

Personnage : Laurian Wohati

Race : Gnome



Classes(s) : Illusioniste

Niveau(x) : 6

Alignement : CB

Dieu : -

Sexe : M

Age : 83

Taille (jeu) : P

Taille (m.) : 1m08

Poids : 23 kg

Cheveux : Bruns

Yeux : Gris

Bras d'arme : Gauche

Points d'expérience : 18 000

Niveau suivant : 21 000

CARACTERISTIQUES			
Carac.	Valeur	Mod.	
FOR	9	-1	
CON	12	+1	
DEX	16	+3	
INT	18	+4	
SAG	14	+2	
CHA	11	0	

JETS DE SAUVEGARDE						
JS	Tot.	Base	Mod.	Mag.	Divers	
Vigueur	+5	+2	+1		+2	
Réflexes	+5	+2	+3			
Volonté	+7	+5	+2			
Modificateurs conditionnels		+2 contre les illusions				

POINTS DE VIE			
Total	PV temp.	Actuel	Dommage étourdissant
17			
Courants			
INITIATIVE			
Total	Dex	Don	Magie
+3	+3		

CLASSE D'ARMURE						
Total	DEX	Arm.	Bouc.	Div.	Mag.	Taille
16	+3				+2	+1
CA surpris		13	CA contact			16
CA sans armure				16		
CA sans bouclier				16		

ARMURES ET PROTECTIONS						
Désignation	Bonus	DEX Max	Malus	échec sort	Vit.	Poids
Bracelets d'armure +2	+2	-	-	-	6.5m	0.5
Maîtrise	<input type="radio"/> Armure légère <input type="radio"/> Armure moyenne <input type="radio"/> Armure lourde <input type="radio"/> Bouclier					

COMBAT						
Bonus de base à l'attaque				+3		
Type	Total	Base	Carac.	Taille	Mag.	Divers
CC	+3	+3	-1	+1		
CD	+7	+3	+3	+1		

MAITRISE D'ARMES	
Maîtrise	Arbalète, bâton, dague, gourdin
Spécialisation	

ARMES								
Arme	Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids	Pouvoirs magiques
Dague d'argent	+4	1d4 -1	19-20/x2	3m	TP	P	0.5	Arme de maître

PARTICULARITES DE CLASSE ET DE RACE	
Vision dans le noir	
bonus d'esquive +4 contre les géants	
attaque +1 contre kobolds et goblinoïdes	
Familiier : petit rat	

TALENTS	
Ecriture de parchemins	Extension d'effet
Ecole renforcée : illusion	Incantation silencieuse
Extension de portée	
Familiier : Vigilance	

LANGUES
Commun
Orque
Elfe
Gnome
Nain

POIDS TRANSPORTABLE	
Poids transportable maximum	45
Lever au dessus de la tête (Pt max x1)	45
Lever du sol (Pt max x2)	90
Pousser/Tirer (Pt max x5)	225

ENCOMBREMENT ET DEPLACEMENT					
Encombrement	Vitesse dépl.	Poids transp.	DEX Max.	Pénalité	Course
Léger	6	10	-	-	
Médium	4.5	20	+3	-3	
Lourd	4.5	44	+1	-6	

VALEURS ET MONNAIES DIVERSES				
Monnaies		Gemmes et bijoux		Divers
700	PO			
16	PA			
32	PC			

COMPETENCES DE MAGIE										
Niveau du sort	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Max Sorts connus	Tous	9	5	3	-	-	-	-	-	-
Sorts lancés par jour	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-
Sorts supplémentaires (carac.)	(3 race)	1	1	1	1	-	-	-	-	-
DD du Jet de Sauvegarde	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

[illegible]

Ceci sont les sorts inscrits dans votre livre de mage. Les sorts mémorisés sont suivis d'un x1 ou plus.

Longue : 120m+12m/niv

Laurian Wohati, le Mage



HISTORIQUE

Vos parents ont émigré à Gohacci lorsque vous n'aviez que quelques mois. Vous avez grandi modestement dans la communauté gnome de la Cité. C'est parmi vos semblables que vous avez pris goût à la Magie et aux Illusions.

A Gohacci, les emplois pour un mage sont plutôt rares ; C'est donc logiquement que vous vous êtes engagé à la Tour Or-Argent. Patiemment, vous avez grandi les échelons, fondant en même temps une famille avec Doria, votre bien-aimée. Dans la communauté Or-Argent, vous êtes devenu un expert en technologies de toute sorte et avez appris l'art de la calligraphie.

