

Azhur, sorcier :

Description :

Azhur est un sorcier vivant dans les montagnes séparant l'empire d'Azharis et le royaume de Periodin. Il vit dans une petite cabane accrochée a un flanc de falaise. C'est dans une caverne cachée non loin de là qu'est entreposé son matériel de sorcellerie. Il se considère comme un chercheur et veut écrire un livre sur sa science, il est néanmoins très prudent et ne révélera pas ses activités si il reçoit quelqu'un.

Il quitte sa cabane une fois par mois pour se procurer des ingrédients et pour vendre des potions au port de Minhôl.

Néanmoins son laboratoire est gardé en permanence par une salamandre de Grindol. Il a, en effet, de très bon contacts avec les entités sorcières (surtout avec Zhuür-chal), il les invoques régulièrement (1 fois tout les 2 mois à peu près) pour discuter dans une grotte, proche de son laboratoire, spécialement aménagée. Ces bons contacts se sont traduits concrètement par l'affectation permanente d'un tueur de Lemurh à sa sécurité. Ce tueur, appllé Garlech, rode dans les montagnes autour de la cabane et prévient son maître de l'arrivée de visites. Si Azhur choisit de les rencontrer, il restera aux alentours prêt à intervenir.

Note : Azhur est un Sorcier de niveau 10 et mage de la terre de Cercle 2.

Il faut néanmoins faire quelques remarques :

- Azhur a largement les capacités pour devenir un mage de cercle 3 voir même de cercle 4 mais cela ne l'intéresse strictement pas.
- même s'il n'est que de cercle deux, il peut créé des potions a 12 ingrédients en raison de sa sur-spécialisation.
- contrairement aux autres sorciers, la magie ayant la plus forte empreinte sur Azhur est la magie de la terre, cela vient du fait qu'il a refusé son destin de mage de la terre pour pouvoir poursuivre ses recherches en sorcellerie et ses contacts avec les entités sorcières, c'est donc une exception.

Caractéristiques de combat :

	100%	75%	50%	Actuel :
Pa :	45	33	22	
	100%	75%	50%	Actuel :
Pv :	70	47	35	

Ca : 9

Cd : 9

Armement : Un Kriss empoisonné avec de l'angoumoise

Kriss : 6

Kriss : 4

Total : 15

13

Dégâts de l'arme : 1D4+2 + Force : 1D4 = (2D4+2)*1.5 (poison)

R : 1

Type d'Armure : Robes Noires

Magie :

Intelligence : 101%

Volonté : 103%

Connaissance de la
magie : 157%

Connaissance : 111%

Liste des sortilèges connus :

Nom :	Niv. :	Coût :	Effets, Notes :
Fosse	4	3 PA	Crée une fosse de 2 m. de profondeur(2r. pour sortir). portée 40m., dégâts 1d4+1, préparation 2r.
Peau de pierre	4	6 PA/10 r.	Offre au mage une armure de pierre invisible de R6, préparation 2r.
Sphère de protection	3	5 PA/10 r.	Crée une sphère de pierres tourbillonnantes : un projectile n'a que 25% de chance de passer. Elle offre une protection de 1D4+2 contre les attaques magiques ,dégâts : 1D4,rituel 1 r.
Explosion	4	5 PA	Fait exploser la terre en un point précis : dégâts 4D4, portée 40 m., méditation : 1r.
Dards de bois	2	6 PA	Fait jaillir des arbres 2D8 dards qui se dirigent vers la cible, dégâts 1D2/dard, portée 20 m., préparation : 2r., mots clef : zur terniep akir.
Camouflage	6	2 PA/10r.	Donne un bonus de 110% en camouflage en milieu naturel, préparation 3r., mots clefs : jhéru fil okao na.
Lave	3	7 PA	Tire un pavé de lave qui reste collé à sa cible 1d4 r., dégâts : 1D4+1(+ 1D4/r.), portée 30 m., rituel 1r. mots clefs : Karlan fir
Trait des ombres	4	5/10m PA	Lance un trait noir, Dégâts: 3D4, Portée: 10m., méditation 1r.

