


Fiche de Sphaelin

Race	Humain (Chondathien)			
Age	25 ans			
Taille / Poids	1 m 67 / 63kg			
Région natale	Les Vaux (Val Profond)			
Niveau	1			
Expérience	0			
Classe	Prêtre			<p style="color: blue; text-align: center;">« N'oublie pas ton nom, car il durera plus que tout ton or. »</p>
Alignement	Chaotique Neutre (0/0)			
Divinité	Shaundakul			
Guilde	aucune			
Force	14 (+2)	Intelligence	14 (+2)	
Dextérité	10 (+0)	Sagesse	16 (+3)	
Constitution	12 (+1)	Charisme	16 (+3)	
Compétences	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1 : $(2+2 \text{ INT}) \times 4 + 4 = 20$ Nombre de points de compétence par niveau : $(2+2 \text{ INT}) + 1 = 5$</p> <p>Compétences de classe :(*=innées) <i>Malus d'armure de 3.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Art de la magie : $2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +4$ • Artisanat (aucune)* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$ • Concentration* : $4(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CON}) = +5$ • Connaissances (histoire) : $2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +4$ • Connaissances (mystères) : $1(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (plans) : $2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +4$ • Connaissances (religion) : $4(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +6$ • Connaissances (nature) : $2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +4$ • Survie* : $1(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) = +4$ • Diplomatie* : $1(\text{Degré}) + 3(\text{modif. CHA}) = +4$ • Premier secours* : $1(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) = +4$ • Profession (Guide) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) = +3$ <p>Compétences hors-classe :(*=innées) <i>Malus d'armure de 3.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bluff* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. CHA}) = +3$ • Contrefaçon* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$ • Déguisement* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. CHA}) = +3$ • Déplacement silencieux* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX}) + 1(\text{don}) = +1$ (-2 si malus) • Détection* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) + 1(\text{don}) = +4$ • Discrétion* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX}) + 1(\text{don}) = +1$ (-2 si malus) • Equilibre* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX}) = +0$ (-3 si malus) • Equitation* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX}) = +0$ • Escalade* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. FOR}) = +2$ (-1 si malus) • Estimation* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$ • Evasion* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX}) = +0$ (-3 si malus) • Fouille* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$ • Intimidation* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. CHA}) = +3$ • Langue : $0(\text{degré}) = +0$ • Maîtrise des cordes* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX}) = +0$ • Natation* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. FOR}) = +2$ (-3 si malus) • Perception auditive* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) + 1(\text{don}) = +4$ • Psychologie* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. SAG}) = +3$ • Renseignements* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. CHA}) = +3$ • Représentation* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. CHA}) = +3$ • Saut* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. FOR}) = +2$ (-1 si malus) 			

Dons	<ul style="list-style-type: none"> • Forestier (don racial) : Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion et Perception auditive. En forêt, ce bonus passe à +3. • Puissance magique divine: Par une action libre, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi et effectuer un test de renvoi avec un bonus spécial de +3 (et tous les modificateurs habituels). Le résultat du test de renvoi est ensuite appliqué en tant que modificateur au niveau de lanceur de sorts du personnage pour le prochain sort divin qu'il lance pendant ce round. Par exemple, si un prêtre utilise ce don et obtient un 16 sur son test de renvoi, il bénéficie d'un bonus de +3 sur son niveau de lanceur de sorts pour le prochain sort divin qu'il lance dans le round. S'il avait obtenu un 8, il aurait eu un malus de -1. <p>Si le personnage ne lance par de sort divin avant son prochain tour de jeu, la modification est annulée. Ce don est sans effet sur les sorts de magie profane.</p>
Langues	Commun, Chondathan, Halfelin, Céleste
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> • Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille. • Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres. • 1 don supplémentaire au niveau 1. • 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel. • Langues parlées. D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue. • 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.
Caractéristiques de Classe	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>détection du Mal</i>). 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. • 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 <i>soins</i> de niveau égal ou inférieur. On appelle sort de <i>soins</i> tout sort ayant " soins " dans son intitulé. Par exemple, un prêtre bon ayant préparé <i>injonction</i> (sort du 1^{er} niveau) peut choisir de le remplacer spontanément par <i>soins légers</i> (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. • Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal. Un prêtre ne peut pas

