

Azhur, Mage Noir :

Description :

Azhur est un grand homme sombre entièrement vêtu de noir. Son air sinistre et ses manières inquiétantes ne donnent pas envie de mieux le connaître. Il ère de par le monde à la recherche de pouvoirs et d'objets magiques ne faisant confiance qu'à son sabre et à sa magie.

Note : Azhur est un Mage de niveau 3 (magie des Ombres de Cercle 1).

Caractéristiques de combat :

	100%	75%	50%	Actuel :
Pa :	40	30	20	
	100%	75%	50%	Actuel :
Pv :	48	36	24	

Ca : 11

Cd : 10

Armement : un sabre antique couvert de rune (+10%)

Sabre : 14

Sabre : 7

Total : 25

17

Dégâts de l'arme : 2D8 + 1 + Force : 1D6 = 2D8 + 1D6+1 ou 4D6

R : 6,4

Type d'Armure : Robes Noires avec dessous une veste R6 et un pantalon R4 de mailles.

Magie :

Intelligence : 88%

Volonté : 95%

Connaissance de la
magie : 106%

Connaissance : 82%

Liste des sortilèges connus :

Nom :	Niv. :	Coût :	Effets, Notes :
Pas de velour	2	2 PA/ 10r.	permet de se déplacer aussi silencieusement qu'une ombre (pas de jet de Prog. discrète).
Aura	1	5 PA/jour	permet d'augmenter magiquement l'aura du mage
Fer de feu	1	4	Enflamme la lame de son sabre pour 1D10+1 rds causant 1D4 dégâts de plus. Mots clef : fhâ, rituel 2r.
Boule des Ombres	2	4 PA	fait partir des mains du mage une boule de 40 cm. de diamètre. Dégâts : 2D4, portée 30 m., méditation 1r.

Ténèbres	2	4 PA/heure.	crée une zone de ténèbre de 400 m2 dans laquelle il est impossible de voir. Méditation 1r.
----------	---	----------------	--

Liste des compétences :

Torture : 67%	Spiritisme : 76%
Divination par les Flammes 95%	Connaissance des Drogues : 75%
Démonologie : 57%	Nécromancie
Equitation : 72%	Spécialisation arme : sabre

- Pour les drogues : à vous de voir combien il en connaît, si il les utilise, etc etc.

Equipement :

Une Robe de velours noir pelée, miteuse, déchirée, ...avec dessous une veste et un pantalon de mailles.

Un sabre antique qu'il a trouvé dans une tombe près du royaume orc

Un matériel d'aventurier classique (couverture, lanterne, corde de 10 m...). Il a sur lui environ 120 écus.

Histoire :

Tant qu'il y aura des hommes, il y aura des gens qui, comme Azhur, seront attirés par le côté obscur de

Notes à l'intention de Maître de Jeu :

- Pour l'expérience : Donnez selon la difficulté du combat, l'inventivité des joueurs et la situation entre 200 et 600 Px.

PS : Si vous avez des scénarios dans lesquels Azhur et ses copains apparaissent (format Word, txt ou mieux Html) envoyez un [e-mail](mailto:), ils pourront être publiés sur le site.