

# Ademara Thal'enia

Novice de la Confrérie

Race Teu'Tel'Quess

Age 120 ans

Taille 1.70 M

Poids 40 kg

Niveau 5

Expérience 0

Classe Prêtre « *Louée soit la Seldarine.* »

Alignement Chaotique/bon (0/0) Réputation 0

Santé mentale Départ : (5 x Sagesse) / Effectif : (5 x Sagesse)

Divinité Sehanine Lunearc

## Guilde Gardiens Sylvestres

Force 12 (+1) Intelligence 14 (+2)

Dextérité 18 (+4) Sagesse 15 (+2)

Constitution 12 (+1) Charisme 14 (+2)

Compétences Nombre de points de compétence au niveau 1 :  $(2 + 2 \text{modif. INT}) \times 4 = 16$

Nombre de points de compétence par niveau :  $(2 + 2 \text{modif. INT}) = 4$

Soit au niveau 3 : 24

### Compétences de classes

- **Artisanat (herboriste)** :  $1(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +3$
- **Connaissances** :  $3(\text{histoire}) : 3(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +5$
- **Connaissances** :  $3(\text{mystère}) : 3(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +5$
- **Connaissances** :  $1(\text{plans}) : 1(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +3$
- **Connaissances** :  $3(\text{religion}) : 3(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +5$
- **Concentration** :  $4(\text{Degré}) + 1(\text{modif. Con}) = +5$
- **Diplomatie** :  $7(\text{Degrés}) + 2(\text{modif. CHA}) = +9$
- **Premiers secours** :  $7(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) = +9$
- **Profession (alchimie)**:  $3(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) = +5$

### Compétence hors-classe

- **Acrobaties** :  $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. DEX}) - 3(\text{malus d'armure}) = +1$
- **Bluff** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CHA}) = +2$
- **Contrefaçon** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$
- **Crochetage** :  $(\text{Degré}) + 4(\text{modif. DEX}) = +4$
- **Décryptage** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$
- **Déguisement** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CHA}) = +2$
- **Déplacement silencieux** :  $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. DEX}) - 3(\text{malus d'armure}) = +1$
- **Désamorçage/sabotage** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$

- **Détection** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) + 2(\text{Race}) = +4$
- **Discrétion** :  $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. DEX}) - 3(\text{malus d'armure}) = +1$
- **Équilibre** :  $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. DEX}) - 3(\text{malus d'armure}) = +1$
- **Escalade** :  $0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. FOR}) - 3(\text{malus d'armure}) = -2$
- **Escamotage** :  $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. DEX}) - 3(\text{malus d'armure}) = +1$
- **Estimation** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$
- **Evasion** :  $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. DEX}) - 3(\text{malus d'armure}) = +1$
- **Fouille** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) + 2(\text{race}) = +4$
- **Intimidation** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CHA}) = +2$
- **Maîtrise des cordes** :  $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. DEX}) = +4$
- **Natation** :  $0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. FOR}) - 3(\text{encombrement intermédiaire}) - 3(\text{malus d'armure}) = -5$
- **Perception auditive** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) + 2(\text{race}) = +4$
- **Psychologie** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) = +2$
- **Renseignements** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CHA}) = +2$
- **Représentation** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CHA}) = +1$
- **Saut** :  $0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. FOR}) - 3(\text{malus d'armure}) - 3(\text{encombrement intermédiaire}) = -5$
- **Survie** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) = +2$
- **Utilisation d'objets magiques** :  $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CHA}) = +2$

**Dons** • **Amélioration de la magie curative** : Les sorts de soins du personnage sont particulièrement efficaces.

Conditions : Degré de maîtrise de 4 en Premiers secours.

Avantages : Le montant des points de vie rendus par les sorts d'Invocation [guérison] du personnage augmente de +2 points par niveau du sort. Par exemple, lorsqu'un prêtre de niveau 1 possédant ce don lance un sort de soins légers, il redonne 1d8+3 pv.

