

Fairië Atala

Race	Elian							
Age	73 ans							
Taille	1,82 m							
Poids	72 kg							
Niveau	2							
Expérience	0							
Classe	Psion télépathe							
Alignement	Chaotique neutre			<p style="color: blue;">« La liberté naît de la souffrance. »</p>				
Divinité	Aucune							
Guilde	Fraternité de la côte							
Force	14 (+2)	Intelligence	16 (+3)					
Dextérité	14 (+2)	Sagesse	8 (-1)					
Constitution	14 (+2)	Charisme	16 - 2 racial = 14 (+2)					
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 : (2+modif. INT)×4 = 20 Nombre de points de compétence par niveau : (2+modif. INT) = 5							
		Total	DM	Modif.	Bonus divers	Bonus Synergie	Malus Armure	
	De classe							
	Art psi	5	2	Int +3				
	Bluff	7	5	Cha +2				
	Concentration	7	5	Con +2				
	Con. (psionique)	4	1	Int +3				
	Con. (géographie)	4	1	Int +3				
	Diplomatie	8	4	Cha +2		+2		
	Psychologie	-1		Sag -1				
	Renseignement	2		Cha +2				
	Profession (marin)	4	5	Sag -1				
	Hors classe							
		Total	DM	Modif.	Bonus divers	Bonus Synergie	Malus Armure	
	Acrobatie	2		Dex +2				
	Contrefaçon	3		Int +3				
	Crochetage	2		Dex +2				
	Désamorçage/sabotage	3		Int +3				
	Détection	-1		Sag -1				
	Dressage	2		Cha +2				
Equitation	2		Dex +2					

	Hors classe	Total	DM	Modif.	Bonus divers	Bonus Synergie	Malus Armure
	Fouille	3		Int +3			
	Intimidation	4		Cha +2		+2	
	Maitrise des cordes	3	1	Dex +2			
	Premiers secours	-1		Sag -1			
	Survie	-1		Sag -1			
	Décryptage	3		Int +3			
	Déguisement	4		Cha +2		+2	
	Déplacement silencieux	2		Dex +2			
	Discrétion	2		Dex +2			
	Equilibre	2		Dex +2			
	Escalade	2		For +2			
	Escamotage	4		Dex +2		+2	
	Estimation	3		Int +3			
	Evasion	2		Dex +2			
	Natation	2		For +2			
	Perception auditive	-1		Sag -1			
	Saut	2		For +2			
	Représentation (flute traversière)	2		Cha +2			
Don	<ul style="list-style-type: none"> - Maniement arme de guerre (épée à deux mains) - Résilience améliorée Au prix d'une action immédiate, il peut réduire les dégâts reçus de 4 points par point psi dépensé.						
Langues	<ul style="list-style-type: none"> - Commun - Aérien - Elfique - Chondathan - Turmic 						
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> - Aberration - Taille M : En tant que créature de taille Moyenne, il ne possède ni bonus, ni malus. - Ajustement de caractéristique : -2 Charisme - Les élians, à l'inverse de la plupart des aberrations, ne bénéficient pas de la vision dans le noir. - Psionique de naissance : Les élians reçoivent 2 points psi supplémentaires au niveau 1. Cet avantage ne leur confère pas la capacité de manifester quelque faculté psionique que ce soit s'ils ne l'ont pas reçue par le biais d'une autre source, telle que des niveaux dans une classe psionique. - Résistance (Sur) : Les élians peuvent se servir de l'énergie psionique pour améliorer leur résistance à diverses formes d'attaque. Au prix d'une action immédiate, l'élian peut dépenser 1 point psi pour recevoir un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde jusqu'au début de son prochain tour de jeu. - Résilience (Sur) : Quand un élian subit des dégâts, il peut dépenser des points psi pour en modérer la sévérité. Au prix d'une action immédiate, il peut réduire les dégâts reçus de 2 points par point psi dépensé. - Satiété (Sur) : Les élians peuvent se sustenter sans apport d'eau ou de nourriture. Il leur suffit de dépenser 1 point psi pour se passer de manger et de boire pendant 24 heures. 						

