

NOB SOMBRETERRE

Race	Halfelin Sagespectre		
Age	38 ans		
Taille / Poids	0,81 m / 19 kg		
Région natale	Bois de Channath	Avatar en 105*148	
Niveau	7		
Expérience	21652		
Classe	Prêtre		
Alignement	Loyal Neutre	<i>« citation qui peut caractériser le personnage. »</i>	
Divinité	UROGALAN		
Guilde	aucune		
Force	10 (+0)	Intelligence	12 (+1)
Dextérité	16 (+3)	Sagesse	19 (+4)
Constitution	10 (+0)	Charisme	14 (+2)
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 : (2+1 modif. INT)x4 = 12 Nombre de points de compétence par niveau : (2+1 modif. INT) = 3		

Compétences de classe : (*=innées)

Malus d'armure de 2.

- Art de la magie : 2(Degré) + 1(modif. INT)+2 **synergie** = **+5**
- Artisanat (Alchimie)* : 1(Degré) + 1(modif. INT) = **+2**
- Concentration* : 1(Degré) + 0(modif. CON) = **+1**
- Connaissances (histoire) : 0(Degré) + 1(modif. INT) = **+1**
- Connaissances (mystères) : 5(Degré) + 1(modif. INT) = **+6**
- Connaissances (plans) : 1(Degré) + 1(modif. INT) = **+2**
- Connaissances (religion) : 5(Degré) + 1(modif. INT) = **+6**
- Diplomatie* : 3(Degré) + 2(modif. CHA) = **+5**
- Premier secours* : 3(Degré) + 4(modif. SAG) = **+7**
- Profession (Médecin) : 1(Degré) + 4(modif. SAG) = **+5**

22 **PC dépensés**

Compétences hors-classe : (*=innées)

Malus d'armure de 2.

- Bluff* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2**
- Contrefaçon* : 0(Degré) + 1(modif. INT) = **+1**
- Déguisement* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2**
- Déplacement silencieux* : 0(Degré) + 3(modif. DEX)+ 2 (bonus racial) = **+5 (5 si malus)**
- Détection* : 1(Degré) + 4(modif. SAG) = **+5**
- Discrétion* : 0(Degré) + 3(modif. DEX)+ 4 (bonus racial) = **+7 (7 si malus)**
- Equilibre* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3 (1 si malus)**
- Equitation* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3**
- Escalade* : 0(Degré) + 0(modif. FOR) + 2 (bonus racial) = **+2 (2 si malus)**
- Estimation* : 0(Degré) + 1(modif. INT) = **+1**
- Evasion* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3 (3 si malus)**
- Fouille* : 0(Degré) + 1(modif. INT) = **+1**
- Intimidation* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2**
- Langue : 1(degré) = **+1**
- Maîtrise des cordes* : 0(Degré) + 4(modif. DEX) = **+4**
- Natation* : 0(Degré) + 0(modif. FOR) = **+0 (0si malus)**
- Perception auditive* : 0(Degré) + 4(modif. SAG)+ 2 (bonus racial) = **+6**
- Psychologie* : 0(Degré) + 4(modif. SAG) = **+4**
- Renseignements* : 1(Degré) + 2(modif. CHA) = **+3**
- Représentation* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2**
- Saut* : 0(Degré) + 0(modif. FOR)+ 2 (bonus racial) = **+2 (2 si malus)**
- Survie* : 1(Degré) + 4(modif. SAG) = **+5**

8 **PC dépensés**

Dons

• Chance des héros :

Le personnage bénéficie d'un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde et à la CA.

• Exhalaison putride

Bénéfices: Tant que vous pouvez encore lancer un sort du 2nd niveau ou plus du domaine de la Mort, vous exsudez un parfum presque imperceptible de tombe où que vous alliez. Au prix d'une action standard, vous pouvez forcer un ennemi situé à moins de 30 pieds (9m) à faire un jet de Volonté pour éviter d'être secoué pendant 1 minute. Si vous utilisez cette capacité sur une créature déjà secouée et qu'elle rate son jet de sauvegarde, elle devient paniquée pour 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle consacre une action complexe à se calmer à un endroit d'où elle ne vous voit plus. Les créatures qui réussissent leurs jets de sauvegarde ne peuvent plus être affectée par cette capacité pendant 24h.

