

DUNGEONS & DRAGONS

LES  
ROYAUMES OUBLIÉS


Le Sceau des  
Sept Soeurs



Luc de Cremoux




## PJs de la campagne et Alliés

	<b>CYRIELLE</b>
	Elfe de lune Voleuse 9 / Langmatra 5 FO 10, DE 21, CO 12, IN 12, SA 16, CH 16 DV 14, PV 84, Init 9, CA 20 Ref+16, Vig+6, Vol+13

Voleuse devenue diplomate au service de la nation elfe, Cyrielle est toujours accompagnée de son chat Aloïs (en réalité un dragon d'argent métamorphosé qui la protège). Discrète mais pas timide, elle agit plus qu'elle ne parle et n'accorde sa confiance que difficilement. Elle est aujourd'hui chargée de missions au travers du Nord pour entretenir les relations entre les elfes et les différentes communautés de la région.

	<b>GRALUMKA</b>
	Demi-orque Barbare / Berserker


Fruit de l'union forcée d'un orque et d'une humaine, Gralumka a vécu une enfance difficile au sein d'une tribu d'Uthgardt qui lui a toujours fait sentir sa différence, qu'il a toujours combattu les armes à la main. C'est aujourd'hui un combattant redoutable, capable de fureurs destructrices mais également d'une grande pitié, confronté à des situations d'injustice.

	<b>ELWIN</b>
	Elfe Voleur 7 / Griffon 6 FO 10, DE 20, CO 14, IN 16, SA 16, CH 14 DV 13, PV 93, Init 9, CA 22 Réf +17, Vig +7, Vol +7


Fils d'un elfe et d'une dryade, il s'est néanmoins mis au service de la ville d'Eauprofonde et a intégré la force des Griffons. Bénéficiant de talents d'illusionniste, il n'a pas son pareil pour mener une enquête, se montrer discret, trouver un renseignement ou disparaître dans une foule.

	<b>AZARADIN</b>
	Nain Guerrier 1 / Mage 7 / Magelame 3 / Forgerune 2 FO 12, DE 10, CO 16, IN 20, SA 16, CH 14 DV 13, PV 97, Init 4, CA 21


Nain à l'allure imposante quand on l'aperçoit vêtu de son armure, il n'en est pas moins magicien, manipulant les runes comme peu savent le faire. Il travaille avec le Transmarche du Mineur et effectue régulièrement des missions pour le compte du clan Couronne-de-Guerre.

	<b>SAREL</b>
	Humain (Mitan) Prêtre / Disciple d'Ilmaster FO 16, DE 16, CO 14, IN 14, SA 10, CH 18 DV 13, PV 125, Init 3, CA 13 Réf +15, Vig +17, Vol +15


Sarel est un prêtre itinérant, qui a dédié sa vie à la cause d'Ilmater. Il est déterminé à prendre la part la plus importante possible de la souffrance humaine, notamment auprès des plus pauvres et de ceux qui le nécessitent le plus, dans les campagnes. Il sait faire entendre ses arguments, à la force de ses poings si nécessaire...

	<b>ELAEWEN</b>
	Humaine Rôdeur 9 / Détective 4 FO 10, DE 20, CO 14, IN 18, SA 12, CH 14 DV 13, PV 103, Init 7, CA 21 Réf +20, Vig +13, Vol +10

Personnage solitaire par excellence, c'est une éternelle voyageuse, qui a parcouru les Royaumes dans les plus grandes largeurs et qui a même participé à l'expédition vers Maztica. Elle semble traquer un éternel ennemi mais n'en parle jamais. Elle n'a pas son pareil pour relever des traces et suivre une piste jusqu'à sa source, même si cela doit durer des jours.

	<b>LATHIAN</b>
	Elfe doré Guerrier/Magicien/ Chantelame

Tout aussi solitaire qu'Elaewen et dernier descendant d'une prestigieuse lignée, il a passé l'essentiel de sa vie entre l'Eternelle-Rencontre et le continent de Faerun. Redoutable à l'épée, il accompagne ses combats du zeste de magie nécessaire, semblant sans cesse jouer une parfaite partition...

	<b>DELITHIEL</b>
	Elfe Guerrier 7 / Champion de Correllon 6 FO 16, DE 14, CO 13, IN 14, SA 14, CH 17 DV 13, PV 125, Init 6, CA 23 Réf +6, Vig +11, Vol +9

D'un tempérament fier, Délithiel fait aujourd'hui partie de l'ordre des Champions de Corellon Larethian et représente donc à ce titre une part de l'élite combattante elfique. Elle s'est jurée de donner sa vie pour protéger les valeurs elfes, qu'elles soient incarnées par des personnes, des lieux ou des objets.

	<b>EVENIEL</b>
	Elfe de lune Magicien 10 / Langmatra 10

Ambassadeur des elfes auprès des humains, basé à Eauprofonde, sa connaissance est aussi grande que son âge

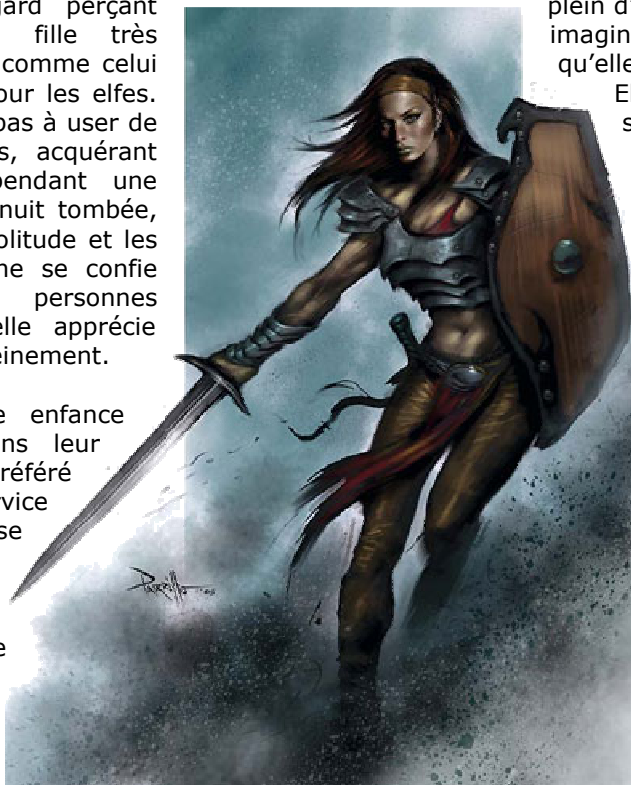
## Un peu plus sur Cyrielle...

Confiée dès sa naissance à la famille Elendil, Cyrielle n'a pas connu ses parents, tout comme sa famille adoptive qui n'a jamais connu leur identité, ne récupérant l'enfant qu'à la frontière de la Haute Forêt dans un couffin de fabrication elfique, accompagné d'un message en espruar les appelant à élever l'enfant pour le bien de la Nation Elfe et sa sécurité personnelle. Les Elendil ont ainsi emporté avec eux Cyrielle, en direction d'Eauprofonde, avec laquelle ils font un modeste commerce de bois exotiques, notamment pour le compte de la Guilde des Charpentiers et Couvreurs. Ils ont également pris un étrange chat de couleur gris-bleu, qui semblait très attaché à l'enfant et qui ne l'a pas quitté pendant toute son enfance, traversant les âges sans en subir les effets.

Cyrielle n'a jamais su qui sont ses parents ni les raisons de son abandon mais reste persuadée qu'ils vont un jour venir la chercher pour l'emmener vers un destin différent. Elle est d'ailleurs persuadée que son chat, qu'elle a baptisé Aloïs, est avec elle pour la protéger, même s'il ne semble pas pouvoir posséder quelque pouvoir, hormis son regard perçant

C'est une jeune fille très imaginative, prompte à se voir en personnages fantastiques, comme celui qu'elle s'est imaginée de Destinée à une mission primordiale pour les elfes. Elle est dotée d'un tempérament gai et espiègle, n'hésitant pas à user de ses charmes et à se moquer de gentiment de ses proches, acquérant ainsi une réputation de grande sociabilité. Il existe cependant une autre facette de Cyrielle, qui aime la solitude et les promenades sur les toits à la lumière de la lune, qui ne se confie qu'aux plus proches. Extrêmement peu de personnes connaissent ces deux visages de Cyrielle et elle apprécie justement cette dualité dans laquelle elle se retrouve pleinement.

Elle a passé une enfance commune, travaillant avec ses parents adoptifs dans leur échoppe, sans y trouver beaucoup de plaisir et a préféré depuis quelques temps travailler au sein du service d'ordre de la « Danseuse de Jade » où elle a appris à faire respecter et à se battre. Elle y a également contacté un homme discret dont elle ignore le nom qui lui a proposé de réaliser quelques tâches de renseignements, dont elle a obtenu de bons succès. En récompense de même offert une arbalète de demandes par le biais d'une cachée dans l'auberge.



Sa vie a pris une orientation bien différente avec son implication dans ce que l'on appelle maintenant « l'Invocation » et son engagement pour la cause elfique. Ses relations au sein d'Eauprofonde se sont distendues et elle n'a par exemple plus eu de contacts avec ce mystérieux commanditaire.

Elle a revanche à la fois très sérieusement approfondi sa relation à son dragon (jusqu'à être capable aujourd'hui de converser télépathiquement avec lui et en ressentir les émotions) et a passé une année entière à l'Eternelle-Rencontre pour parfaire sa connaissance de tout ce qui constitue la « Féerie », que ce soit sur le plan de la religion, de l'histoire et des valeurs. Elle a, à ce propos, ressenti comme une trahison (qui a laissé une blessure encore vivace) la décision d'Elwin de promouvoir les humains au détriment des elfes et elle s'est juré de le convaincre, avec le temps, de revenir « à la raison de sa race ».

Une fois sa formation achevée, Cyrielle a été chargée, sous la direction d'Eveniel, d'assurer les relations de l'Eternelle-Rencontre avec les différentes autorités du Nord des Royaumes. Elle a ainsi beaucoup voyagé, des Marches d'Argent jusqu'à Luskan et de l'Athalantar à Bladur, nouant des relations plus ou moins étroites avec ses interlocuteurs, qu'ils représentent un pouvoir militaire, religieux ou marchand. A ce titre, elle a par exemple pu s'opposer aux dirigeants de l'Athalantar sur leurs velléités d'expansion au détriment de la Haute Forêt ou signer un accord commercial avec le Transmarche du Mineur, une compagnie marchande naine du Delzounderl avec laquelle les elfes souhaitaient échanger, notamment en matière de forge d'armes et d'objets d'art.

En parallèle, elle est aussi en charge des relations entre les elfes et les dragons, sans qu'il y ait vraiment de formalisation de ces relations. L'historique de Cyrielle et de son compagnon la prédisposait à cette charge...

