

Alizée

Votre histoire

Depuis votre naissance, vous êtes tout ce qu'il y a de plus veinarde. Probablement une dérive magique aléatoire, ou peut-être un signe du destin.

Cette faculté pourrait vous rendre extrêmement puissante, car vous pourriez par exemple tenter un rituel n'ayant qu'une chance sur cent de réussir de manière assez confiante. Néanmoins, elle risquerait aussi, si quelqu'un venait à la découvrir, de lui donner l'idée de vous utiliser pour servir ses intérêts.

Vous vous êtes résolue à la garder secrète, mais vous aviez néanmoins envie d'en savoir plus. Vous avez donc décidé de vous faire prendre comme apprentie à la Ligue, dans le but d'améliorer votre maîtrise de l'air afin de mieux comprendre ce phénomène. Et parce que, il faut bien l'avouer, faire partie de la Ligue, c'est vraiment la classe.

A l'époque, vous étiez d'un niveau passable dans cet élément. Néanmoins, par chance, l'examen d'entrée consistait en un QCM : vous avez donc simplement coché des cases au hasard, et vous voici !

Eole a rapidement senti que vous n'étiez pas aussi douée que les tests le laissaient penser, a donc progressivement délaissé votre enseignement jusqu'à ne plus vous voir que ponctuellement.

Depuis, vous travaillez quotidiennement seule à la bibliothèque, cherchant toutes les références possibles et imaginables au hasard.

Il y a 5 mois, votre chance s'est manifestée de manière particulièrement remarquable : alors que vous vous promeniez dans les jardins de l'air, un énorme diamant vous est littéralement tombé dessus.

Vous n'aviez pas vraiment d'endroit où le mettre en sûreté, mais Océane possède un coffre facilement accessible mais inviolable, à moins bien sûr de tomber par hasard sur la bonne combinaison (qui se trouve être 4218). Comme elle ne semble jamais s'en servir, vous y avez mis le diamant, dissimulé par un sort d'illusion mineur afin de le cacher au premier abord si elle venait à utiliser son coffre sans se douter de rien.

Les autres membres

Vous ne passez pas beaucoup de temps avec Eole, et ce dernier n'est de toute façon pas très bavard et est toujours perdu dans ses pensées.

Vous ne connaissez pas non plus beaucoup les autres maîtres.

En revanche, vous passez la plupart de vos soirées avec les autres adeptes. Vous les appréciez tous, et vous faites le plus souvent équipe avec Coralyne lorsque vous jouez aux cartes car Efira et Peter préfèrent être ensemble. Heureusement, votre chance semble savoir qu'elle ne doit pas s'appliquer de manière trop flagrante lors de ces moments de convivialité. Les autres soirs, vous jouez du piano : vous laissez vos doigts se balader au hasard sur les touches et le résultat est varié mais toujours agréable.

Événements récents

Depuis quelques jours, votre maître vous paraît encore plus distant qu'à l'ordinaire, vous accordant à peine un regard au passage. Il semblait très loin dans ses pensées, rêveur.

Vous n'avez pas plus d'informations que les autres au sujet de sa mort, qui vous affecte personnellement.

Vous avez, avec les autres, commencé à réfléchir aux mobiles, aux suspects potentiels.

Mais depuis, le trou noir : impossible de vous rappeler ce que vous avez fait l'après-midi. Vous reprenez connaissance debout dans un lieu inconnu, une sorte de cimetière sous-terrain, entouré de vos 6 confrères.

Pour ne pas attirer l'attention sur vous, mieux vaut faire dans un premier temps comme si de rien était : tout va bien, vous savez comme tous les autres où vous êtes et ce que vous faites ici.

Vos objectifs

1) Comprendre ce qui vous est arrivé, ce que vous faites là. Comprendre également ce qui est arrivé à Eole, ce n'est probablement pas sans lien. Plus généralement, découvrir ce qui se trame et peut vous concerner.

2) Éviter que l'on découvre votre chance incroyable. En plus de risquer de donner des idées aux autres, s'ils découvrent que vous êtes d'un niveau passable en air et que vous n'avez donc rien à faire dans la Ligue, vous serez probablement expulsée.

Chance

Lors du murder, vous aurez un contrôle absolu de la RNG : si un dé est lancé par les personnages, vous pourrez choisir son résultat (faire sentir votre souhait au meneur, qui trichera discrètement).

De plus, si vous avez le Livre en main pendant suffisamment longtemps, le meneur vous donnera une information utile que vous y trouvez (limité à une fois).