- **Magie de guerre** : Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests de Concentration lorsqu'il tente de lancer un sort sur la défensive, ou lorsqu'il tente de lancer un sort alors qu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

- **Tir à bout portant** : Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance, à condition que sa cible soit distante de 9 mètres ou moins.

**Langues** Elfique, commun, sylvestre et céleste.

**Caractéristiques Raciales** • +2 en Dextérité, -2 en Constitution.

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille. Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.

- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.

- Vision nocturne. Les elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.

- Maniement des armes. Tous les elfes possèdent les dons Maniement d'une arme de guerre pour l'épée longue, la rapière, l'arc long (y compris les arcs longs composites) et l'arc court (y compris les arcs courts

composites).

- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent.
- Langues. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : draconien, gnoll, gnome, goblin, orque et sylvestre.
- Classe de prédilection. Magicien. La classe de magicien d'un elfe multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

### 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<sup>er</sup>. 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.

• **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<sup>er</sup> niveau) peut choisir de le remplacer spontanément par *soins légers* (également du 1<sup>er</sup> 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 *blesure* (c'est-à-dire tout sort ayant " *blesure* " 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 *blesure* (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 irrévo-

cable. 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. Ce choix est irrévocable et détermine également si le prêtre peut transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blesure* (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.

**Le personnage peut repousser ou détruire les lycanthropes comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à  $3 +$  modif. Cha.**

• **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 :  $4(\text{Base}) + 1(\text{modif. CON}) + 0(\text{divers}) = +5$

• Réflexes :  $1(\text{Base}) + 4(\text{modif. DEX}) + 0(\text{divers}) = +5$

• Volonté :  $4(\text{Base}) + 2(\text{modif. SAG}) + 0(\text{divers}) = +6$

**Caractéristiques en Combat** • Initiative :  $4(\text{modif. DEX}) + (\text{bonus divers}) = +4$

• BBA : +3

• Jet d'Attaque au corps à corps 1 : Bâton de maître:

$3 \text{ BBA} + 1 (\text{modif. FOR}) + 1 (\text{bâton de maître}) = 5 + 1d20$  (Bâton de maître, dégâts =  $1d6/1d6 + 1$  modif. FOR, critique = x2)

• Jet d'Attaque à distance 1 : Arc de maître:

$3 \text{ BBA} + 4(\text{modif. DEX}) + 1 (\text{arc de maître}) = 8 + 1d20$  (Arc court, dégâts =  $1d6$ , critique x3, portée 18m)

• CA :  $17 : 10 + 4$  Pro de l'armure + 3 modificateur de DEX + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. Contact :  $10 + 3$  modificateur de DEX + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. Pris au dépourvu :  $10 + 4$  Pro de l'armure + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.

• Points de vie :  $3d8(8+8+6+8+8) + 5 \times 1(\text{modif. Con.}) = 43$

**Sorts** Nombre de sorts par jour : (5/ 4+1/3+1/1+1/0/0/0/0/0)

Sorts mémorisés :

**Niv 0** : Détection de la magie, assistance divine(2), lecture de la magie et lumière

**Niv 1** : Brume de dissimulation, bouclier de la foi, bénédiction, anathème, coup au but (sort de domaine)

**Niv 2** : Endurance de l'ours, immobilisation de la personne, rapport, rayon de lune (sort domaine)

**Niv 3** : invocation de monstre III, sabre lunaire (sort de domaine)

**Sort de domaine des elfes** : coup au but (niv1)

**Sort de domaine de la lune** : rayon de lune (niv2), sabre lunaire (niv.3)

**Inventaire • Vêtements portés :** Robe de Voyageur, tenue de voyage (2,5kg), Cape de daim (1,5kg). Gant en cuir : (0.100 kg). Symbole sacré en argent représentant la vierge lunaire (0,5 kg) *Poids vêtements : (4, 5 kg)*

**Broche du Loup Argenté :** Le Loup Argenté 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.

**Caractéristique du Mannequin :** Taille : TP, 1DV (5 Pv), initiative +2, vitesse 6m, CA 17, +2 attaques de griffes (1d3-1 dégâts) espace occupé 75cm allonge 75cm, For 9, Dex 13, Con 10, Int 9, Sag 10, Cha na.