**BONUS : Connaissance (Elfes) +5 et Connaissance (Nord) +5**

<b>Motivation de départ</b>	<p>Une discussion avec Eveniel permet d'apprendre la présence de la ville de Pénombre et de ses magiciens, qui risquent de devenir une force politique, magique et militaire non négligeable. Cyrielle est donc chargée de profiter de cette occasion pour se renseigner sur les intentions de ses mages.</p> <p>Une fois que l'anneau sera identifié, Cyrielle sera sollicitée pour le réactiver et surtout empêcher qu'il ne tombe dans de mauvaises mains, dans la mesure où il s'agit d'un témoignage de l'art magique elfique.</p>
<b>§2 – Du Soleil et des Larmes</b>	<p>Rencontre au domaine d'Eveniel en tête à tête. Il lui transmet la missive de l'Evereska et la charge de sa mission (c'est-à-dire sonder les différentes autorités du Nord pour mieux les connaître et anticiper leurs actions au moment de la réalisation de la Prophétie) sans l'avertir que Delithiel est également chargée d'une mission similaire. Cyrielle doit envoyer toutes les informations qu'elle récupère à Eveniel, qui lui transmettra en retour d'autres indications si nécessaire.</p> <p>Il lui donne un mot de passe secret qui lui permettra de solliciter un entretien avec Alustriel : il faut annoncer que « l'œil de N'landroshien s'est ouvert ».</p>
<b>§4 – Le Secret du Chartreux</b>	<p>Rencontre à Sundabar avec Syliane Ambrétoile, envoyée par Alustriel pour évoquer un plan de paix entre l'Athalantar et les peuples de la Haute Forêt, notamment grâce à une charte de paix signée à l'époque du premier royaume de l'Athalantar (notamment par le père d'Elminster), et qui définissait les frontières entre les peuples. Le seul exemplaire de cette charte est exposé dans la « galerie des cartes » du monastère de Morteneige et doit être soit copié, soit emprunté, soit volé pour les montrer aux autorités concernées.</p> <p>Il est possible de soigner le frère Emile de sa malédiction en lui lançant un sort de Dissipation Suprême (jet DC30) lorsqu'il est en forme draconique, ce qui n'arrive que lors des Rages de Dragons. Ce mode de guérison peut être trouvé dans un des livres de la bibliothèque de magie même si cela n'apparaît pas clairement. Il faut pour cela comprendre que son état est dû à l'étoile Tueuse de Rois et ainsi découvrir l'association entre sa malédiction et le mode de guérison. Guérir Emile permettra de s'attirer la reconnaissance d'Astarios.</p> <p>Rencontre avec Elobreryn Manteaudor, la responsable de la Garde Phénix sur Toril, à la sortie du monastère, qui a la charge de reprendre la responsabilité qu'avait Delithiel. Elle lui donne un carillon magique à faire sonner lorsqu'elle pensera que le moment est venu de faire apparaître le plan d'Elil-Avelorn en Haute Forêt (et donc de le détruire) pour lancer le combat final. En réalité, sonner le carillon ne suffit pas = il faut suivre les instructions données dans un chant écrit par le magicien à l'origine de la création du demi-plan, mais il faut surtout que le plan d'Elil-Avelorn apparaisse à l'emplacement d'un mythal (et il n'y en a pas pour le moment d'actif).</p> <p>Elobreryn lui précise que la prophétie semble s'accélérer et que l'œil de Mystra, qui était déjà « ouvert », est maintenant en train de « pleurer », une série de météores étant apparues à ses côtés. Les astronomes de l'Eternelle-Rencontre ont estimé que ces météores seront visibles au plus une année et disparaîtront au plus tard à la fin de l'année 1395 CV.</p> <p>Elobreryn revient auprès de Cyrielle pour lui rendre le carillon d'Elil-Avelorn, repris sur le corps de Delithiel.</p> <p>Après l'enquête au Monastère de Morteneige, Aloïs et Astarios proposent à Cyrielle d'entrer dans le groupe des Crocs de Justice, un ordre de paladins dragons et de demi-dragons d'argent qui servent la cause du Bien et dont ils sont membres. Si Cyrielle accepte, elle entamera une lente transformation en dragon et finira par fusionner avec Aloïs.</p> <p>Sur le trajet en direction d'Eaubruissante, les PJs passent à proximité du site de l'ancienne bataille de Anauroch, qui se trouve être également le lieu de la mort de la mère de Cyrielle. Celle-ci a alors une vision des circonstances de sa naissance, puis apparaît le fantôme de sa mère qui lui demande si elle prête à assumer sa véritable nature et ne « faire plus qu'une », l'invitant à faire ce qu'elle sent en elle. Elle doit alors s'approcher d'Aloïs qui prend une forme humaine. Si elle le prend dans ses bras, les deux fusionneront en Cyrielle et la lamelune acquerra alors un pouvoir supplémentaire, à savoir faire appel au souffle d'Aloïs 3 fois par jour.</p>
<b>§5 – La Voie des Druides</b>	<p>Les elfes d'Argentlontain la sollicitent pour retrouver un ancien chant de Sharrven qui doit expliquer la disparition d'une ville de l'empire du Siluvanede nommée Myth Adofhaer (placée dans une stase il y a 1000 ans alors que les elfes faisaient Retraite) et les conditions de son retour. La légende prétend que ce chant fait partie d'une ballade qui aurait été chantée, plusieurs milliers d'années avant sa disparition, par un barde d'une famille de Sharrven et enterrée avec lui lors de la destruction de Sharrven (en -2770 CV).</p> <p>Discussion avec Izai Thunnvangan à Sécombe =&gt; Elle peut lui raconter l'histoire des guerres entre les différents royaumes elfes de la Haute Forêt (notamment la Guerre des Sept Citadelles). Elle leur dira que l'origine de son nom s'est perdue et que si, en espruar, « ado » signifie « paix » et « faer » signifie « magie », ce nom pourrait désigner la ville comme le « lieu de magies de paix », mais une autre interprétation rapproche ce nom de la locution « fhaor » qui désigne le concept de changement/mort/altération, comme si la ville était elle-même un symbole de paix dans une période de changements pouvant conduire à la mort.</p>

	<p>Discussion avec Vaeros qui l'avertit du danger de la voie qu'elle suit et qui risque de lui faire perdre sa véritable nature profonde notamment l'aspect elfique ?</p> <p>Obtention dans la sépulture de Sharrven d'un recueil de chants qui permettrait la réapparition de Myth Adofhaer et la refondation d'un empire elfe dans la Haute Forêt.</p>
<b>§6 – L'Âme de Glace</b>	<p>Après le retour de Cyrielle, rencontre d'Elwin et Cyrielle avec un avatar d'Hanali Celanil que c'est la prière d'amour véritable d'Elwin et son engagement personnel qui ont permis à Hanali de convaincre Corellon de laisser Cyrielle revenir sur Toril. Ce sursis n'est cependant pas sans conséquences : Cyrielle doit abandonner sa charge de diplomate et devient désormais « Conteuse d'Hanali Celanil » (ou « Aredhel en'Lina »), appelée à se faire le chevalier d'Hanali Celanil et de ses valeurs. Elle conserve néanmoins la mission qui lui avait été confiée à la mort de Delithiel, à savoir provoquer la réapparition de Myth Adofhaer. Elle lui apprend également que Corellon n'a accepté cette transformation qu'en rappelant que l'on « ne se rend qu'une fois au Palais de Corellon », ce qui veut dire qu'elle n'aura pas la possibilité de le rejoindre à la fin de sa vie et que donc son amour pour Elwin ne trouvera sa réalisation que dans sa vie de mortelle et non pour l'éternité...</p> <p>Rencontre avec Eveniel pour faire le point sur ses recherches sur le Carillon =&gt; il l'informe que les instructions (à suivre avec précaution !) pour faire réapparaître Myth Adofhaer sont cachées dans la frise du chant trouvé dans la sépulture de Sharrven.</p> <p>Cyrielle devra comprendre d'une part que Myth Adofhaer et Eilil-Avelorn ne font qu'un, la ville ayant disparu au début de la Retraite (vers 450 CV) et d'autre part qu'il faut faire sonner le carillon en suivant son rythme cardiaque particulier, qui n'est pas régulier et qui forme une sonorité entraînante, à répéter de plus en plus vite.</p> <p>Il l'informe également de l'alerte de Saelaestis Teirkannaleir (magicienne de l'Enclave) sur les plans du Chanteur de Nuit</p> <p>Epreuve du labyrinthe =&gt; Parallèle avec le sacrifice de sa mère au cours de la Bataille d'Anauroch pour sauver les royaumes malgré le fait qu'elle était enceinte.</p> <p><i>Cyrielle se voit, alors qu'elle est enceinte (d'Elwin ?) et qu'elle se sent proche d'accoucher, la lamelune à la main avec un portail (créé par la lamelune) à proximité, devant une scène de combat opposant ses compagnons à un grand dragon rouge sur le point de les détruire. Elle sait qu'elle peut intervenir pour le retenir et permettre à ses compagnons d'emprunter le portail mais que, dans ce cas, elle ne pourra pas elle-même fuir. Que décide t'elle ?</i></p> <p>Difficulté lors de l'exploration du sanctuaire =&gt; l'utilisation à son profit du Mythal de Dracorage par la Dracoliche manque de rendre folle Cyrielle, qui plonge dans une folie meurtrière incontrôlée pendant des périodes de plus en plus longues (Malus de -4 aux jets de corruption à l'intérieur du Sanctuaire)</p>
<b>Etape ?</b>	Appel des 30 à 50 lamelunes encore actives pour convoquer la Cérémonie de l'Ascension et désigner l'héritier des elfes créateurs de ces épées, qui unifiera les différents peuples elfes sous une seule bannière lors du combat final
<b>Objet magique</b>	<p>Pouvoir supplémentaire de la lamelune lié à un aspect de la personnalité de Cyrielle</p> <p>Anneau des Murmures : Il n'a pas besoin d'être porté en permanence et permet de lancer les sorts suivants : Vent de Murmure 3 f/jour, Suggestion 1 f/jour, Suggestion de masse 1f/jour. Les sorts peuvent être combinés et ainsi Suggestion de masse peut être lancée au travers du Vent de murmure ce qui augmente sa portée.</p>
<b>Voie épique</b>	Conteuse d'Hanali Celanil
<b>Pouvoir spécial</b>	<p>Vole et parle avec les reptiles</p> <p>Fusion avec Aloïs : Les deux pouvoirs gagnés sont les souffles d'Aloïs (paralysant et l'autre) que tu peux utiliser 3 fois par jour en tout (à répartir entre les deux types), avec les mêmes dégâts que s'ils étaient soufflés par Aloïs. Tu peux également parler télépathiquement avec tous les reptiles. Il n'y a pour l'instant pas d'autres pouvoirs que ceux-là. D'autres apparaîtront peut-être en fonction de ton évolution vers l'aspect draconique de ta personnalité mais, attention, ceci n'est pas sans risques et peut entraîner la perte d'attributs elfiques... D'ors et déjà, au bout de quelques jours, la pupille de tes yeux change et devient une fente comme ceux des serpents...</p>
<b>Contre-pouvoir</b>	Se transforme progressivement en dragon (-4 Charisme, sauf vis-à-vis des dragons)

## Un peu plus sur Aloïs

"Tout d'abord, il t'a toujours été dit que nous étions nés au même moment et néanmoins que je veillais sur ton couffin sous la forme d'un chat et néanmoins déjà d'un âge assez mature pour un dragon. Tout ceci est vrai.

Il se trouve que j'ai toujours eu une nature solitaire, même pour un dragon, et lorsque Bahamut, bien avant ta naissance, m'a directement sollicité pour entrer dans l'ordre des Crocs de Justice, je n'ai pas hésité longtemps avant de me mettre au service du Bien et de combattre les dragons maléfiques.

C'est là que j'y ai rencontré Astarios qui avait sensiblement le même âge que moi et avec qui je partageai bien des traits de caractère. Nous avons appris à combattre ensemble et un observateur aurait pu jurer que nous étions frères.

J'étais cependant encore jeune et je manquais d'expérience alors que je défendais le site sacré du Pilier de Tauros contre un vieux dragon rouge, dont le souffle me transforma en cendres avant que je n'ai pu esquisser le premier geste. Lorsque je repris conscience, j'étais dans l'Aire des Dragons, le domaine de Bahamut, face à une incarnation de ce dernier. Mon temps n'était pas venu et mon courage m'a alors valu une 2ème chance, à savoir me réincarner dans un dragon qui venait juste de naître dans des circonstances tragiques, alors que sa mère venait de mourir au combat. C'était il y a plus de 25 ans, lors de la Bataille d'Anauroch, et cette dragonne, c'était ta mère, Cyrielle...

J'ai juré de te protéger depuis ce jour où tu es également née à côté de moi. J'ai éprouvée de la tendresse quand je t'ai vu grandir, j'ai éprouvée de l'inquiétude quand tu sautais de toit en toit et de la fierté quand tu affrontais le danger sans reculer. J'ai fini par comprendre que Bahamut ne m'avait pas simplement offert une seconde chance, il m'avait permis de trouver une âme soeur, un alter ego, et je pense que nos naissances simultanées nous ont plus liés que je ne le pensais au départ.

Tu sais maintenant l'essentiel et je sais que ce secret saura rester entre nous..."