Comme second bénéfice, vous obtenez un bonus de compétence de +1 à votre niveau de lanceur de sorts quand vous jetez des sorts de mort.

• Sangsue Malfaisante

Le personnage est capable de canaliser l'énergie négative pour absorber la force des créatures proches.

Avantages : Au prix d'une action simple, le personnage peut utiliser deux de ses tentatives d'intimidation des morts-vivants quotidiennes pour infliger 1d6 points de dégâts à toutes les créatures vivantes situées dans un rayonnement de 9 mètres de rayon. Cet effet ne saurait réduire la quantité de points de vie d'une créature à moins de 0. Le personnage récupère alors un nombre de points de vie égal au montant total de points de vie absorbés aux cibles. Cette forme de soins ne lui permet cependant pas de dépasser son total de points de vie.

Spécial : Ce don n'inflige pas de dégâts aux créatures artificielles et aux morts-vivants.

Source : Libris Mortis.

Langues

Commun, Halfelin, Shaaran, Gnoll + (Espruar en apprentissage RP)

Caractéristiques Raciales

• +2 en Dextérité, -2 en Force.

• Petite taille. En tant que créatures de taille P, les halfelins ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).

• Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres.

• Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Escalade et Saut.

• Parler sans faire de bruit (Sur): contrairement aux autres espèces de sa race, un halfelin sagespectre est capable de communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 6 mètres, comme s'il lui adressait la parole. L'halfelin ne peut écouter et s'entretenir qu'avec une personne à la fois, et il doit partager une langue commune avec la personne à laquelle il s'adresse par ce moyen télépathique, sans quoi la communication échoue.

• Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur (qui

vient s'ajouter au bonus de +1 mentionné ci-dessus).

- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes.

- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.

- Langues. D'office : commune, halfeline et région natale.

Supplémentaires : chondathan, elfe, shaaran, sylvestre.

Caractéristiques de Classe

- **Armes et armures.** Le prêtre est formé au maniement des armes courantes ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Un prêtre qui choisit le domaine de la Guerre reçoit gratuitement le don Arme de prédilection pour l'arme de son dieu, ainsi que le don Maniement d'une arme de guerre nécessaire si l'arme appartient à cette catégorie.

- **Aura (Ext).** Un prêtre d'un dieu bon, chaotique, loyal ou mauvais génère une puissante aura correspondant à l'alignement de son dieu (pour plus de détails voir le sort *détection du Mal*). Les prêtres qui ne vénèrent pas un dieu spécifique, mais choisissent le domaine du Bien, du Chaos, de la Loi ou du Mal possèdent une aura similaire de l'alignement correspondant.

- **Sorts.** Un prêtre peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des druides, paladins et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Cependant, son alignement peut l'empêcher de lancer certains sorts opposés à sa morale ou à son éthique, voir la section Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal, ci-dessous. Un prêtre doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin).

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de prêtre.

- **Dieux, domaines et sorts de domaines.** Le dieu du prêtre a une influence sur son alignement, les sorts qu'il peut lancer, ses valeurs et la manière dont les autres le perçoivent. Un prêtre peut choisir deux domaines dans la liste proposée. Vous ne pouvez choisir un domaine associé à un alignement (Bien, Chaos, Loi et Mal) que s'il correspond à l'un des aspects de l'alignement de votre personnage.

Chaque domaine propose un pouvoir accordé, ainsi qu'un sort par niveau à partir du 1^{er}. Le prêtre a systématiquement droit aux pouvoirs accordés par les deux domaines choisis. Dans le même temps, il peut, chaque jour, préparer un sort de domaine par niveau (sur les deux qui lui sont offerts). Si un sort de domaine n'apparaît pas sur la liste générale des sorts de prêtre, le personnage ne peut le préparer qu'en tant que sort de domaine.

