


Malphax Nemethar

Race	Humain		
Age	27 ans		
Taille / Poids	1M86 / 79kg		
Région natale	Les Contrées du Mitan occidentales		
Niveau	3		
Expérience	3000		
Classe	Magicien 2 / Prêtre 1		
Alignement	Neutre Mauvais (0/0)		
Divinité	Velsharoon		
Guilde	aucune		
Force	10 (+0)	Intelligence	18 (+4)
Dextérité	10 (+0)	Sagesse	14 (+2)
Constitution	14 (+2)	Charisme	14 (+2)
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 : (2+4modif. INT)x4+4 (humain) = 28 Nombre de points de compétence par niveau : (2+4modif. INT)+1 (humain)= 7		



Le savoir, c'est le pouvoir.

Technique astucieuse : Collecteur d'histoire

Compétences de classe commune : (*=innées)

- Art de la magie : 6(Degré) + 4(modif. INT) + 2(con. mystère) = **+12**
- Artisanat (Alchimie)* : 1(Degré) + 4(modif. INT) = **+5**
- Concentration* : 5(Degré) + 2(modif. CON) = **+7**
- Connaissances (histoire) : 2(Degré) + 4(modif. INT) = **+6**
- Connaissances (mystères) : 6(Degré) + 4(modif. INT) + 2(cf Don) = **+12**
- Connaissances (plans) : 1(Degré) + 4(modif. INT) = **+5**
- Connaissances (religion) : 6(Degré) + 4(modif. INT) = **+10**
- Profession (médecin chirurgien) : 1(Degré) + 2(modif. SAG) = **+3**

Compétences de magicien : (*=innées)

- Connaissances (architecture et ingénierie) : 0(Degré) + 4(modif. INT) = **+4**
- Connaissances (exploration souterraine) : 0(Degré) + 4(modif. INT) = **+4**
- Connaissances (folklore local de ?) : 0(Degré) + 4(modif. INT) = **+4**
- Connaissances (géographie) : 0(Degré) + 4(modif. INT) = **+4**
- Connaissances (nature) : 1(Degré) + 4(modif. INT) = **+5**
- Connaissances (noblesse et royauté) : 0(Degré) + 4(modif. INT) = **+4**
- Décryptage : 5(Degré) + 4(modif. INT) = **+9**

Compétences de prêtre : (*=innées)

- Diplomatie* : 1(Degré) + 2(modif. CHA) = **+3**
- Premier secours* : 1(Degré) + 2(modif. SAG) = **+3**

Compétences hors-classe : (*=innées)

- Bluff* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2**
- Contrefaçon* : 0(Degré) + 4(modif. INT) = **+4**
- Déguisement* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2**
- Déplacement silencieux* : 0(Degré) + 0(modif. DEX) = **+0**
- Détection* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = **+2 (+4 si familier)**
- Discrétion* : 0(Degré) + 0(modif. DEX) = **+0**
- Equilibre* : 0(Degré) + 0(modif. DEX) = **+0**
- Equitation* : 0(Degré) + 0(modif. DEX) = **+0**

- Escalade* : 0(Degré) + 0(modif. FOR) = **+0**
- Estimation* : 0(Degré) + 4(modif. INT) + 3 (familier)= **+7**
- Evasion* : 0(Degré) + 0(modif. DEX) = **+0**
- Fouille* : 0(Degré) + 4(modif. INT) = **+4**
- Intimidation* : 1(Degré) + 2(modif. CHA) = **+3**
- Maîtrise des cordes* : 0(Degré) + 0(modif. DEX) = **+0**
- Natation* : 0(Degré) + 0(modif. FOR) = **+0**
- Perception auditive* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = **+2 (+4 si familier)**
- Psychologie* : 1(Degré) + 2(modif. SAG) = **+3**
- Renseignements* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2**
- Représentation* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2**
- Saut* : 0(Degré) + 0(modif. FOR) = **+0**
- Survie* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = **+2**

Collecteur d'histoire : Lorsque le personnage réalise un test de Connaissances pour identifier une créature ou en apprendre plus sur elle, il gagne un bonus de compétence de +5 à ce jet. Cette technique ne peut être utilisée que sur les tests de Connaissances dont le personnage possède un degré de maîtrise.

