

Yvhann Dee Yössmar

Race	Grugach			Avatar en 105*148
Age	120 ans			
Taille / Poids	1.68 m / 58 kg			
Région natale	Haute forêt			
Niveau	9			
Expérience	36669			
Classe	Druide 5/Rôdeur 4			<i>« citation qui peut caractériser le personnage. »</i>
Alignement	Chaotique-neutre (0/0)			
Divinité	Sylvanus			
Guilde	Gardien Sylvestre			
Force	14 (+2)	Intelligence	14 (+2)	
Dextérité	19 (+4)	Sagesse	16 (+3)	
Constitution	12 (+1)	Charisme	8 (-1)	
Compétences	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1 (rôdeur): (6+2modif. INT)x4 = 32 Nombre de points de compétence par niveau : (rôdeur) (6+2modif. INT) =8 Nombre de points au niv 1 (druide) : (4+2 int)=6 (*=innées) total 86pc.</p> <p>Compétences de classe communes:</p> <p><i>Malus d'armure de 0.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Artisanat (arc et flèches)* : 5(Degré) + 2(INT) = +7- • Concentration* : 2(Degré) + 2(CON) = +4 • Connaissances (nature):5(Degré)+2(INT)+2(inst.naturel)+2(syn.)= +11 • Détection* : 7(Degré) + 3(SAG)+2(don+2(race))= +14+2(si ennemi juré)- • Dressage : 8(Degré) -1(CHA) = +7(+4 compagnon animal)- • Equitation* : 0(Degré) + 4(DEX) = +4 • Natation* : 0(Degré) + 2(FOR) = +2 (0 si malus) • Perception auditive*:5(Degré)+3(SAG)+2(don)+2(race) = +12+2(si ennemi juré) • Profession (piège) : 0(Degré) + 3(SAG) = +3 • Survie* : 8(Degré)+3(SAG)+2(instinct naturel)= +13 (+2 si ennemi juré, +2 en milieu naturel, +2 pour suivre une piste)- <p>Compétences de classe Druide :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art de la magie : 0(Degré) + 2(INT) = +2 • Diplomatie* : 0(Degré) -1(CHA) = -1 • Premier secours* : 5(Degré) + 3(SAG) = +8 <p>Compétences de classe : Rôdeur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaissances (Exploration souterraine) : 2(Degré) + 2(INT) =4 • Connaissances (géol.haute forêt) : 4(Degré) + 2(INT)=6 • Déplacement silencieux*:8(Degré)+ 4(DEX)+2(don)+2(cath'ali)=+16 - • Discrétion*:8(Degré) + 4(DEX)+2(don)+5(cape elfique)=+19 (0 si malus)- • Escalade* : 4(Degré) + 2(FOR) +2(cath'ali)= +11 (0 si malus)- • Fouille* : 5(Degré) + 2(INT) +2(race)= +9 • Maîtrise des cordes* : 6(Degré) + 4(DEX) = +10 • Saut* : 4(Degré) + 2(FOR) = +6 (0 si malus)- <p>Compétences hors-classe: (*=innées)</p> <p><i>Malus d'armure de 0.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bluff*:0(Degré)-1(CHA) = -1 (+2 si ennemi juré) • Contrefaçon* : 0(Degré) + 2(INT) = +2 			

	<ul style="list-style-type: none"> • Déguisement* : $0(\text{Degré}) - 1(\text{CHA}) = -1$ • Equilibre* : $0(\text{Degré}) + 4(\text{DEX}) = +4$ (<i>0 si malus</i>) • Estimation* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{INT}) = +2$ • Evasion* : $0(\text{Degré}) + 4(\text{DEX}) = +4$ (<i>0 si malus</i>) • Intimidation* : $0(\text{Degré}) - 1(\text{CHA}) = -1$ (+2 si ennemi juré) • Psychologie* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{SAG}) = +3$ • Renseignements* : $0(\text{Degré}) - 1(\text{CHA}) = +0$ • Représentation* : $0(\text{Degré}) - 1(\text{CHA}) = -1$ <p>Ennemie juré :Goblinoïdes. +2</p>
Dons	<ul style="list-style-type: none"> • Combat à deux arme.(niv1) •Pistage (rôd 1) •Tir Rapide • Vigilance (niv.1). •Endurance(rôd.3) •Discret (niv.3), incantation animal (niv.6) •Attaque réflexe (niv.9)

