### Fiche de personnage de Uranel le Errant OwFlan VanTikk

### (Gardien Errant, Aimé de la Terre, Allié des animaux)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Race | Gnome des Roches | | | gnome |
| Age | 78 ans | | |
| Taille / Poids | 0.87 m / 18 kg | | |
| Région natale | Contrées du Mitan occidentales (foret brumeuse) | | |
| Niveau | 3 | | |
| Expérience | 0 | | |
| Classe | Druide | | | ***« Préservez et protégez la nature située sous les racines de ceux qui vivent à la surface. »*** |
| Alignement | (Neutre Bon) (0/0) | | |
| Divinité | Segojan Hanteterre | | |
| Guilde | Aucune | | |
| Force | 8 **(-1)** | **Intelligence** | 16 **(+3)** | |
| **Dextérité** | 14 **(+2)** | Sagesse | 16 **(+3)** | |
| **Constitution** | 14 **(+2)** | **Charisme** | 14 **(+2)** | |
| **Compétences** | Nombre de points de compétence au niveau 3 : (4+modif. INT)x4 +14= 42  Nombre de points de compétence par niveau : (4+modif. INT) = 7  **Compétences de classe :** (\*=innées) *Malus d'armure de 0.*  • Art de la magie : 4(Degré) + 3(modif. INT) = **+7** • Artisanat (Alchimie)\* : 0(Degré) + 3(modif. INT) +2 (racial)= **+5** • Concentration\* : 6(Degré) + 2(modif. CON) = **+8** • Connaissances (nature) : 6(Degré) + 3(modif. INT) +2 (instinct naturel)= **+11** • Détection\* : 5(Degré) + 3(modif. SAG) = **+8** • Diplomatie\* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2** • Dressage : 5(Degré) + 2(modif. CHA) = **+7** • Equitation\* : 3(Degré) + 2(modif. DEX) +2 (dressage)= **+7** • Natation\* : 0(Degré) + -1(modif. FOR) = **+0** *(0 si malus)* • Perception auditive\* : 3(Degré) + 3(modif. SAG) +2 (racial) = **+8** • Premier secours\* : 3(Degré) + 3(modif. SAG) = **+6** • Profession (herboriste) : 0(Degré) + 3(modif. SAG) = **+3** • Survie\* : 3(Degré) + 3(modif. SAG) +2 (instinct naturel) = **+8**  **Compétences hors-classe :** (\*=innées) *Malus d'armure de 0.*  • Bluff\* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2** • Contrefaçon\* : 0(Degré) + 3(modif. INT) = **+3** • Déguisement\* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2** • Déplacement silencieux\* : 2(Degré) + 2(modif. DEX) +2 (discret) = **+6** • Discrétion\* : 0(Degré) + 2(modif. DEX) + 4 (racial) +2(discret)= **+8** • Equilibre\* : 0(Degré) + 2(modif. DEX) = **+2** • Escalade\* : 0(Degré) + -1(modif. FOR) = **+0** *(0 si malus)* • Estimation\* : 0(Degré) + 3(modif. INT) = **+3** • Evasion\* : 0(Degré) + 2(modif. DEX) = **+2** • Fouille\* : 0(Degré) + 3(modif. INT) = **+3** • Intimidation\* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2** • Maîtrise des cordes\* : 0(Degré) + 2(modif. DEX) = **+2** • Psychologie\* : 0(Degré) + 3(modif. SAG) = **+3** • Renseignements\* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2** • Représentation\* : 0(Degré) + 2(modif. CHA) = **+2** • Saut\* : 0(Degré) + -1(modif. FOR) = **+0** *(0 si malus)* | | | |
| **Dons** | • **Force d’Ame** Le personnage possède une résistance innée à la magie de mort et aux attaques surnaturelles. Il est difficile de séparer l’âme des vôtres de leur corps. *Avantages* : Vous bénéficiez d’un bonus de +1 à tous les jets de vigueur et volonté, et d’un bonus supplémentaire de +2 à tous les jets de sauvegarde contre l’absorption d’énergie et les effets de mort.  **Discret [général]**  Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de [Déplacement silencieux](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page242.html#Topic40) et de [Discrétion](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page246.html#Topic41). | | | |
| Langues | Langue des druides, commun + Chondathan, gnome +Modif INT (gobelin, nain, sylvestre) | | | |