Synergie décryptage :

+2 aux tests de Art de la magie pour identifier les pouvoirs d'un cercle runique.
+2 aux tests de Utilisation d'objets magiques associés aux parchemins.

Connaissance mystère :

Bonus de +1 sur les connaissances de nécromancie apporté par un livre de compétence.

Dons

- **Écriture de parchemins.**
- **École renforcé (Nécromancie)**
- **Magicien Collégiale**
- **Emprise sur les morts-vivants (Don de domaine de morts-vivants)**
- **Lanceur de sort polyvalent (magicien)**

Langues

Commun+ Chondathan, Thétyrien + Draconien, Elfique, Orque, Gobelin

Caractéristiques Raciales

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- 1 don supplémentaire au niveau 1.
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel.
- Langues parlées. D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue.
- Classe de prédilection. Spécial. La classe la plus élevée d'un humain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

**Caractéristiques
de
Classe**

Magicien

- **Armes et armures.** Le magicien est formé au maniement de l'arbalète (légère et lourde), du bâton, de la dague et du gourdin. Il n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. En effet, l'armure restreint ses mouvements et risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle.
- **Sorts.** Un magicien peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des bardes et des ensorceleurs) appartenant à la liste de sorts d'ensorceleur et de magicien. Un magicien doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin). L'Intelligence est la caractéristique primordiale des sorts de magicien.
- **Langues supplémentaires.** Le magicien peut apprendre le draconien à la place d'une des langues supplémentaires autorisées par sa race.
- **Appel de familier.** Le magicien peut appeler un familier de la même manière que l'ensorceleur.

Corbeau : Nelzar
Animal de taille TP

Dés de vie : 9pv (3DV)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 3m (2 cases), vol 12m (moyenne)
Classe d'armure : 15 (+2 taille, +2 Dex, +1 armure naturelle), contact 15, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +1/-12
Attaque : serres (+5 corps à corps, 1d2-5)
Attaque à outrance : serres (+5 corps à corps, 1d2-5)
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : -
Particularités : vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +7
Caractéristiques : For 1, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 6
Compétences : Détection +5, Perception auditive +3
Dons : Attaque en finesse
- Esquive extraordinaire
- Transfert d'effet magique
- Lien télépathique
- Vigilance

Parle Chondathan.

- **Écriture de parchemins.** Un magicien de niveau 1 acquiert automatiquement le don supplémentaire Écriture de parchemins.

Prêtre

- **Armes et armures.** Le prêtre est formé au maniement des armes courantes ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).
Un prêtre qui choisit le domaine de la Guerre reçoit gratuitement le don Arme de prédilection pour l'arme de son dieu, ainsi que le don Maniement d'une arme de guerre nécessaire si l'arme appartient à cette catégorie.
- **Aura (Ext).** Un prêtre d'un dieu bon, chaotique, loyal ou mauvais génère une puissante aura correspondant à l'alignement de son dieu (pour plus de détails voir le sort *détection du Mal*). Les prêtres qui ne vénèrent pas un dieu spécifique, mais choisissent le domaine du Bien, du Chaos, de la Loi ou du Mal possèdent une aura similaire de l'alignement correspondant.
- **Sorts.** Un prêtre peut lancer des sorts divins.
- **Dieux, domaines et sorts de domaines.**
- **Incantation spontanée.**
- **Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal.**
- **Renvoi ou intimidation des morts-vivants (Sur).**
Nombre de fois : $3+2(\text{charisme})+4(\text{don})=9$
Jet d'efficacité : $1d20+2(\text{cha})+2(\text{con.Religion})=1d20+4$
Jet de renvoi : $2d6+1(\text{niv prêtre})+2(\text{charisme})=2d6+3$

**Jets de
Sauvegarde**

- Vigueur : $2(\text{Base})+2(\text{modif.CON})+0(\text{divers})=+4$
- Réflexes : $0(\text{Base})+0(\text{modif.DEX})+0(\text{divers})=+0$

- Volonté : $3(\text{Base mag})+2(\text{Base prêtre})+2(\text{modif.SAG}) 0(\text{divers})=+7$

