, un érudit et un intellectuel, mais après avoir été refusé aux écoles de magie à cause de son grand âge, Ezren a appris quelques techniques magiques ici et là. La combinaison de ses études et de son expérience du monde fait qu'il s'en est mieux sorti que la plupart des jeunes magiciens ayant tout juste terminé leur apprentissage.



“Certains disent que la connaissance coule de la sueur et du sang. Je suis bien plus pragmatique.”

MAGICIEN (NIVEAU 7)

Pragmatique, sceptique et athée, le magicien autodidacte Ezren est perçu comme bourru et grincheux, mais sa maîtrise de l'art des arcanes fait de lui un membre estimé de la Société des Éclaireurs.

EZREN

Humain, magicien 7

Humanoïde (humain) de taille M, NB

Init +2; Sens Perception +1

DÉFENSE

CA 16, contact 15, pris au dépourvu 13 (+2 parade, +2 Dex, +1 esquive, +1 naturelle)

pv 58 (7d6+28)

Vig +8, Réf +6, Vol +8; +1 vs sorts divins

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps canne +1, +4 (1d6+1)
ou dague, +3 (1d4/19-20)

Distance arbalète légère de maître, +6 (1d8/19-20)

Attaques spéciales main de l'apprenti (8/jour; +9 au toucher, 1d6+1 dégâts)

Sorts de Magiciens préparés (NLS 7; concentration +14 [+18 sur la défensive])

4^{ème} – cri (DD21), porte dimensionnelle

3^{ème} – boule de feu (DD20), dissipation de la magie, rapidité

2^{ème} – déblocage, pattes d'araignée, poussière scintillante (DD17), rayon ardent

1^{er} – armure de mage, bouclier, brume de dissimulation, mains brûlantes (DD18), projectile magique, repli expéditif

0 (à volonté) – aspersion d'acide, détection de la magie, lumière, manipulation à distance

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 14, Con 14, Int 20, Sag 12, Cha 10

BBA +3; BMO +3; DMD 18

Dons École renforcée (évocation)*, École supérieure (évocation)*, Efficacité des sorts accrues, Esquive*, Magie de guerre*, Robustesse*, Vigueur surhumaine*

Compétences Art de la magie +15, Connaissance (mystère) +15, Connaissance (histoire) +15, Connaissance (nature) +15, Connaissances (plans) +11, Estimation +15, Linguistique +15, Vol +12

Traits concentration*, passé d'hérétique*

Langues Commun, Abyssal, Céleste, Commun des profondeurs, Draconique, Elfe, Géant, Gobelien, Igneux, Infernal, Kéléshite, Osirien, Terreux

Particularités pacte magique (canne)

Équipement de combat perle de thaumaturge (sort du 1^{er} niveau), potion de grâce féline, potion de soins modérés, potion de vol, potion de don des langues, parchemin de flou, parchemin de charme personne, parchemin d'arme magique, baguette de projectile magique (50 charges), sacoche immobilisante; Autre Équipement dague,

arbalète légère de maître et 10 carreaux, canne +1, cape de résistance +2, anneau de protection +2, amulette d'armure naturelle +1, bandeau d'intelligence +2, sac à dos, étui à parchemin, sacoche à composante, grimoire (contient tous les sorts de niveau 0 et les sorts préparés, plus : 1^{er} – charme personne, couleurs dansantes, sommeil; 3^{ème} – éclair), 40 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques d'Ezren.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Efficacité des sorts accrues Ezren ajoute un bonus de +2 à son jet de niveau de lanceur de sort pour passer une résistance à la magie.

Main de l'Apprenti En une action simple, Ezren peut faire une attaque avec sa canne à une portée de 6 cases, l'arme volant de sa main pour frapper son adversaire et revenir immédiatement. C'est une attaque à distance utilisant le bonus d'Intelligence à la place du bonus de Dextérité.

Pacte magique Si Ezren tente de lancer un sort sans tenir sa canne, il doit réussir un jet de concentration (DD 20 + niveau du sort) ou perdre le sort. Une fois par jour, Ezren peut utiliser sa canne pour lancer n'importe quel sort de son grimoire, même s'il ne l'a pas préparé, comme s'il l'avait préparé au matin.

Né d'un riche marchand d'épices dans un des quartiers les plus prospères d'Absalom, Ezren a connu une enfance plaisante et sans danger. Il a profité d'une confortable existence au sein d'une famille aisée, a vécu dans un quartier relativement exempt de crime; tout semblait le préparer à une vie des plus banales.

Tout cela a changé lorsque son père a été emmené, accusé d'hérésie par l'Église d'Abadar. Bien que son père échappa à l'excommunication, le commerce familial périclita rapidement. Convaincu que son père était innocent, Ezren a consacré sa vie d'adulte à tenter de laver la réputation de son père. Lorsqu'Ezren a enfin mis la main sur des preuves irréfutables de la culpabilité de son père et qu'il s'est rendu compte qu'il avait perdu tout ce temps à cause d'un mensonge, il a apporté ces preuves à l'Église et a définitivement quitté sa maison, sa famille et sa vie passée.

A son âge avancé, Ezren est tout à fait conscient qu'il a gaspillé sa vie d'adulte, mais, en même temps, il est impatient de découvrir le monde. Au cours de sa quête, il est devenu un savant doué, un érudit et un intellectuel. Il espérait rejoindre l'une des nombreuses écoles de magie célèbres, mais a essuyé refus sur refus, à cause de son grand âge. Ainsi, Ezren dut se résoudre à se débrouiller par lui-même une fois encore.

Au cours de la décennie qui a suivi, Ezren a appris tout ce qu'il pouvait dès qu'il en avait l'occasion, apprenant quelques tours de magicien ici et là. La combinaison de ses études magiques et de son expérience du monde fait qu'il s'en est mieux sorti que la plupart des jeunes magiciens ayant tout juste terminé leur apprentissage.



“Certains disent que la connaissance coule de la sueur et du sang. Je suis bien plus pragmatique.”