	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>soins</i> ou de <i>blessure</i> (voir ci-dessus). <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Jets de Sauvegarde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : $2(\text{Base})+1(\text{modif.CON})+0(\text{divers})=+3$ • Réflexes : $0(\text{Base})+0(\text{modif.DEX})+0(\text{divers})=+0$ • Volonté : $2(\text{Base})+3(\text{modif.SAG})+0(\text{divers})=+5$
<p>Caractéristiques en Combat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Initiative : $0(\text{modif.DEX})+0(\text{bonus divers})=+0(\text{total})$ • BBA : +0 • Jets d'attaque : -Masse d'arme lourde : $0\text{ BBA}+2(\text{modif.FOR})+0(\text{bonus})=1\text{d}20+2$ Dégâts : $1\text{d}8+2(\text{modif.FOR})$, critique x2) -Arbalète légère: $0\text{BBA}+0(\text{modif.DEX})+0(\text{bonus})=1\text{d}20+0$ Dégâts : $1\text{d}8$, critique 19-20/x2, portée= 24m) • Nombre de renvoi par jour : $3+3(\text{Cha})=6/\text{jour}$ - Jet de renvoi des Morts-vivants : $1\text{d}20+3(\text{Cha})+0(\text{bonus})=1\text{d}20+3$ - Jet d'efficacité du renvoi : $2\text{d}6+1(\text{Niv de prêtre})+3(\text{Cha})=2\text{d}6+1+3$ portée= 18m • CA : 15 = 10 + 4(armure) + 0 (DEX) + 1(bouclier) + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. Contact : 10 = 10 + 0 (DEX) + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. Pris au dépourvu : 15 = 10 + 4(armure) + 1(bouclier) + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. • Dés de vie : d8 ; Points de vie : $8+1(\text{modif. CON})=9$
<p>Sorts</p>	<p>Nombre de sorts par jour : (3/2+1/0/0/0/0/0/0/0/0)</p> <p>Domaineschoisis :</p> <p>Voyage : Pouvoir accordé : le personnage peut agir normalement, même s'il est soumis à des effets magiques restreignant ses capacités de mouvement. Ce pouvoir extraordinaire semblable au sort <i>liberté de mouvement</i>, peut être utilisé à volonté, dans la limite d'un total quotidien ne dépassant pas 1 round par niveau du personnage. Il prend effet immédiatement et dure jusqu'à ce que le PJ n'en ait plus besoin (ou jusqu'à ce que sa durée quotidienne soit épuisée).</p> <p>Flore : Pouvoir accordé : le personnage peut intimider ou contrôler les créatures végétales 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.</p> <p>Connaissances (nature) est une compétence de classe.</p> <p>Sorts mémorisés : (à transmettre au MJ)</p>

	<p>Niv0 : Assistance divine / Détection de la magie / Lecture de la magie Niv1 : Bouclier de la foi / Injonction / Repli expéditif (domaine)</p>