Langues	Langue des druides, commun, Elfique, Illuskian, Dracvonique, drow.
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> • +2 dex et-2 int. • * Vit.de base.: 9m/tour, 18m/tour(trottinant), 27m/tour (courant) et 36m/ tour (sprint) *Immu,Sort et effets magiques de type sommeil. *+2 jets de sauvegarde contre sort de l'école des enchantements. *Vision nocturne 2x plus que les humains. *Maniement des arcs et des épieux. *+2 tests de détection, fouille et perception auditive. *Intuition pour passage et cachettes secrètes, à moins d'1.5m jet automatique de fouille. *Lange d'office: elfe et Illuskan *Classe de prédilection: Ensorceleur. • • • •
Caractéristiques de Classe	<p>Armes et armures. Le rôdeur est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port des armures légères.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empathie sauvage (Ext). Un rôdeur peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. • Ennemis jurés (Ext). Au niveau 1, le rôdeur choisit un type de créatures. Pour avoir longuement étudié ses ennemis jurés et pour s'être exercé encore et encore aux techniques permettant de les vaincre, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il les utilise contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus de +2 sur les jets de dégâts d'armes contre ces créatures. <p>Lorsqu'un rôdeur choisit les Extérieurs ou les humanoïdes comme ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type associé. Si une créature appartient à deux sous-types d'ennemi juré (par exemple, les démons sont à la fois du sous-type Chaos et Mal), les bonus ne se cumulent pas, le rôdeur ne profite que du plus élevé des deux.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pistage. Le rôdeur reçoit gratuitement le don Pistage en tant que don supplémentaire. • Style de combat (Ext). Au niveau 2, un rôdeur doit choisir entre le style de combat à deux armes et le style de combat à distance. Ce choix détermine quelques aptitudes de classe, mais ne limite en rien le rôdeur pour le choix de ses dons ou de ses pouvoirs spéciaux. <p>Si le rôdeur choisit le combat à deux armes, il peut se battre comme s'il possédait le don Combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions. Si le rôdeur choisit le combat à distance, il peut se battre comme s'il possédait le don Tir rapide, même s'il n'en remplit pas les conditions.</p> <p>Le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.</p> <p>Yvhann Dee Yössmar a choisi le style de combat à distance et obtient donc le don Tir rapide.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Endurance. Un rôdeur de niveau 3 reçoit gratuitement le don Endurance en tant que don supplémentaire • Compagnon animal (Ext). À partir du niveau 4, un rôdeur peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Si la campagne se déroule entièrement ou partiellement dans un milieu aquatique, on peut ajouter les animaux suivant à cette liste : calmar, marsouin et requin de taille moyenne. Un compagnon animal suit loyalement le personnage au cours de ses aventures au mieux de ses capacités. (Par exemple, une créature aquatique ne peut suivre un rôdeur sur terre et ne peut être choisi par un rôdeur n'habitants pas un milieu aquatique qu'avec des circonstances extraordinaires.) En tous cas, le rôle du compagnon animal est celui d'une monture, d'une sentinelle, d'un éclaireur ou d'un animal de chasse, mais pas celui d'un protecteur. <p>Cet aptitude fonctionne exactement comme celle de druide du même nom si ce n'est que le niveau de druide effectif du personnage n'est que la moitié de son niveau de rôdeur. Un rôdeur peut choisir un compagnon animal hors- norme, au même titre qu'un druide, mais encore avec un niveau effectif divisé par deux. Comme pour un druide, un rôdeur ne peut choisir un compagnon animal qui réduirait son niveau de</p>

druide effectif à 0 ou moins.

- 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)

- 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 (ils n'ont pas besoin de dépenser des points de compétence ou de l'inclure dans leurs langues supplémentaires). Cet idiome, qui possède son propre alphabet, est connu des seuls druides, lesquels ont interdiction de l'enseigner aux non-druides.

- Au début du jeu, un druide peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Si la campagne se déroule entièrement ou partiellement dans un milieu aquatique, on peut ajouter les animaux suivants à cette liste : calmar, marsouin et requin de taille moyenne. Un compagnon animal suit loyalement le personnage au cours de ses aventures au mieux de ses capacités.

Le compagnon animal d'un druide de niveau 1 est un animal tout à fait normal pour son espèce, aux exceptions indiquées plus loin. Lorsque le druide progresse en expérience, la puissance de l'animal augmente elle aussi, selon la table contenu dans l'encart.

