

*Olafur Wealdathson*

<b>Race</b>	Humain Téthyrien		
<b>Age</b>	25 ans		
<b>Taille</b>	1 85 m		
<b>Poids</b>	75 kg		
<b>Niveau</b>	5		
<b>Expérience</b>	6564		
<b>Classe</b>	Rôdeur		
<b>Alignement</b>	Chaotique bon (0/0)	<b>Réputation</b>	0
<b>Santé mentale</b>	Départ : (5 x Sagesse) / Effectif : (5 x Sagesse)		« Ce qui ne me tue pas me rend plus fort ! »
<b>Divinité</b>	Maïlikki		
<b>Guilde</b>	Membre des gardiens sylvestres : Rôdeur de Solonor		
<b>Force</b>	14 (+2)	<b>Intelligence</b>	
<b>Dextérité</b>	16+1(niv4) (+3)	<b>Sagesse</b>	16 (±3)
<b>Constitution</b>	12 (+1)	<b>Charisme</b>	10 (+0)
<b>Compétences</b>	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1 : <math>(6+2) \times 4 + 4 = 36</math>            Nombre de points de compétence par niveau : <math>(6+2) + 1 = 9</math>            Total : 72</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Artisanat (Sculpture)</b> : <math>5(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) + 2(\text{outil de maître}) = +9</math></li> <li>• <b>Concentration</b> : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CON}) = +1</math></li> <li>• <b>Connaissances (exploration souterraine)</b> : <math>0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2</math></li> <li>• <b>Connaissances (géographie)</b> : <math>5(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) + 1(\text{Chat}) = +8</math></li> <li>• <b>Connaissances (nature)</b> : <math>5(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) + 1(\text{Chat}) + 2(\text{synergie}) = +10</math></li> <li>• <b>Déplacement silencieux</b> : <math>5(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) + 1(\text{bottes cath'ali}) + 5(\text{objet magique: armure de cuir}) = +14</math></li> <li>2 • <b>Détection</b> : <math>8(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) - 1(\text{Chat}) = +10 *</math></li> <li>• <b>Discrétion</b> : <math>5(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) + 1(\text{cape alassëa}) - 0(\text{malus d'amure}) = +9</math> (<i>Spécial bonus de circonstance de +2, si noir d'épée utilisé</i>)</li> <li>• <b>Dressage</b> : <math>5(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +5</math></li> <li>• <b>Équitation</b> : <math>3(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) + 2(\text{syn}) = +8</math></li> <li>• <b>Escalade</b> : <math>1(\text{Degré}) + 2(\text{modif. FOR}) + 1(\text{bottes cath'ali}) - 0(\text{malus d'amure}) = +4</math></li> <li>2 • <b>Fouille</b> : <math>5(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +7</math></li> <li>• <b>Maîtrise des cordes</b> : <math>2(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +5</math></li> <li>1 • <b>Natation</b> : <math>3(\text{Degré}) + 2(\text{modif. FOR}) - 0(\text{malus d'amure}) = +5</math></li> <li>1 • <b>Perception auditive</b> : <math>7(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) - 1(\text{Chat}) = +9 *</math></li> <li>1 • <b>Premiers secours</b> : <math>4(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) = +7</math></li> <li>• <b>Profession (Sculpteur)</b> : <math>0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) = +3</math></li> <li>• <b>Saut</b> : <math>2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. FOR}) - 0(\text{malus d'amure}) = +4</math></li> <li>2(syn fouille)</li> <li>• <b>Survie</b> : <math>5(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) + 2(\text{syn con nat}) + 2(\text{syn con géo}) + 2(\text{syn con foui}) = \text{selon action} *</math></li> </ul> <p><b>Compétences Hors classe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Acrobatie</b> = <math>0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) - 0(\text{malus d'amure}) = +3</math></li> <li>• <b>Art de la