Inventaire	<ul style="list-style-type: none"> • Vêtements portés (Poid total: 2,92kg): Tenue d'explorateur (-/-): Cette tenue extrêmement complète s'adresse aux gens qui ne savent jamais vraiment à quoi s'attendre. Elle comprend des bottes épaisses, des chausses ou une jupe en cuir, une ceinture, une chemise (à laquelle peut s'ajouter une veste ou un gilet), des gants et un manteau. Il est possible de remplacer la jupe en cuir par une tunique de même matière et une jupe en tissu. Ces habits sont pourvus de multiples poches (surtout le manteau). La tenue comprend également des objets variés pouvant se révéler utiles (écharpe, chapeau à largebord, etc .) <p>Bandoulière 0,25 kg / 5pa (2 onguents de soins 0,2kg/2PP) Symbole sacré en argent 0,5kg / 2pp5po Bourse à composants 1,5kg / 5po Cor d'alarme 0,25kg / 1po Bourse 0,22kg/1pc</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armes (Poids total: 7kg) : <ul style="list-style-type: none"> - Masse d'arme lourde, 4kg / 5po - Arbalète légère, 2kg / 3pp5po - Carquois (-/-): 20 carreaux 1kg / 2po • Armure (Poits total: 15,5kg) : <ul style="list-style-type: none"> - Chemise de mailles (Bonus de Dex max. : +4; Malus d'armure : -2; VD : 9m; Poids total : 12,5Kg / 10pp) - Rondache en acier (Bonus de Dex max. : 0; Malus d'armure : -1; VD : 9m; Poids total : 3Kg / 9po) • Havresac (Poids à vide : 0,25Kg/1pa, Poids actuel : 4,75Kg). Contenu : <ul style="list-style-type: none"> 1 plume d'écriture -/1pa 1 fiole d'encre -/8po 1 rouleau de parchemins (10 feuilles) -/2po 1 allume feu -/1po 2 torches 1kg/2pc 5 bougies -/5pc 1 outre (1L) 1kg/1po 2 rations de survie 1kg/10pa 1 couverture 1,5kg/5pa
Richesse	Trésor : 7PP, 6PO, 7PA, 2PC. Poids : (22(nb de pièces) x 0,01kg)=0,22
Charge	<ul style="list-style-type: none"> • Poids transportable : Charge légère jusqu'à 29kg, Charge intermédiaire entre 29 et 58Kg, Charge lourde entre 58 et 87,5Kg. • Poids transporté : 30,17kg, sans sac : 25,42kg. • 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	<p>Sous ce qui semble le désigner d'office comme un jeune baroudeur épris de quelques idéaux du vaste monde et bien avant les indices de son cléricat achevé, Sphaelin avance un visage parfois absent, perdu dans des contemplations incertaines. Ni son attitude ni son allure ne peuvent à première vue permettre de le confondre avec un membre d'un clergé comme il en existe autant qu'il y a de dieux à servir. Partie survivante d'une fratrie autrefois heureuse; ayant vécu un temps en ermite avant de rejoindre à nouveau le monde des hommes, il doit à son expérience une corpulence plutôt fine cachant une endurance insoupçonnée. Portant une barbe d'un nombre élevé de jours et une chevelure indisciplinée ayant trempée longuement dans la suie, qu'il s'enjoint régulièrement de soigner pour être 'présentable' et 'accueillant' selon ses propres termes, il a revêtu son armure des vêtements les plus communs aux aventuriers parcourant le monde de Faerun. A son flanc droit s'agite les queues des carreaux de l'arbalète qui sommeille sous les plis des vêtements alors qu'à sa gauche, le pommeau d'une masse d'arme se donne à la vue de tous avec une sidérante tranquillité. La volonté affichée de Sphaelin de se vouloir plutôt indifférent ne l'empêche néanmoins pas de dégager une aura de saine sérénité et de le distinguer de la foule importune,</p>