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

- **Domaine de la Terre et Pouvoirs accordés :** le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'air comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de la terre comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

- **Incantation spontanée.** Un prêtre bon (ou un prêtre neutre servant un dieu d'alignement bon) peut canaliser l'énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de guérison qu'il n'avait pas préparé à l'avance. Pour ce faire, il lui suffit de " sacrifier " l'un des sorts qu'il a préparés (et qui ne soit pas un sort de domaine) pour pouvoir lancer à la place un sort de *soins* de niveau égal ou inférieur. On appelle sort de *soins* tout sort ayant " soins " dans son intitulé. Par exemple, un prêtre bon ayant préparé *injonction* (sort du 1^{er} niveau) peut choisir de le remplacer spontanément par *soins légers* (également du 1^{er} niveau). Les prêtres des dieux bons sont tellement habitués à manipuler l'énergie positive que cette pratique ne leur demande aucun effort particulier.

En revanche, un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre fidèle à un dieu maléfique) ne peut convertir ses sorts en sorts de *soins*, mais peut obtenir des sorts de *blessure* (c'est-à-dire tout sort ayant " blessure " dans son intitulé). Cela

s'explique par le fait que ces prêtres sont extrêmement doués pour canaliser l'énergie négative.

Un prêtre qui n'est ni bon ni mauvais et dont le dieu n'est lui aussi ni bon ni mauvais peut choisir de transformer ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure* (au choix du joueur), selon que le personnage se sent plus apte à canaliser l'énergie positive ou négative. Ce choix doit être fait en début de carrière, et il est irrévocable. C'est également cette décision qui détermine si le prêtre sera capable de repousser les morts-vivants ou de les intimider (voir ci-dessous).

• **Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal.** Un prêtre ne peut pas lancer de sort associé à un alignement opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en sert un). Par exemple, un prêtre bon (ou un prêtre neutre servant un dieu bon) ne peut pas jeter de sort du Mal. L'alignement d'un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif.

• **Renvoi ou intimidation des morts-vivants (Sur).** Un prêtre, quel que soit son alignement, a le pouvoir d'affecter les morts-vivants tels que les squelettes, zombis, fantômes et autres vampires en canalisant le pouvoir de la foi à travers son symbole sacré (ou impie).

Un prêtre bon (ou un prêtre neutre vénérant un dieu bon) a la faculté de repousser et de détruire les morts-vivants. Un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre servant un dieu mauvais) peut au contraire intimider et contrôler les morts-vivants, en les forçant à s'incliner devant son pouvoir. Le prêtre neutre d'un dieu neutre doit choisir s'il affecte les morts-vivants comme un prêtre bon ou comme un prêtre mauvais. Ce choix est irrévocable et détermine également si le prêtre peut transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure* (voir ci-dessus).

Chaque jour, un prêtre peut tenter de repousser ou d'intimider les morts-vivants un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Un prêtre ayant atteint un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion) obtient un bonus de +2 sur les tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Soit 5 fois pour Nob

• **Langues supplémentaires.** La liste des langues supplémentaires que le prêtre peut apprendre en plus de celles que lui autorise sa race comprend l'abyssal, le céleste et l'inferral. Il s'agit, respectivement, de la langue des Extérieurs d'alignement chaotique mauvais, bon, et loyal mauvais.