magie</b> = <math>0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2</math></li> <li>• <b>Bluff</b> = <math>0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) - 1(\text{Rat}) = -1 *</math></li> <li>• <b>Contrefaçon</b> = <math>0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2</math></li> <li>• <b>Crochetage</b> = <math>0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +3</math></li> <li>• <b>Déguisement</b> = <math>0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +0</math></li> <li>• <b>Désamorçage/Sabotage</b> = <math>0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2</math></li> <li>• <b>Diplomatie</b> = <math>0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +0</math></li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Equilibre</b> = 0(Degré)+3(modif. DEX)+1(bottes cath'ali)-0(malus d'amure) = +4</li> <li>• <b>Escamotage</b> = 0(Degré)+3(modif. DEX)-0(malus d'amure)= +3</li> <li>• <b>Estimation</b> = 0(Degré)+2(modif. INT)+2(synergie) = +2 (+4 pour sculpture)</li> <li>• <b>Evasion</b> = 0(Degré)+3(modif. DEX) - 0(malus d'amure) = +3</li> <li>• <b>Intimidation</b> = 0(Degré)+0(modif. CHA) = +0</li> <li>2 • <b>Langue</b> = 1(Degré) = 1</li> <li>• <b>Psychologie</b> = 0(Degré)+3(modif. SAG) +1(Rat) = +4 *</li> <li>• <b>Renseignement</b> = 0(Degré)+0(modif. CHA) = +0</li> <li>• <b>Représentation</b> = 0(Degré)+0(modif. CHA) = +0</li> </ul> <p>(Compétences en italique ne sont pas innées) * <b>Ennemis jurés (+2 si gobelins ; +4 si orques aux compétences)</b></p>
<b>Dons</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tir de loin</b></li> <li>• <b>Tir à bout portant</b></li> <li>• <b>Pistage (rôdeur niv1)</b></li> <li>• <b>Tir rapide (rôdeur niv 2)</b></li> <li>• <b>Endurance (rôdeur niv3)</b></li> <li>• <b>Arme de prédilection : Arc long (niv 3)</b></li> </ul>
<b>Langues</b>	Commun, chondathien, elfique, nain et <b>sylvestre</b>
<b>Caractéristiques Raciales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.</li> <li>• Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.</li> <li>• 1 don supplémentaire au niveau 1.</li> <li>• 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel.</li> <li>• Langues parlées. D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue.</li> <li>• Classe de prédilection. Spécial. La classe la plus élevée d'un humain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.</li> </ul>
<b>Caractéristiques de Classe</b>	<p><b>Armes et armures.</b> Le rôdeur est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port des armures légères.</p> <p><b>Empathie sauvage (Ext).</b> Un rôdeur peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne.</p> <p><b>1d20+5(niv rod) + 0(CHA) + 2 (syn dressage)= 1d20+7</b></p> <p><b>Ennemis jurés (Ext).</b> Au niveau 1, le rôdeur choisit un type de créatures. Pour avoir longuement étudié ses ennemis jurés et pour s'être exercé encore et encore aux techniques permettant de les vaincre, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il les utilise contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus de +2 sur les jets de dégâts d'armes contre ces créatures. Lorsqu'un rôdeur choisit les Extérieurs ou les humanoïdes comme ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type associé. Si une créature appartient à deux sous-types d'ennemi juré (par exemple, les démons sont à la fois du sous-type Chaos et Mal), les bonus ne se cumulent pas, le rôdeur ne profite que du plus élevé des deux.</p> <p><b>Ennemis jurés : Humanoïde - gobelins (rôdeur niv1)</b> <b>Ennemis jurés : Humanoïde - orques (rôdeur niv5)</b> *+2 en bluff, détection, perception auditive, psychologie et survie +2 aux dégâts Ces bonus passent à +4 si orques</p> <p><b>Pistage.</b> Le rôdeur reçoit gratuitement le don Pistage en tant que don</p>

