

Xarss Symryvvin appelé ; Krysyyor Daurgothoth

Race	Drow		
Age	110 ans		
Taille / Poids	(taille en) 1.70m / (poids en) 68kg		Avatar en 105*148
Région natale	(Mettre la Région de Féerune d'origine)		
Niveau	2		
Expérience	6000/10000		
Classe	Ensorceleur 1/Danseur de Bataille 2		
Alignement	Chaotique Neutre (0/0)		<i>« citation qui peut caractériser le personnage. »</i>
Divinité	Nil		
Guilde	La Main des Mystères		
Force	14 (+2)	Intelligence	16 (+3) [14 + 2 (racial)]
Dextérité	16 (+3) [14 + 2 (racial)]	Sagesse	14 (+2)
Constitution	10 (+0) [12 + -2 (racial)]	Charisme	18 (+4) [16+ 2 (racial)]

Compétences danseur de bataille niv 2/ ensorceleur niv 1.
 Danseur de bataille
 Nombre de points de compétence au niveau 1:(4+3)*4=28
 nombre de points par niveau: 4+3=7
 Ensorceleur
 nombre de points par niveau: 2+3=5
 Niv 1 Danseur de bataille/ Niv 1 ensorceleur=33 points
 Niv.1 Danseur de bataille/Niv.2 ensorceleur=40 points

Compétences de classe : (*=innées) Malus d'armure de 0 **Ensorceleur**

- Art de la magie : 2(Degré) + 3(modif. INT) = **+5**
- Artisanat (Pièges)* : 0(Degré) + 3(modif. INT) = **+3**
- Bluff* : 0(Degré) + 4(modif. CHA) = **+4**
- Concentration* : 2(Degré) + 0(modif. CON) = **+2**
- Connaissances (mystères) : 1(Degré) + 3(modif. INT) = **+4**
- Profession (Chasseur) : 1(Degré) + 2(modif. SAG) = **+3**

Compétences de classe : (*=innées) Malus d'armure de 0 **Danseur de Bataille**

- Acrobatie : 6(Degré) + 3(modif. DEX) +2(syn.)= **+11 (si malus)**
- * **Crochetage : 0(degré) +3(modif. DEX)= 3**
- Déplacement Silencieux : 1(Degré)* + 3(modif. DEX) +3 (familier) = **+7 (si malus)**
- Discrétion* : 4(Degré) + 3(modif. DEX) = **+7 (si malus)**
- Equitation* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3**
- Escalade* : 4(Degré) + 2(modif. FOR) = **+6 (si malus)**
- Escamotage : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3 (si malus)**
- Evasion* : 2(Degré) + 3(modif. DEX) = **+5 (si malus)**
- Natation : 0(Degré) + 2(modif. FOR) = **+2 (si malus)**
- Perception Auditive : 2(Degré) + 2(modif. SAG) +2(don vig.) +2 (drow)= **+8**
- Représentation (Danse): 4(Degré) + 4(modif. CHA) = **+8**
- Saut* : 5(Degré) + 2(modif. FOR)+2(syn.) = **+9 (si malus)**

Compétences hors-classe : (*=innées) Malus d'armure de 0

- Contrefaçon* : 0(Degré) + 3(modif. INT) = **+3**
- Déguisement* : 0(Degré) + 4(modif. CHA) = **+4**
- Détection* : 0(Degré) + 2(modif. SAG)+ 2(racial) +2 don vig.)= **+6**
- Diplomatie* : 0(Degré) + 4(modif. CHA) = **+4**
- Equilibre* : 3(Degré) + 3(modif. DEX) + 2(syn.)= **+8 (si malus)**
- Profession (investigation) : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = **+2**
- Estimation* : 0(Degré) + 3(modif. INT) = **+3**
- Fouille* : 0(Degré) + 3(modif. INT)+ 2(racial) = **+5**
- Intimidation* : 0(Degré) + 4(modif. CHA) = **+4**
- Maîtrise des cordes* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3**
- Premier secours* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = **+2**
- Psychologie* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = **+2**
- Renseignements* : 0(Degré) + 4(modif. CHA) = **+4**
- Survie* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = **+2**