Jets de Sauvegarde

• **Vigueur : 5(Base)+0(modif.CON)+1(chance)+ 1 cape de résistance=+7**

• **Réflexes : 2(Base)+3(modif.DEX)+1(chance)+ 1 cape de résistance=+7**

• **Volonté : 5(Base)+4(modif.SAG) +1(chance)+ 1 cape de résistance=+11**

Caractéristiques en Combat

• Initiative : 3(modif.DEX)+(bonus racial)= +3

• BBA : +5

• Jet d'Attaque au corps à corps1 : 1d20 (Baton, 1d4, x2)+ 5 (BBA)+ 0 (modif.FOR)+ 1 (taille)+1 (Bâton de maître)= +7

• Jet d'Attaque au corps à corps2 : 1d20 (Morgenstern, 1d6, x2)+ 5 (BBA)+0 (modif.FOR)+ 1 (taille) = +6

• Jet d'Attaque à distance1 : 1d20 (fronde de maître, 1d3, x2, 15 m) + 5(BBA)+3(modif.DEX)+1(taille) + 1 (racial)+1 (Fronde de maître)= +11

• Jet d'Attaque à distance2 : 1d20 (Dard, 1d3, x2, 6 m)+ 5 (BBA)+3 (modif.DEX)+1 (taille)+ 1 (racial)= +10

• Nombre de renvoi par jour : 3+2(Cha)=5/jour

- Jet de renvoi des Morts-vivants : 1d20+2(Cha)+2(connaissance des religions) = 1d20+4

- Jet d'efficacité du renvoi : 2d6+7(Niv de prêtre)+2(Cha) =2d6+9 portée= 18m

• **CA :19=** 10 + 4 Pro de l'armure +3 modificateur de DEX + éventuel bonus de bouclier + 1 taille+1 don.

Contact :15= 10 + 3 modificateur de DEX + 1 race +1 don

Pris au dépourvu :16= 10 +4 Pro de l'armure + éventuel bonus de bouclier 1 taille +1 don.

• **Dés de vie** : d8 ; Points de vie : 8+(modif. CON) =8
Points de vie : 8+8 (niv 1)+8 (niv 2 et 4)+8 (niv 3)+7 (niv 5)+3 (niv6)+8(niv 6)=50 pv

Sorts
Nombre de sorts par jour : (6/4+1+1/3+1+1/2+1+1/1+1+1/0/0/0/0/0)
=> **Sorts de domaine**
Domaines choisis :Mort et Terre

Inventaire

- Vêtements portés : (Tenue d'explorateur+cape de résistance +1=1,125 kg + 2 dards =0.250 kg). Poids total 1,375 kg+ ceinture de munition 0.125 kg avec 10 billes d'argent(1,250 Kg)+ symbole sacré en bois+2 bourses (dont une pleine de terre) . Total=2,750 kg
- Arme, 1 Fronde de guerre Halfeline,0,250 Kg
 - 1 Fronde de maître, 0 Kg
 - 1 Morgenstern 2 kg
 - 1 bâton de maître, 1 Kg

Total=3,25 Kg

- Armure :chemise de mailles en Mithral (Bonus de Dex max . : +6; Malus d'armure : 0; VD : 9m; Poids total : 2,5Kg).

- Sac (Poids à vide : 0,250Kg/prix, Poids actuel : 2,037Kg/prix).
Contenu :

- 3 morceau de craie,
- 1 pierre à aiguiser, 0,5 Kg
- 2 bandages de 1m,
- 1 onguent de soin, 0,100 Kg
- 4 bougies,
- 1 aiguille à coudre et fil,
- 1 briquet à amadou,
- 1 corne à boire (contenance 0,125L taille P), 0,062Kg
- 1 outre pleine (contenance 0,5L taille P), 0,5 Kg
- 1 couverture épaisse, 0,375 Kg
- 2 rations de survie, 0,250 Kg

Richesse Charge

- 1 bourse en cuir
- 1 sacoche de ceinture, 0,125 Kg

Trésor : 13PP, 1PO, 5PA, 0PC. Poids : (19 pièces x 0,01kg)= 0,19 Kg

- Poids transportable : Charge légère 13.1kg, Charge intermédiaire entre 13.1 et 24.75Kg, Charge lourde entre 24.75 et 37.5Kg.
- Poids transporté : **10,852 kg**, sans sac : **8,815 kg**.