Jets de Sauvegarde				Total	Base	Modif.	Divers	
			Vigueur	2	0	Con +2		
			Réflexes	2	0	Dex +2		
			Volonté	2	3	Sag -1		
Caractéristiques de combat	- Initiative : 2 (Modif. Dex) + 0 (bonus divers) = 2							
	Arme	Bonus BBA	Modif. For.	Divers	Bonus total	Dégâts de l'arme	Modif. For.	Dégâts total (critique)
	Epée à deux mains de maître	+1	+2	+1 (maître)	+4	2d6	+2	2d6+2 (19-20x2)
	CA		CA Contact			CA pris au dépourvu		
	12		12			10		
	- Points de vie / Points de vie restant : 10 / 10 4 (lv1)+2(lv2)+4(bonus cons)							
Pouvoirs psioniques	Facultés connus :							
	- Assaut mental							
	- Charme psionique							
	- Armure inertielle							
- Vigueur								
- Démoralisation								
Point psi totale				Point psi restant				
6 (psion) + 2 (race) + 3 (bonus int.) = 11				11				
Inventaires	Vêtements :							
	- Tenue d'explorateur (Jupe longue, chemise, gilet, manteau à capuche, bottes, ceinture)							
	- bandeau bleu							
	Accessoires : (0.1kg)							
	- Collier de Sulwen Atala (0.1kg)							
	Havresac (pds/pds vide) 0.25kg / 0.51kg							
- Allume feu								
- Boussole de marin (0.05kg)								
- potion de soin léger (0.08kg)								
- Bourse en cuir avec pièces (0.13kg)								

	Arme : (6 kg) Fourreau dorsal (2kg): - Epée à deux mains (+1) de Sulwen Atala. (4kg)
Richesse	Trésor : 5PP, 6PO, 2PA, OPC. (0.13Kg) 1pp = 10po = 100pa = 1000pc Poids des pièces : nb de pièce X 0.01kg
charge	Poids transporté 6.61 kg -> charge légère

Description physique :

D'une taille comprise dans la norme de sa race, sa silhouette filiforme conforte ses traits androgynes. Les années passées sur les côtes et en mer lui ont données un teint basané. Son visage aux traits fins, juvénile et longiforme possède deux yeux de couleur de jade, luisant d'un éclat déroutant presque inhumain, semblant refléter une longue histoire malgré son physique juvénile. Son visage est encadré d'une épaisse et longue chevelure noueuse de couleur châtain tenue très souvent par un bandeau bleu, noué autour de sa tête.

Malgré ces particularités plus ou moins banales, sa présence ne laisse pourtant pas indifférente ; de part les nombreux tatouages ésotériques parcourant son corps et une partie de son visage. Les initiés de la langue du beau peuple discernent pourtant sur son torse les mots suivants « la liberté naît dans la souffrance ». Ces tatouages ne sont sans doute pas ce qui vous dérangera le plus. Sanglé par de multiples lanières de cuir, une imposante épée repose dans le dos de l'Eliau. De grande facture, d'une lame mesurant pas loin de 6 pieds soit quasiment la taille de Fairië, emboîtée dans une poignée de 2 pieds. Cependant rare sont les moments où l'Eliau l'utilise et si tel est le cas vous verrez certainement une gravure elfique sur la lame et pour les initiés à la langue vous comprendrez ces mots : « A jamais à toi Atala Sulwen ».

Il est également important de signaler un collier constitué de multiples morceaux de coraux, autour de son cou, appartenant à sa femme décédée.

Description psychologique :

La renaissance de Fairië a gravé en lui d'importantes modifications psychologiques et comportementales, venant sans doute de la personnalité de l'Eliau implantée en lui. Doté d'une intelligence supérieure à la moyenne, sa capacité d'analyse est remarquable. Pourtant ses raisonnements peuvent être très primaires, et sa nature penche vers un côté psychotique.