| Caractéristiques Raciales | * +2 constitution, -2 force : résistants mais petits. * Taille : petite. +1 à la CA, aux jets d'attaques, et +4 à la compétence "Discrétion". Cependant, ils ne peuvent utiliser que des armes de taille réduite. * Vitesse moyenne : 6 mètres/round. * Vision de nuit : permet de voir deux fois plus loin qu'un humain en condition de faibles luminosités. Permet de distinguer les couleurs et les détails, mais ne fonctionne pas dans les ténèbres les plus profondes. * Familiarité martiale : Pour les gnomes, le marteau gnome à crochet est une arme martiale et non une arme exotique. * +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions. * +1 au niveau de sort de toute illusion jetée par un gnome. * +1 au toucher contre les kobolds et les goblinoïdes. * +4 à la CA (esquive) contre les créatures de type "Géant". * +2 aux compétences "Ecouter" et Artisanat (Alchimie). * Langages automatiques : Commun et Gnome. Langages bonus : Draconique, Nain, Elfe, Géant, Orc et Goblin. * Capacité magique : 1/jour - Parler avec les animaux (mammifères souterrains uniquement, dure 1 minute). Un gnome avec un charisme de 10 ou plus possède en plus les capacités suivantes, 1/jour - lumières dansantes, son fantasmatique, prestidigitation. Elles comptent comme étant lancées au niveau 1. | | | |
| Caractéristiques **de**  **Classe** | • **Armes et armures.** Le druide est formé au maniement des armes suivantes : bâton, cimeterre, dague, dard, épieu, fronde, gourdin, lance et serpe. Il sait également utiliser toutes les attaques naturelles (griffes, morsure et ainsi de suite) des formes animales qu’il est capable de revêtir (voir l’aptitude forme animale, ci-dessous). Il est formé au port des armures légères et intermédiaires, mais sa foi lui interdit les armures métalliques (il est donc limité à l’armure de cuir, de peau ou matelassée). (Un druide peut librement utiliser des armures en bois ayant acquis la dureté de l’acier grâce au sort *bois de fer*). De même, il est formé au maniement des boucliers (à l’exception des pavois) mais ne peut utiliser que ceux en bois.  Un druide portant une armure ou un bouclier qui lui sont interdits perd l’accès à ses sorts de druides et à tous ses pouvoirs surnaturels ou magiques tant qu’il porte l’objet en question et pendant les 24 heures suivantes.  • **Sorts.** Un druide peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des paladins, prêtres 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 druide doit choisir et préparer ses sorts à l’avance (voir plus loin).  La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de druide.  • **Incantation spontanée.** Un druide peut canaliser l’énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de convocation qu’il n’avait pas préparé à l’avance. Pour cela, il faut qu’il “ sacrifie ” un sort préparé pour pouvoir lancer à la place un sort de *convocation d’alliés naturels* de niveau égal ou inférieur.  • **Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal.** Un druide ne peut pas lancer de sorts dont l’alignement est opposé au sien ou à celui de son dieu (s’il en sert un). L’alignement d’un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif.  • **Langues supplémentaires.** Le druide peut choisir la langue sylvestre au niveau 1 comme l’une des langues supplémentaires due à l’Intelligence. Ce choix s’ajoute aux langues que le personnage peut choisir grâce à sa race.  Dans le même temps, tous les druides de niveau 1 apprennent la langue des druides automatiquement et gratuitement. Cet idiome, qui possède son propre alphabet, est connu des seuls druides, lesquels ont interdiction de l’enseigner aux non-druides.  • **Compagnon animal (Ext).**  • **Empathie sauvage (Ext).** Un druide peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l’attitude d’un animal (comme un ours ou un varan).  1d20 +3 (niv druide) + 2(modif CHA) = **1d20 + 5**  • **Instinct naturel (Ext).** Le druide bénéficie d’un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.  **Déplacement facilité (Ext).** Dès le niveau 2, le druide se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l’affecter.  **Absence de traces.** Au niveau 3, le druide ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s’il le souhaite. | | | |
| **Compagnon animal** | **Chien de selle : Ennel (Compagnon / vital)**  **Animal de taille M**  **Dés de vie :** 2d8+4 (13 pv) + (lvl3 : 2+2 et 6+2 ) = 25  **Initiative :** +2  **Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)  **Classe d’armure :** 18 (+2 Dex, +4+2(lvl3) naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16  **Attaque de base/lutte :** +1/+3  **Attaque :** morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)  **Attaque à outrance :** morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)  **Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  **Attaques spéciales :** —  **Particularités :** odorat, vision nocturne  **Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +1  **Caractéristiques :** For 15+1, Dex 15+1, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6  **Compétences :** [Détection](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page244.html#Topic59) +5, Natation +3,  [Perception auditive](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page259.html#Topic60) +5, [Saut](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page265.html#Topic33) +8, [Survie](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page266.html#Topic64) +1\*  **Dons :** [Pistage](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page323.html#Topic257) (B), [Vigilance](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page358.html#Topic495)  **Environnement :** [plaines](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page1626.html#Topic1754) tempérées  **Organisation sociale :** solitaire ou meute (5–12)  **Facteur de puissance :** 1  **Évolution possible :** —  **Ajustement de niveau :** —  Cette catégorie rassemble les races telles que les collets, huskies et autres saint-bernard.  **Charge transportable.** Les charges se répartissent ainsi : légère jusqu’à 50 kilos, intermédiaire de 50 à 100 kilos et lourde de 100 à 150 kilos. Il peut tirer jusqu’à 750 kilos.  **Combat**  S’il a été dressé au combat, ce type de chien peut faire tomber son adversaire comme un [loup](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page1758.html#Topic1272) (voir la description du [loup](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page1758.html#Topic1272), plus loin). Un chien de selle peut se battre même s’il porte un cavalier, mais le personnage ne peut attaquer que s’il réussit au préalable un test d’[Équitation](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page249.html#Topic43).  **Compétences.** Le chien de selle bénéficie d’un bonus racial de +4 aux tests de [Saut](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page265.html#Topic33). \* Il bénéficie également d’un bonus racial de +4 aux tests de [Survie](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page266.html#Topic64) quand il suit une piste à l’odeur.  Tours connus : Arrête, Attaque,  Au pied, Garde,  Protège, Viens, Suis, Attends | | | |
