
ELANDRA VALCOR
HOMEBREW

ELANDRA VALCOR
LA MAGICIENNE DU SOUFFLE GELÉ

Elandra Valcor, magicienne elfe des Archives de Marrogate, parcourt les terres oubliées pour percer les secrets du Souffle et maîtriser sa magie de givre, quitte à découvrir le prix terrible de son pouvoir.

PRÉSENTATION

Elandra Valcor est une elfe des Archives de Marrogate, érudite devenue aventurière depuis la chute des murs. Habituée aux cartes anciennes, aux manuscrits incomplets et aux récits d'un monde qu'elle n'avait jusque-là connu qu'à travers les livres, elle a répondu à l'appel pour confronter enfin ces connaissances à ce qui existe réellement au-dehors.

Grande et élancée, Elandra porte de longs cheveux châtain cendré parcourus de mèches argentées, un manteau de voyage bleu nuit et un imposant grimoire qu'elle garde presque toujours à portée de main. Sa magie se manifeste principalement par le froid et le givre : cristaux suspendus dans l'air, souffle glacé et fines traînées de glace accompagnent souvent ses incantations.

Calme, observatrice et méthodique, elle préfère comprendre avant d'agir et pose parfois une question de trop lorsqu'un phénomène éveille sa curiosité. Elle n'est toutefois pas une universitaire incapable de quitter ses livres : Elandra sait que, désormais, les réponses qu'elle cherche se trouvent probablement au-delà de Marrogate.

Aux autres membres des Marches, elle se présente simplement comme une magicienne des Archives venue cartographier, apprendre et rapporter ce que le monde a oublié.

« Les cartes peuvent mentir. Les ruines, beaucoup *moins.* »

--- Elandra Valcor

SON HISTOIRE

Elandra a grandi dans les Archives de Marrogate, au milieu des cartes anciennes, des traités incomplets et des récits de l'Ancien Monde. Elle s'est très tôt intéressée aux textes décrivant le Souffle de la déesse, cette puissance dont les érudits pensaient qu'elle était à l'origine de la magie.

Pendant des années, elle a étudié des formules que personne ne savait plus utiliser. Certains ouvrages se contredisaient. D'autres contenaient des passages manifestement erronés. Elle a néanmoins continué à les recopier, à les comparer et à chercher ce qui pouvait encore être vrai.

Puis, un soir, alors qu'elle répétait une formule ancienne, l'eau contenue dans son encrier s'est figée. De petits cristaux ont commencé à recouvrir la table et les livres qui l'entouraient.

Pour la première fois, sa magie avait répondu.

Depuis, Elandra parvient à canaliser le Souffle sous la forme du froid et du givre. Mais elle ne comprend pas pourquoi cette magie lui est venue, ni ce qu'elle consume réellement.

Lorsque les murs sont tombés, elle s'est souvenue d'un ancien récit décrivant des champs où la neige tombait sans jamais fondre. Peut-être ces terres existaient-elles encore. Peut-être avaient-elles conservé quelque chose de la puissance de la déesse.

Elandra a répondu à la cloche de Marrogate pour découvrir ce qui subsiste au-delà des murs et apprendre à maîtriser une magie dont personne ne connaît encore toutes les conséquences.



SES RÉPONSES AUX TROIS QUESTIONS DES MARCHES

1. D'où viens-tu exactement, et qu'y laisses-tu derrière toi ?

Elandra vient des Archives de Marrogate, où elle travaillait comme copiste et étudiait les anciens traités de magie. Elle y laisse son maître, ses recherches inachevées et un ensemble de notes qu'elle n'a pas osé publier, par crainte de la réaction des autres érudits.

2. Comment nommes-tu les mille ans ? Pourquoi ce mot-là ?

Le Long Deuil. Elandra considère que Marrogate a passé mille ans à pleurer une déesse dont elle a progressivement oublié jusqu'au nom. À ses yeux, les habitants ont fini par confondre la préservation de leurs traditions avec celle de la vérité.

3. Pourquoi as-tu répondu à la cloche ?

Pour le savoir. Elandra cherche à comprendre l'origine du Souffle, les raisons de son retour et le prix de son utilisation. Elle espère également retrouver les terres de neige éternelle mentionnées dans les anciens récits, convaincue qu'elles pourraient renfermer une partie des réponses.

« On nous a appris à craindre la magie. Jamais à *comprendre ce qu'elle nous demandait en retour.* »

--- Elandra Valcor

SES ATTACHES À MARROGATE

Je lui donnerais un lien institutionnel avec Maître Élyon, le Premier Archiviste. Il connaît ses recherches et attend d'elle des comptes rendus précis de ses expéditions. Cela ne signifie pas nécessairement qu'il approuve ses expériences magiques. Elandra n'aurait pas encore pris position dans les conflits entre l'Ordre de la Promesse et les Deux-Visages. Elle estime que les deux courants détiennent peut-être des fragments de vérité, mais se méfie de ceux qui prétendent connaître avec certitude les intentions de la déesse. Elle aurait aussi une raison personnelle de s'intéresser à la disparition d'Ilse Varenne : une expédition sans survivants est autant une tragédie qu'une perte de connaissances sur le monde extérieur.

SA FICHE DE PERSONNAGE

HÉRITAGE ET CARACTÉRISTIQUES

Élément	Choix
Nom Elandra	Valcor
Ascendance	Elfe
Communauté	Liée au savoir (Loreborne)
Quartier	Les Archives
Classe	Magicienne
Sous-classe	École du savoir
Domaines	Codex et Splendeur
Trait d'incantation	Connaissances

Le choix de la communauté lui donne l'avantage sur les jets concernant l'histoire, la culture ou la politique d'une personne ou d'un lieu important. Son ascendance elfique lui permet notamment de marquer 1 Stress pour obtenir l'avantage à un jet de réaction et de bénéficier d'une activité de temps libre supplémentaire lorsqu'elle entre en transe pendant un repos.

CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Valeur
Connaissances	+2
Agilité	+1
Instinct	+1
Présence	+0
Finesse	+0
Force	–1

SES RESSOURCES

Elément	Valeur
Points de vie	5
Stress	6
Espoir initial	2
Évasion	12 avec l'armure choisie
Maîtrise	1
Score d'armure	3
Seuils de dégâts	6 / 12

Valeurs calculées avec une armure matelassée de niveau 1, qui confère +1 en Évasion.

SES TROIS CARTES DE DOMAINE

Grâce à la capacité Préparée de l'École du savoir, Elandra reçoit une troisième carte de domaine dès sa création. Sa capacité Adepte permet également de marquer 1 Stress à la place de dépenser 1 Espoir pour utiliser une Expérience, en doublant alors son bonus pour le jet concerné.

Codex · Niveau 1

Livre d'Ava

Son grimoire de givre. Il donne accès à Pic de glace, une attaque à distance qui inflige 1d6 dégâts physiques au niveau 1, ainsi qu'à Poussée de puissance, qui repousse un adversaire au contact et lui inflige des dégâts magiques.

Il contient aussi Armure de Tova, une protection magique qui augmente temporairement le score d'armure d'une créature que tu touches en dépensant 1 Espoir.

Codex · Niveau 1

Livre d'Illiat

Son grimoire de magie utilitaire. Il permet d'endormir un adversaire, de déclencher un barrage de projectiles magiques et d'établir une communication télépathique. Ces sorts sont intéressants pour une campagne où il faudra parfois éviter les affrontements et communiquer dans des situations dangereuses.

Splendeur · Niveau 1

Trait lumineux

Son attaque de soutien. Elle peut effectuer un jet d'incantation contre une cible à portée lointaine et, en cas de réussite, dépenser 1 Espoir pour lui infliger 1d8+2 dégâts magiques au niveau 1. La cible devient temporairement vulnérable et se met à briller.

Je donnerais au Trait lumineux l'apparence d'un rayon de lumière bleutée qui recouvre sa cible de cristaux de givre. Cela ne change pas son effet mécanique.

SON ÉQUIPEMENT

Je lui donnerais une baguette magique servant de focalisateur, ainsi qu'une petite dague secondaire. La baguette utilise les Connaissances, possède une portée lointaine et inflige 1d6+1 dégâts magiques au niveau 1. La dague utilise la Finesse et inflige 1d8 dégâts physiques au contact.

Son armure matelassée serait dissimulée sous un épais manteau de voyage bleu nuit, adapté aux expéditions. Elle porterait également une sacoche de copiste, des fioles d'encre, du matériel de voyage et le livre qu'elle essaie de traduire, qui constitue son objet de classe.

Ce livre pourrait contenir une version particulièrement ancienne du récit des champs de neige éternelle. Pour le moment, Elandra ne saurait pas si cette description est une métaphore religieuse ou le témoignage d'un lieu réel.

SES DEUX EXPÉRIENCES

Je retiendrais « **Copiste des Archives** » +2 et « **Sang-froid face à l'inconnu** » +2.

La première lui servirait lorsqu'elle tente de déchiffrer des inscriptions, comparer des documents ou reconnaître des éléments issus de ses études. La seconde représenterait sa capacité à conserver une démarche méthodique lorsqu'une expérience magique devient inquiétante ou qu'une découverte remet en question ses connaissances.

Ces Expériences ne remplacent pas les sorts. Elles peuvent améliorer un jet lorsque leur application est pertinente dans la situation.

SA PERSONNALITÉ AUTOUR DE LA TABLE

Elandra ne serait pas froide ou hautaine sous prétexte qu'elle maîtrise le givre. Je l'imagine plutôt patiente, curieuse et légèrement obsessionnelle lorsqu'elle découvre quelque chose qu'elle ne comprend pas.

Elle respecte les connaissances de ses compagnons, même lorsqu'ils n'ont aucune formation académique. Un rôdeur qui sait reconnaître les traces d'une créature possède, à ses yeux, un savoir aussi précieux que celui d'un archiviste.

Son défaut serait de chercher à comprendre un phénomène alors que les autres ont déjà compris qu'il était temps de partir.

Et lorsqu'un compagnon lui demande pourquoi elle prend autant de risques pour étudier le Souffle, elle pourrait simplement répondre :

« Parce que si nous renonçons à le comprendre, nous laisserons d'autres décider de ce qu'il faut en faire. »

POINT EN ATTENTE DE VALIDATION MJ

La mécanique d'Elandra ne nécessite pas de règles maison. En revanche, son lien avec le givre est en partie narratif : Pic de glace est bien un sort de glace officiel, mais ses autres sorts ne gagnent ni dégâts supplémentaires ni effet d'immobilisation du seul fait de leur apparence glaciale.

Son livre à traduire et sa recherche des neiges éternelles peuvent être considérées comme des propositions d'accroches, plutôt que comme des secrets déjà établis du monde.

Pour sa première expédition, Elandra pourrait chercher à rejoindre un groupe qui part étudier les pierres noires sur la route de Rouillemer. Leur étrange effet sur les objets métalliques lui fournirait une occasion concrète d'enquêter sur les anomalies du monde extérieur. Et, surtout, elle aurait une raison de revenir pour partager ses observations avec les Archives.