



TREBOR, FIRBOLG DRUID

TRÉBOR, DRUIDE FIRBOLG

Si les Jeunes Royaumes et Arnor sont essentiellement peuplés d'humains, il existe quelques races non-humaines, parmi lesquelles les Firbolgs.

Les Firbolgs forment un peuple sylvestre de chasseurs-cueilleurs rassemblés en petites communautés vivant en colonies au cœur des grandes forêts. Leur nature curieuse les pousse parfois hors de l'abri des frondaisons mais leur contact avec les hommes se limitent à du troc dans les villages humains en bordure des zones boisées. Bien que peu belliqueux, les Firbolgs surveillent leurs forêts grâce à un ingénieux réseau de tours de guet construites dans les arbres et souvent invisibles pour un œil autre que Firbolg.

LES FIRBOLGS AUJOURD'HUI

Le peuple Firbolg est aujourd'hui présent principalement dans la Grande Forêt Orientale qui borde le royaume d'Orcande. Les relations avec les Orcandiens, jadis paisibles, se sont détériorées depuis la fin de la Guerre des Jeunes Royaumes et la montée en puissance du baron Ildany d'Orcande qui lorgne sur les territoires forestiers des Firbolgs et sur les immenses ressources en bois de ces régions. Plusieurs villages Firbolgs ont déjà fait les frais de cette nouvelle politique d'expansion.

TRÉBOR, DRUIDE FIRBOLG

Trébor est un druide du peuple Firbolg. Natif du Bois-des-Eaux-Sombres, il pratique une magie de guérison et de bienveillance, préparant onguents et potions à partir des plantes et des racines qui poussent dans cette région marécageuse de la Grand Forêt Orientale. Bien qu'il possède une cahute sur un îlot au centre des marais, Trébor est un voyageur, parcourant la forêt et ses abords pour prodiguer des soins et des conseils à qui en a besoin. Il est accompagné dans son périple par une chouette nommée Ylda. Trébor connaît aussi la magie des racines et peut dans une certaine mesure parler aux arbres et aux créatures de la forêt. Fondamentalement non violent, il préférera la discussion ou la fuite plutôt que la confrontation physique.

LES FIREBOLGS ET LES DÉMONS

Issu de la nature bienveillant, Trébor abhorre les manifestations démoniaques. Le peuple des Firbolgs a payé un lourd tribut à la Guerre des Âmes. La partie nord de la forêt, proche de la Porte d'Ashaï, est encore profondément marquée par l'influence des démons d'Ashaï dont on dit que certains auraient échappé à la destruction et se cacheraient dans les profondeurs de la forêt. Les Firbolgs évitent la partie septentrionale de la forêt depuis ce triste épisode.

AVENTURES ET PÉRIPÉTIES

> Plusieurs villages Firbolgs sont attaqués par d'étranges créatures venues du nord. On parle de démons d'Ashaï. Les Firbolgs étant par nature pacifiques, Trébor est sorti de la forêt dans le but d'engager un groupe de mercenaires humains pour combattre les créatures démoniaques.

> Les autres PJ fuient devant un danger (à déterminer) et trouvent refuge dans la Grande Forêt Orientale. Certains des membres du groupe sont blessés. Trébor les rencontre et leur propose son aide.

> Des mercenaires Orcandiens ont capturé des Firbolgs ; ils comptent les vendre comme esclaves. Les prisonniers sont placés dans des cages et transportent vers le marché. Le groupe de PJ rencontrent les esclavagistes. Vont-ils les laisser perpétrer leur ignoble forfait ou vont-ils délivrer les captifs ?

> On raconte qu'au nord de la Grande Forêt se trouve un temple maudit, perdu dans la végétation. Ce temple renfermerait une clé permettant de ré-ouvrir la Porte d'Ashaï ; un groupe de fanatiques religieux est en chemin pour le temple. Les PJ, accompagné d'un guide Firbolg nommé Trébor, ont pour mission d'empêcher les fanatiques de mettre la main sur la clé maudite.

> Ayant franchi par mégarde un portail magique, Trébor se retrouve à Meld, dans le royaume de Tilia. Perdu et désorienté dans un environnement urbain qu'il ne comprend pas, il cherche de l'aide pour regagner sa forêt natale. Au détour d'une ruelle, ils tombent sur les autres PJ.

> Un ami des PJ a été empoisonné ; ses jours sont comptés et le seul antidote est une préparation dont seuls les Firebolgs ont le secret. Le groupe se met donc en quête d'un Firbolg et tombe sur Trébor. Les aidera-t-il à sauver leur ami ?