**Caractéristiques
en Combat**

- Initiative : $(\text{modif.DEX})+(\text{bonus divers})= +0(\text{total})$
- BBA : **+1**
- Jet d'attaque :
 - Bâton +1 (contondant, 1m85) : $1 \text{ BBA}+0 (\text{modif.FOR})+1(\text{altération})= \mathbf{1d20+2}$
Dégâts : $1d6+1$ (bonus) +0 modif.FOR, x2 critique)
 - Dague de maître (perforant/tranchant) : $1\text{BBA}+ 0 (\text{modif.FOR})+ 1(\text{bonus})=\mathbf{1d20+2}$
Dégâts : $1d4 + 0$ modif.FOR, 19-20/x2 critique)
 - Dague (à distance): $1\text{BBA}+ 0(\text{modif.DEX})+ 1(\text{bonus})= \mathbf{1d20+2}$
Dégâts : $1d4+0$, critique 19/20x2, portée= 3m)
- **CA :10=** 10 + Pro de l'armure + modificateur de DEX + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.
- **Contact :10=** 10 + modificateur de DEX + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.
- **Pris au dépourvu :10=** 10 + Pro de l'armure + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.
- **Dés de vie** : $d4 (+2 \text{ con}); \text{Points de vie} : 4 (\text{mag } 1) + 5 (\text{prêtre } 1) + 4 (\text{mag } 2) + 3 \times 2 (\text{Con}) = 19$

Sorts

Profane

Niveau 2 de lanceur de sorts profane +1 (don)

Nombre de sorts par jour : (4+1/2+1+1/0/0/0/0/0/0/0)

Nombre de sorts connus (grimoire): **46**

École de prédilection : Nécromancie

Écoles interdites : Abjuration et Enchantement

Sorts connus :

Niv0 : Tous (31) DD = 14 (Nécromancie 16)

Niv1 : DD = 15 (Nécromancie 17)

Nécromancie : Contact Glacial, Frayeur, Rayon affaiblissant, Volte-face, Contact desséchant

Évocation : Disque flottant, Projectile magique, Décharge électrique, Boule de neige de Snilloc

Illusion : Déguisement

Invocation : Armure de mage, Monture, Orbe de feu mineur, Convocation de morts-vivants I

Transmutation : Repli expéditif

Sorts mémorisés : (à remettre au MJ)

Divin

Niveau 1 de lanceur de sorts divin

Nombre de sorts par jour : (3/1+1+1/0/0/0/0/0/0/0)

Domaines choisis : Mort / Morts-vivants

Mort : Une fois par jour, le prêtre peut utiliser un pouvoir surnaturel du nom de caresse mortelle. Il commence par toucher la créature vivante de son choix (en accord avec les règles concernant les attaques de contact). En cas de succès, il jette 1d6 par niveau de prêtre. Si le total obtenu atteint ou dépasse le nombre de points de vie de la cible, cette dernière meurt (pas de jet de sauvegarde). Sinon, elle n'est pas affectée.

Morts-vivants : Le prêtre gagne emprise sur les morts-vivants en qualité de don supplémentaire (+4 utilisation du pouvoir intimidation des morts-vivants).

Sorts mémorisés : (à transmettre au MJ)

Niv0 : DD = 12 (Nécromancie 14)

Niv1 : DD = 13 (Nécromancie 15)