Dons

- Attaque Réflexe (Niv1)
- Science du combat à mains nues (Classe)
- Vigilance (Familier à moins de 1,5m)
- Drow de haute naissance. (détection de la magie, détection du bien, lévitation)

Langues

Commune, commun des profondeurs (natale), elfique (raciale), draconien, langue des signes drow, Abyssale

<p>Caractéristiques</p> <p>Raciales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vision dans le noir. Vision dans le noir sur 36m • Vitesse de déplacement. 9m • Sommeil. Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil. Les elfes ne dorment pas, ils méditent. Cette "transe" quotidienne dure au minimum 4 heures et n'est pas exclue de rêves. • Bonus raciaux Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements • Passages Secrets et Portes Dissimulées. A 1,50 mètre, un jet de Fouille est automatiquement effectué. • Bonus racial. Bonus racial de +2 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive • Résistance à la magie. 11 + niveaux du personnage = 14 • Vulnérabilité à la lumière (Ext). Une exposition abrupte à une lumière vive (plein soleil ou sort de lumière du jour) les aveugle pendant 1 round) • Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques • Armes familières. Les drows savent tous manier l'épée longue ou la rapière, ainsi que l'arbalète de poing et l'arbalète légère. Cela remplace les armes familières des autres elfes • Pouvoirs magiques (Mag). 1 fois par jour - Lueurs féériques, Lumières Dansantes et Ténèbres. Ces pouvoirs sont semblables aux sorts du même nom, lancé par un ensorceleur du niveau du drow
---	--

<p>Caractéristiques de Classe</p>	<p>Général :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armes et armures. Il est formé au maniement des armes courantes ainsi que des armes suivantes : Arbalète de poing, Épée longue, Rapière Par contre, il n'est formé ni au maniement des boucliers, ni au port des armures <p>Ensorceleur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sorts. Un ensorceleur peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des bardes et des magiciens) appartenant à la liste de sorts d'ensorceleur et de magicien, à quelques exceptions près. Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts d'ensorceleur. Contrairement à un magicien ou à un prêtre, un ensorceleur n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée. • Appel de familier. L'ensorceleur a la possibilité d'appeler un familier, ce qui lui demande une journée entière et des composantes matérielles valant 100 po. Un familier est une créature magique qui ressemble à un petit animal, mais plus résistant et plus intelligent. Il est autant le compagnon que le serviteur du personnage. <p>Danseur de Bataille</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bonus à la CA. Au combat, le Danseur de Bataille captive et rend confus ses ennemis alors qu'il danse pour éviter les attaques. Tant qu'il ne porte aucune armure, il ajoute son bonus de Charisme à sa CA. De plus, il obtient un bonus de +1 à la CA au niveau 5, qui augmente de +1 tous les 5 niveaux suivants. Il possède donc un bonus total à la CA de +2. Ces bonus à la CA s'appliquent même contre les attaques de contact ou lorsqu'il est pris au dépourvu. Il ne les perd que s'il est incapable de se mouvoir ou sans défense et lorsqu'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde. • Combat à mains nues. Le Danseur de bataille s'entraîne longuement à se battre à mains nues, ce qui lui confère d'énormes avantages dans ce genre de situation. Ses attaques peuvent venir de ses poings, mais aussi des pieds, des coudes ou des genoux. Cela signifie qu'il peut même porter des attaques " à mains nues " alors que ses deux mains sont occupées à porter quelque chose. De plus, la notion d'attaque secondaire de main non-directrice n'a pas de sens quand il se bat à mains nues. Il bénéficie donc toujours de son bonus de Force entier sur les jets de dégâts à mains nues. En règle générale, les attaques à mains nues infligent des dégâts létaux, mais il peut choisir d'infliger des dégâts non-létaux s'il le souhaite et ceci sans malus sur son jet d'attaque. Ce même choix lui est offert en situation de lutte. L'attaque à mains nues du Danseur de Bataille est considérée à la fois comme une arme manufacturée et une arme naturelle pour les sorts et effets qui altèrent ou améliorent ces deux types d'armes (comme les sorts morsure magique et arme magique). • Danse de la bravoure impétueuse (Sur). Un danseur de bataille de niveau 2 ou plus avec un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties gagne la capacité d'inspirer le courage à ses alliés. Tous les alliés du danseur de bataille à 9 mètres ou moins gagne un bonus de +4 à leur jet de sauvegarde contre les effets de terreur pour un nombre de round égal à 5 + bonus de Charisme du danseur de bataille. Le danseur de bataille ne peut utiliser cette aptitude que s'il se trouve dans l'espace contrôlé d'un adversaire. Activer la Danse de la bravoure impétueuse est une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.
<p>Jets de Sauvegarde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : 0(Base)+0(modif.CON)+0(divers)= +0 • Réflexes : 3(Base)+3(modif.DEX) 0(divers)= +6 • Volonté : 2(Base)+2(modif.SAG) 0(divers)= +4 <p>6 contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements (racial) ; 6 contre les sorts et les pouvoirs magiques (racial)</p>