| **Jets de Sauvegarde** | • Vigueur : 2(Base) + 2(modif. CON) +1(divers) +3 (lvl3)=**+8**  • Réflexes : 0(Base) + 2(modif. DEX) + 0(divers) +1(lvl3)=**+3**  • Volonté : 2(Base) + 3(modif. SAG) + 1(divers) +3(lvl3)=**+9**  • +2 contre l’absorption d’énergie et les effets de mort | | | |
| Caractéristiques en Combat | • Initiative : 2 (modif. DEX) + (bonus divers)= **+2**  • BBA : **+2 (lvl3)**  • Jet d’attaque :  **-** Serpe de maitre : 2 BBA+ -1(modif. FOR) + 1(bonus racial) +1= **1d20+ 3**  Dégâts : 1d4 + -1 modif. FOR, critique x2) + 1 Feu (+1d6 feu le round suivant)  **-** Fronde : 2BBA+ 2(modif.DEX) + 1(bonus racial)= **1d20+5**  Dégâts : 1d3, critique x2, portée= 15 m)  • **CA : 16=** 10 + 2 Pro de l’armure + 2 modificateur de DEX +1 éventuel bonus de bouclier + 1 trait racial.  **Contact : 13 =** 10 + 2 modificateurs de DEX + 1 éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.  **Pris au dépourvu : 14=** 10 + 2 Pro de l’armure + 1 éventuel bonus de bouclier + 1 éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.  • **Dés de vie** : d8 ; Points de vie : 8+ 2(modif. CON) + (8+2 (lvl2))+(4+2(lvl3)) **= 26** | | | |
| Sorts | Nombre de sorts par jour : (4/2+1/1+1/0/0/0/0/0/0/0)  Sorts mémorisés : A transmettre au MJ  Niv0 : Illumination, Soins superficiels, détection de la magie, création d’eau  Niv1 : Soins légers, communication avec les animaux, flamme  Niv2 : force de taureau, hypnose des animaux | | | |
| Inventaire | • Vêtements portés : Poids total **0.1Kg / 502 PO**  Tenue de voyage : Gratuit et n'est pas compté dans le poids de l'inventaire  Symbole sacré en bois Prix 1PO  Gants de cuir Poids: 0,1kg PRIX 1PO  Amber Amulet of vermin : Giant bee  Aura Moderate (DC 17)  500 PO (3rd)  • Armes, **Poids 3 Kg/906.1 PO**  Serpe de maitre, Crystal of Fire Assault Least (600 PO )  Poids : 1kg (/2 Taille P) Prix : 306PO  Arme : courante de corps à corps  Bonus d’altération : 1  Dégâts : 1d4 (taille P) + 1 Feu (+1d6 feu le round suivant)  Critique : x2  Facteur de portée : nul  Fronde : Poids : nul Prix 0PO  Arme : à distance  Bonus d’altération : +0  Dégâts (P) : 1d3  Critique : x2  Facteur de portée : 15m  Type : contondant  Bourse et 10 billes de fronde Poids : 2.5kg. Prix 1 PA  • Armure : type ou pièces (Bonus de Dex max. : +6; Malus d’armure : -0; VD : 6m; Poids total : **4.375Kg/ 365 PO**).  Cuirie traditionnelle de maitre : Poids : 7,5kg (/2 Taille P) Prix 160 PO  Eléments de l’armure traditionnelle : Cuirasse, Epaulières, Brassards, Coudières, Avant-bras, Braconnière, Cuissards, Genouillères et Bottes.  Bonus d’armure/bouclier : +2  Bonus de DEX max : +6  Malus d’armure aux tests : 0  Risque d’échec des sorts profanes : 10%  Bouclier en Ebénite : Bonus : +1. Malus aux tests : 0  Poid : 1.25/2 Prix : 205Po  • Sac (Poids à vide : 0Kg/prix, Poids actuel : **0.737 Kg/513.5 PO**).  Contenu : objet (Poids en Kg/prix).  Baluchon d'aventurier 0,487kg taille P, PRIX 1PP 1PO 5PA  Il contient :  - 3 morceaux de craie,  - 1 pierre à aiguiser,  - 2 bandages de 1m,  - 1 onguent de soin,  - 1 sacoche de ceinture,  - 4 bougies,  - 1 aiguille à coudre et fil,  - 1 briquet à amadou  - 1 corne à boire (contenance 0,5L taille M - 0,125L taille P)  Blague à tabac Poids : 250g Prix 1PO  Pipe en bois PRIX : 2PA  Sifflet Poids : négligeable. Prix 8PA  Parchemin d’image miroir et invisibilité (Objet régional)  5 Potion soin léger 250PO  5 huile pierre magique 250 PO  • Porté par le chien de selle : Poids actuel : **21.5 Kg/18.36 PO**  Selle d'équitation Poids : 12.5kg Prix 1PP  Fontes Poids : 4 kg Prix 4PO  Baluchon de base 1,375kg taille P Prix 4PO  Il contient :  - 1 Sac à dos en cuir bouilli,  - 1 outre pleine (contenance 0,5L taille P),  - 1 couverture épaisse,  - 2 rations de survie,  - 1 bourse en cuir  Torche Poids: 500g Prix: 1pc  5 Rations de survie 0.25PO 0.625Kg  Bourse et 10 billes de fronde Poids : 2.5kg. Prix 1 PA | | | |