Sa renaissance en tant qu'Eliau, lui a fait perdre la majorité de son ancienne personnalité. Cependant le lien qui l'unissait à sa femme et sa fille n'a pu être brisé par sa renaissance, lui ayant permis de garder en lui le souvenir de ses êtres chers mais couplé aux souvenirs de l'Eliau implanté en lui. Ce melting-pot de souvenirs fait de lui quelqu'un de très instable psychologiquement. Ses souvenirs d'endroit ou de lieux de son ancienne vie d'Eliau, mélangés aux rencontres de son passé d'humain ou inversement.

Doté d'un bon sens pour le moins inexistant, ses capacités de différenciation entre le bien et le mal restent limitées.

Provenant principalement de la neutralité de l'esprit de l'Eliau et renforcé par le concept de liberté resté présent de son côté humain, fortement lié à sa femme ; Fairië pose sur le monde un regard neutre et désintéressé.

Son esprit vagabondant ici et là, Fairië est une personne distraite et irresponsable. Il a énormément de mal à savoir si une personne lui ment ou non, trop habitué à influencer le comportement d'autrui, pour prendre ce genre de décisions. Quant à lui faire confiance, vous prendrez un grand risque. Imprévisible ne vous étonnez donc pas s'il ne tient pas ses promesses ou s'il décide de rompre un contrat sur un coup de tête.

Vous le verrez également très souvent parcourir inlassablement du doigt les multiples runes parcourant son visage et son cou ou encore passer sous ses doigts les multiples morceaux de coraux formant le collier qu'il porte. Si vous lui demandez pourquoi, il vous répondra sans doute que cela l'apaise.

Ses quelques brides de souvenirs de son ancienne vie, ont développé dans sa nouvelle personnalité, une rancœur envers les humains, responsable entre autre de la mort de sa bien-aimée et de son enfant. Il apprécie le mode de vie et la culture du beau peuple et principalement leur pensée calme et sereine mais aussi sur le regard qu'ils peuvent parfois porter sur le monde. Cependant en leurs présences, il éprouve une inexplicable haine envers eux. Sentiments provenant de son passé d'Eliau et de son histoire.

Background :

13^{ième} jour d'Eliahis 1299 CV : Mise au monde d'un enfant issu de l'union d'un pêcheur et d'une paysanne. L'enfant porte le nom de Halrim, faisant ses premiers pas dans un village côtier bordant la Mer des Epées, au nord du Bois manteau au sein des terres du Mitau Occidental.

1299 CV - 1304 CV : Halrim grandit au sein d'une communauté de pêcheur. Passant le plus clair de son temps en mer avec son père, développant une affinité particulière avec l'océan. Vu comme un gamin sans histoire, ses parents remarquent cependant des changements d'humeur du jeune Halrim parallèles aux humeurs de ses géniteurs.

2^{ième} jour d'Alturiak 1305 CV : Lors d'une discussion avec son père, Halrim avoue entendre des voix dans sa tête. Le pêcheur met cela sur le cou de la fatigue de son fils.

28^{ième} jour de Mirtul 1305 CV : Lors d'une dispute avec sa mère, le jeune Halrim révèle les pensées de sa génitrice. Devant l'incompréhension et la surprise de ses parents, eux même décident de se convaincre que cela n'était qu'une coïncidence.

Fin 1305 CV : Agé maintenant de 7 ans, les parents, du jeune Halrim, commencent à entendre plusieurs ragots mettant en cause leur fils. Comme ce marchand lui donnant chaque jour des sucreries qui selon ces dires le ferai contre son approbation, ou encore ce pêcheur l'ayant emmené en mer à de multiple reprise. Tout les deux expliquant à qui le veut que leur esprit serait « embrumé » lorsque le garçon repart.