- Encombrement : **Léger**, Intermédiaire ou Lourd
[**Intermédiaire**. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; **Lourd**. (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course VDx3)].

Description physique

Halfelin de petite taille mais se portant bien et un peu rondouillard, Nob est un gardien lugubre souriant facilement et bon vivant. Brun de cheveux , nob n'hésite pas à s'étaler de la boue sur la peau afin de la rendre plus sombre et de rester plus discret en pleine nature, cette technique à le défaut de le rendre moins présentable en publique d'autant plus que prendre un bain ne fait pas partie de ses priorités.

Comme tout sagespectres, il transporte toute ses possessions avec lui s'aidant d'un bâton pour se déplacer et possédant toujours deux dards de glisser dans ses bottes au cas ou . Un bâton, un sac a dos plein, une paillasse une outre pleine d'eau en bandoulière et ses armes sont tout se qui lui est nécessaire.

Description psychologique

Son symbole sacré côtoie une bourse pleine de la terre de ses ancêtres. Nob est d'un naturel jovial, n'aimant rien de mieux qu'un bon repas bien cuisiné et suivit d'une bonne pipe bourré du meilleur tabac.

Notre halfelin à appris malgré tout à vivre seul et à se débrouiller par lui même mais il espère par ses voyages, rencontrer d'autres communautés sagespectres qu'il pense trop isolationnistes. Son clan d'origine lui manque malgré tout et il lui arrive de s'enivrer plus que de raison quand il est dans ces périodes plus mélancolique.

La mort reste pour lui, une chose sérieuse et il aura de mal à laisser un amis comme un ennemi d'ailleurs, sans procéder à une cérémonie décente. La terre est son second sujet d'importance, riche de la vie et de l'évolution, c'est de la terre que provient nourriture et bien matériel, si il reconnaît comme les elfes, l'importance de la nature, il sait également que c'est de cette même terre que provient les ressources en minerais et matières premières et ne condamne en rien son exploitation si celle ci se fait dans le respect de son importance.

Background

Le clan des Sombreterre était installé assez profondément dans les bois de Channath et ses contacts en dehors de la vallée étaient fort rare. La famille constituée de plusieurs dizaines de membres partageait son existence entre la lutte pour sa survie, la défense de son territoire ainsi qu'à de rares échanges ou conflits avec les autres tribus sagespectres environnantes.

Il était courant que les plus prometteurs soient consacrés à la divinité protectrice de la tribu et celle ci, dans le cas des Sombreterre se nommait Urogalan, protecteur de l'âme des morts Halfelins. Nob Sombreterre reçut donc l'enseignement réservé aux gardiens lugubres sous la férule du grand prêtre Zerkal .

Je me révélais un novice d'intelligence moyenne mais le grand prêtre appréciait mon bon sens et mon intuition qui ferait de moi, selon lui, un excellent prêtre. Je ne sais pas vraiment si il pense encore la même chose à l'heure actuelle, toujours est il que je devins gardien lugubre et pris ma place parmi les miens, chassant le mal qui s'approchait de notre camp et servant d'intermédiaire avec les autres tribus. Ce fut au cours de l'une de ces ambassades que ma destinée changea, j'étais accompagné de trois valeureux Halfelins pour une ambassade vers l'ouest de la vallée, un voyage bien plus long que d'habitude, afin de trouver un compromis pour l'achat de fer. Métal que les clans de l'ouest possédaient plus abondamment que nous qui étions trop isolés dans notre forêt.

Lors de ce voyage, nous fûmes pris à parti par un groupe d'humains et c'est lors de cette attaque que je perdis contact avec mes compagnons et finis finalement capturé après une longue journée de traque.