| **Richesse** | Trésor : Valeur des possessions : 2304.96 PO argent en poche : 395.04 PO  39 PP, 5 PO, PA, 4 PC. Poids : (47 nb de pièces x 0,01kg) KG | | | |
| **Charge** | Répartition de la charge :  Uranel : 0.1(Vêtements) + 3 (Armes) + 4.375 (Armure) + 0.737 (sacoche de ceinture) = **8.212**  Ennel : 12.5 (Selle équitation) + 4 (fontes) + 1.375 (balluchon de base) + 0.5 (torche) + 2.5 billes de fronde + 0.47 (Pièces) = **21.345**  • Poids transportable : Charge légère jusque 13 \*3/4 (taille P) = 9.75kg, Charge intermédiaire entre 9.75 et 26.5\*3/4=19.875Kg, Charge lourde entre 26.5 et 40\*3/4=30Kg.  • Poids transporté : **8.212kg**, sans sac : **7.475kg**.  • Encombrement : Léger  Chien de Selle  • Poids transportable : Charge légère jusque 50kg, Charge intermédiaire entre 50 et 100Kg, Charge lourde entre 100 et 150Kg.  • Poids transporté : **21.345 kg** Soit **47.557** Cavalier compris, sans sac : **16.5kg**.  • Encombrement : Léger  **[Intermédiaire**. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d’armure : -3, VD 4.5m, Course VDx4) ;  **Lourd**. (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d’armure : -6, VD 4.5m, Course VDx3)]. | | | |
| **Description**  **physique** | *Même pour les standards gnomes, Uranel le Errant**est petit et semble chétif, mais il se déplace aisément et ses mouvements sont souples et fluides. Son regard est profond et perçant, scrutant les Ames des animaux et des gens. Sa barbe est aussi bien entretenue qu’il est possible pour un druide et son expression est tantôt neutre et observatrice, tantôt plus joviale, particulièrement quand une chope l’aide à se délester de son passé ! Dans tous les cas il semble bienveillant.* | | | |
| **Description psychologique** | *Depuis ses mésaventures,**Uranel le Errant**est devenu claustrophobe. Un couloir taillé pour un être humain le dérange et l’angoisse, des galeries gnomes le rebutent et il doit faire un effort important pour y pénétrer et y rester.*  *Il est également devenu un fervent serviteur de Segojan Hanteterre a qui il estime devoir la vie.*  *Pour la même raison, Son chien de Selle, nommé Ennel, le suit partout. Il compense sa faiblesse physique, et ils sont liés par bien plus que ce que le commun des mortels ne peut le supposer.* | | | |
| Background | * Ainsi donc tu souhaites entendre mon histoire …   *il tira longuement sur sa pipe et un large nuage de fumée s’échappa de sa bouche.*   * J’espère que tu es bien installé ! * Je suis né il y a bien longtemps, ma foi, notre communauté était grande et prospère à cette époque, et les jeunes gnomes étaient aussi insouciants qu’il est possible de l’imaginer. Il m’a fallu du temps pour trouver ma voie, vois-tu il m’a fallu rencontrer les druides qui parcourraient la forêt brumeuse et les voir à l’œuvre, ce qui, même pour les gnomes qui vivent sous cette forêt, n’est pas si fréquent. A force de les suivre, un peu plus loin et un peu plus longtemps chaque jour, j’ai fini par suivre leur enseignement et ne revenir qu’épisodiquement dans ma demeure, ou plutôt celle de mes parents.   *Il observa attentivement son interlocuteur…et il avala sa pinte pour s’éclaircir les idées.