4^{ième} jour de Ches 1306 : La famille de Halrim reçoit la visite du doyen du village concernant les phénomènes étranges entourant le jeune garçon. Le père feint l'indifférence. La mère semble cependant se poser de plus en plus de question sur son fils.

Ches 1306 CV - milieu de 1308 CV : Les incidents autour du jeune Halrim continus. Il est maintenant la proie de la peur des habitants du village. Pourtant il ne souffre d'aucune violence, sûrement causées par les histoires circulant à son sujet comme quoi il pourrait emmener l'esprit de quiconque dans la folie.

16^{ième} jour de Tarsakh 1309 CV : Halrim lit pour la première fois, les sentiments de dégoût et de peur dans l'esprit de ses géniteurs. Déstabilisé, il décide de partir vers le sud.

Tarsakh 1309 CV - début 1310 CV : Empruntant la voie côtière vers le sud, le jeune Halrim voyage en compagnie de caravane marchande usant de ses facultés d'altération de l'esprit à son avantage. Stoppant son avancé dans de multiples villes et villages dont Béréghost et Nashkel, il ne reste cependant que peu de temps, poursuivant son voyage aux grés de ses envies et usant de ses dons pour ce procurer ce dont il a besoin pour survivre.

2^{ième} jour de Ches 1310 CV : Halrim arrive dans la cité d'Athkatla.

24^{ième} jour de Ches 1310 CV : Halrim embarque à bord d'un navire marchand en tant que mousse, pour le compte d'un marchand d'arme et d'armure des îles Moonshae.

Ches 1310 CV - 1317 CV : Elevé parmi les pêcheurs lors de son jeune âge, le jeune garçon s'intègre très facilement dans l'équipage. Pendant 7 ans, Halrim écume les mers de l'Ouest, parcourant l'archipel des îles Moonshae, l'Amn le Téthyr voir même Chult; s'aventurant également dans la mer étincelante jusqu'au terre de Lapaliya pour le compte de nombreux employeurs. Halrim prend goût à cette liberté nouvellement trouvée. Cette quiétude enfin à sa portée lui permet de contrôler de mieux en mieux ces dons pour le moins particulier.

16^{ième} jour d'Eleinte 1317 CV : Halrim débarque à Portcalim dans la région du Calimshan.

28^{ième} jour de Marpenoth 1317 CV : Halrim se retrouve pris à parti dans une altercation entre des mercenaires calishites et une jeune génasi d'air. Sondant par habitude les esprits des intervenants, il se trouve fasciné par l'esprit et les pensées que la jeune femme véhicule. Usant de ses capacités pour ce sortir de cet impasse, la jeune génasi lui assure qu'ils reviendront très vite.

2^{ième} jour d'Uktar 1317 CV : A la suite d'une deuxième altercation finissant de la même manière. Halrim et la jeune femme du nom d'Atala décide de s'enfuir à bord d'un navire marchand vers la région du lac des vapeurs. L'assurant que le commanditaire n'irait pas risquer sa vie sur ces terres.

Début 1317 CV : Le couple arrive sur les terres du lac des vapeurs à Yhep. Atala lui confit son désir de voyager jusqu'à la mer des étoiles déchues. Halrim accepte.

Début 1317 CV - 12^{ième} jour de Tarsakh 1318 CV : Le couple remonte la route dorée vers le Nord en direction d'Arrabar. Une réelle osmose naît entre Halrim et sa compagne qui très vite dépasse l'amitié.

26^{ième} de jour de Tarsakh 1318 CV : Le couple se fait aborder par un émissaire d'une riche compagnie marchande d'Arrabar souhaitant étendre ses flux commerciaux jusqu'à Hlath. Il charge le couple d'escorter un émissaire pour une négociation marchande. Le couple accepte.