Inventaire	<ul style="list-style-type: none"> • Vêtements portés : (Désignation de l'objet, Poids en Kg).Poids total en Kg/prix : 2,11 kg / 26 PO, 5 PA, et 1 PC <ul style="list-style-type: none"> - Habit d'érudit (robe et capuchon gris, chaussure souple). (1er habit donc 0Kg/0 PO) - Chaussees (5 PA) - Ceinturon noir (1 PO) - Bourse en cuir (1 PC) Contient : 2 PO, 2 PA et 7PC (110g) - Bourse à composantes (1,5 Kg/ baluchon de mage). Accroché au ceinturon - Symbole sacrée en argent (25 PO / 500g) • Arme, Poids en Kg/prix 2,5 kg / 2152 PO <ul style="list-style-type: none"> - Bâton +1 de stockage de sort (2 Kg / 2000 PO) - Dague de maître (0,5 Kg / 152 PO) (Dans un étui accroché au ceinturon) • Armure : type ou pièces (Bonus de Dex max. : +0; Malus d'armure : -0; VD : 9m; Poids total : 0Kg/prix). • Sac : Havresac (Poids à vide : 0,25Kg/1 PA, Poids actuel : 11,88Kg/51 PO, 6 PA et 2 PC). +29 PO (baluchon de mage) Contenu : <ul style="list-style-type: none"> - Grimoire (1,5 Kg / baluchon de mage) - Fiole d'ancre noire avec plume (baluchon de mage) et cahier de bord (1,5 Kg / 15 PO) - Étui à parchemins et 10 parchemins vierge (250g / baluchon de mage) - Briquet à amadou (1 PO) ; couverts, écuelle en fer, verre en bois (250g/5 PA) - Kit du nécromancien contenant scalpels, couteaux, petite scie etc. pour mener toutes les expériences que l'on souhaite sur un cadavre. (outils d'artisan) (2,5 Kg / 5 PO) - Boite à potion (4 PO) contenant 3 fioles (150g / 9 PC) - 3 bourses en cuir (3 PC) Deux contiennent 5 PP chacune (0,1kg), l'autre contient 34 PP, 5 PO et 9 PA (0,48 Kg) - Outre en peau de 2L (2 Kg / 1 PO) - 4 onguents de soin (400g / 40 PO) <ul style="list-style-type: none"> - Livre de sort en peau de dragon et page en papier de lin, protégé par un sort contre l'eau. Solidité 4, point de résistance 4. (1,5 Kg / 1220 PO -sans les sorts-) (poignard de glace, disque flottant de tensor, projectile magique, protection contre le bien, cécité/surdité, déguisement de mort-vivant, main spectrale). - Livre +1 alchimie et premier secours (500g) - Livre +1 DD nécromancie et co. Mystère (nécromancie) (500g) <p>Cheval léger : Mors, brides, fontes, selle.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tente (10 kg / 10 PO) - Paillasse (2,5 kg / 1 PA) • Richesse Charge Trésor : 44PP, 7PO, 11PA, 7PC. Poids : 0,69 Kg (nb de pièces x 0,01kg) <ul style="list-style-type: none"> • Poids transportable : Charge légère jusque 17,5kg, Charge intermédiaire entre 17,5 et 33Kg, Charge lourde entre 33 et 50Kg. • Poids transporté : 16,49 kg, sans sac : 4,61 kg. • Encombrement : Léger, Intermédiaire ou Lourd [Intermédiaire. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course Vdx4) ; Lourd. (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course Vdx3)]. • Description physique Avec ses 1m86 pour 79 Kg, Malphax rentre bien dans la norme humaine. Il a la peau claire et les cheveux noirs coupés court. Son visage glabre n'aborde que rarement un sourire et ses yeux bleus vous lancent un regard froid qui peut mettre mal à l'aise. Un regard pénétrant, ne cillant jamais et cachant tout de ses pensées. Habillé d'une robe de mage grise avec une pointe de noir, et le plus souvent le capuchon rabattu, son corbeau posé sur son épaule, Malphax à une dégaine sombre faisant froid dans le dos. De manière générale, il possède une allure intimidante, voire inquiétante qui force le respect si ce n'est la crainte.
-------------------	--

Description psychologique Malphax est froid et calculateur. Il cherche la puissance et la connaissance. Passionné par la nécromancie, il aime mener diverses expériences sur des cadavres. Détestant et méprisant la faiblesse, tuer des innocents pour mener ses recherches ne le lui pose aucun cas de conscience.

Il aime qu'on le respecte et qu'on le craigne. Son regard peut se faire méprisant sur ceux qu'il juge faibles, mais il sait aussi dissimuler ses pensées, mentir sur ses véritables motivations et faire preuve d'une grande affabilité. Nombre d'aventuriers peu scrupuleux aident la veuve et l'orphelin contre sonnantes et trébuchantes et ne se dérangent pas pour demander combien d'entrée de jeu. Lui ne dira mot, car il sait que toujours vient la récompense. Et si ce n'est pas le cas, même la plus pauvre personne des royaumes oubliés possède quelque chose qui l'intéresse grandement : un corps.