	<p>supplémentaire.</p> <p><b>Style de combat (Ext)</b> Au niveau 2, un rôdeur doit choisir entre le style de combat à deux armes et le style de combat à distance. Ce choix détermine quelques aptitudes de classe, mais ne limite en rien le rôdeur pour le choix de ses dons ou de ses pouvoirs spéciaux.</p> <p>Si le rôdeur choisit le combat à distance, il peut se battre comme s'il possédait le don Tir rapide, même s'il n'en remplit pas les conditions.</p> <p>Le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.</p> <p><b>Endurance (niv3)</b></p> <p>Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur chacun des tests et jets de sauvegarde suivants : les test de <b>Natation</b> joués pour résister à des dégâts temporaires, les tests de <b>Constitution</b> joués pour continuer à courir, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par une marche forcée, les tests de Constitution joués pour retenir sa respiration, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par la famine ou la soif, les jets de Vigueur joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par les climats chauds ou froids, ainsi que les jets de Vigueur joués pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie. De plus, le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.</p> <p><b>Compagnon animal (Ext ; niv4)</b></p> <p><b>Loup ( Teuivae )</b>  <b>Dés de vie</b> : 2d8+4 (13 pv)  <b>Initiative</b> : +2  <b>Vitesse de déplacement</b> : 15 m (10 cases)  <b>Classe d'armure</b> : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12  <b>Attaque de base/lutte</b> : +1/+2  <b>Attaque</b> : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)  <b>Attaque à outrance</b> : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)  <b>Espace occupé/allonge</b> : 1,50 m/1,50 m  <b>Attaques spéciales</b> : croc-en-jambe  <b>Particularités</b> : <b>odorat</b>, <b>vision nocturne</b>  <b>Jets de sauvegarde</b> : Réf +5, Vig +5, Vol +1  <b>Caractéristiques</b> : For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6  <b>Compétences</b> : <b>Déplacement silencieux</b> +3, <b>Détection</b> +3, <b>Discrétion</b> +2, <b>Perception auditive</b> +3, <b>Survie</b> +1*  <b>Dons</b> : <b>Arme de prédilection</b> (morsure), <b>Pistage</b> (S)  <b>Évolution possible</b> : 3 DV (taille M), 4-6 DV (taille G)  <b>Tours</b> : attaque, arrête, viens, cherche, suis, cache-toi et surveille</p> <p><i>Lien (Ext)</i>  <i>Transfert d'effet magique (Ext)</i></p>
<p><b>Jets de Sauvegarde</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vigueur : 4(Base)+1(modif.CON) = <b>+5</b></li> <li>• Réflexes : 4(Base)+3(modif.DEX) = <b>+7</b></li> <li>• Volonté : 1(Base)+3(modif.SAG) = <b>+4</b></li> </ul> <p><b>(Spécial : bonus de circonstance de +1 VS maladie due au froid (écharpe))</b></p>
<p><b>Caractéristiques en Combat</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Initiative : <b>3</b>(modif.DEX) +(bonus divers)= <b>+3</b></li> <li>• BBA : <b>+5</b></li> </ul> <p>• sabre d'abordage (PouT): 5BBA+2(modif.FOR)+1d20= <b>1d20+7</b>  dégâts 1d6+2(modif.FOR) = <b>1d6+2</b>, critique 19-20/X2) (Spécial bonus de circonstance de +2 VS Désarmement)</p> <p>• dague: 5BBA+2(modif.FOR)+1d20 = <b>1d20+7</b></p> <p>• dague lancée: 5BBA+3(modif.DEX)+1d20 = <b>1d20+8</b>  dégâts (PouT)1d4+2(modif.FOR)=<b>1d4+2</b>, critique 19-20/x2, portée <b>6m</b>)</p> <p>• arc long composite de maître force +2( P ), (Tir à bout portant, tir de loin, tir rapide): 5BBA+3(modif.DEX)+1(arme de maître)+1(don)+1(si distance&lt;9m / tir à bout</p>