## Un peu plus sur Elwin...

Elwin a grandi très vite pour un elfe, acquérant la maturité d'un adulte en à peine 20 ans, mais il l'explique comme un effet curieux de l'alliance de ses deux parents, Labsélian l'Exalté d'Eldath et Soumsil la Nymphé, dont il a hérité la grande beauté. Il a vécu toute sa prime jeunesse dans la Haute Forêt avec des animaux comme seuls amis et parcourant les sentiers de cette forêt avec ses parents, mais il ne s'y est jamais fait et ses parents décident de l'envoyer vers 8 ans à Eauptrofonde, chez des amis de Jeryth Paulkon, Choisie de Mailikki, afin qu'il découvre un milieu urbain.

Il y reste malgré tout solitaire et bourgeoise que côtoie la famille Anteos qui variés de la ville, tout en restant dans des études classiques sans

Il tente notamment de apprenti chez un mage Quartier du Château, qui tâches ménagères, préparer le accueillir les visiteurs... Cette Salastin finit par le mettre travail (même s'il lui reconnaît prendre avec lui un véritable

Elwin retient l'enseignement de ses parents mauvaise conseillère et que sont bien souvent supérieures. sa gouvernante, qui travaille s'appelle Liu, originaire de beaucoup d'attention. Enfin, a eu une aventure avec la fille pour son négoce des épices, qui et qu'il a repoussé sans trop de une haine féroce de sa part. Ce aujourd'hui fiancée au Quartier Maritime...

Suite à l'Invocation, détriment de celui des elfes, et Cyrielle pour entrer au service connue chargée de déjouer les intérieure et les intérêts

La première année fut de la Cité des Splendeurs, à se former aux méthodes d'investigation des Griffons et pour parfaire sa connaissance des secrets de la ville. Ce fut aussi l'occasion d'effectuer ses premiers missions « officielles » sous le sceau des Griffons et de découvrir une face nouvelle de la ville en se frottant aux intrigues politiques, religieuses, militaires ou marchandes qui agitent en permanence les Aquafondiens.

Les années suivantes furent essentiellement passées le long de la Côte des Epées et notamment dans ce que l'on nomme les « Royaumes de la Côte », à savoir l'Amn, le Thétyr et le Calimshan. Ces anciennes puissances ont encore accru leur pouvoir ces dernières années grâce à leurs compétences commerciales et menacent la prédominance d'Eauptrofonde pour les échanges. Il est aujourd'hui primordial pour la ville de conserver son attractivité vis-à-vis des convois en provenance de Maztica et de Kara-Tur. Elwin a ainsi pu notamment agir pour empêcher les tentatives d'intimidation à l'égard des marchands concernés et maintenir le rôle d'Eauptrofonde. Elwin a également joué un rôle majeur dans la conclusion d'un accord secret visant à permettre à des marchands d'autres mondes de venir commercer sur Toril, par le biais de vaisseaux volants camouflés en bateaux et « amérissant » à une certaine distance de la ville.

Ce succès a eu pour conséquence qu'il lui a été promis une accession au statut de Commandeur des Griffons (ainsi que l'épée d'apparat qui est liée à la fonction) en cas de succès pour sa prochaine mission d'importance...

Pour conclure, même si Elwin n'a pas eu l'impression de passer des années aussi riches en découvertes que les précédentes, il a gagné en maturité et en confiance en lui. Une part d'ombre subsiste néanmoins : sa nature profonde revient périodiquement à la surface lorsqu'il contemple la ville depuis sa maison du Quartier du Pic et qu'il pense à sa Haute Forêt natale, lorsqu'il pense à ce qu'il est et ce qu'il est devenu...



ne parvient pas réellement à s'insérer dans la société l'accueille. Il préfère profiter des plaisirs divers et le confort matériel du Quartier Nord, et suit discipline, ni succès d'ailleurs.

se former à la magie, en entrant comme nommé Salastin, habitant près du l'engage surtout pour effectuer les matériel pour des expériences simples, expérience ne dure que jusqu'au jour où dehors en raison de son manque de des qualités indéniables) et décide de apprenti.

notamment de sa jeunesse et de que la force est bien souvent l'adresse et la vivacité d'esprit lui Il a été également très marqué par encore chez les Anteos et qui Cathay et qui l'a éduqué avec pour l'anecdote, il faut noter qu'il Ammakyl, d'une famille célèbre souhaitait « s'engager » avec lui ménagements, ce qui lui a valu ne serait rien si elle n'était Capitaine des Veilleurs du

Elwin a fait le choix des hommes, au l'a ainsi (irréremédiablement ?) coupé de des Griffons d'Eauptrofonde, force peu complots pouvant menacer la sécurité extérieurs de la ville.

passée essentiellement dans les murs

**BONUS :** Connaissance (Eauptrofonde) +5 et Connaissance (Côte des Epées) +5

<b>Motivation de départ</b>	<p>Le demi-échec de l'enquête à Cormaeryn fait qu'Elwin est envoyée enquêter sur les manigances commerciales du Zhentarim en Anauroch (quelles sont les routes employées, les forces en présence, les marchandises échangées...) afin de mieux le combattre en ville.</p> <p>La présence de plusieurs compagnies marchandes autour de la recherche de l'anneau doit éveiller les soupçons d'Elwin et donc des Griffons. Elwin sera donc chargé d'en savoir plus et surtout de déterminer si les buts visés menacent la sécurité d'Eauprofonde.</p>
<b>§3 – L'Esprit de Sacrifice</b>	<p>Convocation au Palais d'Eauprofonde devant l'un des Seigneurs masqués, en présence de Masken, pour qu'Elwin s'explique sur le peu d'informations ramenées d'Anauroch. La pression est mise pour que des résultats soient obtenus et anticiper les actions des compagnies marchandes qui semblent s'agiter et se livrer à une compétition toujours plus forte.</p> <p>Elwin se voit d'ailleurs menacé de ne pas être promu au rang de Commandeur comme cela pouvait lui avoir été annoncé.</p>
<b>§4 – Le Secret du Chartreux</b>	<p>Elwin est sollicité dans une sombre impasse de Sundabar par un Griffon nommé Varyl qui lui confie la mission de retrouver un agent des Griffons infiltré au sein du monastère de Morteneige sous le pseudonyme de Frère Dervin. Ce dernier devait fournir aux Griffons un plan extrêmement détaillé de l'Archipel des Rorquals, situé à l'ouest d'Eauprofonde et soupçonné de servir de bases pour des opérations de piraterie commandées en sous-main par les autorités de Luskan. Il faut donc savoir pourquoi cet agent ne donne plus de nouvelles et obtenir ce plan (en le copiant sur le planétarium), sans se faire remarquer pour ne pas éveiller les soupçons des Luskanites.</p> <p>En réalité, Dervin a été tué et remplacé par un Malaugrym qui souhaitait espionner les Sorciers de Thay. Elwin n'en sera sans doute pas conscient et le Malaugrym préférera disparaître que de se faire démasquer.</p> <p>La réussite de la mission favorisera son ascension au sein des Griffons et son accession au grade de Commandeur (épée gardienne +2, stockeuse de sorts, donnée à la sortie du monastère).</p> <p>Dervin ne fera pas le travail demandé par les Griffons mais cherchera à gagner du temps si Elwin le presse. S'il n'est pas démasqué, son corps vidé de toute énergie sera découvert après le départ des Sorciers du Thay. Elaewen aura l'occasion (jet de Détection DC20) de remarquer qu'il s'agit d'un changeur de forme et qu'il ne s'agit donc plus de Dervin. S'il est combattu, Elwin aura un bref instant l'occasion de voir son véritable aspect.</p> <p>Pendant l'enquête au monastère, Elwin rencontre un autre Griffon nommé Keldar, qui est aussi un ancien disciple de Ni Hao et l'a suivi jusqu'ici pour le compte des Griffons. Il souhaite se placer sous l'autorité d'Elwin et mettre à sa disposition son réseau d'indicateurs, dans les différentes villes du Nord. Il précisera que Ni Hao possède plusieurs réseaux de ce type, tous parfaitement « étanches ».</p> <p>Vision de Keldar qui espionne le monastère avec une longue-vue afin de repérer Elwin et qui finira par se faire capturer par Astarios qui emmènera Elwin le voir avant de le juger et de le tuer s'il l'estime dangereux. Keldar lui expliquera alors les raisons de sa présence.</p>
<b>§5 – La Voie des Druides</b>	<p>Mission pour les Griffons =&gt; Profiter de la bataille de l'Athalantar pour assassiner un leader de la Haute Forêt (Hala Dansesprit, du Clan du Grand-Père Arbre)</p>
<b>§6 – L'Âme de Glace</b>	<p>Rencontre avec Hanali Celanil, en présence de Cyrielle, qui lui explique que sa prière a eu un écho auprès de Corellon et qu'il a reçu favorablement l'engagement d'Elwin à se rapprocher de sa nature d'elfe. Il l'invite donc à parfaire sa connaissance de la race et devenir une « incarnation » de sa race (« parangon elfique ») =&gt; sa réussite dans cette dimension prouvera son engagement, qui ne l'écarte pas de ses engagements vis-à-vis des Griffons. Il lui</p> <p>Entrevue avec Masken qui lui annonce que ses actions lui ont valu le titre de Templar et qui lui applique une rune de Forme Ethérée (1 fois/jour) sur son épée.</p> <p>Elwin est sollicité par les Griffons pour infiltrer l'Enclave interdite et notamment approcher le Chanteur de Nuit, basé à Eauprofonde (=&gt; piste donnée par l'enquête sur le Malaugrym aperçu à Morteneige et grâce aux informations remontées par Keldar) = les Griffons ont appris que l'Enclave cherche la Fontaine du Temps dans le Temple des Merveilles. La retrouver lui permettra d'infiltrer l'Enclave.</p> <p>Epreuve du labyrinthe =&gt; Parallèle avec le fait que sa mère Soumsil s'est séparée de son fils qui ne s'est jamais plu en forêt et qui n'est jamais revenu la voir. Elle a eu le cœur brisé mais l'a fait pour l'épanouissement de son fils.</p> <p><i>Elwin se voit aux côtés de Cyrielle, pendant une audition auprès d'Eveniel, qui lui explique que ses nouvelles fonctions l'appellent à l'Eternelle-Rencontre et qu'elle doit donc quitter le continent. Cyrielle lui demande son avis : doit-elle rester avec lui par amour ou aller à l'Eternelle-Rencontre où est son destin ?</i></p>
<b>Objet magique</b>	<p>Epée des Griffons =&gt; enchantement de l'épée au fur et à mesure de l'avancement au sein de l'Ordre</p> <p>Cape de Vycaena = lourde cape d'un tissu couleur émeraude parcouru d'entrelacs complexes, d'une grande beauté. Le fermoir de la cape est constitué de deux griffes dorées qui s'accrochent l'une à l'autre et qui sont ornées du blason d'une famille du Calimshan aujourd'hui disparue. Elle</p>



	confère un bonus de +4 à la classe d'armure et un bonus de +1 à tous les jets de protection. De plus, chaque griffe du fermoir fonctionne comme un Gant de Rangement et permet donc de dissimuler deux objets.
<b>Voie épique</b>	Parangon elfique / Infiltrateur épique ?
<b>Pouvoir spécial</b>	Devient invisible et n'est jamais remarqué (jets de Discrétion et de Déplacements silencieux automatiquement réussis) sauf s'il le souhaite
<b>Contre-pouvoir</b>	Perd sa consistance, n'existe plus pour les autres (-2 en Charisme et -2 en Constitution)

## Un peu plus sur Sarel...

C'est dans la misère mais aussi dans la joie qu'a été élevé Sarel, dans un hameau proche de Baldur, au sein d'une famille aux revenus modestes, adepte du culte d'Ilmater, dont un temple était tout proche. Dès l'enfance, ses parents l'ont confiés aux prêtres pour qu'ils lui enseignent les rudiments de l'écriture et de l'agriculture pour que Sarel puisse reprendre la ferme à la mort de ses parents. Les prêtres ont vite décelé chez lui des prédispositions supérieures et une curiosité intellectuelle et ont décidé de faire de lui un moine en l'envoyant au temple principal de la région, à Baldur. Ce n'est qu'après plusieurs années que Sarel a pu intégrer réellement le clergé d'Ilmater en devenant à son tour initié puis prêtre jusqu'à être envoyé sur les routes des Royaumes pour prendre sa part de souffrance et commencer sa vie de martyr.

