

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).

Coralyne

Votre histoire

Il y a plusieurs années, vous vous êtes découvert une faculté étonnante : vous pouviez utiliser voire absorber la puissance magique vous environnant. Vous avez rapidement découvert que cette caractéristique était typique de l'éther.

Ce cinquième élément, très minoritaire, est mal connu et (donc) particulièrement mal perçu : dans l'imaginaire collectif, c'est l'élément qui déclenchera l'apocalypse, par exemple du fait de l'émergence d'un maître de l'éther qui absorberait toute la puissance magique du monde pour le dominer. Bref, rien de très enthousiasmant.

Vous ne vous sentez pas du tout de telle velléité : vous voulez simplement vivre votre vie, tranquillement. D'ailleurs, contrairement à ceux rattachés à un autre élément, votre philosophie de vie n'est pas très bien définie, elle varie en fonction des éléments auxquels vous êtes exposée.

Dans une période de penchants aventureux, vous avez décidé de tenter l'expérience d'étudier à la Ligue. Grâce à la proximité de la maîtresse de l'eau, votre maîtrise de cet élément a été temporairement améliorée, vous permettant de garder un contrôle suffisant sur vous pour réussir l'examen et être accepté.

Depuis, vous étudiez tranquillement, sans faire de vague afin que personne ne découvre votre secret et risque de vous considérer comme une menace.

L'éther vous permet de sentir les éléments vous entourant, et vous diriez qu'en ce moment la Ligue est clairement prédominée par le feu. C'est une impression générale, votre ressenti n'est pas plus précis.

Les autres membres

Vous passez la plupart de vos matinées avec Océane. Elle ne vous apprend pas particulièrement à manipuler de grandes quantités d'eau de manière spectaculaire, mais prend plutôt place à vos côtés pour de longues séances de méditation ou parfois de tai-chi.

Vous ne connaissez pas beaucoup les autres maîtres, mais votre don vous suggère que Luther est globalement le plus puissant et Eole le plus faible.

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 Alizée lorsque vous jouez aux cartes car Efira et Peter préfèrent être ensemble. Vous formez une excellente équipe, Alizée n'est pas l'apprentie de l'air pour rien ! D'ailleurs, les autres soirs, elle joue du piano, et elle semble à chaque fois improviser une musique toujours plus agréable.

Événements récents

Il y a quelques jours, Eole s'est mis à s'intéresser tout particulièrement à l'éther. Vous vous êtes tout de suite dit qu'il avait découvert votre secret, ou tout du moins le soupçonnait fortement.

Vous avez paniqué : que faire ? Aller le voir ? Fuir ? Faire comme si de rien était ? Vous n'en dormiez plus, en perdiez l'appétit.

Finalement, vous avez décidé, donnant peut-être raison à ceux voyant l'éther comme la destruction incarnée, d'éliminer la racine du problème. Prenant votre courage à deux mains, vous avez récupéré dans la grotte de glace l'extrémité d'un stalagmite particulièrement pointu, et vous l'avez poignardé dans son sommeil. Pour brouiller les pistes et effacer les preuves, vous avez ensuite mis le feu au cadavre.

Le lendemain matin, vous avez fait semblant de réfléchir aux mobiles, aux suspects potentiels avec les autres.

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. Plus généralement, découvrir ce qui se trame et peut vous concerner.

2) Ne pas vous faire démasquer. En particulier, découvrir ce qu'Eole savait exactement, afin de savoir si vous êtes réellement en danger.

Maîtrise de l'éther

Tout d'abord, lorsque vous vous trouvez dans un lieu rattaché à un élément, votre maîtrise en est temporairement augmenté d'un point.

De plus, entrer en contact avec un artefact améliore pendant quelques temps votre maîtrise de l'élément correspondant.

Ignacius

Votre histoire

Même pour un maître, vous êtes particulièrement puissant dans votre élément de prédilection. Néanmoins, vous êtes probablement plus faible que la moyenne dans les autres éléments, ce qui vous rend finalement assez vulnérable.

Au fil des ans, différents complots visaient à vous éliminer. Vous avez toujours réussi à les déjouer, mais vous n'avez jamais trouvé de preuve concrète, et encore moins de quoi les rattacher à un adversaire en particulier.

Ce phénomène semble s'être amplifié depuis un peu plus d'un an. En particulier, vous sentez une force s'accumuler au sein même de la Ligue, comme si un rituel de grande envergure se préparait.

Vous n'en avez jamais rien dit à personne, faute de preuve mais surtout au cas où vous fassiez confiance à la mauvaise personne et lui donniez encore plus de moyens de vous faire tomber.

Les autres membres

Votre apprentie de l'année est particulièrement douée, vous vous retrouvez en elle, et vous donnez le meilleur de vous-même pour la former. Il n'est pas impossible qu'elle vous remplace un jour, mais vous n'êtes quand même pas pressé qu'il arrive : cette place, quoiqu'exposée, vous convient très bien pour l'instant. Vous passez la plupart de vos matinées avec elle. Vous l'entraînez à différents arts martiaux et à l'usage d'armes blanches variées.