	<p>portant)+1d20= <b>1d20+10 (+11</b> si tir à bout portant ou fl de maître) dégâts <b>1d8+2(+3</b> si tir à bout portant), critique x3, portée de <b>49,5m</b>)</p> <p>+2 aux dégâts si gobelins (Ennemis jurés) +4 si orques</p> <p>• <b>CA:</b> 10 + 3 (Pro de l'armure)+ 3(modificateur de DEX) = <b>16</b>. <b>Contact :</b> 10 + 3(modificateur de DEX)= <b>13</b>. <b>Pris au dépourvu :</b> 10 + 3Pro de l'armure = <b>13</b>.</p> <p>• <b>Dés de vie :</b> d8 ; Points de vie : Niv1 :8 Niv2 :8 Niv3 :7 Niv4 :6 Niv5 : 7 +1(modif. CON)*5= <b>41 pvs</b></p>
<p><b>Sorts</b></p>	<p>Nombre de sorts par jour : (0+1/0/0/0) Sorts mémorisés : DD : 14 : 10+ 1(niv sort) + 3(modif SAG) NLS : 2</p>
<p><b>Inventaire</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Broche du Loup Argenté :</b> elle possède des propriétés magiques uniquement utilisables lorsque son propriétaire le souhaite. Une broche perdue, volée ou égarée n'a donc plus aucun pouvoir tant qu'elle n'est pas en contact avec l'individu auquel elle est liée. La Broche permet d'envoyer un message à n'importe quel autre gardien sylvestre, où qu'il se trouve. Ce pouvoir ne fonctionne que dans un environnement naturel, en raison de son pouvoir unique. Le Gardien qui le souhaite, peut réveiller la puissance du métal composant sa broche pour créer un petit mannequin de bois, fait à partir de brindilles, de petites roches et de feuillages. Ce mannequin n'a qu'une seule fonction, qui est de délivrer un message à un autre Gardien. Selon la volonté du créateur, le mannequin de bois peut être une araignée, ou encore un oiseau, qui dans ce cas, volera grâce aux courants d'airs. Le créateur du mannequin peut alors parler à sa création, de vive voix, afin de transmettre le message. Le dernier mot doit être le nom de la personne à être contactée, pour que le mannequin parte immédiatement à sa recherche. Une fois sa cible trouvée, le message est canalisée par la Broche du Gardien, qui peut entendre le message comme si on lui parlait à l'oreille. Une fois sa tâche accomplie, le mannequin retombe à l'état de brindilles et de composants. - <b>Caractéristique du Mannequin :</b> Taille : TP, 1DV (5 Pv), initiative +2, vitesse 6m, CA 17, +2 attaques de griffes (1d3-1 dégâts) espace occupé 75 cm allonge 75 cm, For 9, Dex 13, Con 10, Int 9, Sag 10, Cha na,</li> <li>⇒ <b>Fraternité sylvestre :</b> la fraternité des gardiens n'est pas une légende. Elle est telle que lors d'un combat l'union des gardiens accorde certains avantages : un bonus au moral pour résister aux sorts et aux pouvoirs liés à la terreur, et un bonus à l'attaque. Ce bonus est égal au nombre de gardiens combattant ensemble moins un. Il ne peut dépasser un bonus de +4.</li> </ul> <p>• <b>Vêtements portés :</b> Tenue de rôdeur de Thuldaë, bottes cath'ali 500g, bracelet d'archer 0Kg, cape alassëa 500g, ceinturon 0Kg, broche du loup argenté, écharpe 0Kg, Chainse 0Kg, cotte 0Kg, chausses 0Kg, chaperon 100g 1Kg</p> <p>• <b>arme :</b> Arc long composite de maître force +2(1,5Kg/600po) + 2 carquois : 20 flèches de guerre 2po / 1,6Kg 18 flèches de maître 7po / 1Kg 1 flèche incendiaire 1pp 1 flèche à tonnerre 1pp sabre d'abordage 1.5 kg/15po , dague 0,5Kg/2po + fourreaux 6,1Kg</p> <p>• <b>Armure :</b> Armure de cuir +1 à déplacement furtif (7,5Kg/4 910po), 7,5Kg</p> <p>• <b>Sac :</b> Sac Poids à vide : 0,25Kg, Poids actuel : 9Kg).</p>