Commence alors une vie de labeur, aussi de victoires, qui l'emmène sur tous Calimshan jusqu'à Luskan. Il découvre « la douleur est partout », et se jure de et quelles qu'en soient les victimes. Il beaucoup se mettre au service des plus plus grandes cités de la côte, où la misère

Après une dizaine d'années passées progressivement devenu l'un des plus hauts assumant des responsabilités toujours plus l'interlocuteur de certaines personnalités est familier de l'Oracle de Tyr, Mazzéi-de l'Athalantar, notamment son roi forcément les opinions, étant en reste proche pour des

Il s'est d'ailleurs assez l'utilisation de la dernière à savoir la poudre à canon, dont plus courante dans les Royaumes. Il cause de destructions toujours plus conséquence.

Sachant que l'Athalantar est barbares et des orques venus de la un message à l'Oracle de Tyr pour son secours.



de bonheur, de découragements parfois mais les chemins de la Côte des Epées, depuis le alors la justesse d'une des maximes d'Ilmater, combattre la souffrance sous toutes ses formes retrouve alors sa vie d'antan et préfère de pauvres dans les campagnes plutôt que les n'est pourtant pas moins présente.

sur les routes de Faerûn, Sarel est représentants d'Ilmater dans le Nord, importantes et devenant de ces régions. A titre d'exemple, il Had, et des dirigeants du royaume Jean Brasdacier. Il n'en partage pas plutôt des hommes de guerre mais il questions religieuses.

violemment opposé à Jean sur trouvaille des gnomes du Lantan, l'utilisation devient de plus en estime que cette invention est la grandes et donc de souffrances en

soumis à des attaques incessantes des Haute Forêt, il a néanmoins accepté de porter que ce dernier accepte d'envoyer des forces à

C'est sur le chemin de Fort-Dague que Sarel a commencé à s'interroger sur la portée réelle de son action : est-ce que s'attaquer aux conséquences n'est pas moins utile qu'en traquer directement les causes ? ou plus clairement, ne vaut-il pas mieux rechercher les raisons ou les auteurs des souffrances plutôt que de disperser son action, même utilement, auprès de ceux qui souffrent ?

Sarel a ainsi passé de longs jours et de longues nuits en méditation sur le sujet au Monastère de Fort-Dague. C'est au cours d'une nuit fiévreuse que Sarel a rêvé de liens rougeâtres qui l'enserraient jusqu'à l'étouffer et qu'il a compris que se débattre n'était qu'une perte de forces. Il a alors pris conscience qu'Ilmater a pour lui des desseins plus élevés que de « simplement » soulager la souffrance des autres.

Sarel peut depuis ce jour recevoir des visions d'Ilmater lorsqu'il s'imprègne de la souffrance des autres : il peut s'infliger des blessures tandis qu'il guérit celle des autres (soit en termes de jeu, soigner des blessures en dépensant des points de vie). Lorsqu'il agit ainsi, il peut, sans que cela se produise à chaque fois, entrer en communication avec sa divinité. De plus, lorsqu'il soulage ainsi des blessés et qu'il ne se soigne pas ensuite, il peut choisir d'infliger à un adversaire qu'il frappe de ses poings le même montant de points de dégâts que les points de vie qu'il a soigné.

C'est armé de cette nouvelle confiance que Sarel s'est remis en route, convaincu du bien-fondé de sa quête mais aussi convaincu de la nécessité de s'appuyer sur quelqu'un ou quelques uns, qu'ils soient membres de la Triade, aventuriers ou bien Ménestrels. A ce titre, il s'était intéressé à ce groupe, avait discuté avec des personnes qu'il soupçonnait d'être Ménestrels et leur avait dit qu'il s'intéressait à leur mouvement mais il n'a pas eu de nouvelles depuis.

Il a reçu il y a quelques jours une nouvelle vision, qu'il pense être d'Ilmater, qui promet de grandes souffrances pour les peuples des Royaumes et qui demande à son « fils » de se sacrifier pour éviter ces souffrances...

**BONUS :** *Connaissance (Nord) +5 et Connaissance (Religion) +5*

<b>Motivation de départ</b>	<p>Sarel reçoit une vision d'Ilmater lui commandant de donner sa vie pour empêcher que de grandes souffrances ne s'abattent sur les habitants des Royaumes, sans qu'il n'ait plus de précisions. Il s'interroge sur la nature de ses souffrances et sur la portée de son action, pour l'instant axée plus sur les conséquences que sur les causes.</p> <p>Il s'attachera ensuite à mettre ses capacités au service des plus faibles et surtout à empêcher que les plus puissants ne le deviennent encore plus.</p>
<b>§3 – L'Esprit de Sacrifice</b>	<p>Rencontre en rêve (mais apparence de réalité) avec les 3 avatars de la Triade (Tyr, Torm, Ilmater) =&gt; Sarel se réveille en pleine nuit et est immédiatement frappé par le chevalier de Torm, sous le regard inquisiteur de Tyr et celui d'Ilmater marqué par la souffrance infligé à son fidèle (= métaphore de la souffrance endurée par le peuple si Sarel n'agit pas). L'avatar de Tyr lui rappelle sur un ton martial sa mission, à savoir « combattre le Mal et soigner les souffrances » et que s'il n'en est pas digne, qu'il abandonne tout engagement au sein du culte. Si Sarel affirme sa volonté de suivre cette voie (alors qu'il est roué de coups), Ilmater se penche sur lui et pleure sur ses blessures, ses larmes se mélangeant à son sang, tout en l'appelant son fils et en lui disant qu'il est « son bras et sa voix », provoquant alors le réveil de Sarel.</p>
<b>§4 – Le Secret du Chartreux</b>	<p>Rencontre avec un clerc de Tyr à Sundabar qui lui confirme qu'il y a bien eu une expédition de chevaliers contre des campements d'orques dans l'Épine du Monde et que l'expédition était menée par un certain Dakkon Marteaunoir, mais qu'il n'y a pas de témoignages de la présence de Kartas sur place.</p> <p>Il lui précise aussi qu'un des membres de cette expédition (du nom de Pelot de Luskan) a perdu la raison et a quitté le groupe en blasphémant contre Tyr. Sa trace a été suivie jusqu'à Morteneige mais perdue ensuite. Mazzei-Had souhaiterait donc que Sarel le retrouve et le ramène à la raison...</p> <p>Contact avec le frère Antoine qui raconte à Sarel que Kartas était à la recherche d'un moyen de détruire un anneau magique avant de mourir dans ses bras, ce qui l'a convaincu d'abandonner les forces de l'Inquisition et de faire retraite ici, sans savoir que l'anneau était également au monastère.</p> <p>Sarel sera approché par une jeune femme apparemment en détresse, qui lui dira avoir été envoyée par Ilmater pour le seconder dans sa Destinée, notamment pour le soulager du poids des efforts à réaliser. C'est en réalité une succube, attirée par la candeur de Sarel et qui le soumettra en secret aux épreuves des Sept péchés capitaux (Colère, Avarice, Envie, Luxure, Gourmandise, Orgueil, Paresse), chacune d'entre elles lui apportant un pouvoir supplémentaire = en cas d'échec aux sept épreuves, Sarel deviendra irrémédiablement de nature démoniaque.</p> <p>Test d'Orgueil par Silyse qui va demander à Sarel de plus s'affirmer auprès des PJs, de s'en prétendre le chef et en tout cas être le seul à être capable et digne de porter l'anneau.</p> <p>Test de Colère contre un des sorciers du Thay qui refusera de parler, charmé par la Succube.</p> <p>Si Syllis se sent découverte et menacée, elle n'hésitera pas à disparaître quelques temps et à attendre le moment propice (par exemple le combat contre le Vrock) pour prendre sa revanche et attaquer le PJ qui aura été à l'origine de sa découverte.</p>
<b>§5 – La Voie des Druides</b>	<p>Si Sarel n'est pas jugé digne d'entrer dans les Ménestrels, il sera sollicité, dans le secret d'une taverne d'Eaubruissante, pour intégrer les Etoiles de Lune, ou Lunétoiles (anciens membres dissidents des Ménestrels).</p>
<b>§6 – L'Âme de Glace</b>	<p>Retour, au cours d'un bivouac dans la neige, de Syllis, qui ne pouvait pas intervenir dans le milieu sacré du Cours de la Licorne et reprise des épreuves des Sept péchés capitaux = Test de Paresse =&gt; Sarel doit se plaindre auprès des PJs qu'il en fait trop et qu'il doit arrêter de les assister (en les soignant, en participant à la résolution des énigmes, en combattant...) soit disant pour qu'ils comprennent la nécessité de sa présence.</p> <p>Epreuve du labyrinthe =&gt; Parallèle avec le fait qu'il a été confié par ses parents au culte d'Ilmater alors qu'ils n'avaient pas les moyens de le nourrir et qu'il s'agissait de la seule solution pour qu'il puisse vivre.</p> <p><i>Sarel se voit entouré de fidèles d'Ilmater qui lui sont dévoués et qui jurent de le suivre jusqu'à la mort. Il sait qu'il en a besoin pour remplir la mission que lui a confié Ilmater, à savoir porter sa parole dans le Nord, mais il est aussi conscient que ses disciples ont besoin de vivre en solitaire et porter sa parole dans les différentes régions des Royaumes pour s'épanouir dans la voie d'Ilmater. Que choisit-il pour eux ?</i></p> <p>Association de plus en plus forte avec l'Anneau = Sarel ne veut plus s'en séparer, quelle qu'en soit la raison, et n'accepte plus de le voir détruit.</p>
<b>Objet magique</b>	<p>Harnais d'armure = Créé par les magiciens de l'empire du Calimshan, toujours sous le soleil brûlant, cet entrelac de bandes de cuir et de tissu renforcé permet de bénéficier d'une armure sans en subir les effets désagréables, en termes de poids, de chaleur ou d'encombrement. L'effet (+6 à la CA) est similaire à celui des bracelets d'armure mais occupe l'espace d'une veste et permet donc au porteur d'avoir un autre type de bracelets magiques.</p>



<b>Voie épique</b>	???
<b>Pouvoir spécial</b>	<p>Peut choisir de ne plus ressentir la douleur et « dépasser » pour accomplir un but sans se préoccuper des blessures =&gt; Sarel n'est plus gêné par les blessures + bonus de +4 contre les enchantements.</p> <p>Sarel peut même, s'il vise une action directement en faveur d'Ilmater, être potentiellement immortel, ne ressentant aucune douleur quelque soit la perte de points de vie, et ceci jusqu'à la fin de l'action (et même si les points de vie sont négatifs) et ainsi jusqu'à la mort de Sarel.</p>
<b>Contre-pouvoir</b>	Se coupe progressivement du monde et acquiert une telle sérénité qu'il s'isole de ses compagnons et du peuple (-4 en Charisme)

## Un peu plus sur Elaewen...

C'est peu de chose que de dire que la vie d'Elaewen n'a pas été rose tous les jours. Quelques jours à peine après sa naissance dans une famille de paysans du Cormyr, la ferme de ses parents est rasée et les membres de sa famille dévorés par un dragon bleu, appartenant au dernier vol de dragons de 1356 CV. Elle n'en garde évidemment pas de souvenirs mais n'a eu la vie sauve que grâce à des prêtres de Lathandre chez qui elle était gardée après sa naissance.

Ces derniers l'ont gardé chez eux et lui destinant comme les autres enfants de son la haine qui s'était instillée dans le cœur reptiles et au final les dragons. tout qui la pousse à passer dès dehors, dans la forêt, à piste et traquer tout ce qui

C'est à l'âge de 15 ans au temple, les moines étant et surtout persuadés qu'elle ne de ce nom. C'est donc à partir de longs voyages dans les plus notamment le Cormyr et la désert d'Anauroch, qu'elle d'une caravane bédine. Elle ne d'une semaine à chaque fois, commence à s'installer

Elle n'oublie pas son pour parfaire ses draconique, notamment en bibliothèques de Château-Suif faiblesses de ces créatures découvre à cette occasion qu'il dragons chromatiques, dragons métalliques, n'ait encore jamais eu type, Elaewen reste persuadée mort ».