Caractéristiques en Combat

- Initiative : Initiative : 3(modif.DEX)
- BBA : **+2**
- Jet d'attaque :
 - Nom de l'arme corps à corps1 -Mains, pieds, coudes, genoux: 2 BBA+2(modif.FOR)+(bonus)= **1d20 +4**
 - Dégâts : 1d8+ 2 modif.FOR, critique x2)

 - nom de l'arme corps à corps2-Dague de maître - :
2BBA+2(modif.FOR)+1(Alt)=**1d20+5**
 - Dégâts : 1d4+2modif.FOR, critique 19/20x2)

 - nom de l'arme corps à corps2-Chaine clouté - :2BBA+2(modif.FOR)+(bonus)= +4, -4(pas de don maniemement d'arme exotique)**1d20**

 - Dégâts : 2d4+3modif.FOR, (x1.5 force arme à deux mains), critique x2. 5Kg.

 - Dague de maître ; à distance1 : 2BBA+ 3(modif.DEX)+1(Alt.)= **1d20+6**
 - Dégâts : 1d4+2 (force),critiquev19/20/x2, portée=3 m)

 - :arme à distance ;Dard: 2BBA+3(modif.DEX)+(bonus)= **1d20+5**
 - Dégâts :1d4+2(force) ,critique x2, portée= 6m)

- Magique :

Poing de pierre Transmutation [terre]

Niveau : Ensorceleur/Magicien 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Le mage transforme l'une de ses mains en redoutable poing de pierre vivante, bénéficiant ainsi d'un bonus d'altération de +6 en Force dans le cadre des attaques, des tests de lutte et de la destruction d'objets. De plus, il a droit à une attaque naturelle de coup (action simple) infligeant 1d6 points de dégâts auxquels on ajoute son nouveau bonus de Force (ou 1,5 fois ce nouveau bonus de Force s'il ne porte pas d'autre attaque pendant le round). S'il effectue une attaque à outrance, il peut porter ce coup en qualité d'attaque secondaire (malus habituel de -5 ou de -2 s'il possède le don Attaques multiples). Cependant, il ne saurait gagner plus d'une attaque de coup par round à l'aide de ce sort, même s'il possède un bonus de base à l'attaque élevé (+6 ou plus). Le poing du mage ne subit pas de modification de taille ou de forme, restant aussi souple et sensible que d'habitude.

Composantes matérielles : un galet sur lequel est gravé un poing stylisé.