	<p>Contenu :</p> <p>Bandage 0Kg</p> <p>Onguents de soins (x1) 0,1kg,</p> <p>Potions de soins légers (*2) 10PP/160g</p> <p>outre 2kg,</p> <p>rations de survie (x3) 15pa/1,5kg</p> <p>noir pour épées 0,5Kg,</p> <p> Pierre à aiguiser 0,5Kg,</p> <p>tabac 0,25Kg,</p> <p>couverture 1.5kg,</p> <p>outils de maître artisan 2.5kg,</p> <p>aiguille à coudre 0Kg,</p> <p>allume-feu 0Kg,</p> <p>bourse en cuir 230g,</p> <p>pipe en bois 0Kg.</p> <p>Armure de cuir clouté de maître 10Kg/équipement régional. Vendu 87po</p> <p>Arce composite long 1.5 kg vendu 50po</p> <p>9Kg</p>
<b>Richesse</b>	Trésor : 11PP, 4PO, 6PA, 2PC. Poids : 0.23kg
<b>Charge</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poids transportable : Charge légère jusque 29kg, Charge intermédiaire entre 29Kg et 58Kg, Charge lourde entre 58 et 87.5Kg.</li> <li>• Poids transporté : 34,4kg, sans sac : <b>14,35kg</b>.</li> <li>• Encombrement : intermédiaire avec sac léger sans [Intermédiaire. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; Lourde. (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course VDx3)].</li> </ul>
<b>Description Physique</b>	Un jeune homme de taille moyenne possédant le corps svelte de ceux qui sont rompus aux efforts d'endurance. Olafr a de longs cheveux qui encadrent des yeux clairs bien ouverts sur le monde qui l'entour. Il est vêtu à la mode forestière, mais ses vêtements portent la trace de longues randonnées.
<b>Description psychologique</b>	Discret, tolérant, sociable et méfiant Olafr reste quelqu'un de disponible vis à vis des gens qu'il estime. Son code de moralité personnel lui interdit de pouvoir un jour trahir ses amis.
<b>Background</b>	<p>Je suis né à Fort Olostin un village au nord-Ouest de la Haute forêt. C'est mon père, Wealdath, qui se chargea de mon éducation suite au décès en couche de ma mère.</p> <p>Wealdath est le nom d'une grande forêt dans le pays de Téthyr. Mon grand-père avait vécu là-bas. Mais les évènements l'avaient obligé à quitter la forêt Téthyr. Grand-père avait finalement choisi de s'installer dans les marches d'argent, en lisière de la Haute forêt.</p> <p>Wealdath, mon père vécut en contact avec beaucoup d'illuskiens, et fut donc influencé par ses derniers. Il faut dire que la rencontre de ma mère, une illuskienne pure souche ne devait pas être étranger à cet état de fait. En son souvenir, les origines de ma mère influencèrent grandement l'enseignement et les valeurs que mon père me transmit tant bien que mal. Sans adhérer complètement à leur façon de concevoir le monde, Wealdath était admiratif de la force de caractère et de la notion d'honneur de ces hommes venus du Nord. Aussi, il me donna le nom d'Olafr. Espérant que ce nom me donnerait la force de caractère de ma mère. Sans l'amour d'une mère, Wealdath pensait qu'un mental bien trempé me serait nécessaire pour vivre dans cette contrée sauvage. Je grandis donc au milieu de ce mélange de culture téthyr et illuskienne..</p>