18^{ième} jours de Mirtul 1318 CV : Le groupe arrive au lieu de rendez vous proche de Hlath. A la stupeur générale, l'émissaire escorté par le duo, assassine leurs intervenants avant de se retourner contre le couple. Les prouesses martiales d'Atala ont raison de leur agresseur. Usant de ses capacités mentales, Halrim apprend la réelle identité de l'homme et la raison de ces actions avant qu'il ne rende son dernier souffle. Assassin à la solde d'une guilde sombre d'Arrabar, souhaitant étendre son emprise sur des marchés extérieurs, la mort de ces marchands leur permettait de semer le trouble et quoi de mieux que de porter la faute sur un couple de mercenaire. Laisant les corps sur places le duo repart en direction d'Hlath.

27^{ième} jour de Mirtul 1318 CV : le couple embarque à bord d'un navire marchand en direction du Turmish.

13^{ième} jour de Kythorn 1318 CV : Le couple arrive en Turmish dans la ville portuaire d'Alaghôn.

16^{ième} jour de Kythorn 1318 CV : Atala entend parler d'une enclave d'elfe de la lune vénérant Aerdrie Faenya, sa déesse patronne, sur la côte à la base des montagnes d'Aphrunn. Halrim accepte de la suivre.

Kythorn 1318 CV - fin 1343 CV : Halrim et Atala rejoint la communauté des elfes de la lune. De part la nature de sa compagne, celle-ci se voit intégrer très rapidement au sein de l'enclave. Il en est de même pour Halrim. Il retrouve pour la seconde fois, les sentiments de bien être et de quiétude qu'il avait put entrevoir lorsqu'il était plus jeune, lors de ses innombrables voyages en mer. L'esprit calme, serein et joyeux des elfes de la communauté en est pour beaucoup, loin des pulsions des humains et de leurs esprits tortueux auquel il devait se confronter inlassablement. Le couple voyage quelques fois ici et là sur les terres fertiles de Turmish, poussé par les désirs de liberté et d'aventure de sa compagne génasi. Pouvant servir de protection à des caravanes marchandes de passage ou encore servant dans les milices locales. Mais gardant toujours un point d'encrage dans leur communauté d'adoption.

3^{ième} jour d'Uktar 1343 CV : Atala enceinte et Harim s'unisse pour la vie devant la communauté elfique.

19^{ième} jour de Ches 1344 CV : Atala donne naissance à leur petite fille, du nom d'Elassa.

14^{ième} jour d'Eleinte 1344 CV : La vie d'Halrim bascule. En route pour Clairière dorée, sa femme et sa petite fille se font tuer sous ses yeux, par deux assassins. Dans la mêlée un des deux tueurs meurt. Sous le choc, le second réussit à fuir. Les corps sont ramenés vers l'enclave, par deux elfes de la communauté présents. Halrim part sur les traces de l'assassin de sa famille.

15^{ième} - 20^{ième} jour d'Eleinte 1344 CV : La folie d'Halrim s'amplifie. Usant avec insistance de ses facultés à quiconque croise sa route, femme enfant compris. Son seul indice, le tatouage d'un soleil noir sur les tempes de l'assassin.

21^{ième} jour d'Eleinte 1344 CV : Halrim retrouve le tueur aux portes de la cité d'Alaghôn. Ses pouvoirs mentaux lui apprennent qu'une guilde sombre d'Arrabar a engagé leurs meilleurs hommes pour traquer Halrim et sa défunte femme. Très vite, il fait le lien avec sa mésaventure arrivée quelques années plutôt aux portes de Hlath. En tuant il y a 7 ans l'assassin, ils ont révélé l'existence de cette sombre guilde, ruinant leurs projets et les obligeants à se retirer de nombreuses affaires. Depuis lors les dirigeants n'ont cessés de traquer le couple.

21^{ième} jour d'Eleinte - 3^{ième} jour Marpenoth 1344 CV : Obligeant dans un premier temps l'homme a contacté sa confrérie pour mettre un terme à la traque. S'ensuit plus de 10 jours de torture mentale insoutenable. Chaque jour, menée par la folie d'un homme instable, l'assassin paye les frais de son acte. Petit à petit, méticuleusement, Halrim le torture avec une férocité mentale qu'il n'avait encore jamais montré. Détruisant un à un les murs reliant le torturer à la folie. Sa besogne une fois terminée, il laisse une coquille vide, arpenter les rues d'Hlath.