Background

Malphax Nemethar est né dans la petite ville de Grakar, dans l'Est des Contrées du Mitan occidentales. Son père Thaniros, lui aussi un mage, avait longtemps sillonné Faerûn en tant qu'aventurier avant de rencontrer sa mère, Alista, qui tenait déjà sa boutique de négociant général. Son père ne parlait pratiquement jamais de sa vie antérieure, et passait la majeure partie de son temps libre enfermé dans son bureau à consulter de vieilles cartes et de vieux livres. Sinon il travaillait à la petite école de magie de la ville. Toutefois, il ne délaissait pas son fils pour autant, à qui il enseignait des rudiments de magie et autres, quand il ne jouait pas simplement avec lui. Il voulait qu'une fois l'âge requit, son fils rentre dans l'école de magie dans laquelle il travaillait. Mais un jour, alors que Malphax approchait de ses 10 ans, son père parti subitement du jour au lendemain sans prévenir ni laisser de raison apparente. Il ne restait dans son bureau que quelques cartes générales de Faerûn et des livres traitant de sa géographie ou de son histoire, mais ne permettant nullement de savoir où il était parti.

Une fois suffisamment âgée Malphax entra dans l'école de magie de la ville comme l'aurait voulu son père (mais aussi car il voulait devenir un pratiquant des arcanes). Il se révéla brillant élève et particulièrement doué pour la magie. Il passait beaucoup de temps dans la bibliothèque de l'école à lire des livres traitant sur la magie sous toutes ses formes, même les plus sombres. Toujours à vouloir en connaître davantage.

Il s'intéressa tout particulièrement à la nécromancie qui lui plût pour les nombreuses possibilités qu'elle offre, la puissance qu'elle apporte, et la crainte qu'elle inspire. C'est l'apanage du faible que de réprouver une telle forme de magie. C'est en commençant à poser davantage de questions sur la nécromancie qu'il fut approché par Nikram Deilan, un des professeurs de l'école qui lui avoua être un membre d'un petit groupe au sein de l'école n'ayant pas peur de la nécromancie. Il proposa à Malphax de les rejoindre pour apprendre cette école de magie et gagner en puissance. Le jeune magicien accepta et passa son épreuve d'intégration : Pour prouver que la mort ne lui faisait pas peur et qu'il pourrait faire un bon nécromant, il dut tuer un innocent à sa merci, capturé par les membres du groupe. Il passa l'épreuve avec succès.

C'est avec les autres membres que Malphax apprit la nécromancie, les secrets du corps et commença à prier Velsharoon. À la fin de son enseignement au sein de l'école, Deilan lui fit comprendre que sa quête de puissance ne faisait que commencer, que désormais il devait parcourir le monde pour en apprendre plus, mener ses propres recherches sur la magie. Il lui conseilla aussi d'utiliser ses connaissances sur les corps afin d'exercer la chirurgie que ce soit pour augmenter ses revenus, ne pas éveiller les soupçons de la population... Les nécromanciens font les meilleurs chirurgiens, à condition de connaître des principes tels que l'anesthésie.

Durant son apprentissage à l'école, Malphax chercha à en savoir plus sur son père, quelles recherches faisait-il, pourquoi son départ etc. Il apprit des autres professeurs que son père était plutôt réservé et obsédé par un mystère datant de sa vie d'aventurier, et sur lequel il n'avait jamais vraiment tourné la page. Selon la rumeur, il aurait trouvé quelque chose sur ce « mystère » et serait parti le résoudre (que ce soit le lieu d'un artefact magique, une rune indéchiffrable d'un temple perdu, ou une simple chimère selon l'avis personnel des différents pédagogues). Mais toujours rien permettant de le retrouver. C'est seulement depuis ce moment que Malphax considéra son père comme étant sûrement décédé.

Aujourd'hui, Malphax vole de ses propres ailes, il part à l'aventure afin de mener ses différentes recherches (sur la magie, la mort...) et accroître ses pouvoirs et ses connaissances afin de devenir un redoutable nécromant, capable de mener des armées de non morts.