Pendant deux jours nous voyageâmes vers le nord, supportant ma captivité et entendant pour la première fois parler de ville telle que Rethmar, Ihesper et même Athkatla. Ce ne fut que lors de mon troisième soir de captivité que je parvins à m'enfuir complètement perdu loin de tout mes repaires et errant pendant plusieurs jours, ne cessant de changer de direction afin de semer d'éventuel poursuivant. Blessé, affamé et épuisé, je finis par tomber sur un groupe de pied léger qui m'apporta son aide.

Ce clan s'était installé dans le shaar depuis quelque mois et comptait continuer sa route en direction de Luiren, la terre des halfelins. Avec leur aide, j'appris à me débrouiller seul dans la région et en échange, j'acceptais de leur faire profiter de mes modestes connaissances afin de les aider à terminer leur voyage.

Six mois passèrent, six mois d'une vie bien différente de celle que je connaissais, faite de rencontre, de découverte et d'aventure, mon séjour à Luiren me fit également prendre conscience de l'éparpillement des halfelins de ma race, de leur isolationnisme par rapport à leurs cousins vaillants et pieds légers.

Il me fallait malgré tout rejoindre les miens, rejoindre ma famille, frères, sœurs et autres parents, reprenant mon bâton et mon sac, je repris la direction de la vallée de Channath après de longs adieux avec ma famille d'adoption pendant ces quelques mois.

Plus aptes à survivre seul et restant discret, le voyage se fit sans encombre mais mon retour fut malgré tout difficile. J'avais en effet, beaucoup changé et ma vision du monde était devenue bien différente de ceux de mon clan pour qui j'étais devenu un étranger dans lequel ils ne se reconnaissaient plus. Pied léger, voilà comment il m'appelait, la vie au clan devint difficile et

ennuyeuse, nul hostilité envers moi, mais on m'ignorait délibérément, jusqu'au grand prêtre Zarek qui finit par ne plus savoir quoi faire de moi en raison de mes opinions et de mes absences répétées. En effet, je pris de plus en plus l'habitude de voyager loin de notre campement afin de partir à la rencontre des autres clans Halfelins de la vallée. Je crois que lui et moi, savions qu'un jour, je ne reviendrais pas de l'une de mes absences et je crois sincèrement, que mon départ soulagera mon clan de cette étranger que j'étais devenu.

L'un de mes voyages les plus lointain me conduisit dans la Haute forêt, c'est ici que je rencontrais pour la première fois des représentant de la Confrérie des Gardiens Sylvestres. La région vivait de noir moment, des Humains y pratiquaient une chasse particulière dont les elfes semblaient les principales victimes. De tels actes ne pouvaient qu'engendrer une mort et une désolation digne de Malar, ce fut donc pour moi un élan du cœur que de me joindre à ces deux novices de la confrérie afin d'empêcher de tels infamies.

Cette aventure fut pleine de surprise, j'y découvris que certains humains étaient dignes de respect et je fis également la rencontre d'un Drow...une race d'Elfe qui au contraire des miens, n'avait pas tourné le dos au mal même si cette elfe noire semblait y faire exception. J'appris beaucoup au contact de mes compagnons d'aventure même si le chagrin et la perte de certain d'entre eux fut également au rendez vous. Grâce à l'aide d'Ethan, un forestier des environs de Fort Noenar, le groupe d'aventurier composé de Nob, Rak de Delzoun solide nain de Sundabar, Miriel et Saeonna Aelrail deux novices de la confrérie des gardiens sylvestres réussirent à confondre le seigneur Taeros Eirontalar auprès des siens. Ce sinistre noble d'Eauprofonde pratiquait une chasse à l'homme, massacrant femmes et enfants sans distinction utilisant fort Noenar comme camp de base. Les seigneurs de la chasse, maître de ce fort, mit devant les crimes de ce noble ne purent que le bannir tout en promettant un juste procès dans la cité d'eauprofonde. J'avoue avoir été soulagé de la fin de cette aventure même si sa conclusion me laisse un goût amer dans la bouche. L'avenir seul pourra nous dire si ce monstre expira véritablement ses fautes à moins qu'il ne soit gracié par son influence dans la cité des splendeurs.