• **CA :17=** 10 + Pro de l'armure +3 modificateur de DEX + éventuel bonus de bouclier +4 éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.

Contact :17= 10 +3 modificateur de DEX +4 éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.

Pris au dépourvu :14 = 10 + Pro de l'armure + éventuel bonus de bouclier +4 éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.

+3 sur la défensive.

+6 défense total

•Dés de vie Niveau 1 Danseur de Bataille: 8 PV+7niv.2)

•Dés de vie Niveau 1 Ensorceleur 1d4=3

Total Points de vie = 18.

Sorts

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

Nombre de sorts connus : (4/2/0/0/0/0/0/0/0/0)

Sorts connus :

Niv0 :

-Aspersion d'acide.

-Fatigue.

-Illumination

-Lecture de la magie

Niv1 :

-Armure du mage 1h/niv.+4ca.

-Poing de Pierre

Inventaire

- Vêtements portés :
 - Jinbei de soie noir, hakama de soie noir, Jika-tabi(chaussure)noir= Habit de moine). (0 Kg; prix 0 po)
 - Cape de soie noire. (0Kg ; Prix 5 PO)
 - Lunette de soleil en os. +2 pour échappé à l'aveuglement mais un malus de -4 en détection et fouille (0 Kg ; prix 2 PO)
 - Anneau de subsistance. (0 Kg ; prix 250 PP)
 - Ceinture à munitions. (.5kg ; prix 1po)

- Arme,

- dague de maître x4; (0.5kg ch= 2 Kg; prix 60 PP + 8 PO)
- Dardsx6;(o.25Kg ch=1.5 Kg;prix 3 PO)

- Havresac d'Hévard (Poids à vide: 2.5 Kg/200 PP prix, Poids actuel : 2.5Kg/prix).

Contenu :

- Chaine cloutée (5 Kg ; prix 25 PO)
- Allume feu (0 Kg ; prix 1 PO)
- Potion de soins légers X3 (0.24 Kg ; prix 15 PO)

Richesse

Trésor :

24PP, 0PO, 0PA, 0PC. Poids : (nb de pièces x 0,01kg)=0,24 kg

Charge

- Poids transportable : Charge légère jusque 0kg, Charge intermédiaire entre 0 et 0Kg, Charge lourde entre 0 et 0Kg.
 - Poids transporté : **6.50kg**, sans sac : **4.0kg**.
 - 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)].

Chat (Vorn)

Animal de taille TP

Dés de vie : 9

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+2 taille, +2 Dex+1 ajustement naturel), contact 15, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +5(BBA du maître +bonus DEX+ taille)/-12

Attaque : griffes (+5(BBA+dex+taille) corps à corps, 1d2-4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+5 corps à corps, 1d2-4) et morsure (+0 corps à corps, 1d3-4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +3 (2 du maître+1 sag)

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discrétion +14*, Équilibre +15(5 degré du maître), Escalade +6, Perception auditive +3, Saut +10

Dons : Attaque en finesse

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : domestiqué ou solitaire

Facteur de puissance : 1/4

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —**Combat**

Le chat aime s'approcher discrètement de sa proie.

Compétences. Le chat bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Escalade, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre. Il utilise son modificateur de Dextérité et non celui de Force pour ces derniers. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

Esquive extraordinaire (Ext). Si le familier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).

Transfert d'effet magique. Si le personnage le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son familier. Ce dernier doit se trouver à moins de 1,50 mètre de distance au moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la créature si celle-ci s'éloigne trop de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le familier revient à côté de l'ensorceleur. De plus, le personnage peut lancer directement sur son familier tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du familier (créature magique).

Lien télépathique (Sur). Le personnage dispose d'un lien télépathique avec son familier tant que celui-ci reste à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de la créature mais peut communiquer télépathiquement avec elle. À cause de la nature limitée du lien, seuls des sentiments généraux peuvent être transmis (comme la peur, la faim, le bonheur ou la curiosité). Notez que l'Intelligence limitée d'un familier de personnage de bas niveau restreint sévèrement ce qu'il est capable de comprendre ou de rapporter, et que même les familiers intelligents voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains.