	<p>attraction illogique pour le commun qu'il s'efforce de croire due à son maître divin invitant les cœurs à des élans soudains de cheminements et de ballades désintéressées. Ne portant ni bijoux prestigieux pas plus qu'une babiole intrigante, Sphaelin ne compte que sur son inébranlable foi en son dieu, Shaundakul et en l'âme vivante de Léonis pour le conduire là où la fatalité l'y désigne.</p>
<p>Description psychologique</p>	<p>A travers les royaumes, peu peuvent se vanter d'avoir l'esprit réellement sain, souvent encombré des plus infâmes désirs de cupidité, de mortelles ambitions et de savoirs secrets acquis dans la recherche effrénée d'un destin singulier. Sphaelin ne fait d'ailleurs pas exception à la règle par sa vocation déjà empreinte par l'altération de l'éternel sainteté de Shaundakul en son âme à laquelle s'ajoute le fantôme disparu de sa sœur, traumatisme dont il ne s'est jamais véritablement remis. Ce traumatisme effrayant fut à l'origine de son sacerdoce, si bien qu'il paraît quelque fois difficile de savoir si ses actions sont le fait de son caractère, de son devoir moral ou d'un instinct accroché à un souvenir des plus primaires. Dans les sombres recoins de son âme, Sphaelin est persuadé que l'esprit de sa sœur jumelle survit en lui et son existence entière n'est voué qu'à la recherche infinie de l'union que les deux humains connaissaient et ressentaient lorsqu'ils étaient encore jeunes. En tant que serviteur de Shaundakul, Sphaelin a trouvé la voie à suivre et se considère ainsi comme un exalté offrant à son dieu sa foi puissante et la propagation des préceptes du dieu des voyages en échange des divins pouvoirs à fin de découvertes et de vérité à faire resurgir depuis leurs tombeaux. D'une première éducation plutôt simple culturellement, faite de contes populaires relatives aux Vaux, de rivalités historiques et du savoir faire traditionnel de la paysannerie, qu'une seconde riche de mythologie, de philosophie mystique et d'entraînements est venu gonfler, Sphaelin en a gardé un goût prononcé pour l'apprentissage, qu'il soit matériel ou spirituel. De simple chasseur craignant l'ours et les loups, comme le sont les habitants des Vaux sous le masque de la témérité milicienne, Sphaelin est devenu un clerc respectable, qui, s'il n'égale nullement de véritables guerriers ou d'authentiques magiciens, peut tout à la fois se battre et supporter diverses situations lorsque les choses l'y oblige. La présence de Frère Edwyn a été pour lui une incommensurable aide dans une vie qui s'annonçait inerte et flétrie, couverte par l'aile noire de la mélancolie.</p>
<p>Background</p>	<p>Comme pour une majorité d'humains, les racines de la famille de Sphaelin se perdent dans les siècles de colonisation depuis la lointaine contrée de Chondath. D'aussi loin qu'on s'en souvienne, les pères des pères avaient déjà travaillé les champs, déboisés nombre d'arbres avant qu'un calme tout relatif ne vienne s'abattre sur les petits hameaux des Vaux, une région dont les aventuriers y partageaient autant de crainte que de respect. De mythiques cités avaient prospéré ici et des peuples entiers y avaient tissés des cultures séculaires. Maintenant, des monstres terribles et des races maléfiques gangrenaient la magnifique forêt de Cormanthyr. Sphaelin naquit dans cette ambiance, nourrit de légendes et de contes à faire peur, quelques minutes avant que sa sœur Léonis ne voit le jour.</p> <p>Sphaelin et Léonis étaient jumeaux et partageaient tous deux les mêmes traits, les mêmes yeux, les mêmes pommettes, la même façon de sourire. Pour quelqu'un de non habitué à de pareils phénomènes de la nature, voir le frère et la sœur pouvait se révéler troublant tant ils étaient semblables jusque dans leurs idées et leurs façons de parler. Ils partageaient tout de façon littéral, des escapades communes à tous les gamins grandissant dans de petites communautés de gens: fermiers, bûcherons, forestiers; jusqu'aux rêves les plus profonds que l'imagination procure. Les deux jumeaux continuèrent de grandir dans un petit hameau de Valprofond comme il en existe beaucoup dans les Vaux. A la différence de la plupart des autres régions des Vaux, Valprofond gardait une tradition très ancrée et stricte des actes de fondation de cette "confédération" tout en étant l'un des val les plus proches de la forêt. Le village était sous la surveillance particulière de nombreux rôdeurs elfes et les milices humaines patrouillaient régulièrement. Cet effort de sécurité qui n'était jamais de trop était apprécié par les habitants. Encore petits Sphaelin et Léonis s'étaient donnés comme objectif dans la vie de rejoindre la milice malgré leur petite taille, malgré les railleries enfantines de plusieurs gardes-chasse. Ils se voyaient déjà en train de terrasser les monstres grouillants dans les ombres de Cormanthyr. La tâche aurait été simple si les enfants qui grandissent ne changeaient si vite de passions. Ils voulurent tour à tour être de grands guerriers se protégeant l'un l'autre, des pirates téméraires voguant à travers les océans, des poètes itinérants contant la beauté de la nature... Dans les longues soirées de l'hiver, quand les bûches crépitaient, Sphaelin et Léonis s'offraient le plaisir de</p>