Si un druide décide de se séparer de son compagnon animal, il peut en obtenir un autre en accomplissant un rituel qui nécessite 24 heures de prières ininterrompues. Cette cérémonie peut aussi permettre de remplacer un compagnon animal qui aurait été tué.

Un druide de niveau 4 ou plus peut choisir un compagnon animal hors norme (voir plus loin). Dans ce cas, l'animal augmente en puissance comme si le personnage était d'un niveau de druide moins élevé. Il faut retirer le nombre indiqué dans l'en-tête correspondant à l'animal choisi au niveau de druide du personnage pour déterminer la puissance de l'animal. (Si cet ajustement réduit le niveau effectif de druide à 0 ou moins, le personnage ne peut posséder un compagnon animal de cette espèce.)

Niveau effectif de druide concernant le compagnon animal : 5 (druide) +4/2 (rôdeur) = 7

- 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). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du druide + le modificateur de Charisme du druide. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le druide et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

	<p>Cette aptitude peut aussi servir à un druide pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de -4 sur son test.</p> <p>1d20 +5 (druide) +4 (rôdeur) -1 (CHA) = 1d20+8</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Résistance à l'appel de la nature. À partir du niveau 4, le druide bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (telles que les dryades, nymphes et autres esprits follets). • Forme animale (Sur). Une fois par jour, un druide de niveau 5 peut se transformer en un animal de taille M ou P et reprendre son apparence initiale. Il peut prendre la forme de n'importe quelle créature du type animal. Ce pouvoir fonctionne comme le sort métamorphose, mis à part les exceptions présentées ici. La durée des effets est d'une heure par niveau de druide, ou jusqu'à ce que le personnage reprenne sa forme initiale. Une transformation (vers ou depuis la forme animale) est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. <p>La forme choisie doit être celle d'un animal que le personnage connaît bien. Par exemple, un druide qui n'a jamais quitté sa forêt tempérée natale ne peut se transformer en ours polaire.</p> <p>Tant qu'il est transformé, un druide est incapable de parler. Il doit se contenter des bruits qu'un animal ordinaire est capable de produire sans entraînement. Il peut néanmoins communiquer normalement avec les autres animaux de la même espace, ou d'une espèce proche de sa forme actuelle. (Dans la nature, les perroquets poussent des cris, ils ne parlent pas. Un druide transformé en perroquet ne peut plus parler que s'il était transformé en poule.)</p>
<p>Jets de Sauvegarde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : 8(Base)+1(modif.CON)+0(divers)=+9 • Réflexes : 5(Base)+4(modif.DEX) 0(divers)=+9 • Volonté : 5(Base)+3(modif.SAG) 0(divers)=+8