En raison du lien unissant le familier à son maître, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet. Par exemple, si le familier observe une pièce que le personnage n'a jamais vue, ce dernier peut s'y téléporter comme s'il l'avait personnellement observée.

Vigilance (Ext). La présence du familier affûte les sens de son maître. Tant que la créature se trouve à portée de main (au sens littéral), le personnage bénéficie du don Vigilance.

Description physique Un drow d'assez grande taille et rasé au physique très découpé dû à son grand entraînement et ses étirements régulier. Portant très peu de matériel sur lui, préférant voyager léger. Visage presque impassible aux sentiments mais si vous osez quelque peu vouloir faire la conversation avec lui il dévoilera rapidement un coté sociable et rieur.

Description psychologique Xarss est un être à part aux us et coutumes de sa race. Il eut une enfance Normale (aux vues des Drows), laissant aller sa nature mauvaise sans en remettre en question ni les actes, ni les aboutissements. Récemment, ayant eu une forme de révélation personnelle, il décida d'abandonner les forces obscures pour s'offrir à la lumière. Il s'écarta des lignes de conduites de sa famille cherchant à expier ses fautes passées. Ayant depuis peu eut une forme de révélation toute personnel, égocentrique et à la fois, contraire à la logique de la compréhension de sa propre famille. Jouant dans la zone grise de ses humeurs parfois meurtrières et en d'autre occasion pleine de compassion, il aime se heurter à ses valeurs et ses principes personnel dépassant en tout temps son coté sombre. Travaillant sans cesse à garder la voie lumineuse et repoussant les limites de sa nature, il arbore fièrement un comportement exemplaire du contrôle de soi ; parfois il échoue lamentablement car l'on peut sortir des forces sombres mais la noirceur reste toujours présente. Justicier, certains en sont persuadé ; traître, sa famille en est certaine : Pour lui, il exerce sa rédemption en devenant celui qui repoussera les forces sombres qui oppressent ce monde de leurs fanges exécration et dominatrices.

Background

Xarss Symryvvin.

Ce fils délaissé par la matrone Merenwen Symryvvin à été placé très tôt, loin d'elle, de ses machinations et de sa prêtrise. Étant l'une des plus grande Prêtresse sinon la plus grande de Lloth elle décidait de ne pas s'encombrer d'un fils, préférant de loin ses filles qui avaient un avenir beaucoup plus prometteur. Elle avait d'ailleurs, toujours regretté son aventure avec un noble ensorceleur ténébreux qu'elle avait laissé venir dans sa couche pour la divertir et la combler. Celui-ci qui se spécialisait dans l'étude des dragons et de leurs grandiose pouvoir. Il avait bien servi à plusieurs reprises lors des nombreuses escapades à la surface, lui rapportant multiples composantes rares et autres petits trésors magiques. Vint un jour où il ne revint pas de la surface, délaissant ainsi les demandes nocturnes de Merenwen qui pour se venger décidait d'écarter Xarss de son entourage.

Xarss avait toujours aimé l'art du combat et souhaitait terminer son entraînement auprès de son oncle Pharum Symryvvin mais comme il n'était pas aimé de sa génitrice, elle fit tout en son pouvoir pour lui interdire la suite de son entraînement avec son oncle pour poursuivre son rêve. Elle tentait de l'envoyer, contre son gré à Melee-Magthere mais rapidement Xarss se débrouilla habilement pour quitter et convaincre sa génitrice de l'utiliser plus adéquatement dans les missions extérieures auprès des marchands mais surtout auprès des esclavagistes. Il se spécialisait alors dans sa forme de combat, un mélange martial et d'art de la scène pour divertir les esclaves, il devint donc au fil des années un danseur de bataille.