Elle met d'ailleurs ses accompagnant plusieurs découde avec des dragons et surtout désireux de s'accaparer leur trésor. Elle participe ainsi à la disparition de plusieurs groupes d'aventuriers fougueux mais téméraires mais également tout de même à la mort de deux dragons, certes de taille modeste mais suffisante pour se bâtir un début de gloire dans les cercles autorisés. Elle conserve en souvenir un pendentif constitué d'une petite griffe de dragon bleu, qu'elle cache sous son armure et qu'elle sert contre elle dans les moments difficiles.

C'est à ce titre qu'il lui est proposé de participer à l'expédition qui est montée depuis Eauptofonde pour aller explorer les terres encore vierges de Maztica. Elle intègre alors un groupe hétéroclite de 200 personnes parties chercher l'aventure et la fortune de l'autre côté de l'océan. Elle s'y découvre des affinités avec les quelques nains de l'expédition, notamment Azaradin, le magicien qui manipule les runes, et Kartas Couronne-de-Guerre, l'un des plus grands explorateurs de tous les temps, qui reste à ce jour un exemple pour elle.

Elle découvre également là-bas que l'Homme peut être largement aussi cruel qu'un dragon, que ce soit parmi les indigènes adeptes des sacrifices rituels ou auprès des humains membres de l'expédition qui n'hésitent pas à torturer ceux qu'ils rencontrent pour leur faire avouer où ils cachent des trésors qu'ils ne possèdent pas. Le dénommé Kartas sort justement du lot en prenant comme suivant et plus fidèle compagnon un haut prêtre maztèque dont il sauve la vie.

Elaewen revient de cette expédition profondément transformée : sa haine des dragons reste intacte mais elle se rend compte que la cruauté est partout, partout sauf dans sa chère Nature qu'elle respecte plus que tout. Elle intègre alors l'ordre des Ménestrels au sein duquel elle retrouve des valeurs de respect de l'autre et de respect de la Nature. Sa première mission en tant que ménestrelle est justement de juger la valeur d'un postulant, un prêtre d'Ilmater nommé Sarel qu'elle doit retrouver près de Fort-Dague. Elle se découvre également au retour de Maztica de nouveaux ennemis : les « changeurs de formes », c'est-à-dire à la fois les lycanthropes (loups-garous...) mais aussi les doppelgangers, créatures capables de prendre l'aspect d'une autre pour en accaparer le pouvoir. Ces créatures, d'après les Ménestrels, sont présentes en nombre de plus en plus grand ces derniers temps...

**BONUS :** Connaissance (Dragons) +5 et Connaissance (Royaumes Oubliés) +5



ont donné une éducation simple mais utile, la âge aux travaux de la terre. C'était sans compter d'Elaewen, une haine contre les serpents, les C'est ce sentiment plus fort que son plus jeune âge ses journées observer les animaux, suivre leur porte des écailles.

qu'elle est invitée à ne plus dormir lassés de ses sorties continues saura jamais être une nonne digne de 15 ans qu'Elaewen commence grandes largeurs des Royaumes, Côte des Epées, mais également le traverse une fois en compagnie reste à chaque endroit pas plus trouvant le temps long dès qu'elle quelque part.

obsession et profite de ces voyages connaissances en matière obtenant un accès aux afin d'en découvrir les forces et les responsables de son destin. Elle existe des différences entre les d'alignement mauvais, et les censément « bons ». Bien qu'elle l'occasion d'en croiser de ce dernier « qu'un bon dragon est un dragon

connaissances à profit en groupes d'aventuriers désireux d'en

découvrir les forces et les responsables de son destin. Elle existe des différences entre les d'alignement mauvais, et les censément « bons ». Bien qu'elle l'occasion d'en croiser de ce dernier « qu'un bon dragon est un dragon

connaissances à profit en groupes d'aventuriers désireux d'en découvrir les forces et les responsables de son destin. Elle existe des différences entre les d'alignement mauvais, et les censément « bons ». Bien qu'elle l'occasion d'en croiser de ce dernier « qu'un bon dragon est un dragon

connaissances à profit en groupes d'aventuriers désireux d'en découvrir les forces et les responsables de son destin. Elle existe des différences entre les d'alignement mauvais, et les censément « bons ». Bien qu'elle l'occasion d'en croiser de ce dernier « qu'un bon dragon est un dragon

<b>Motivation de départ</b>	Elaewen est en quête perpétuelle de dragons et, sans qu'elle ne l'explique très bien, est persuadée qu'elle aura l'occasion d'en croiser en suivant la route des PJs. Elle est de plus intéressée par le fait de traverser à nouveau le désert d'Anauroch.
<b>§2 – Du Soleil et des Larmes</b>	<p>Alors qu'elle est à l'auberge, un membre des Ménestrels lui souffle à l'oreille qu'une missive l'attend derrière « la 3<sup>ème</sup> latrine », sans qu'elle puisse l'identifier. La missive lui ordonne de faire passer une épreuve à Sarel, sans que celui-ci en soit conscient, pour tester sa capacité à intégrer les Ménestrels. Elle doit l'organiser seule en s'appuyant sur les thèmes classiques des Ménestrels (préservation d'un équilibre entre toutes choses, préservation de l'équilibre Nature/Civilisation, préservation du Savoir...) si nécessaire, en s'appuyant sur des comédiens.</p> <p>Elaewen devra interroger ensuite Sarel pour comprendre les raisons de ses actions et analyser son comportement.</p> <p>Elle conclut sur le fait qu'elle doit surveiller globalement ses agissements, au-delà même de l'épreuve imposée, mais aussi se méfier des Lunétoiles (membres dissidents des Ménestrels) qui essaient de recruter des agents.</p>
<b>§4 – Le Secret du Chartreux</b>	<p>Suite au combat contre le dragon vert de Mhiilamniir, Elaewen est sollicitée par un groupe de chasseurs de dragons (nommé « les Disciples de Nemesis ») pour les rejoindre en jurant de combattre tous les dragons, métalliques ou chromatiques =&gt; rencontre avec 3 aventuriers qui disent en faire partie et qui disent pouvoir l'aider à assumer son désir de vengeance. Si elle souhaite les rejoindre, elle doit se baigner dans le sang d'un de ses ennemis...</p> <p>Vision du pendentif de ménestrel du meunier de Fortnouveau, Stauvin Pierrecroche =&gt; il lui pose à nouveau la question de l'éligibilité de Sarel aux Ménestrels sachant que la réponse doit désormais être donnée. En cas de doute, il doit en être écarté.</p> <p>S'il en est jugé digne, Elaewen deviendra responsable de ses actes et lui remettra son insigne au cours d'une cérémonie à organiser sur la route avant Morteneige.</p> <p>Confrontation avec les Malaugryms sans en être immédiatement consciente =&gt; Jet de Détection DC20 pour se rendre compte que le frère Dervin est en réalité un Malaugrym à un rare moment où elle le croise.</p> <p>Confrontation au Frère Emile, dragon d'argent métamorphosé en humain et à moitié fou =&gt; Possibilité de le tuer lors de la séance de soins mais cela déclenchera la fureur et la haine d'Astarios.</p> <p>Alors qu'Elaewen est seule à s'immerger dans le corps encore sanglant du dragon, les membres de Disciples de Nemesis apparaissent du sous-bois où ils se cachaient en attendant le départ de ses compagnons. Leur chef lui propose de suivre le rituel d'intronisation, qui consiste à se faire incruster une rune sur la clavicule sous la forme d'un tatouage. La rune brûle son porteur en présence de son ennemi, le rend plus résistant mais risque aussi de le faire entrer dans une fureur destructrice.</p>
<b>§6 – L'Âme de Glace</b>	<p>Epreuve du labyrinthe =&gt; Parallèle avec le sacrifice de ses parents face au dragon bleu, ce qui a détourné son attention et a permis à Elaewen de ne pas être tuée lors de l'attaque.</p> <p><i>Elaewen se voit suivre les traces d'une grande créature griffue non identifiée lorsqu'elle découvre un groupe d'aventuriers combattant sa proie, à savoir un grand démon Diantrefosse. Le démon paraît invincible et les aventuriers ne peuvent s'échapper que si Elaewen s'interpose pour faire diversion et leur permettre de fuir. Restera-t-elle cachée ?</i></p> <p>Malus de -4 aux jets de corruption à l'intérieur du Sanctuaire + sollicitation à la fois par Bahamut et Tiamat pour devenir un fidèle et canaliser sa colère contre les races « adverses » + fureur d'Astilabor qui l'attaque de peur qu'elle ne veuille détruire les œufs sous sa protection</p> <p>Contact avec les Disciples de Nemesis qui l'avertissent que l'un de leurs membres a disparu il y a plusieurs années dans un sanctuaire ressemblant à celui qu'elle explore =&gt; il était à la recherche d'un bassin évoqué dans des légendes elfes permettant d'enchanter des armes contre les dragons. Il avait pris avec lui une poudre magique permettant de rendre permanent cet enchantement, soit en l'appliquant sur une arme plongée dans le bassin soit en la mélangeant à cette eau dans une fiole, pour l'appliquer ultérieurement. La poudre est contenue dans une bourse de cuir, désormais dans le trésor de la dracoliche.</p>
<b>Objet magique</b>	<p>Epée Dyerwaen : Forcée par les elfes de Myth Drannor (un ancien royaume aujourd'hui disparu), elle fut ouverte aux premiers humains qui s'aventurèrent dans la région en signe d'amitié. En milieu forestier, le porteur de l'épée a un bonus de +5 aux jets de Discrétion et de +2 aux jets de Survie. Il peut utiliser le sort "Passage sans traces" à volonté" ainsi que le sort "Orientation". L'épée peut également lancer "Invisibilité aux animaux" à volonté et "Communication avec les plantes" (une fois par jour). De plus, le porteur de l'épée bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Diplomatie envers les elfes, les fées et les créatures des bois. L'épée est elle-même d'alignement Chaotique Bon et permet d'infliger des dégâts normaux aux créatures venues d'autres plans, loyales ou mauvaises.</p>



<b>Voie épique</b>	Carrière de Maître Ménéstrel ? Infiltrateur épique ?
<b>Pouvoir spécial</b>	Capacité surnaturelle à toujours trouver la proie ou l'objet qu'elle recherche => trouve toujours des indices ou des traces quelle que soit la situation, permettant de retrouver sa cible dans un délai de 1 à 10 jours en fonction de la complexité de la tâche
<b>Contre-pouvoir</b>	??

## Un peu plus sur Azaradin...

Difficile de donner un âge à Azaradin, fils de Khorgun, membre du Clan Couronne-de-Guerre... Difficile de dire si ses connaissances et sa sagesse sont la conséquence d'une vie bien remplie ou plus simplement l'expression de talents rares et le résultat de ses études acharnées. Le constat est en tout cas qu'aujourd'hui son avis sur les techniques de forge, l'alliage des métaux ou les différentes sortes de minéraux, même les plus exotiques, est recherché par les dirigeants des différentes communautés naines mais aussi par les érudits humains et quelques uns des dirigeants les plus sensibles à ces domaines.

Azaradin a vécu son enfance dans les refuges nains de l'Épine du Monde, lorsque le clan était en déroute et que la Citadelle Felbarr était tenue par les orques du Roi Obould, et, après un bref passage au sein des unités chargées de faire la chasse aux orques, a pu entrer en tant qu'apprenti auprès du Maître Forgeron du clan, Kuklan Esprit-de-Marbre. Ce dernier avait la particularité d'être autant adepte de la magie que de la forge elle-même et a rapidement pris Azaradin sous sa coupe pour lui transmettre son savoir et en faire son « fils spirituel » comme le veut la tradition naine, une fois que l'on estime son apprenti capable de prendre sa suite.

C'est très naturellement qu'Azaradin prend part à la glorieuse bataille de Felbarr qui voit le clan Couronne-de-Guerre reprendre la citadelle aux orques et la princesse Kronia, qu'il vénère, monter sur le trône du nouveau Delzoun, regroupant les différentes cités naines du Nord. C'est malheureusement aussi la fin de son apprentissage, d'un guerrier berserker orque à cette occasion. Azaradin ne profite que peu des joies du mariage de la princesse avec le futur roi Torkin et part dans le Nord parfaire ses connaissances, descendant jusqu'à Château-Suif afin d'étudier les travaux humains et gnomes sur les sujets qui le passionnent. Il va même jusqu'à tenter d'obtenir auprès de l'ambassadeur elfe de Eauprofonde, Eveniel, d'aller étudier les techniques de forge jalousement conservées secrètes à l'Éternelle-Rencontre, mais sans succès jusqu'à maintenant.