<p>Caractéristiques en Combat</p>	<ul style="list-style-type: none"> Initiative : +4 (modif.DEX) BBA : +3 (druide) +4 (rôdeur) = +7/2 Jet d'attaque au corps à corps : <ul style="list-style-type: none"> - Une arme : 1d20 +7 (BBA) +2 (FOR) = 1d20+9/+4 - Deux armes: 1d20 +7 (BBA) +2 (FOR) -2 (deux armes) = 1d20+7/+2 en principale et 1d20 +7 (BBA) +2 (FOR) -2 (deux armes) = 1d20+7 en secondaire Bâton de bois : +9/+4, 1d6+3 (FOR) ou +7/+7/+4, 1d6+2/1d6+1/1d6+2 ; x2 Fléau d'arme léger : +9/+4, 1d6+2 ou +7/+2, 1d6+2 en main directrice ; x2 Dague de maître : +10/+5, 1d4+2 ou +8/+3, 1d4+2 en main directrice ou +8, 1d4+1 en main secondaire ; 19-20/x2 Dague coup de poing : +9/+4, 1d4+2 ou +7/+2, 1d4+2 en main directrice ou +7, 1d4+1 en main secondaire ; x3 Rondache en ébénite : +7, 1d3+1 en main secondaire ; x2 Jet d'attaque à distance : <ul style="list-style-type: none"> - Pas de tir rapide : 1d20 +7 (BBA) +4 (DEX) = 1d20+11/+6 - Tir rapide : 1d20 +7 (BBA) +4 (DEX) +2 (tir rapide) = 1d20+9/+9/+4 Arc long composite (FOR +2) : +11/+6 ou +9/+9/+4, 1d8+2 par attaque ; x3 ; 33m Arc long composité (FOR +2) et flèches de guerre : +11/+6 ou +9/+9/+4, 1d8+4 par attaque ; x3 ; 30m CA :10= 10 +4 modificateur de DEX +1 éventuel bonus de bouclier +3 tatouage=18 Contact :10= 10 + 4modificateur de DEX + 3 =17 Pris au dépourvu :10= 10 + 1 éventuel bonus de bouclier +3 tatouage=14 *Sans armure : 10+3tatouage +4 dex.+1 rondache=18/17/14 Dés de vie : 9d8 ; points de vie : 8 (niveau 1) +1, (niveau 2) +1, (niveau 3) +1 , (niveau 4) +1, (niveau 5) +1, (niveau 6) +1, (niveau 7) +1, (niveau 8) +1, 6 (niveau 9) +1 (con) = 58
<p>Sorts</p>	<p>Nombre de sorts par jour :</p> <p>(5/3+1(druide)/2+1(druide)/1+1(rôdeur)/0/0/0/0/0)</p> <p>Sorts mémorisés : A transmettre au MJ</p> <p>Niv0 : -assistance divine Rôdeur</p> <p>-Illumination Niv.1-Morsure magique (rôdeur)</p> <p>-Lumière</p> <p>-Purification de la nourriture et eau</p> <p>-Réparation</p> <p>Niv1 : -Enchevêtrement</p> <p>-Flamme</p> <p>-Gourdin magique</p> <p>-Soins légers</p> <p>Sorts niv. 2 (3 druide)</p> <p>-Lame de feu</p> <p>-Force du taureau</p> <p>-Sphère de feu</p> <p>Sorts niv. 3-</p> <p>-Croissance d'épine</p> <p>-Soins modérés</p>
<p>Inventaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> Vêtements portés : tenue de voyage, Poids en Kg).Poids total en Kg/prix <p>Inventaire:- Vêtements de voyage; -pendentif avec symbole sacré en bois (poignet gauche).- Ceinturon en cuir, -des bracelets d'archer, -des gants en cuir, -1 paire de Cath"ali. +2(dép.sil.-escalade,-équilibre.)</p> <p>-1 Alassëa. +2 détection.</p> <p>-amulette de salut aquatique, Broche,</p>

	<p>Sac -1 Le Barda. : 250gr -1 potion de soins légers, .80gr -1 potion de soins modérés. .80gr -Cape elfique. 500gr -besace, .17gr TOTAL POIDS .927gr -10%= 835gr</p> <p>-Broche du loup argenté:mannequin de brindille: taille:tp,1dv(5 pv), initiative +2, vitesse 6m,CA 17, +2 attaque de griffes(1d3 -1 dégâts) espace occupé 75cm allonge 75cm. For 9, dex 13, Con 10, Int 9, Sag 10, Cha na.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arme, Bâton de bois, 2Kg Fléau d'arme léger, 2.5Kg Dague de maitre, .500Kg Dague coup de poing, .500Kg Arc long comp., 1.5Kg Flèche 16x, 1.2Kg Flèche de guerre, 16x 1.6Kg 9.8Kg total.
Richesse	Trésor : 0PP, 5PO, 8PA, 4PC. Poids : (nb de pièces x 0,17kg)
Charge	<ul style="list-style-type: none"> • Poids transportable : Charge légère jusque 29kg, Charge intermédiaire entre 29 et 58Kg, Charge lourde entre 58 et 83Kg. • Poids transporté : 10,635kg, sans sac : 9.8kg. • Encombrement : Léger, Intermédiaire ou Lourd <p>[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)].</p>
Description physique	
Description psychologique	