**Fraternité sylvestre :** 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

• **Arme: Arc court de maître:** Arme : à distance. Bonus d'altération : +1, Dégâts (P) : 1d4, Dégâts (M) : 1d6,, Critique : x3, Facteur de portée : 18m, Poids : 1kg Type : perforant.

**20 Flèches :** Type : standard (vendues par 20) poids: 1kg. (Comptabilisées dans le carquois) Carquois à flèche : 1.5kg (Poids comprenant les flèches)

*Poids armes : 4,5kg*

• **Armure:** Chemise de maille : Armure : légère, Bonus d'armure/bouclier : +4, Bonus de DEX max: +4, Malus d'armure aux tests : -2, Risque d'échec des sorts profanes : 20%, Poids : 12,5kg, Zones couvertes: 3(Crâne), 5(Cou), 6 et 15(Epaules), 7 et 16(Bras), 24 et 25(Poitrine), 26-29(Flancs), 30(Bassin). Sd 10 et Rs 20 par zone. *Poids : 12.5kg*

• **Havresac :** **Aucun** (Poids à vide : 0.00Kg, Poids actuel : 00Kg).

**Richesse** Trésor : 28 PP, 5 PO, 5 PA, 4 PC Poids : 0.140 kg (42 x 0,01kg) Contenu dans bourse en cuir)

**Charge** •Encombrement: Avec 12 en force tu as: Léger jusqu'à 21,5kg / Intermédiaire entre 21,5kg et 43kg / Lourd entre 43kg et 65kg.

• Poids transporté : 21,92kg, sans sac : Pas de sac

• Encombrement : **Intermédiaire (Sans sac)**

**[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

Ademara est une belle elfe de la lune de 1,50m pesant environ 40kg, mais étant une elfe de la lune elle a des cheveux blond, les yeux en amande vert émeraude piquetés d'or, elle aime tresser sa chevelure puis la ramener derrière en chignon ce qu'il lui donne un air sévère mais sage. Elle ressemble donc plus à une elfe du soleil, elle a des doigts fins et déliés, un petit nez fin, des sourcils blonds et arqués et une bouche parfaitement proportionnée. Sur son cou (à droite) on peut apercevoir un tatouage qui représente un dragon vert. Elle affectionne les tenus légères, elle porte

principalement des robes mais elle aime particulièrement la bleu marine piqueté de perles et de diamants, elle porte un paire de botte souple en cuir, le médaillon sacré de sa déesse en sautoir autour du cou ainsi que quelques bagues sans valeurs. On la voit souvent avec son bâton et plus rarement avec son arc.

**Description psychologique** Sur un premier abord elle peut sembler strict et sévère mais elle est d'un caractère parfois amicale et chaleureuse. Elle n'hésite pas à faire part d'une franche camaraderie, tout en sachant faire la part des choses. Redoutable sur un champ de bataille, elle n'hésite pas à rappeler à l'ordre les débordements de ses alliés.

Certains la trouve trop franche mais pour elle cela est un atout dont elle se sert avec modération tout en respectant les préceptes de sa déesse sur le mystère, pour cela elle aime donner des avis mystérieux voir incompréhensible ce qui est pourtant rare mais imprévisible. C'est une elfe qui s'est prendre ses responsabilités et qui a de l'autorité. C'est une fervente admiratrice d'Amlaruil et ne laissera personne l'insulter.

Ayant des affinités physiques avec les elfes du soleil, elle se sent plus proche d'eux et de leurs idéaux.