28^{ième} jour d'Eleinte 1344 CV : Les corps de sa femme et de son enfant sont incinérés au sein de l'enclave elfique. Halrim dépose leurs cendres au large de la mer des étoiles déchues. Il récupère de sa femme son collier et son imposante arme à deux mains.

Eleinte 1344 CV milieu 1346 CV : Deux ans se sont écoulés. La vie d'Halrim semble s'être arrêtée. Son désir de vivre semble s'effriter de jour en jour.

3^{ième} jour de Mirtul 1346 CV : Halrim décide de partir vers l'ouest du Turmish. En direction de cette enclave mystérieuse dont ces habitants seraient capable de contrôler l'esprit tout comme lui.

Fin Flammerige 1346 CV : Voyageant depuis plusieurs semaines à l'Ouest de Xorhun, proche des montagnes d'Ostraunes, Halrim arrive à une enclave de ce qu'il croit être des humains. Usant de ses capacités sur l'un d'entre eux pour bénéficier d'informations hypothétiques, le choc est violent et le revers cinglant. Subissant de multiples attaques mentales, il tombe dans l'inconscient. A son réveil l'enclave entière, se trouve présente. Halrim voit pour la première fois un des grands émondeurs du conseil des Elians.

Fin Flammerige 1348 CV - début Eleinte 1348 CV : Halrim s'intègre très facilement à l'enclave d'Eliau. Délivrant l'histoire de sa vie à qui le demande et trouvant des réponses à ses questions.

23^{ième} jour d'Eleinte 1348 CV : Halrim soumet sa candidature aux grands émondeurs. N'ayant plus aucune raison de vivre en tant qu'humain dans ce monde et ayant perdu tout ce qu'il lui était cher à ses yeux, Atala n'aurait jamais voulu sa mort. Sa renaissance en tant qu'Eliau serait le seul moyen pour lui de pouvoir à nouveau parcourir Faerun, comme sa femme l'aurait souhaité.

Fin Eleinte 1348 CV - début Uktar 1349 CV : Durant plus d'un an, Halrim vit au sein de la communauté, attendant la réponse des grands émondeurs.

14^{ième} jours d'Uktar 1349 CV : Sa requête est acceptée par le conseil Eliau.

16^{ième} jour d'Uktar 1349 CV : Halrim est amené en un lieu secret hors de l'enclave, au pied des montagnes d'Ostraunes.

16^{ième} jour d'Uktar 1349 CV - 21^{ième} jour d'Uktar 1349 CV : Halrim subit le rite de renaissance tenu secret par les grands émondeurs.

22^{ième} jour d'Uktar 1349 CV : Halrim cesse son existence humaine. Un nouveau Eliau voit le jour. Se nommant lui-même Fairië Atala.

Uktar 1349 CV - début 1368 CV : Fairië commence sa nouvelle vie au sein de l'enclave. Perdant la totalité de ses facultés psioniques, lors de sa renaissance, l'ancien humain a pourtant gardé ce don psionique qui fait de lui ce qu'il est et était. Mais sa personnalité a radicalement changé. Pendant 19 ans, Fairië apprend de ses semblables à réappropriser ses facultés.

Alturiak 1368 CV : Une caravane marchande arrive à l'enclave. Un humain du nom d'Altel reconnaît Fairië, dont les affres du temps ne l'ont pas changé. Anciennement très proche, l'Eliau ne le reconnaît cependant pas. Devant l'incompréhension, Altel lui soumet le récit de sa vie passée dont notamment son lieu de naissance, et d'innombrables détails de sa vie qu'ils partageaient. Ne pouvant laisser échapper leurs existences notamment leurs natures, les grands émondeurs décident

d'intervenir et de modifier les souvenirs de l'homme. Devant le désir des grands émondeurs de le voir quitter la région, afin d'éviter un incident identique, Fairië part en direction de ses terres d'origines : les contrées du Mitan occidentales.