*   * Tu veux la version longue hummm ? bien… * L’enfance des gnomes disais-je, est plus qu’agréable et la curiosité est de mise pour trouver sa voie. Sincèrement, je ne trouvais rien qui me rebute a cette vie souterraine, mais il me manquait quelque chose… je n’ai jamais été véritablement fort, aussi je n’ai eu l’occasion de voir la surface que tardivement…mais ça a été une révélation, ces couleurs, le bruit des animaux...tout m’appelait. * J’ai commencé à me promener régulièrement, plus je foulais le sol plus je voulais continuer, et ces escapades ont bien failli me couter la vie… je ne connaissais rien de cette nature qui m’entourait et je suis entré par mégarde sur le territoire d’un ours… disons pas très amical, J’ai eu beau fuir ou me cacher, rien ne semblait le dissuader de faire de moi un exemple… ou son casse-croute… Alors que je venais de trébucher et que je n’étais plus qu’à un coup de patte du repos éternel, cet homme habillé de peaux s’est interposé. * Qu’il m’a semblé grand et solaire ! sans rien dire il a calmé la bête et ensuite en quelques mots incompréhensibles, il lui a fait rebrousser chemin. Sans un mot pour moi, il a ensuite disparu dans les fourrés, je l’ai cherché des heures, poussé par ma curiosité, mais je ne l’ai pas retrouvé… je me serais même perdu si je n’étais pas tombé par hasard sur un groupe de gnomes sortis cueillir des herbes. * C’est ainsi que j’ai commencé à apprendre. Chaque jour je les accompagnais et découvrais de nouvelles plantes et animaux, leurs traces et le sens des marques qu’ils laissaient…Pour être honnête je n’ai jamais ramassé beaucoup d’herbes… secrètement, je cherchais à retrouver cet homme. * Des années ont passé et je commençais à perdre espoir, malgré tout ce que mes pairs m’avaient enseigné, je ne trouvais jamais la moindre trace indiquant que quelqu’un d’autre foulait ces terres. * Et puis, me perdant à nouveau dans mes recherches, j’ai fini par me retrouver si loin de chez moi qu’il était impossible de rentrer avant la tombée de la nuit, j’ai donc décidé de trouver un endroit où dormir. J’ai fini par trouver un bosquet d’arbres qui abritait une minuscule chaumière qui semblait abandonnée, et je me suis installé pour ce que je pensais être une nuit. * Alors que la lune était haute dans le ciel, et que j’écoutais à moitié endormis les sons qui me provenaient de toute part, la porte s’ouvrit en silence et je le vis, c’était lui. Il n’avait pas changé, le même visage impassible qui m’ignorait. Et puis il posa son regard sur moi, neutre mais pas froid et il me dit : « ainsi tu m’as retrouvé… que fais-tu ici ? » Je lui ai tout raconté, comment j’ai suivi mes pairs pour le chercher tout ce temps, comment j’avais été subjugué par ses talents, et je me suis entendu lui demander de m’enseigner… * Sais-tu ce qu’il a répondu ? il a refusé ! m’expliquant que n’importe qui ne pouvait pas devenir Druide. Druide… comme ce mot sonnait bien à mes oreilles… je n’avais plus le choix, j’avais décidé de le suivre partout. Dorénavant je lui montrerais ma valeur ! * Dans les jours qui suivirent il me perdit plusieurs fois, mais chaque fois je le retrouvais, chaque fois, je persistais à le suivre partout, en silence, et à l’observer. Je crois qu’il a fini par s’habituer à moi parce qu’il me laissa faire et partagea ses repas avec moi. Alors que nous nous éloignions toujours plus de la maison de mes parents, nous sommes arrivés un soir dans une clairière où se trouvaient déjà une dizaine de personnes. Ils parlaient dans une langue que je ne comprenais pas mais certains semblaient passablement énervés et me pointaient du doigt. * Je me rappellerais toujours de cet homme qui était assis sur un vieux tronc et qui écoutait patiemment chacun d’entre eux, puis il leva la main et tout le monde se tut. Et il parla en commun pour que je comprenne : « Gnome, j’utilise cette langue, ici, pour la première et dernière fois, Tuzezas ici présent t’a amené à nous afin que nous autorisions