<p>Background</p>	<p>Yvhann de Yössmar, druide-rôdeur, fils de feu d' Ysmaë de Yössmar, Druide et ancien du conseil des sages de Thuldaë et fils de feu de Maëll Iilsdram, rôdeuse et gardienne rouge de notre ancien clan.</p> <p>Son prénom d'Yvhann fut choisi par les parents pour la seule et unique raison que lorsque sa mère Maëll, était dans sa grossesse, le clan reçut la visite d'un rôdeur humain qui avait été fortement blessé lors d'un combat avec une horde de goblinoïdes . Celui-ci fut très mal reçu par l'ensemble du clan, mais, le père de Yvhann, Ysmaë, le soigna et le logea durant le temps de sa convalescence. Durant les semaines qui suivirent, ils échangèrent sur des sujets passionnants, et il se créa entre les parents et l'humain, une fragile amitié, qui tenait plus du respect que d'autre chose. Le jour vint où l'humain devait partir et Ysmaë s'offrit de le reconduire jusqu'à la limite de leur territoire, ce que l'humain accepta volontiers.</p> <p>Sur le chemin, ils furent les proies de trois orques, un combat se déclencha puis l'humain se montra fort habile et meurtrier, il c'était débarrassé de deux orques et Ysmaë avait tenu l'autre à bonne distance, mais l'orque chargea en force avec une hache à deux tranchants vers lui et le renversa en le blessant sérieusement, Ysmaë perdit conscience. Lorsque l'orque monta sa hache pour l'abattre sur Ysmaë, c'est l'humain qui vint se mettre devant pour dévier le coup.</p> <p>Au réveil de Ysmaë, l'humain était sous le lourd poids de l'orque qui lui avait une épée qui lui traversait le corps. Il était trop tard, l'humain avait rendu l'âme, pour sauver celle du druide.</p> <p>Au retour, les parents décidèrent de donner le prénom du rôdeur à leur enfant.</p> <p>Les années passèrent et Yvhann se montra que très rarement, préférant la solitude que d'être avec les autres, en fait il se tenait toujours sur la cime des plus hauts arbres et y faisait le guet, absorbé par la multitude de vie qui bougeait sous lui. C'est là, d'ailleurs, qu'il trouva Floyr pour la première fois, le nid avait été abandonné et Yvhann y trouva deux oeufs. Seulement un des deux put être sauvé. Par la suite, ils furent inséparables et il devint par le fait même prisé par le clan, du fait qu'ils étaient toujours ensemble à faire le guet. Par la suite le clan appela Yvhann " La Sentinelle" et sa mère le prit sous son aile et lui montra tout ce qu'elle savait de son art du combat, à ce moment Yvhann avait préféré les tonfacs comme arme, il s'en servait continuellement comme levier, pour actionner la passerelle qui lui permettait de se hisser vers la vigie qu'il avait installée lui-même avec l'aide de Ysmaë. Puis s'aperçut rapidement qu'il avait un faible pour l'arc, il était devenu Rôdeur.</p> <p>Comme toute bonne chose a une fin, durant une nuit de pleine lune, le clan fut attaqué par des garous qui étaient menés par des drows, ils décimèrent l'ensemble du clan. Yvhann était avec deux autres amis du clan dans la vigie à ce moment-là, les Drows les avaient repérés et les garous attaquèrent la vigie et coupèrent son tronc. C'est grâce à la corde que Yvhann avait sur lui qu'ils purent s'en réchapper. Ils traversèrent la rivière et furent les lieux les plus vite qu'ils purent, mais les garous étaient rapides et meurtriers et de plus, Yvhann et ses deux amis se retrouvèrent face à un précipice qui descendait au côté de la chute et nul autre endroit où fuir. Ils firent face aux garous, trop nombreux et sauvages, les elfes n'avaient aucune chance et dans la fureur du combat Yvhann se jeta en bas de la falaise.</p> <p>À son réveil il partit vers un lieu que son père lui avait longtemps parlé, du fait qu'il avait été l'un des conseillers de ce lieu que l'on appelait "Le Saule" Thuldaë. Son voyage fut long et pénible, et grâce à Floyr, Yvhann trouva enfin Thuldaë mais le Saule venait d'être attaqué par une puissance démoniaque. Il aida à rebâtir et devint, après avoir été accepté et avoir participé à des missions pour le Saule, une fois de plus " La Sentinelle".</p> <p>Durant une accalmie, Yvhann qui inspectait les alentours tel un répurateur, se vit prendre prisonnier, par une puissance démoniaque et souterraine. Il en fut possédé mais il fut sauvé de justesse et c'est à ce moment qu'une chose divine se produisit, en cette forêt qu'il avait défendue plusieurs fois, il reçut une initiation magique interne, une forme de rêve initiatique où se tenait au centre de lui-même, Sylvanus. Se fait, le fit se tourner vers les arts druidiques, il en avait déjà les bases dû à son père, mais il lui manquait jusqu'à ce jour, une divinité, et il venait de la trouver.</p> <p>Depuis, il se retrouva à l'extérieur de cette magnifique forêt. Quelque chose en lui le poussa à aller plus loin, à découvrir d'autres horizons et natures, pour se parfaire.</p>
--------------------------	---