Apprenant peu à peu à composer avec les autres membres des races du monde. Ademara s'ouvrit peu à peu au monde tout en conservant son fier caractère. Désormais elle allait s'atteler et

**Background** Ademara Thal'enia est une jeune elfe de la lune, elle vénère Sehanine depuis sa plus tendre enfance, une enfance qui a laissée des cicatrice profonde car ressemblant physiquement plus à une elfe du soleil, elle c'est souvent retrouvé mis à l'écart des enfants elfes de la lune. Depuis peu elle est devenue prêtresse. Toute sa vie elle a vécu sur l'île verte ( Eternelle rencontre ) où demeure de nombreux amis (majoritairement elfe du soleil) , étant une très belle elfe elle eu beaucoup d'effet sur la gente masculine de l'île, mais le destin voulut que sa famille, la très orgueilleuse Thal'enia sans son accord pris la décision de la mariée ou tout du moins à la fiancée à un jeune magicien très prometteur elfe de la lune nommé Kalth, Ademara n'ayant aucuns sentiments pour ce jeune elfe et voulant conserver son idépendance, bien que les idylles elfique soit de loin celles des humains, elle refusa et pour ne pas salir l'honneur de sa famille. Elle quitta l'île pour alors partir à l'exploration de Faerune pour protéger et apporter son aide aux personnes de bien.

Pourtant elle fut du même coup rejetée par les Thal'enia et une rancune demeure au sien de la famille de Kalth dont cette alliance aurait été très profitable.

Exilée sur Faérune, Ademara débarqua comme la majorité des voyageurs de l'ouest dans le port d'Eauprofonde, bijoux étincelant de la côte du Mitarn.

C'est au temple elfique de cette citée qu'un vénérable prêtre de Corellon lui parla d'une confrérie nichée au cœur de la Haute foret, vestige d'un puissant empire elfique. Confrérie composée en grande partie d'elfes, ils avaient pour mission de défendre l'ordre et l'équilibre naturelle.

Bien qu'Ademara compris que le but défendu fût louable et qu'elle avait hâte de se tailler une part du gâteau dans la fin de la retraite elfique, le fait de composer avec d'autres races la mettait mal à l'aise.

Elle prit donc la direction de la Haute foret. C'est à Thuldae, qu'elle rencontra un des seigneurs de la confrérie, sir Isorion. Après avoir eu un entretient très intéressant avec lebel elfe, Ademara décida de se joindre la confrérie en tant qu'agent. Ceci serait une sorte de stade entre le novice et l'étranger et lui permettrait de participer aux missions sans vraiment faire partie de la confrérie. Ce n'était pas un membre entier et pouvait rompre contact à tout moment. Sa première mission consista de participer à un voyage avec des membres d'une confrérie de mage de la ville de Lunedargent, dans le but de préparer le rapprochement entre les deux confréries. Le jour où elle rejoignit les autres membres du groupe, ces derniers avaient été attaqués par des loups, le combat avait fait plusieurs morts. Ademara entre donc dans un groupe composé de Elwin, un demi elfe

rôdeur, de Zelkior, un moine sinistre dont le but reste encore obscure, un elfe roublard chaotique qui préféra filer et abandonner le groupe en pleine mission, Tanis Sollar un barbare et Eitheval, un mage. Le groupe devait rejoindre Everlund avant de partir dans les montagnes.

Après cette mission qui n'aboutit pas à son terme, la confrérie des gardiens sylvestres préféra rompre les liens avec les mages.

Elwin, Retyar, Tanis et Ademara durent rejoindre Lunedargent où une nouvelle mission devrait leur être confiée.

C'est dans une auberge de la ville que Ademara fut la connaissance pour la première fois de sa grande sœur Linwelline la guide des gardiens de l'harmonie. Celle-ci était accompagnée d'une druidesse au caractère bouillant nommée Ina. Ils furent également rejoints par un rôdeur elfique du nom de Ranil.

C'est dans cette auberge que Tanis préféra rompre son contrat avec les gardiens sylvestre.