grandes aventures et de chasses effrénées dans les hostiles contrées de Faerun, de repas copieux dans quelques bouges au son du luth de bardes renommés. Comme tous les enfants, ils s'échappaient de leurs vies pour en vivre d'autres même si au fond d'eux mêmes ils savaient pertinemment qu'ils se devaient de rester à Valprofond, pour leurs parents, pour la communauté, pour la forêt. La paix du Val relevait pour les esprits libres d'un emprisonnement des plus chaleureux et douillet. Mais les jumeaux s'en accommodaient bien car ils se suffisaient l'un à l'autre. Ce lien fusionnel était le gage d'une sérénité éternelle. L'idée seule d'être séparé leur donnait des cauchemars.

Sphaelin a toujours gardé la même image de sa sœur, sans doute car elle partit trop tôt. Vers la fin de son adolescence, une forte fièvre s'empara de plusieurs habitants du village et certains y voyaient déjà la marque d'une malédiction, le souffle terrible de quelques dieux vengeurs ou bien la magie de sorciers malfaisants. Les agents de Cyric, ceux du Zhentarim, étaient pointés du doigt et chassés sans sommation dès lors qu'ils avaient l'audace de se montrer. Cette épidémie soudaine atteignit Léonis de façon brutale au retour d'une après-midi de pêche, tremblante et tout en sueur. Elle avait du mal à tenir debout, à respirer et son visage était déconfit, blafard, ternie par la fatigue et la douleur, elle qui avait toujours les joues rosies d'avoir trop courue. Léonis passait ses journées allongée dans une chambre aux volets fermés où seuls quelques raies de lumière arrivaient à se frayer un chemin. Son front était brûlant et lorsqu'elle voulait parler, une quinte de toux la saisissait. Sphaelin veillait sur sa sœur jour et nuit, il paraissait à certains moments souffrir autant qu'elle d'autant plus que sa santé se dégradait aussi de ne plus sortir de la chambre, de ne plus se nourrir suffisamment, trop inquiet qu'il était. Il préparait les chaudes soupes et s'occupait de tout pour que Léonis fut rétablie au plus vite. Il la choyait d'une attention particulière d'autant qu'il la considérait à certains endroits comme une part intrinsèque de lui même, sinon plus. Au soir couchant, il allait jusqu'à prendre sa tête dans ses bras et lui murmurait toutes les fabuleuses choses qu'ils avaient encore à faire. Il lui murmurait combien ils seraient heureux dans une chaumière bâtie toute de pierres et de pins, une chaumière pleine de bonnes odeurs, posée à côté d'un jardinet à la lisière d'un bois. Quand Léonis s'endormait, il était perdu, le cœur contrit. Voyant que tous ses efforts semblaient inutiles face à l'agressivité de la maladie de sa sœur, il était plus abattu encore et conjurait les dieux d'intervenir. Ces mêmes dieux à qui des temples étaient dévolues, à qui des offrandes étaient faites; ces dieux là étaient sourds, inexistants face à l'agonie de Léonis. En ces instants, Sphaelin sombrait lui même dans une torpeur inquiétante. Ce fut un matin, dans l'aube dorée du printemps, après des semaines de souffrance que Léonis rendit son dernier souffle. La mort de sa sœur jumelle marqua profondément Sphaelin qui se recroquevilla sur lui même, ne trouvant plus de réconfort en rien. Les plaisirs de la vie n'avaient plus de saveur sinon un goût d'inachevé, sans doute car il n'était plus entier. Amputé de sa moitié ainsi qu'il a toujours considéré Léonis, il ne se sentait même plus la force de vivre et l'idée de rejoindre sa sœur effleura son esprit plus d'une fois mais les images de sa mère et son père déjà rongés par le chagrin suffisaient généralement à le dissuader d'un tel acte. Pourtant, le temps passant ne l'aidait pas et c'était toujours au plus fort de la nuit, quand les loups hurlaient à travers les branches de Cormanthyr que la douleur était la plus vive. Il restait allongé, immobile, fixant l'endroit même où sa sœur dormait, où elle rêvait de longues escapades et de rencontres mystérieuses, où elle s'éveillait dans le clair de l'aube. Ses nuits étaient longues, oppressantes. Il se réveillait souvent en sueur et pensait voir dans les recoins de la chambre des silhouettes difformes et rampantes. Les nuits blanches se multipliaient et Sphaelin essayait de croire que sa sœur était toujours là, que les dieux l'avaient pris en pitié. En vérité, il n'y avait désormais plus qu'une absence, un vide silencieux que Sphaelin s'efforçait de combler sans envie, porté par une force invisible. Les mois qui suivirent les funérailles furent émaillés de nombreuses crises et Sphaelin souffrait d'autant plus de sa nouvelle solitude qu'il ne trouvait pas dans ses parents le même sentiment d'abandon que lui ressentait. Il leur trouvait parfois l'air indifférent parce qu'ils pouvaient se permettre de continuer à vivre, de continuer à travailler leurs petits lopins de terre, aider les fermiers voisins, chasser le gibier dans la forêt non loin pour ensuite retourner dans la chaumière et attendre la fin du jour; garder un oeil alerte lorsqu'un étranger arrivait dans le village, prendre les armes quand un monstre trop hardi montrait ses crocs. Ils pouvaient se permettre un avenir au sein de la communauté du val. Ce sentiment terrible commençait à ronger Sphaelin, et au début, il prit sur lui de pardonner à ses

parents mais ne put apaiser sa peine et l'amertume finit par lui broyer le cœur. Si bien qu'un matin, il partit le plus simplement du monde. Sphaelin pensait que si ses parents pouvaient feindre la perte d'un de leurs enfants, ils sauraient se défaire de la présence de l'autre car eux, Sphaelin et Léonis étaient un même et unique être. Cette idée que ses parents avançaient dans la vie s'ancra définitivement dans l'esprit du jeune humain: ils avaient déjà perdu leurs enfants le jour où Léonis mourut. Sphaelin n'était qu'un souvenir, un fantôme tout au plus et il décida de mener son existence comme tel.