Ayant découvert son art magique avec son paternel, ce dernier le formait plus vers un ensorceleur de combat lui demandant même de passer plus de temps dans le Braeryn et ainsi de se marier avec la rognure locale pour acquérir les us et coutumes des bannis et autres fourbes de tout acabit. Xarss commençait à s'apercevoir qu'il n'avait pas la fibre aussi maligne que ses semblables et passait la plupart de ses temps libres dans le bazar, Duthcloim, et Estmyt où il apprendra les rudiments de la disgrâce et de ces tars. Son corps commençait à collectionner les balafres mais aussi à prendre l'allure résistante et ses poings devenaient de plus en plus redoutés.

Tranquillement son nom commençait à voyager, même au-delà de Menzoberranzan comme étant rude bagarreur stylisé au atout magique.

C'est auprès d'un marchand étranger ami de son paternel, dans Duthcloim qu'il entendit parler d'une secte monastique qui oeuvrait à la surface mais disait-on, avait quelques adeptes et un maître dans la région de Dolblunde l'ancienne citée des gnômes de roche et ce, auprès du repère de Daurgothoth le Glas Rampant, le dracosire noir. A cette histoire Xarss eut des frissons pour la première fois de sa vie, il venait de trouver sa véritable voie. Tout ceci fut confirmé par son paternelle et le jeune fou organisait une équipe pour s'y rendre. Il trouvait la citée, les adeptes et le maître, un Tiefelin plus que redoutable. Ce qu'il apprit avant tout était de se débarrasser de sa rage, sa colère et maîtriser la force noire qu'il avait en lui pour la transposer en force de lumière. Ce ne fut guère long avant que Xarss devienne un élève discipliné et assidu. Ce fut pour lui le moment décisif pour son avenir, plus il avançait plus il entrevoyait mal sa suite auprès de sa famille. Le maître lui apprit qu'il y avait un endroit à la surface où il pourrait approfondir son étude et lui recommandait fortement de s'y rendre, en lui remettant une carte sommaire avec des explications simples et pratiques pour rejoindre l'Ordre du Corbeau.

Son retour à Menzoberranzan fut pénible et beaucoup plus troublant qu'il ne l'aurait cru mais fut l'une des plus profitables et éprouvantes missions qu'il eut, à ce jour, à traverser. Une fois de retour auprès de sa génitrice il réussit à la convaincre d'aller en mission pour le compte de la Maison des Symryvvin.

Au début elle lui confiait de continuer de prendre contact avec les Duegars, les autres cités et même d'aller à la surface pour continuer le travail commencé par son maudit père qui avait eut la désobligeance de ne pas revenir avec ses précieux trésors. Les missions se succédèrent mais jamais plus il n'entendit parler de son Paternel qui semblait-il avait disparu en poursuivant les traces d'un dragon.

Le temps vint qu'une mission d'importance lui fut donnée, une mission qui pourrait lui donner la chance de devenir officier auprès des esclaves de la Famille. Il acceptait d'aller à la surface pour cette mission qui était de ramener des esclaves en Outreterre mais il décidait de briser les chaînes de ce commerce qui l'avait toujours répugné et comme son père, ne revint jamais auprès de sa génitrice, ni même en Outreterre.

Il disparut momentanément de la circulation et son nom fut oublié jusqu'au moment, par une journée grise, il frappait au porte du sanctuaire monastique de l'Ordre du Corbeau. Sa déception fut grande quand il se retrouvait face à un monastère vide.

Il cherchait en vain leurs traces et entendit parler par les ménestrels que l'Ordre n'avait plus d'endroit précis et que les adeptes parcouraient les quatre coins du monde en solitaire.

Depuis ce jour il erre ici et là à aider les moins nantis de ce monde cherchant à servir de façon désintéressée mais le malheur de sa race fait de lui un être que l'on