Liste des compétences :

Sorcellerie : 87%	Spiritisme : 76%
Divination par les Entrailles : 95%	Connaissance des Drogues : 85%
Soins des hommes : 95%	Connaissance des pierres et des métaux :60%
Connaissance des plantes : 73%	Incantation des entités sorcières

Notes :

- 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, ...(R1).

Un Kriss gravé de symboles maudits.

Il a sur lui environ 160 écus.

Potions :

Azhur transporte un certain nombre de potions sur lui qu'il utilisera en cas d'urgence, à part cela, il a deux stock de potions, un dans la cabane où il accueille les visiteurs et qu'il a camouflé en remède de médecine et un dans son laboratoire qui est son stock personnel (les soins mineurs sont stocké là en attente d'une vente à Minhôl). Pour les potions situées dans la cabane, j'ai indiqué un prix de vente qui est tout à fait indicatif (il varie énormément en fonction du comportement des joueurs).

Sur lui :

- 1 X Soins Mageur PV
- 2 X Soins Mineur PA
- 1 X Soins Mageur PA
- 1 X Invisibilité

Dans la cabane :

- 3 X Soins Mineur PV, 270 écus
- 1 X Soins des fractures, 510 écus
- 2 X Soins des maladies, 490 écus
- 1 X Soins de la cécité, 490 écus
- 1 X Soins des poisons 530 écus
- 1 X Régénération, 750 écus

Dans le laboratoire :

- 2 X Métamorphose
- 1 X Protection Vs Démons
- 1 X Etat Magique
- 3 X Invocation
- 5 X Soins Mineur PV
- 3 X Soins Mineur PA

Comportement :

Azhur se présentera aux joueurs comme un herboriste installé dans les montagnes pour être plus près de ses ingrédients et ira même jusqu'à leur proposer d'acheter des potions de vitalité, de fatigue ou de magie à des prix préférentiel (-20%). Il leur proposera également ses services de médecin s'ils sont blessés (il a quand même 95%).

Néanmoins, il s'arrangera pour que les joueurs partent le plus vite possible pour pouvoir retourner à ses études. Ils ne devraient pas être trop tentés : la cabane est petite et branlante il n'a qu'un lit et Azhur est un très mauvais cuisinier (mais ses soupes sont très fortifiantes (+2D4 Pv, +2D4 Pa, +1D20 Pf)).

Il est possible que les joueurs soient venus dans les montagnes après avoir entendu parler d'Azhur dans la ville de Minhôl, il y est, en effet, assez connu et y a une réputation de guérisseur extraordinaire capable de remettre sur pieds les mourants et de soigner n'importe quelle maladie.

Si les joueurs plaisent à Azhur (pas de religieux, indépendants des entités et des mortels, à la recherche du savoir...) il se peut qu'il leur révèle ses pouvoirs (mais ils doivent lui avoir fait plusieurs visites et bien s'entendre avec lui).

Histoire :

Dès son plus jeune âge le petit Azhur à aider son herboriste de père au laboratoire néanmoins à l'adolescence sa vie a pris un tournant radical avec l'apparition de ses pouvoirs magiques, sa famille le força alors à suivre des cours dans une école de mage. C'est là qu'il découvrit les Entités Sorcières et qu'il décida qu'elles seules avaient suffisamment de connaissances et de pouvoirs pour être dignes d'être vénérées, il y eut donc une rupture assez violente avec sa famille, qui voulait absolument qu'il devienne un mage, à la suite de laquelle il décida de se retirer dans les montagnes tout en gardant contact avec son école de magie leurs transmettant notamment les résultats de ses expériences en échange de l'accès à la tour de sorcellerie.

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 mais les joueurs ne sont pas obligés de tuer Azhur ce n'est qu'un original qui ne leur fera rien si ils ne découvrent pas ses secrets.

Vous pouvez très bien donner des px au joueur simplement pour s'être bien comporté.

Il y a, dans le laboratoire, un cassette contenant près de 2000 écus le trésor de Azhur, trésor dans lequel il pioche régulièrement pour acquérir des composants rares ou pour aider d'autres confrères à fonder leur propre laboratoire.

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