Durant des années, Sphaelin vécut de chasse et de cueillette, et visita une grande partie des Vaux, ne pouvant se résoudre alors à quitter sa région. Il ne goûtait guère à la compagnie des hommes quoiqu'il ne leur fut pas hostiles pour autant et les rares rencontres qu'il fit étaient de son fait car Sphaelin souhaitait connaître les dernières nouvelles en provenance des vaux et notamment de Valprofond. Malgré tout ce qu'il s'infligeait, vivant ou mort, il restait un fils des fermiers de la région et ne s'autorisait aucune lâcheté face à ce qui pouvait venir les troubler. La politique ne l'intéressait guère et les conflits économiques n'étaient pas son fort mais les ombres oppressantes tant du Zhent, des drows que des aberrations de Myth Drannor ne lui plaisaient guère et il s'efforçait de rester un minimum au courant de ce qui se tramait dans les abords de la grande forêt. Comme la plupart des hommes de Valprofond, il éprouvait pour le mythique et séculaire Pacte des Vaux un respect des plus solennels. L'esprit si particulier et la survie de tous les Vaux se basaient sur ce pacte et même si ce dernier s'étiolait lentement sous des pressions constantes, Sphaelin gardait un caractère très conservateur et protecteur. Ses rares apparitions avec les voyageurs et les habitants des Vaux lui valurent à de nombreuses reprises d'être confondu avec un rôdeur ou un druide de la grande forêt mais Sphaelin ne s'était pourtant jamais senti le cœur d'un gardien de la nature. Il se voyait plutôt comme un voyageur errant et profitait simplement des bienfaits de la grande forêt. Pour lui, le monde sauvage était un fait acquis et il défendait comme il le pouvait la forêt et ses vestiges non pour les idéaux prônés par les druides mais par simple tradition en tant qu'habitant des Vaux. Il appréciait évidemment les espaces sauvages pour ce qu'ils avaient de liberté et de curiosités à découvrir, de trésors à trouver et de paysages à contempler. Ses années de solitude et l'absence de sa soeur altérèrent sa perception du monde et il apprit à apprécier les moindres images du monde, du loup relevant la tête à travers les ombres de la forêt à l'envol des corbeaux à l'aube, les cieux azurés ou déchirés par les foudres, les forêts profondes et étouffantes où le moindre souffle du vent prenait des airs de requiem terrifiant; les collines verdoyantes où s'érigeaient ci et là de petits villages remplis de ces êtres amusants que sont les halfelins. Durant cette période, Sphaelin établit un refuge dans les environs d'une petite communauté isolée de Valherse. Il n'était pas souvent présent dans cette demeure et les habitants du hameau le prenaient pour un homme discret et calme, sans menace, qui apportait parfois les restes de gibier à l'une des tavernes du coin lorsqu'il était dans les environs. Sphaelin épargnait peu et la majorité de l'argent qu'il récoltait en vendant les viandes et les peaux allait aider les fermiers à s'offrir ce dont ils avaient besoin. Le reste lui permettait généralement de s'acheter de nouveaux vêtements.

Une nuit où il avait du mal à trouver le sommeil, Sphaelin cru avoir une véritable révélation. Tous les bruits de la forêt lui semblaient plus forts et plus intenses, les perspectives plus profondes et ses sens paraissaient chacun plus aiguisés. Ébloui par ces sensations nouvelles qu'il ne s'expliquait pas, il déambula un moment dans le bois. Les chemins empruntés ne lui étaient pas familiers, les lumières différentes. Les arbres s'agitaient dans son dos, et des sons nouveaux s'échappaient entre leurs branches. Les ombres de Cormanthyr souriaient de ce voyageur égaré, peut être même quelques drows ou quelques créatures suivaient son errance et se délectaient de sa faiblesse. Éreinté, Sphaelin finit par se poser dans le creux d'un vieux tronc brisé et s'y endormit emporté par la fatigue. Lorsque les cris d'un corbeau le réveillèrent, Sphaelin ne se souvenait plus de ce qui l'avait poussé à se retrancher dans cette cache et un mal de crâne effroyable l'avait saisi. Pire, les lieux lui étaient des plus étrangers: les arbres, les sentiers qu'un oeil avisé savait reconnaître dans la luxuriante végétation. Les souvenirs de son état second étaient flous et il dut se résoudre à quitter l'endroit pour retrouver des terres moins hostiles. A cet âge de la vie et pour ce qu'il avait déjà vécu, Sphaelin n'était pas l'homme le plus pieux qu'on eut pu voir et il réservait d'ordinaire ses prières à des divinités comme Lathandre ou Waukeen. Il en savait peu sur les dieux, mais