Il se joint également à un groupe de nains en partance vers Maztica pour explorer ces terres lointaines et pour participer à l'expédition montée humaine nommée Elaewen, qui fait ainsi la connaissance d'une royaume de survie, d'herbes et l'impressionne par ses connaissances en termes de magie et de découvertes de différentes facettes de l'orientation. Il en profite également pour explorer les grandes connaissances de Kartas Couronne-de-Guerre, explorateur la curiosité et l'humour, trait que le célèbre Sherloin. Il en apprécie également le sacrifice un point d'âme lors que Kartas d'avoir le prisonnier maztèque sur le d'une captivité cœur arraché et le sauve prenant comme toute aussi certaine en le suivant et interprète.

Azaradin a découvert de l'autre côté de l'océan une pratique originale de la taille de la pierre et de la magie runique et s'est prêté, à la suite d'un combat mené avec brio contre une des tribus d'indigènes, à un rituel faisant de lui un « fils de la pierre », comme quelques rares sages locaux et lui permettant d'identifier au simple toucher la nature d'un minerai. Dans de rares occasions, il est même capable de communiquer avec des minéraux et ainsi d'en partager les visions du passé.

Azaradin revient donc de Maztica chargé d'une connaissance nouvelle mais aussi d'une maturité qui font de lui un des piliers du clan et progressivement un des hommes de confiance du roi. Ce dernier le charge alors épisodiquement de participer à des expéditions de la compagnie marchande du Transmarche du Mineur, afin de participer aux négociations mais surtout de s'imprégner des techniques de forge pratiquées par les autres races pour parfaire les techniques naines et s'ouvrir aux innovations. Azaradin a ainsi pu revenir d'une expédition dans les îles du Lantan avec un alliage spécial permettant de résister plus fortement aux impacts d'un projectile lancé par une arme à poudre.

Azaradin est aujourd'hui un érudit nomade, capable de se joindre à une expédition pour satisfaire simplement sa curiosité ou découvrir des territoires inconnus mais également capable de se plonger pendant des semaines dans d'épais tomes et précis de forge ou de magie, sans jamais oublier de dispenser son savoir, comme l'avait fait son maître. Il a notamment à ce propos eu la chance d'avoir une audience auprès de la Dame Alustriel, Dirigeante des Marches d'Argent, et il a pu apprécier à la fois son degré de connaissances et son ouverture d'esprit, chose qui n'est pas toujours le fort d'Azaradin...

**BONUS :** Connaissance (Nord) +5 et Connaissance (Nains) +5



<b>Motivation de départ</b>	Sa présence à Cormaeryn s'explique par le fait qu'il négocie la participation d'aventuriers à la prochaine caravane du Transmarche du Mineur avec le comte Cormaeryn. C'est naturellement qu'il accompagnera les PJs jusqu'à Ascore pour retrouver la caravane puis tout du long de la traversée d'Anauroch. Il continuera par goût pour l'aventure et la soif de nouvelles connaissances mais aussi afin de surveiller les PJs pour le compte des compagnies marchandes, même si Azaradin n'en est pas forcément conscient.
<b>§3 – L'Esprit de Sacrifice</b>	Entretien en aparté avec Maelyn qu'il charge de surveiller les autres PJs en lui disant qu'il n'y a qu'en lui qu'elle a confiance pour retrouver l'Anneau Entretien via un portail magique avec Khondar, du Transmarche du Mineur, qui souhaite le remercier de la sculpture qu'il a réalisée pour lui et qui veut lui proposer d'accomplir une mission pour le Transmarche et pour Kronia, à savoir ce que sont devenus les Sels Rouges que les nains ont vendus aux Zhentils à Fès-El-Umbir. Plus globalement, il souhaite qu'Azaradin enquête sur les agissements des autres compagnies marchandes.
<b>§4 – Le Secret du Chartreux</b>	Lors de leur campement dans les ruines de Myth Glaurach (fondée en -4700 et détruite en 832 CV), Azaradin sera contacté pendant son sommeil par l'un des créateurs du Mythal, enterré quelque part dans les ruines, nommé Isinghar Ferétoile, maître des runes et archimage de l'Ammarindar, et qui a la particularité d'être à la fois d'ascendance naine et elfique. Il pourra lui raconter l'histoire de la ville et notamment expliquer le fait que le Mythal repousse les créatures extra-planaires, dans la mesure où c'est lui qui a enchanté le Mythal de façon à lui conférer cette capacité. Il lui donnera également la possibilité d'explorer son sanctuaire, et par le biais de visions dans le passé, d'apprendre de nouveaux sorts depuis son grimoire et de connaître les secrets de la forge du Poing du Delzoun, forgé en -3800 CV grâce à la magie des parchemins du Nether (bien avant la mise en place du mythal qui date de 590 CV) et destiné à asseoir la légitimité du roi du Delzoun, ce qui pourrait permettre de consolider la position de Torkin, actuellement contesté par absence de lignage avec le fondateur du royaume.
<b>§6 – L'Âme de Glace</b>	Discussion avec Isinghar Ferétoile qui lui apprend qu'il n'est en réalité pas mort mais qu'il est bien toujours vivant, mais dans le Futur, et qu'il s'est fait passer pour mort pour ne pas dévoiler ses recherches en matière de voyage dans le Temps. Il reste limité dans ses agissements dans la mesure où il ne peut apparaître que sous forme fantomatique. Il est persuadé qu'Azaradin pourrait, s'il le souhaite, parfaire ses travaux de chronomancie et parvenir à « agir » concrètement dans le Passé. Il fait le parallèle entre le voyage dans le Temps et la nature minérale du monde, qui traverse de manière inchangée (ou très imperceptiblement) le Temps. Il faut donc en maîtriser le mécanisme pour pouvoir l'accélérer (et voyager vers le Futur) ou l'inverser (pour voyager dans le Passé). Il l'interroge sur ce qu'il ferait s'il était capable de telles prouesses, afin de pouvoir déterminer dans quelle voie il doit s'engager (et donc quelle classe de prestige suivre). Il lui parle également de Kaeldarra Sethdrenil, la chronomancienne de l'Enclave, qui le sollicite pour trouver la Fontaine du Temps.  Epreuve du labyrinthe => Parallèle avec une scène vécue en Maztica au cours de laquelle Kartas acceptait de perdre un parchemin menant au fabuleux trésor des Maztèques pour sauver Huictotlan, son futur compagnon. <i>Azaradin se voit dans un laboratoire de la Citadelle Felbarr, en pleine préparation d'une expérimentation magique qui nécessite l'utilisation d'une pierre de lune très rare et presque impossible à obtenir, alors qu'arrive un nain de son clan qui lui dit rechercher une telle pierre, nécessaire pour le rituel de résurrection de son épouse, décédée accidentellement. Azaradin tient la pierre cachée dans son poing, acceptera-t'il de la donner ?</i>  Discussion avec Chronepsis dans son temple, qui l'avertit du danger de vouloir changer le temps et qui veut le dissuader de suivre cette voie, qui ne fait que l'emmener plus vite vers sa Mort. Il l'avertit de la possibilité de créer des voies parallèles, ce qui est moins dangereux en termes de conséquences mais qui est extrêmement difficile à mettre en œuvre.  Découverte du Poing de Delzoun dans le trésor de la dracoliche et retour à Felbarr  Rencontre d'Azaradin avec Tigg Adryl, le seul nain magicien et professeur à l'Université de Lunargent, au sein du Collège de transmutation, en charge de l'enseignement « Ensorcellements métallurgiques ».
<b>Objet magique</b>	Fouet d'Ammanitar = Du nom du créateur nain de ces fouets, ces derniers ressemblent à de longs serpents métalliques, forgées en adamantine. Le fait de frapper avec un tel fouet entraîne les dégâts normaux (1d4+1, + possibilité de faire tomber la victime) mais permet aussi, une fois par tour (et 3 fois/jour maxi) de soumettre la cible à un sort de Transformation de Pierre en Chair (ou l'inverse) comme s'il était lancé par un magicien de niveau 12.
<b>Voie épique</b>	Elémentaliste de Terre ou Chronomancien (via les pierres)



<b>Pouvoir spécial</b>	Ne fait qu'un avec la pierre et la terre, devient insensible aux coups [Peau de Pierre permanent]
<b>Contre-pouvoir</b>	Perd sa capacité de mouvement (jusqu'à une immobilité totale)

## Un peu plus sur Gralumka...

C'est une scène de violence qui marque les premiers instants, si l'on peut dire, de Gralumka, le village des barbares d'Uthgardt du clan du Poney étant ravagé par une horde d'orques descendant de l'Épine du Monde. Les plus chanceux sont massacrés, les autres subissent les outrages répétés des orques et sont laissés pour morts, jusqu'à ce que le reste du clan parviennent sur les lieux de la tuerie. Sa mère est rapidement mise à l'écart et doit même fuir au moment de l'accouchement de Gralumka, pour n'être ensuite autorisée à vivre qu'à une certaine distance du clan, étant la cible des moqueries et des insultes.

Gralumka développe alors pendant toute son enfance une sorte de carapace autour de lui, capable d'aimer profondément sa mère mais également capable d'affronter aux poings tous les autres enfants réunis et d'entrer dans une colère folle à la moindre provocation. Il vit cette tension permanente jusqu'à l'âge de quinze ans, date à laquelle finit par décéder sa mère, autant de malnutrition que suite aux mauvais traitements qu'elle reçoit de la part des membres du clan. Entrant alors dans une folie dont il ne garde aucun souvenir, il se rend au centre du village, dérobe un sabre au forgeron et tue plusieurs barbares responsables des tourments de sa mère, avant que leurs cris n'attirent tout le clan.

Gralumka n'a alors pas d'autre choix que de fuir le territoire du clan et de partir seul à l'aventure dans les terres inhospitalières du Nord, de Valbise jusqu'à Llorckh, en évitant soigneusement les villes et bien souvent également les villages, dont les habitants ont pris l'habitude de le faire fuir à coups de fourche. Il n'est à ce jour jamais revenu sur les terres du Clan du Poney et préfère mener une vie aventureuse qui le conduit pêle-mêle à combattre aux côtés des fantassins de l'Athalantar contre les forces zenthiles, explorer les Landes Eternelles et se frotter aux géants qui habitent ou escorter des caravanes dans les passes enneigées des Montagnes Rauvin et Néthères. Il a même l'occasion de croiser la route d'un des demi-orques les plus fameux, le barde Gardakroz, célèbre pour ses peintures et ses poèmes (mais peu pour ses chansons), qui a réussi à montrer que les demi-orques étaient capables de prouesses, et pas uniquement martiales.

Après une dizaine d'années d'errance, Gralumka a fini par rassembler autour de lui une petite troupe hétéroclite de barbares, rôdeurs, druides et s'est établi en Haute Forêt, communauté de 200 barbares « Arbre », un chêne d'une taille gigantesque (plusieurs centaines de mètres de haut) et soi-disant animé d'un esprit de la nature, certains disant même qu'il s'agit en réalité d'un avatar de Sylvanus. Gralumka y a trouvé un accueil et une ouverture d'esprit rares dans ces contrées et s'y est rapidement senti à l'aise, notant même dans cette communauté la présence de quelques demi-orques à l'histoire très semblable à la sienne et de d'amitié avec le chef du clan, quelques elfes des bois. Il se lie rapidement sous son aile et en fait Chasseur Mort, qui le prend fait pas que des amis et progressivement son fils Hala Dansesprit, qui voit d'un Désigné ainsi, Gralumka ne se et doute de leur attachement à respecter la Nature et vénérer le totem de la tribu. Elle lui impose ainsi de passer de longues nuits à veiller au pied de l'arbre et à prier Sylvanus pour que celui-ci lui accorde sa confiance.