DERNIERS EVENEMENTS

Aujourd'hui vous êtes un agent très respecté de la Tour, père de deux jumeaux de quelques jours, Foncel et Kävis. Vous vous êtes vu confier une mission de la plus haute importance par l'Archimage Na'Khua en personne.

Officiellement vous enquêtez sur le Dard & l'Epine, son organisation, ses buts. Officieusement, votre priorité est de démasquer leur agent infiltré dans la Tour Or-Argent. Votre femme, inquiète, a tenu à ce que vous emportiez avec vous sa dague en argent.

CE QUE VOUS SAVEZ

Les Calitaciens

Même les érudits ne savent presque rien sur la civilisation Calitacienne. On estime qu'ils viennent d'un autre continent par delà les Mers mais il n'a jamais été possible d'établir un contact amical avec eux et on ignore tout de leur dialecte, le Calita, bien qu'ils sachent communiquer en commun. Le nom Calitacien vient de leur cri de guerre.

Les Calitaciens sont des marins confirmés et des guerriers redoutables. Ils se sont toujours montrés hostiles vis à vis de la Ligne. On ignore également presque tout de leur morphologie car leur corps possède la particularité de se désintégrer instantanément à leur mort. On les imagine vaguement humanoïde.

La Tour Or-Argent



L'organisation de la Tour Or-Argent est la plus grande association de mages de Gohacci, elle réunit l'intégralité des Ecoles de Magie. Son siège est la tour du même nom dans le Quartier Administratif.

Rien de ce qui est magique à Gohacci n'est inconnu de la Tour Or-Argent, dont l'activité principale est de diriger le Marché de la Magie dans la Ligne. C'est pourquoi ses agents sont surnommés les « mages-marchands ».

La Tour Or-Argent a actuellement la main-mise sur le commerce des Arcanes dans tout Gohacci. Une position de force qui attire bien des convoitises. La Tour Or-Argent se sait espionnée de toutes parts et a donc su développer un réseau de contre-espionnage efficace, dont vous faites partie.

Les Maîtres de la Tour Or-Argent sont les Archimages, un par école de magie. Ceux-ci élisent entre eux un Chef de Communauté. Actuellement ce poste est occupé par l'elfe Na'Khua, archimage enchanteur. Notons au passage que les chefs de communauté sont souvent des enchanteurs, ce qui est la source de nombreuses blagues sur l'efficacité des protections mentales utilisées lors du vote.

Le Dard & l'Epine



Il y a peu, une nouvelle organisation s'est fait connaître à Gohacci en perpétuant des séries de meurtres barbares. En quelques nuits, des spadassins non identifiés ont transformés les canaux des Taudis en mares sanglantes, laissant derrière eux leur sinistre symbole.

Il fallut attendre plusieurs jours avant qu'un nom ne circule : le Dard & l'Epine.

Le Dard & l'Epine se présente elle-même comme une organisation libre. Ses membres sont des fous sanguinaires dénués de raison.

Si on la suspecte d'être une secte démoniaque, les motivations du Dard & l'Epine restent un mystère complet.

PSYCHOLOGIE

Sage et intelligent, vous savez faire la part des choses. Dans vos entreprises, vous aimez que les risques soient calculés.

PRELUDE

La chance ne fut guère avec vous durant cette journée. Vous n'avez rien trouvé d'intéressant dans les tavernes des Taudis du Sud-Est. Certes, de nuit, cela aurait été plus aisé mais aussi très risqué.

Bien que la nuit soit tombée, vous décidez de tenter une dernière fois votre chance. A la recherche d'une taverne sordide, vous entendez les bruits d'une bataille. Prudemment, vous vous approchez.

Au détour d'une ruelle, vous entr'apercevez quelqu'un perché sur les toits, armé d'un arc. Il semble bien que lui aussi vous ait vu. Il va falloir combattre.

FAMILIER RAT

Bête magique de petite taille

DV 1 ; **pv** 11

Init +2 (Dex)

Vitesse de déplacement : 4.5m, escalade 4.5m

CA 17

Attaque : +4 CC (morsure 1d3-4)

Qualités spéciales : Odorat, confère +2 aux JS de Vigueur, confère Vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien emphatique, conduit, Communication avec le maître

Alignement : CB

JS Vig +2, Réf +4, Vol +3

For 2, Dex 15, Con 10, Int 8, Sag 12, Cha 2

Dons et compétences : Equilibre +10, Escalade +12, Discrétion +18, Déplacement silencieux +10; Botte secrète : morsure