suffisamment pour savoir lequel pourrait entendre ses plaintes et ses remerciements. Sphaelin se mit en route sans savoir où il allait en se fiant à son instinct, décidant de ne garder qu'un seul cap. Il confia son sort à la déesse Tymora, connue pour sa bonté. Étourdi tant par l'effort, par la fatigue que par la peur d'une fatale rencontre, il finit néanmoins par s'écrouler sous l'ombre d'un grand frêne, l'idée de rejoindre sa soeur lui étant le seul plaisir qu'il conçut à sa fin prochaine. Le réveil de Sphaelin se fit à la lueur d'un feu autour duquel se regroupait plusieurs gens. Ils discutaient entre eux du chemin à utiliser pour le lendemain, des précautions à prendre pour éviter tout problème ou partageaient simplement entre eux contes et légendes des quatre coins de Faerune. L'une des discussions portait sur les divinités de Toril et ce qu'elles étaient capables de réaliser. Dans l'assemblée, un visage se distingua parmi tous pour son immense sourire. Il semblait bénéficier d'un certain respect au sein de la petite troupe. Quand il prenait la parole, les autres se taisaient ou écoutaient en silence. Tous avaient néanmoins un air impressionnant ou dégageaient une puissante aura. Sphaelin était ligoté de la tête au pied mais sentait pourtant qu'avec un peu d'efforts il pouvait se défaire de ses liens sans trop de difficultés. Quand il s'agita, certains des étrangers tournèrent la tête vers lui, levèrent un sourcil, d'autres ne se souciaient guère de savoir s'il était vivant. L'homme qui souriait sans cesse fut le seul à se lever et à se diriger vers Sphaelin. Il se présenta en tant que serviteur du clergé de Shaundakul et officiait au sein de la petite troupe en tant que guide et porte parole. Il disait s'appeler Edwyn. Originnaire des régions de l'Amn, il passait sa vie à traverser le continent en compagnie de caravanes ou de petits groupes d'aventuriers qui le recrutait pour se diriger dans les vastes étendues du monde. Il considérait sa vie comme un éternel rapprochement avec son dieu, ses préceptes et ses dogmes.

L'entrevue entre le prêtre et Sphaelin s'articula surtout autour de la méfiance du groupe à l'égard d'un étranger retrouvé étendu aux portes de la mort non loin d'un sentier: une embuscade était possible partout. L'expérience du prêtre avait cru déceler dans les symptômes physiques de Sphaelin les néfastes effets d'une drogue qu'il eut probablement respiré par inadvertance. A la suite de ce diagnostic, le prêtre avait usé de ses talents pour purifier le corps de Sphaelin mais le groupe de voyageurs avait préféré prendre certaines mesures à l'encontre du malade pour éviter toute situation périlleuse. La méfiance n'avait pas de limites. Tout l'entretien tournait ainsi sur les raisons qui avaient mené Sphaelin à cet improbable situation. Après plusieurs minutes, le prêtre accepta de libérer Sphaelin de ses entraves si ce dernier acceptait de faire part de son histoire au groupe, chose qui paraissait une compensation bien légère compte tenu de l'attitude du groupe. Frère Edwyn avança pour seul argument à cet échange l'expérience que peut retirer chacun de la vie d'un autre. En tant que membre du clergé de Shaundakul, il trouvait toujours dans la vie des gens quelques indices à des endroits inconnus, quelques souvenirs à des chemins agréables qu'il se donnait comme mission de parcourir dans un futur proche. Il mêlait autant aux plaisirs des voyages physiques les saveurs des promenades dans la mémoire. Sphaelin accepta l'échange et raconta de façon chaotique ses années passées dans la forêt de Cormanthyr et dans cette petite ferme engoncée dans le bois. Il n'avait plus eu de conversation si longue depuis des années. Devenir le centre de l'attention lui était un sentiment désagréable aux premiers abords car il n'en avait pas l'habitude mais son public fit preuve d'un respect singulier quant à ce qu'il avait vécu. La rencontre avec ce prêtre voyageur fut sans doute ce qui scella alors le destin de Sphaelin et le fit renouer avec les plaisirs de la vie qu'ils fussent les plus simples ou les plus raffinés.

Le groupe que le prêtre dirigeait fut d'accord de lui laisser une place si il faisait ses preuves. Cette injonction, cette nécessité d'entraide rappela à Sphaelin ses années au sein de la communauté de Valprofond, autant entre les fermiers qu'avec les elfes. Toutefois Sphaelin passait le plus clair de son temps en marge du groupe à méditer ou à s'entraîner et seul le prêtre semblait avoir bon accueil. Au fil du temps, il apprit à connaître les autres membres du groupe, tout au plus une dizaine de personnes, et à s'y intégrer. S'il ne les considérait et ne les considéreraient jamais comme une seconde famille, il les apprécia pour leur simplicité et le respect qu'il mettait à ne pas se montrer trop curieux sur le nouveau venu. Sa sympathie envers ce groupe allant en grandissant au fil des semaines, parcourant les étendues de la Damarie au Cormyr, à la suite d'un chef de groupe qui avait déjà une expérience certaine du long combat de la Justice et de l'honneur contre la dépravation et la déchéance morale, empreint de hautes valeurs; secondés par des laïcs aussi proches de Tyr que d'Ilmater. Un tel groupe n'était pas banal