Fin Alturiak 1368 CV - Kythorn 1371 CV : Après 3 années de voyage, à travers le Turmish, l'Hlondeth et les plaines étincelantes, Fairië rejoint la côte qui l'a vu naître et son village de pêcheur natale dont avait évoqué Altel.

Kythorn 1371 CV - Fin Nuiteuse 1371 CV : Fairië retrouve la maison qui l'a vu naître après 72 ans. Il apprend que le couple qui vivait autrefois en ces lieux sont morts de vieillesse, laissant 3 enfants, deux garçons et une fille. Seul sa sœur mariée et ayant 3 petites filles vivent dans la maison familiale, de la pêche, comme sa famille il y a plus de un demi-siècle. Gardant son identité secrète il se fait passer pour un voyageur et se voit héberger par sa sœur et ses nièces, avant de repartir vers le nord en direction de Château-suif.

29^{ième} jours de Nuiteuse 1371 CV : Fairië embarque sur un navire marchand en direction de Padhiver.

5^{ième} jours d'Alturiak 1372 CV : Fairië arrive sur les quais de Padhiver. Décidé à retrouver pour un temps, son ancienne vie de marin, l'Eliau entend parler d'une confrérie regroupant des individus de toutes sortes prônant la liberté tant recherchée par Fairië. Un nom revient souvent : un gnome du nom de « Jebeddo ».

7^{ième} jours d'Alturiak 1372 CV : Fairië rentre en contact avec Jebeddo.

Extrait du journal de Fairië Atala

28^{ième} jour de Marpenoth 1317 CV « (...) pour la première fois je la voyais. Je me souviens de cette ruelle à Portcalim, le soleil descendait à l'horizon et l'air était embaumé d'une multitude d'odeurs d'épices. Et elle était là, se tenant avec grâce mais sévérité devant ces agresseurs. Mes yeux ne pouvaient se détourner de cet ange. Un des hommes chargea. Ne pouvant me détacher d'elle je la vis se mouvoir avec rapidité et finesse. Elle semblait flotter au dessus du sol, manœuvrant avec une facilité déconcertante, une lame imposante que je n'avais encore jamais croisé. Chaque mouvement était précis, doté d'une fluidité magnifique. En une fraction de seconde, elle en eut fini. Alors quand les trois autres hommes apparurent, je me suis interposé. Je ne possédais aucune arme, ou du moins c'est ce qu'ils crurent tous. Pénétrant leurs esprits, comme j'en avais l'habitude depuis ma naissance, je leurs intima l'ordre de repartir d'où ils venaient. Ce qu'ils firent bien évidemment sous le poids de mes attaques mentales (...) Son visage pâle possédait des traits fins et harmonieux. Deux yeux en amandes me fixaient avec une telle intensité que je me sentis déstabilisé. Puis ce vent. Un vent frais, pur, émanant de cette femme de façon anormal, me faisant partager son parfum si délicieux, emportant par la même occasion ces longs cheveux dorés en une cascade virevoltante (...) Sans m'en rendre compte j'effleurais délicatement son esprit. Un désir de liberté m'envahit, mêlé d'une pointe de malice. Une liberté que je n'avais encore jamais appréhendée de cette manière (...) Un sourire se dessina sur son visage angélique, puis d'une voie cristalline j'entendis un nom (...) Atala ...»