Gralumka effectue plusieurs missions au sein de la Haute Forêt avec son clan, non pas en quête d'or ou de gloire mais surtout afin de protéger la forêt contre les dangers qui la menacent, à l'intérieur comme à l'extérieur. S'il faut se battre pour cela, c'est avec grand plaisir !!! Gralumka a cependant la surprise de constater, même s'il le garde pour lui, que les orques (menace principale de la forêt) ne sont pas si « sauvages » que l'on pourrait le penser et qu'ils ne sont pas dénués de culture lorsque l'on prend le temps de les observer en dehors de périodes de pillages, souvent causées par la surpopulation et la nécessité de trouver d'autres espaces de chasse.

Il y a trois mois, au cours d'une de ses nuits de recueillement, Gralumka a reçu ce qu'il pense être une vision de Sylvanus, à savoir la vision de la Haute Forêt et du Grand-Père Arbre lui-même pétrifiés dans le gel, le tout dans un silence de mauvaise augure. Gralumka s'est confié à Hala qui lui a confirmé qu'il s'agissait du signe que Sylvanus souhaite lui confier une mission de la plus haute importance et que ce n'est que lorsqu'il l'aura accompli qu'il ne pourra revenir pour prendre la tête de la tribu. Ce n'est qu'un peu plus tard que Gralumka découvre qu'il a un nouveau compagnon en la présence d'un Pixie ensorceleur, envoyé par son totem et attaché à tous ses voyages.

Au premier abord, Gralumka apparaîtra facilement comme le barbare dans toute sa caricature, violent, parlant fort, avide d'or et de gloire, ce qui n'est pas complètement faux, mais un observateur plus attentif saura déceler sous cette apparence une nature plus complexe, tourmentée par son enfance et les persécutions qu'il a subi mais aussi capable de sentiments rarement mis en valeur chez ses proches, tels que la pitié, la mansuétude ou la tendresse, particulièrement envers les enfants. Difficile néanmoins de les distinguer lorsqu'il entre en frénésie et que son unique moyen d'expression reste le cimetière à deux mains qu'il manie avec une rage féroce...

**BONUS : Connaissance (Nord) +5 et Connaissance (Nature) +5**



choix que de fuir le territoire du clan et de partir seul à l'aventure dans les terres inhospitalières du Nord, de Valbise jusqu'à Llorckh, en évitant soigneusement les villes et bien souvent également les villages, dont les habitants ont pris l'habitude de le faire fuir à coups de fourche. Il n'est à ce jour jamais revenu sur les terres du Clan du Poney et préfère mener une vie aventureuse qui le conduit pêle-mêle à combattre aux côtés des fantassins de l'Athalantar contre les forces Eternelles et se frotter aux géants qui habitent ou escorter des caravanes dans les passes enneigées des Montagnes Rauvin et Néthères. Il a même l'occasion de croiser la route d'un des demi-orques les plus fameux, le barde Gardakroz, célèbre pour ses peintures et ses poèmes (mais peu pour ses chansons), qui a réussi à montrer que les demi-orques étaient capables de prouesses, et pas uniquement martiales.

d'années d'errance, Gralumka a fini par rassembler autour de lui une petite troupe hétéroclite de barbares, rôdeurs, druides et s'est établi en Haute Forêt, communauté de 200 barbares « Arbre », un chêne d'une taille gigantesque (plusieurs centaines de mètres de haut) et soi-disant animé d'un esprit de la nature, certains disant même qu'il s'agit en réalité d'un avatar de Sylvanus. Gralumka y a trouvé un accueil et une ouverture d'esprit rares dans ces contrées et s'y est rapidement senti à l'aise, notant même dans cette communauté la présence de quelques demi-orques à l'histoire très semblable à la sienne et de d'amitié avec le chef du clan, quelques elfes des bois. Il se lie rapidement sous son aile et en fait Chasseur Mort, qui le prend fait pas que des amis et progressivement son fils Hala Dansesprit, qui voit d'un Désigné ainsi, Gralumka ne se et doute de leur attachement à respecter la Nature et vénérer le totem de la tribu. Elle lui impose ainsi de passer de longues nuits à veiller au pied de l'arbre et à prier Sylvanus pour que celui-ci lui accorde sa confiance.

Gralumka effectue plusieurs missions au sein de la Haute Forêt avec son clan, non pas en quête d'or ou de gloire mais surtout afin de protéger la forêt contre les dangers qui la menacent, à l'intérieur comme à l'extérieur. S'il faut se battre pour cela, c'est avec grand plaisir !!! Gralumka a cependant la surprise de constater, même s'il le garde pour lui, que les orques (menace principale de la forêt) ne sont pas si « sauvages » que l'on pourrait le penser et qu'ils ne sont pas dénués de culture lorsque l'on prend le temps de les observer en dehors de périodes de pillages, souvent causées par la surpopulation et la nécessité de trouver d'autres espaces de chasse.

Il y a trois mois, au cours d'une de ses nuits de recueillement, Gralumka a reçu ce qu'il pense être une vision de Sylvanus, à savoir la vision de la Haute Forêt et du Grand-Père Arbre lui-même pétrifiés dans le gel, le tout dans un silence de mauvaise augure. Gralumka s'est confié à Hala qui lui a confirmé qu'il s'agissait du signe que Sylvanus souhaite lui confier une mission de la plus haute importance et que ce n'est que lorsqu'il l'aura accompli qu'il ne pourra revenir pour prendre la tête de la tribu. Ce n'est qu'un peu plus tard que Gralumka découvre qu'il a un nouveau compagnon en la présence d'un Pixie ensorceleur, envoyé par son totem et attaché à tous ses voyages.

Au premier abord, Gralumka apparaîtra facilement comme le barbare dans toute sa caricature, violent, parlant fort, avide d'or et de gloire, ce qui n'est pas complètement faux, mais un observateur plus attentif saura déceler sous cette apparence une nature plus complexe, tourmentée par son enfance et les persécutions qu'il a subi mais aussi capable de sentiments rarement mis en valeur chez ses proches, tels que la pitié, la mansuétude ou la tendresse, particulièrement envers les enfants. Difficile néanmoins de les distinguer lorsqu'il entre en frénésie et que son unique moyen d'expression reste le cimetière à deux mains qu'il manie avec une rage féroce...

**BONUS : Connaissance (Nord) +5 et Connaissance (Nature) +5**

<b>Motivation de départ</b>	<p>Le comte Cormaeryn souhaite ajouter un peu de « puissance » au groupe des PJs et va donc s'arranger pour que Gralumka les rejoigne. Il va lui dire qu'il soupçonne que les nobles ont été remplacé mais qu'il ne veut pas simplement les arrêter : il a donc besoin de Gralumka pour se rapprocher d'eux, prétendre qu'il avait rendez-vous avec eux (en leur disant que des informations devaient leur être transmises une fois qu'ils s'étaient retrouvés) et les suivre jusqu'au bout du piège monté par le comte, qui consistera à les faire se dévoiler devant lui. Gralumka devra approcher les PJs discrètement car ces derniers vont sans doute se méfier. Il est en quête d'un exploit qui lui permette de prendre la tête du clan du Grand-Père Arbre et a reçu une vision de la part de son totem lui montrant une forêt pétrifiée par le gel. Il se met donc en quête d'aventure et se joindra au groupe de PJs pour voir s'il avance dans ce sens.</p>
<b>§2 – Du Soleil et des Larmes</b>	<p>Discussion avec le shaman du clan Uthgardt du Grand-Père Arbre sur une quête à accomplir pour parvenir à maîtriser sa rage =&gt; elle va essayer de se débarrasser de Gralumka en lui imposant une quête impossible (à savoir combattre seul et sans utiliser sa rage le prochain adversaire « de valeur ») alors que la seule façon de sortir de sa rage est bien un effort personnel, à accomplir seul, éventuellement en se faisant aider sur sa capacité de Concentration.</p>
<b>§4 – Le Secret du Chartreux</b>	<p>Lors de la visite du temple de Tempus de Fortnouveau, le prêtre annonce à Gralumka qu'il a reçu une vision la nuit dernière selon laquelle allait se présenter devant lui un « champion de force et de courage » et qu'il est convaincu que c'est lui. Si Gralumka passe la nuit en prière, Gralumka se réveille au milieu du Colisée de Tempus, avec d'innombrables ennemis à terre et alors que tous les héros de Tempus, réunis dans les gradins, l'acclament. Deux avatars de Sylvanus et de Tempus (sous les traits d'Uthgardt) apparaissent pour lui confier la tâche (difficile) d'être le symbole de la convergence de leurs cultes et le champion de leurs causes. Ils lui disent que cette « union » doit obtenir la bénédiction d'Oghma et qu'il faut donc que Gralumka puisse prier ce dernier pour lui demander de lui accorder la sagesse nécessaire.</p> <p>Découverte du Traité de l'Athalantar et notamment de sa carte qui détaille le bornage des frontières de l'ancien royaume avec la Haute Forêt.</p> <p>Gralumka trouve à côté de son sac une petite fiole avec quelques gouttes de Nectar de Rosée du Matin. Une fois absorbées, il se retrouve entouré d'êtres de la Féerie venus récupérer le corps du Pixie. Une dryade l'informe que Sylvanus est satisfait de la façon dont se comporte Gralumka et qu'il n'est pas tenu pour responsable de la mort de son suivant. Cependant, quelques semaines ou quelques mois seront nécessaires pour que Sylvanus lui envoie un autre messenger...</p>
<b>§5 – La Voie des Druides</b>	<p>Discussion avec les druides du chapitre « La Voie des Druides » qui vont le sensibiliser aux cycles du Temps =&gt; on ne peut pas empêcher ce qui doit se passer et il faut réfléchir à plus long terme (la fin du monde actuel n'est pas en soi une mauvaise chose si elle permet l'avènement d'un monde plus respectueux de son environnement). On ne peut que retarder ou ajuster l'avenir mais pas l'empêcher, en adoptant une attitude soit attentiste (sans agir) soit volontariste (en essayant de l'orienter le plus subtilement possible) =&gt; comment agira Gralumka ? quelle voie choisira t'il ?</p>
<b>§6 – L'Âme de Glace</b>	<p>Reprise, dans la Clairière de la Vie, de la discussion avec les druides = Gralumka a passé plusieurs jours (le temps des épreuves pour les autres PJs) en méditation, quelle voie va-t-il choisir ?</p> <p>Rencontre avec un Pixie qui vient pour le « suivre » et comprendre pourquoi il ne s'est pas soumis aux épreuves du Cours de la Licorne et s'il est digne de devenir son maître. Il va donc le suivre pendant tout le chapitre mais s'il est sollicité pour ses pouvoirs, il n'agira que selon son bon vouloir. Il décidera à la fin du chapitre s'il se met au service de Gralumka.</p> <p>Apparition de Sylvanus au cours du combat avec Darketh Foudréclair, qui se met au service de Gralumka et va commencer à porter la parole de l'unification des clans sous la bannière de Gralumka, fils d'Uthgardt</p> <p>Epreuve du labyrinthe =&gt; Parallèle avec le fait que sa mère a consacré sa vie à l'élever malgré sa mise à l'écart et les mauvais traitements qu'elle a dû subir = sans cela Gralumka n'aurait pas vécu longtemps.  <i>Gralumka se voit au milieu de son clan, auprès du Grand-Père Arbre, présenté par Darketh comme le seul chef du clan, maintenant que sa seule opposante véritable, Hala Dansesprit, est morte. Gralumka est acclamé en héros et se voit proposer une vie d'honneurs alors qu'il sait au fond de lui qu'il n'a pas rempli la mission confiée par Uthgardt : Renoncera t'il à cette vie pour se replonger dans le voyage, la solitude et le combat ?</i></p>
<b>Objet magique</b>	<p>Si choix de la voie martiale (Champion de Sylvanus ?) = Enchantement supplémentaire sur son arme ?</p> <p>Gant de Taarnahm le Vigilant = Ce gantelet de mailles permet au porteur de jeter son arme de</p>

