

# Azhur, Seigneurs des morts :

## Description :

Azhur est un vieil homme tout racorni il se traîne partout engoncé dans une cape noire richement brodée de symboles cabalistiques. Son visage tout fripé et mangé par sa barbe taillée en point est éclairée par deux petits yeux sinistres et cruel. N'importe quel mage peut détecter les puissantes éffluves de magie noire chariée par Azhur.

Il règne sur un plan voisin de la magie des ombres qu'il a conquit 20 ans plus tôt. Il s'est fait construire un château dans lequel il reside et d'où il domine les trois villages du plan. Une rébellion contre son autorité existe bien mais son pouvoir est telle que nul n'a jamais réussi à l'aprocher.

Note : Azhur est un Nécromancien de niveau 18 et mage de l'Esprit de Cercle 5 agé de plus de 120 ans.

## Caractéristiques de combat :

|      |      |     |     |          |
|------|------|-----|-----|----------|
|      | 100% | 75% | 50% | Actuel : |
| Pa : | 98   | 73  | 49  |          |
|      | 100% | 75% | 50% | Actuel : |
| Pv : | 62   | 45  | 31  |          |

Ca : 8

Cd : 9

Armement : une Dague longue empoisonné avec du [Kihartis](#)

Dague longue : 6

Dague longue : 6

Total : 14

15

Dégâts de l'arme : 1D4 + Force : 1D4 = 2D4

R : 1

Type d'Armure : robes noires

## **Magie :**

Intelligence : 130%

Volonté : 134%

Connaissance de la  
magie : 167%

Connaissance : 131%

## **Liste des sortilèges connus :**

**Note :** Ce ne sont que les sorts les plus utiles, ceux qui donnent un meilleure idée de sa puissance car un mage de cercle 5 doit avoir un minimum de 22 sorts vous pouvez donc lui en rajouter quelques-uns selon vos goûts.

|            |        |        |   |
|------------|--------|--------|---|
| Nom :      | Niv. : | Coût : | Effets, Notes :   |
| Projection | 9      | 7 PA   | Projette la cible par terre avec une puissance de 140%, |

|                         |    |             |  |
|-------------------------|----|-------------|--|
|                         |    |             | dégâts: 1D4  |
| Appel des morts-vivants | 2  | Selon       | Fait sortir les morts de leur tombe jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou renvoyés.   |
| Jets des ombres         | 14 | 6           | Dix faisceaux noirs quittent les mains du mage pour aller frapper son adversaire causant une perte de 15D4 Pv.                             |
| Passage                 | 15 | 4 PA        | Permet de créer un trou de 1m. de diamètre pour 3 m. de profondeur dans n'importe quelle surface.  |
| Champ de force          | 9  | 6 PA        | Un champ de force de R:17 protège le mage de tous les types d'attaques engendrant des pertes de Pv.  |
| Afflux astraux          | 5  | 10 PA       | Cause une perte de 10 Pa à la cible du sorts.  |
| Forme fantomatique      | 8  | 8 PA+1/5 r. | Permet de se rendre intangible et donc de n'être touché que par les armes magique tout en pouvant toujours lancer des sorts.               |
| Ombre vivante           | 1  | 4 PA        | Permet de créer des ombres vivantes et de les enfermer dans un rubis.  |
| Globe                   | 2  | 15 PA       | Crée un globe de feu de 5m. de diamètre. Dégâts à l'intérieur : 10 +2d6, à l'extérieur (entre 2,5 et 4,5 du centre) /4, prend 3r, dure 3r. |

Notes :

- J'ai remarqué que, même avec un liste de sort complète, on n'utilise en fait qu'un ou deux sorts d'attaque et de défense et qu'il est des plus utile d'avoir des sorts neutres dans sa manche.
- Azhur a lié quelques démons qui lui servent de gardes du corps et de troupe de choc : 1 Abal-Kadar, 1 Fatus bellum et 3 Stractus Bacum. De plus son château est guardé par deux Cerbères.

|  |   |
|--|---|
| <b>Liste des compétences :</b>             |   |
| Torture : 97%                              | Spiritisme : 136%                       |
| Divination par les Ossements : 95%         | Connaissance des Drogues : 145%         |
| Démonologie : 83%                          | Nécromancie                             |
| Connaissance des poisons : 113%            | Fabrication du poison "Kihartis" : 64%  |
| Fabrication du poison "Aconit napel" : 83% | Fabrication du poison "Belladone" : 65% |

Notes :

- Ce ne sont là que les compétences de base. Vous êtes bien entendu libre d'en rajouter.

## **Equipement :**

Une Robe de velours noir (R1).

Dague de cérémonie avec des symboles maudits gravés dessus.  
Il a sur environ 200 écus + un gros butin dans son château.

## **Histoire :**

Azhur a toujours été très doué pour la nécromancie, il étudia durant des années en solitaire parcourant Eléckasë d'un bout à l'autre pendant près de 50 ans puis il se mit au services d'Azharis pour le compte duquel il effectua quelques missions contre Chastes en échange de pouvoirs supplémentaires. Lorsqu'il eût près de 100 ans, il décida de quitter Azharis pour fonder son empire. Comme la place manquait sur Eléckasë il décida d'aller ailleurs, la suite vous la connaissez.

## **Notes à l'intention de Maître de Jeu :**

- pour l'expérience : 2000 Px minimum pour Azhur seulement. Il faut compter en plus les démons et ses gardes.

- pour le butin si le combat se passe dans le château vous pouvez rajouter des objets magiques mineurs ou des artefacts intéressants mais sans grandes valeurs.

Par exemple :

- 1 ou 2 parchemin contenant des sorts de Cercle 0,1 voir 2.
- Un livre traitant de divination avec diverses prophéties plus ou moins bidons.
- Un livre relatant la conversation entre un antique et puissant Nécromancien et l'esprit d'un héros du 1er ou 2ème Armagedon.
- un livre de démonologie permettant de gagner un ou deux pourcents dans la compétence, ...

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