Très tôt, mon père m'initia à son art qu'est la sculpture. J'étais plutôt doué. Et cet art lié à la matière de la pierre et du bois fut, pour moi, un formidable moyen d'épanouissement.

Bien que n'étant pas lui-même un guerrier aguerrri, Wealdath me donna également quelques notions d'archerie et d'escrime. Il me répétait sans cesse que les contrées des marches d'argent étaient remplies de nombreux dangers. Il m'expliqua la nécessité qu'avaient les sculpteurs de se déplacer souvent pour se rendre sur les différents chantiers. Savoir défendre sa vie et ses biens était absolument primordial.

Durant toute ma jeunesse, je vécu en contact avec un demi-elfe, Elymir, (de mère humaine et de père elfe) qui devint rapidement mon meilleur ami.

Son père disparut alors que nous étions adolescent. Les années passèrent sans que l'on n'ait aucunes nouvelles de lui, ce qui préoccupait énormément mon ami. Thrandil (son père) était un puissant rodeur et Elymir ne pouvait se résoudre à sa mort ...

Pendant mon 23e hiver, alors que mon père et moi étions sur un chantier sculpture dans la ville de Lunargent, un nain commença à s'intéresser à notre travail et au cours de la discussion, il vint à nous expliquer la mésaventure d'un groupe de ses compagnons avec des gobelins à Castlemithral, la cité naine au nord-ouest, dans laquelle nombres d'artistes nains avaient périés ! Et puisque le nouveau roi des nains a exigé la réparation d'une grande partie de la cité, tous les artistes talentueux étaient requis ...

Mon père s'estima trop vieux pour cette aventure mais me pressa d'y prendre part!

Elymir et son père m'avaient toujours dis de me méfier des nains, je fus donc peut disposer à acquiescer mais les encouragements de mon père m'amènèrent à accepter la proposition du petit barbu !

J'ai donc séjourné 2 ans à Castlemithral, à sculpter la pierre dans l'esprit régulier et rectiligne des nains.

Beaucoup d'entre eux correspondent clairement aux "clichés" que l'on se fait des nains mais certains sont vraiment ouverts et ne rechignent pas à la discussion ... L'un d'entre eux m'appri leur langue, pour me remercier de mon travail, afin que je sois considéré comme un ami des nains partout où j'irai ...

A quelques semaines de la fin du chantier, mon père me fit parvenir une lettre pour m'annoncer la mort de mon seul vrai ami, Elymir.

Je partis donc sur le champ. Sa mère m'appri qu' Elymir était parti sur les traces de son père et que 3 elfes avaient rapporté sa dépouille quelques mois plus tard. Il portait sur lui de nombreuses marques de blessures...

Il a décidé d'accomplir seul sa quête ... et il est mort ! On s'était juré, depuis la disparition de son père, que l'on partirait à 2... Nos entraînements et autres escapades dans les alentours n'étaient fais que dans ce but!

Elymir m'avait énormément appris car il avait beaucoup hérité de son

père, l'elfe rodeur! A son contact, ma sensibilité pour la nature s'accrut, il m'initia au langage de ses ancêtres paternels ainsi qu'aux divers enseignements que lui avait légué son père Thrandil.

Mon père comprit, quand je suis rentré d'une nuit de réflexion ( je savais que mon voyage chez les nains n'était pas du goût d'Elymir et que c'est cette raison qui l'a poussé à partir seul sur un coup de tête sans prévenir personne...), et m'apporta le nécessaire pour un voyage dont personne ne connaissait la durée ...

wealdath (mon père) me conseilla juste de "ne pas rester seul" et m'invita à me rapprocher d'une confrérie ou d'une guilde.

Pour devenir Archer sylvain, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Bonus de base à l'attaque.** +5

**Compétences.** Degré de maîtrise de 4 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 4 en Détection, degré de maîtrise de 4 en Discrétion

**Dons.** Arme de prédilection (n'importe quel arc ou arbalète), Tir à bout portant, Tir de loin