ton apprentissage. Tu as du remarquer que plusieurs d’entre nous sont contre. Te rends tu conte que cette voie t’apportera de grandes responsabilités envers nous et envers la Nature ? » je n’ai réussi qu’à acquiescer et ils conclurent dans cette langue incompréhensible. Une fois que nous avons fait quelques lieues pour repartir, Tuzezas me félicita d’être devenu son élève, et nous sommes partis l’annoncer à mon clan. * L’enseignement fut long et difficile. Tuzezas est un puits de savoir mais il est intransigeant voire parfois borné. Par exemple, le choix d’un chien de selle pour compagnon ne lui plut gère mais il finit par accepter.   *Il fit une pause, caressant doucement Ennel sous la table.*   * Cette période de ma vie, avec le recul, fut des plus heureuses, même si je n’avais pas de maison à moi, cette chaumière était toujours accueillante et je vivais en harmonie avec tout ce qui m’entourait. Je ne voyais pas les années passer. J’avais même quelques amis que je rencontrais au grès de nos déplacements dans cette forêt. Gaerlhach'dhin par exemple, un demi-elfe et un gnome dans cette communauté d’humains, ça nous a rapprochés…et puis il y a eu ce jour maudit.   *Il se rembrumit, tirant à nouveau fortement sur sa pipe pour quasiment disparaitre dans la fumée…quand il reparut il continua.*   * Plus jamais le solstice d’hiver ne sera une fête pour moi, J’ignore comment ils ont réussi à trouver nos galeries et à se fondre ainsi dans notre communauté, nous étions trop nombreux, trop heureux sans doute. * Un peu avant minuit, les disciples d’Uldren sont passés à l’attaque. J’arrivais seulement aux abords quand j’ai entendu des hurlements…suivis immédiatement de bruits de combats. * Je me suis précipité dans les galeries et puis plus rien. Ils les avaient piégés et je me suis trouvé enterré vivant.   *il fit une pause comme pour reprendre son souffle.*   * Je ne me suis pas rendu compte du temps qui passait. On m’a dit ensuite que j’avais passé plusieurs jours ainsi. Seule ma force d’âme m’a permis de survivre et de ne pas devenir fou … et épargne moi tes nuances sur ce point !   *Son visage reprenait peu à peu des couleurs et cette mine tantôt impassible tantôt joviale qui était son quotidien. Il caressa doucement la tête du gros chien de selle qui dormait sous lui.*   * C’est grâce à lui que je m’en suis sorti… * Et à mon Dieu ! Segojan Hanteterre m’a envoyé ses serviteurs et j’ai pu leur demander de guider mon ami.   *Il agita son pendentif sacré orné du symbole du Blaireau.*   * Quand je suis finalement sorti, près de la moitié de mes compagnons n’étaient plus et leurs corps reposaient auprès de Segojan Hanteterre. Grâce aux serviteurs de mon Dieu, nous avons pu déterrer tout ce dont nous avions besoin pour tout reconstruire. Tuzezas nous a soutenu dans cette épreuve. * Mais je n’ai plus jamais pu entrer dans les galeries. C’est trop étroit pour moi maintenant. Et puis quelque part, je me sentais responsable. Ne pouvant plus être parmi les miens, Tuzezas m’a suggéré de partir et de parfaire mon enseignement pour me permettre de protéger ce en quoi ce crois, et ceux qui en valent la peine.   *Une dernière bouffée s’échappa de sa pipe, on aurait presque dit de la fierté. Il s’appuya sur la table devant lui pour approcher son visage de son interlocuteur*.   * Oh je ne serais plus jamais aussi fort qu’avant tout ça, des jours enseveli vous ratatinent les muscles. Mais je n’ai pas besoin de cela pour être druide, et pour le reste je l’ai lui !   *Il éclata d’un rire sonore et le chien posa sa grosse tête à côté de lui sur la table.*   * Alors mon ami ? où allons-nous maintenant ?! | | | |