Ademara souhaite postuler au statut de membre de la confrérie des gardiens sylvestre. L'appel irrésistible de la nature, apte à compléter le fleurissant tableau des mystères de Sehanine rendait attrayant de se mêler au bastion des elfes sauvages.

De plus, elle sentait l'appel vibrant des esprits elfiques qui l'avait précédé sous les voûtes feuillues des anciens empires elfique de la Haute forêt.

Leur nouvelle mission consista à enquêter sur d'étranges événements dans la Haute forêt, ainsi que de partir à la recherche d'un des éminents membres du manoir du crépuscule.

Lors de leur retour vers Everlund, Retyar décéda noyé dans une rivière dont le corps fut dévoré par un tigre géant. Cet événement marqua profondément la prêtresse car ce fut la première fois qu'elle perdait un ami dans des terres hostiles.

A leurs arrivés à Everlund, c'est dans une nouvelle taverne que le groupe rencontra dame Robyn, une émissaire du manoir du crépuscule. Ils y rencontrèrent deux barbares, Egill et Asulf et également une ensorceleuse discrète demie elfe qui répondait au nom de Tasia. Dans cette taverne, le groupe subit une attaque par des assassins. Ademara fut empoisonnée, Ranil et Robyn périrent. Le reste des membres y serait passé si la garde et des âmes charitables n'étaient pas intervenues. Ils prirent donc la route en compagnie de Katrina une humaine pourrie, gâtée et inconsciente dont l'unique objectif était de retrouver son père quel qu'en fût le prix.

Sur le trajet, pour fort Olostin ils évitèrent l'attaque d'un couple d'ours hiboux qui mirent à sac le camp de caravaniers. Et y firent la rencontre de Jnaya une moniale qui se mit au service de dame Katrina, comme si il ne manquait plus que sa.

Ce fut dans une taverne du fort Olostin qu'une nouvelle attaque fut dirigée contre le groupe. Les mystérieux assassins avaient kidnappés Elwin. Après les avoir poursuivis, les membres du groupe en tua plusieurs lors d'une confrontation dans la forêt, ils avaient pris leur revanche et en étaient fiers de leur victoire. Le sang versé vengea Ranil et Robyn mort au combat. Ils purent ainsi libérer Elwin qui avait été torturé et qui avait malheureusement fourni des éléments importants sur la quête.

Après leur combat, ils conduisirent Elwin et Tasia au temple d'Olostin pour qu'ils puissent guérir et se reposer.

C'est alors que dame Felevel, une puissante druidesse amie de la confrérie les invita à la rejoindre dans sa demeure à l'extérieur de la ville. Après être partie, une dissension anima le groupe. En effet, il fallait trouver le responsable des séquelles subies par les membres du groupe. Ina ne supportant pas de voir la vie de ses camarades être réduite à de la simple chair à canon s'en prit violemment à Katrina. Cette dernière décida de rompre tout contact avec la confrérie si Ina ne

s'excusait pas et ne quittait pas la direction du groupe. Tasia pris donc les rênes du groupe et tous partirent vers le domaine de Felevel.

Une fois sur place, la druidesse leur apporta de nouveaux éléments sur leur quête et Ademara eut la joie de monter pour la première fois sur des aigles géants qui la ramenèrent à Thuldae.

À Thuldae, elle fit enfin connaissance du village elfique caché. Un village bruisant d'animation. Elwin et Tasia furent honorés de devenir à part entière des gardiens sylvestres et Ademara devient une novice à part entière. Ina fut jugée par le conseil de Thuldae mais fut absoute car elle fit amende honorable.

Cependant, dame Katrina s'enfuit par magie des geôles qui la retenait, dès lors il devient nécessaire de quitter la retraite elfique pour continuer la mission. Ademara suivit d'Elwin, Ina et Jnaya partirent en direction d'un village elfique. Ils y rencontrèrent un nain, maître Durgan.