Jours et moi inconnu 1344 CV « (...) Je la vois, elle et notre magnifique fille. Allongées sur le sable chaud, bercées par les vagues et l'odeur d'écume. Elle est là me souriant, entendant son rire cristallin

si magnifique. Tenant notre enfant entre ses bras, lui délivrant le langage de son héritage (...) Je ne m'y étais pas préparé, pourtant elle était là, notre petite fille, un cadeau de la vie. Elle n'avait pas hérité de la nature de sa mère et si elle développerait des facultés comme les miennes, je serai présent ... »

14^{ième} jour d'Eleinte 1344 CV « (...) des mots et des cris me glaçant le sang. Puis vint les pleurs d'un bébé, de mon enfant. Tournant la tête je les vis, deux hommes l'entourant puis l'éclat d'une lame. Mon esprit semblait avoir été figé. Elle était là, allongée dans l'herbe tenant entre ses bras notre trésor. Dans sa chute elle mit fin à la vie d'un des agresseurs, l'autre parti. Quand avais-je à faire (...) Mes mains tremblantes se portèrent sur sa peau si pâle, si douce mais si tachée de sang. Le vent qui semblait jouer avec elle depuis sa naissance avait cessé de porter ses longs cheveux dorés. (...) Aucun pleur, aucune plainte de nourrisson. Pourquoi notre trésor se tenait inerte entre les bras protecteurs de sa mère ?! (...) aucunes larmes. Mon esprit devenu opaque, je n'arrivais bientôt plus à me sortir des chemins sinueux de la folie. »

3^{ième} jour Marpenoth 1344 CV « (...) cabane de pêcheur isolée proche des portes de la cité d'Hlath. Assis en tailleur, regardant l'homme au soleil noir tatoué sur ces tempes, un sourire avide de souffrance ne s'effaçait plus de mon visage. (...) des hurlements déchirants le bruit des vagues se cassant à quelques mètres de là. Lentement et méthodiquement, avec un plaisir son nom, je me projetai dans l'esprit de cet homme. Le chemin devenait de plus en plus sinueux, s'entrecroisant, se déformant. Sa raison s'éloignait de plus en plus à mesure que je progressais et bientôt elle s'effacerait (...) arrêtant de me projeter, je m'efforçais juste d'effleurer son esprit, le tailladant soigneusement, méticuleusement. Au loin j'entendais ses hurlements qui me galvanisait, prenant le soin de le laisser hors de l'inconscient (...) regardant au loin l'homme, marchant dans la folie, que je venais de torturer pendant plus de 6 jours, mes jambes vacillèrent et je tomba au sol, hurlant d'horreur. Comment ? Comment ai-je pus faire cela et prendre autant de plaisir ? Puis la perte de ma femme et de notre enfant devint plus limpide, plus clair à mon esprit. Torturer cet homme m'avait permis de mettre cela de côté mais maintenant tout cela venait de ressurgir. Allongé, le bruit des vagues étaient maintenant dérangé par mes cries de souffrances. »

Uktar 1349 CV : « (...) le lieu m'est encore tenu secret. Cela faisait un an que j'attendais cette renaissance. Les grands émondeurs n'ont encore rien voulu me dire, malgré le fait qu'ils m'acceptaient en leur sein (...) Ils m'ont dit qu'ils allaient m'enfermer dans une pièce totalement hermétique construit par eux-mêmes. Ils m'ont dit que lorsque je reverrai la lumière du soleil je porterai un regard nouveau sur le monde (...) »

Fin Uktar 1349 CV « Qui suis-je ... ? Je ne comprends plus rien. Ma tête va exploser. Des souvenirs ... d'innombrable souvenir se bousculent mais sont incompréhensibles. Je vois une ville ... une cité du nom de Jhaamdath je crois. Je vivais avec une femme et ma fille en ces lieux. Je ... ou sont-elles. Mortes. Oui mortes par la main d'elfe ... je crois. Ou d'humains. Pourquoi tout est embrouillé dans ma tête. »

1352 CV : « (...) Je me souviens maintenant. Atala n'aurait pas voulu que je la suive dans la mort. Elle aurait voulu que je vive ma liberté pleinement. Je ne suis pas encore prêt, mais ce jour viendra ou je parcourrai de nouveau la terre et l'océan, te portant toi et notre enfant dans mon cœur. La liberté naît de la souffrance. Ces mots sont désormais à jamais gravés dans ma chair ... »