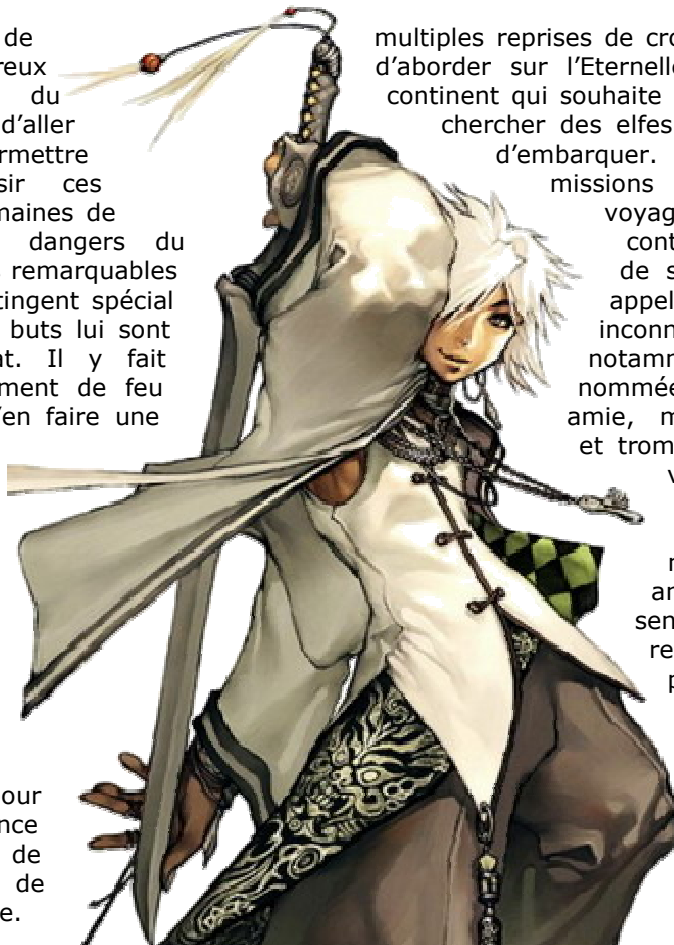
	corps à corps comme si elles possédaient les propriétés spéciales "Boomerang" et "Lancer".
<b>Voie épique</b>	Champion de Sylvanus ?
<b>Pouvoir spécial</b>	Si choix de la voie martiale = Augmentation de la force (+4 en cas de combat, cumulables avec d'autres bonus éventuels) Si choix de la voie de la Nature = Appel aux pouvoirs « élémentaires » (invocation d'un élémentaire pour combattre à ses côtés)
<b>Contre-pouvoir</b>	Si choix de la voie martiale = Se laisse envahir par la Rage et bascule parfois en rage sans le vouloir, sans parvenir à se contrôler Si choix de la voie de la Nature = S'isole progressivement (devient ermite), ne peut plus vivre en groupe ou en ville pendant une période prolongée

## Un peu plus sur Lathian...

Solitude : C'est le mot qui caractérise sans doute le mieux la vie de Lathian (de son vrai nom Laathyan Vyshaan), dernier descendant de la Maison Vyshaan, famille régnante du désormais disparu empire d'Aryvandaar. Ce n'est cependant pas la morgue qui caractérise souvent les elfes dorés qui explique cet état de fait mais bien le sentiment qu'il a toujours ressenti au fond de lui de ne pas trouver d'êtres qui le comprennent ni qui partagent ses opinions ou sa façon de vivre. Recueilli à l'enfance après la disparition dans des circonstances dramatiques de ses parents, retrouvés sauvagement assassinés dans leur demeure, Lathian a passé le plus clair de son enfance dans le cadre enchanteur de l'Eternelle-Rencontre, dans la chaleur de sa famille adoptive, passionné par la lecture des hauts faits d'armes des héros elfes et les récits des prouesses des anciens archimages.

Malgré d'indéniables prédispositions, sa famille n'avait pas de quoi leur payer des études de magie et c'est par défaut que Lathian s'engage dans la marine royale elfique, jurant ainsi de défendre les frontières de l'île. Il y démontre une réelle bravoure et de véritables talents à l'épée mais ses instructeurs et ses supérieurs voient bien en lui qu'il lui manque l'étincelle qui ferait de lui un combattant d'exception et que sa volonté de souvent vouloir intellectualiser les situations, associée à un caractère taciturne exacerbé, l'empêche d'y parvenir.

Lathian a l'occasion à de des aventuriers désireux confronté aux elfes du plusieurs fois chargé d'aller escorter et leur permettre accepter avec plaisir ces parfois de longues semaines de et en affronter les dangers du Après plusieurs années remarquables transféré dans un contingent spécial unité secrète dont les buts lui sont instruction au combat. Il y fait guerrière au tempérament de feu bien, sans toutefois s'en faire une nouvelle affectation bibliothèques de la reprises une Elevarielle, qui prend rudiments de la surprise, il tombera la première fois des personne. Leur qu'éphémère Elevarielle disparut menait des Sa nuit même de sa douleur morale pour une expérience était en train d'étudier de fut soudain traversé de qu'il perde connaissance.



multiples reprises de croiser le fer avec des pirates ou d'aborder sur l'Eternelle-Rencontre mais il est aussi continent qui souhaite participer à la Retraite et il est chercher des elfes assez loin des côtes pour les d'embarquer. Son caractère solitaire lui fait missions qui lui permettent pendant voyager sans rencontrer âme qui vive continent.

de service, Lathian est finalement appelé à intégrer la Garde Phénix, inconnus, afin d'y parfaire son notamment la rencontre d'une nommée Delithiel, avec qui il s'entend amie, mais se lasse vite de cette et trompe son ennui en explorant les ville. Il y voit à plusieurs magicienne nommée le temps de l'initier aux magie et dont, à sa grande amoureux, ressentant ainsi pour sentiments à l'égard d'une relation fut cependant aussi forte puisqu'après à peine une année, soudainement alors qu'elle expériences de conjuration. disparition, au-delà de la Lathian, fut aussi pour lui traumatisante : Alors qu'il vieux grimoires, son corps douleurs intenses, jusqu'à ce

C'est depuis cette nuit que Lathian fait de manière sporadique des cauchemars dans lesquels il voit des scènes atroces de massacres, de paysages dévastées ou des créatures démoniaques, sans qu'il ne se l'explique autrement que par le traumatisme de la disparition d'Elevarielle. Il décide alors de quitter la Garde Phénix et reprendre sa route solitaire tout en continuant de parfaire ses connaissances magiques, se mettant au service de différents commanditaires pour réaliser des missions sur le continent et ne revenant sur l'île qu'en de rares occasions. Il mène ainsi par exemple de délicates évacuations de clans elfes vivant près de Myth Drannor ou autour de la Mer de Lune, à grande distance de la côte occidentale, mais travaille pour de riches magiciens ou des familles nobles désireuses de lui faire retrouver des reliques elfes dissimulées sur le continent.

Son parcours atypique et ses compétences particulières font qu'il a été tout dernièrement engagé pour rejoindre un groupe d'aventuriers à la recherche d'un anneau. Lathian a pour mission de protéger les elfes du groupe mais surtout de trouver cet anneau (supposé porteur d'une très puissante magie haute elfique) et de le rapporter à l'insu de tous à l'Eternelle-Rencontre. Cette mission doit rester secrète à tout prix...

**BONUS :** Connaissance (Elfes) +5 et Langage Tengwar (Haut Elfe)



<b>Motivation de départ</b>	Doit retrouver l'Anneau de l'Hiver et le rapporter à l'Eternelle-Rencontre à l'insu de tous Habité par l'esprit dérangé d'Elevarielle
<b>§4 – Le Secret du Chartreux</b>	Retrouve les PJs avant que ces derniers n'arrivent à Morteneige
<b>§5 – La Voie des Druides</b>	Discussion avec les elfes dorés après les Chutes Etincelantes sur la présence d'une sépulture de Sharrven le long du Cours de la Licorne
<b>§6 – L'Âme de Glace</b>	<p>Après le combat contre les créatures de la Pierre Dressée, manifestation de la présence d'Elevarielle dans un rêve, tandis que des cauchemars à caractère démoniaque infestent les nuits des autres PJs</p> <p>Discussion avec Eveniel qui lui demande pourquoi il ne prend pas l'Anneau pour l'emporter à l'Eternelle-Rencontre ? (même s'il n'a pas retrouvé ses pouvoirs)</p> <p>Epreuve du labyrinthe =&gt; Parallèle avec le fait qu'il est le dernier porteur des espoirs de sa lignée dont tous les membres ont disparu (et se sont sacrifiés dans un certain sens) et par conséquent des actions de tous les Vyshaans.</p> <p><i>Lathian se voit l'Anneau à la main, poursuivi par ses compagnons qui veulent le lui reprendre à tout prix, et arrivant dans une salle au milieu de laquelle se trouve un trône, la couronne de l'Aryvandaar posée devant sur un piédestal. Un portail magique permet de rejoindre l'Eternelle-Rencontre et ainsi d'échapper aux PJs. Que choisit-il : S'asseoir sur le trône et revendiquer son passé ou emprunter le portail et remplir sa mission ? Est-il capable d'assumer la continuité de sa dynastie ?</i></p> <p>Événement particulier si Lathian ouvre la porte d'Ao en formant son nom avec les disques à l'entrée du sanctuaire :</p> <p><i>Lathian se voit avancer dans le complexe juste avant son attaque par les elfes noirs et alors que les elfes dorés sont en plein préparatif d'une bataille qu'ils savent perdue d'avance. Il voit comment on accède au temple principal via le bassin puis voit son ancêtre en prière dans la chapelle de Corellon, avant de cacher dans une niche secrète la couronne impériale de l'Aryvandaar, appliquant sur la cache sa main ensanglantée. Lathian reprend ensuite conscience auprès des PJs mais pourra, une fois dans le temple, faire couler un peu de sang sur le mur de la chapelle et ainsi ouvrir la niche et récupérer la couronne de l'Aryvandaar. Il ne pourra cependant conserver cette couronne que s'il s'affirme comme nouveau roi de l'Aryvandaar, ce qui est difficilement compatible avec la campagne.</i></p> <p>Possibilité de se baigner dans le Bassin de Transfiguration et ainsi s'imposer comme le digne descendant de la lignée de l'Aryvandaar (à condition toutefois de retourner à l'Eternelle-Rencontre de manière permanente).</p> <p>Possibilité de rester plus longtemps à Lunargent ou de voyager à l'Eternelle-Rencontre pour suivre un enseignement donné ou apprendre un sort particulier?</p>
<b>Objet magique</b>	<p>Orbe de Siluvanede = Aux plus beaux jours du royaume haut elfique de Siluvanede (par des descendants de l'Aryvandaar), en Haute Forêt, les nobles elfes dorés s'étaient fabriqués ces petites sphères pouvant être montées sur des chaînettes et portées en pendentifs. Certaines étaient même enchantées de façon à léviter autour de la tête à la façon d'une pierre ioun. Chacune de ces sphères est d'un diamètre de 3 centimètres et est constituée d'or pur et gravée du symbole d'une maison de Siluvanede. Elle était traditionnellement portée par l'aïeul de cette maison. Elle protège son porteur d'un sortilège (ou capacité imitant un sortilège) par jour : le porteur est capable de décider (une seule fois par jour) s'il souhaite ou non être affecté par un sort, sachant qu'il n'acquiert pas de connaissance particulière lui permettant d'identifier la nature du sort en question. Lors de la conquête de Siluvanede par les elfes de lune de Sharrven et de l'Eaerlann, les orbes ont été confisquées ou détruites et les derniers exemplaires restants sont activement recherchés par les derniers elfes dorés...</p> <p>Couronne impériale de l'Aryvandaar = Une fois portée, la couronne confère les pouvoirs d'un Heaume de Téléportation, de Télépathie et de Compréhension des Langages. Le porteur sait immédiatement si quelqu'un lui ment. La couronne donne également les pouvoirs de bracelets d'armure +8. Enfin, une fois par semaine, le porteur peut poser une question à Corellon (qui ne répond que si le porteur est un descendant des Vyshaan).</p>
<b>Voie épique</b>	Classe à caractère « démoniaque » ?
<b>Pouvoir spécial</b>	Pouvoirs d'un démon ?
<b>Contre-pouvoir</b>	Peu à peu envahi par le caractère démoniaque d'Elevarielle





Pour utiliser ce supplément, vous avez également besoin des *ROYAUMES OUBLIÉS*, du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.