pour son zèle à répandre la parole divine mais il sembla à Sphaelin que leurs idéaux possédaient une certaine justesse alliant tant l'empathie naturelle des hommes au bon cœur à la sévérité des punitions qu'ordonnaient les lois et la Loi. A la demande de Sphaelin exalté dans ses propres croyances et niant l'athéisme rampant qui l'habitait depuis le drame de sa vie, les membres du groupe acceptèrent de lui enseigner leurs connaissances; Edwyn le prenant d'une façon plus solennelle sous son aile et lui enseignant les rudiments de la vie d'un clerc ainsi que ce qui allait de pair lorsque l'on voulait servir un Dieu. Devenir membre d'un clergé comportait plus de contraintes qu'il n'y paraissait et il ne suffisait pas seulement de prier le dieu en espérant quelques récompenses. Comme clerc, il fallait apporter au monde la parole divine, l'éclairer de la sagesse des très hauts. Plusieurs dieux eurent pu recevoir le service de Sphaelin, mais Shaundakul s'imposa pour ce qu'il pouvait aider Sphaelin dans son nouveau dessein. Bien que le clergé du dieu des voyages soit l'un des plus désorganisé à juste titre, le prêtre semblait en savoir beaucoup sur le monde et l'ordonnait d'une façon très sérieuse. Sous la houlette du Frère Edwyn, Sphaelin apprit les bases de cette foi et profita des connaissances immenses de son mentor et des autres dévots en de nombreux domaines du religieux pour satisfaire lui même à ce qu'il considérait maintenant comme un objectif à atteindre: l'exaltation de toutes les composantes de la divine spiritualité. Bien qu'il ne partageât pas les hautes valeurs morales des guerroyeurs de la troupe, trop contraignantes à son esprit encore sauvageon et exigeant le sacrifice du peu de liberté accordée par la providence, Sphaelin comprit néanmoins avec une nouvelle acuité la nécessité de la compagnie et son rôle prééminent dans l'expansion des croyances et des paroles divines. Si de ses années en loup solitaire, il avait acquis un esprit un peu débrouillard et savait depuis bien avant encore manier avec une relative aisance les plus primitives des armes, il dut cependant acter de son ignorance dans ce qu'était réellement un combat et tout ce que cela exigeait de sang-froid et de justesse d'esprit.

Renaissant des cendres de son passé, alors bretteur correct et homme de parole, rompu à la barbarie des affrontements, serviteur du dieu des voyages, Sphaelin mit de plus en plus d'entrain à l'exploration et à la découverte sous l'oeil souvent désapprobateur d'un meneur de groupe enclin à la prudence qui prônait l'oubli des secrets ensevelis dans les ténèbres. Sans doutes, le plus fier du groupe de ce comportement confinant parfois à l'inconscience fut Edwyn qui était le seul à percevoir dans cette attitude les qualités d'un aventurier allant au devant de l'inconnu pour la gloire du divin. Ce que certains membres du groupe prenaient pour de l'insouciance, Sphaelin et Edwyn le considérait comme une attestation de foi et une prise de contrôle des événements futurs, à tort peut-être. La fougue du renouveau spirituel de Sphaelin obligea bientôt son mentor à l'inviter au véritable voyage: trouver et suivre sa destinée propre ainsi que le professe le clergé de Shaundakul. Conscient de cette absolue nécessité, Edwyn ne laissa à celui qui fut son disciple qu'une parole de valeur pour seul souvenir avant que le jeune homme ne soit laissé à son sort aux alentours de Daerlune, à la frontière du Cormyr. Sphaelin n'avait en fait jamais vraiment quitté les Vaux ni même sa vie d'antan, chez ses parents. Rester dans cette région, si proche de son ancienne existence représentait un ancrage dans son passé, un fardeau qu'il ne pouvait amoindrir car tout au final lui rappelait son enfance et sa puberté, au côté de sa soeur. Il avait lui même fait plonger l'avenir dans un néant absolu et il ne vivait que par lâcheté. Son existence était inerte, inamovible et les longues heures passées au sommet des arbres, plus hauts que les autres, d'où il pouvait admirer l'étendue prodigieuse de Cormanthyr lui apportèrent une étrange idée. Il désespérait que sa soeur n'eut pu voir d'elle même les paysages vallonnées de Valbrume et de la Sembie, les plages d'or et d'azur de Valherse ou des îles pirates, les riches demeures des nobles du Cormyr et même les plus sombres recoins plein de dangers et de vice des cités de la côte des dragons. Il y avait à découvrir et à contempler des centaines de lieux différents, des endroits sauvages que la civilisation ne pouvait apprivoiser, des galeries noires que les nains parcouraient, des plaines stériles balayées par les vents froids d'Aurile. Il conçut de découvrir par lui même tous ces endroits et paysages pour Léonis, pour qu'ils puissent se réunir de nouveau. Si sa soeur n'eut pas la chance de s'imprégner de la puissance de la création, Sphaelin le ferait pour elle, pour qu'elle vive encore à travers lui.