Vous ne connaissez pas beaucoup les autres apprentis.

Quant aux autres maîtres, vous ne les connaissez pas beaucoup car vous évitez de vous rapprocher d'eux, au cas où. Évidemment, vous n'appréciez particulièrement pas Océane puisqu'elle représente l'élément opposé, mais tout de même un peu plus que ce à quoi vous vous attendriez, de sorte que toute interaction cordiale avec elle n'est pas impossible.

Événements récents

Lorsqu'Eole a soudain changé de comportement et s'est mis à se renseigner sur l'éther, vous l'avez soupçonné d'être l'instigateur de tout cela et de chercher un moyen d'en finir rapidement au moyen d'une arme contre laquelle vous ne sauriez lutter.

Mais finalement, sa mort vous a mis le doute. Il a été brûlé, on a donc clairement cherché à vous faire porter le chapeau. Peut-être était-il finalement votre allié, ayant mis le doigt sur quelque-chose, et votre adversaire l'a-t-il réduit au silence ?

Vous avez alors, avec les autres, commencé à réfléchir 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.

2) Découvrir l'identité de votre mystérieux adversaire, et déjouer son plan, quel qu'il soit.

Efira

Votre histoire

Pour une apprentie, vous êtes particulièrement puissante en feu, et votre pouvoir n'a fait que se renforcer depuis que vous êtes ici.

Votre but dans la vie : dominer les autres. Vous voulez leur faire savoir qui c'est la patronne, gagner de l'ascendant sur eux, et écraser sous votre talon ceux qui résistent.

A terme, vous pourriez probablement remplacer Ignacius qui, impressionné par votre talent, est déjà dans votre poche, lorsqu'il sera trop vieux ou qu'il lui sera arrivé un accident malencontreux. De là, avec doigté, vous pourriez progressivement prendre le contrôle de la Ligue, et devenir ainsi la maîtresse du monde. Mais vous êtes tout sauf patiente : vous voulez agir au plus tôt, tant que vous êtes dans la place.

Vous avez rapidement déterminé le maillon faible parmi les 4 maîtres : Eole.

Contrairement à Ignacius qui se méfie de tout le monde, à Océane qui a sûrement érigé des protections particulièrement coriaces ou à Luther qui vous paraît le plus puissant des maîtres, il semble à peine conscient que d'autres individus existent et sont susceptibles de chercher à lui nuire.

Votre plan : le soumettre par un sortilège d'amour.

Néanmoins, ce genre de magie est vraiment difficile à bien exécuter : vous avez donc, il y a un an, commencé par vous entraîner sur Peter. Vous lui avez fait boire un philtre d'amour, qui a relativement fonctionné : il est en effet tombé amoureux de vous, mais clairement pas au point de vous soutenir dans votre quête du pouvoir absolu. Vous aviez besoin de vous perfectionner.

Néanmoins, comme un allié peut toujours vous servir, vous maintenez depuis le charme à l'aide de l'odeur magiquement enivrante de roses que vous faites pousser dans le jardin. Il vous offre quant à lui de petites pierres précieuses, c'est mignon.

Il y a quelques jours, enfin prête, vous avez enfin tenté votre chance avec Eole, et cela a parfaitement fonctionné : il vous était totalement soumis, et vous le mainteniez sous votre emprise de la même manière.

Pour aller plus loin, vous comptiez sur ses connaissances encyclopédiques pour vous dénicher un moyen d'étendre votre empire sur les autres maîtres malgré leurs meilleures défenses. Il ne s'était jamais intéressé à ce genre de problématiques, mais a eu comme idée de tenter d'utiliser l'éther. En effet, ce cinquième élément, cité dans toute prédiction de fin du monde qui se respecte, est basé sur l'absorption du pouvoir environnant : cela peut tout à fait faire l'affaire.

Vous l'avez alors persuadé d'abandonner son Livre, trop imprévisible, pour chercher activement dans la bibliothèque un moyen effectif d'accéder à ce pouvoir. Cela allait à coup sûr intriguer les autres membres de la Ligue, mais vous en aviez assez d'attendre et vouliez en finir au plus vite.

Les autres membres

Vous passez la plupart de vos matinées avec Ignacius. Il vous entraîne à différents arts martiaux et à l'usage d'armes blanches variées.

Vous ne connaissez pas beaucoup les autres maîtres, car vous avez préféré ne pas les espionner et risquer de vous compromettre. C'est aussi le cas d'Eole : tant qu'il vous obéit, vous vous fichez un peu de sa personnalité propre.

En revanche, vous passez la plupart de vos soirées avec les autres adeptes. Il ne vous paraissent pas particulièrement puissants ni intéressants, mais il faut bien s'occuper. Vous faites le plus souvent équipe avec Peter lorsque vous jouez aux cartes car il a insisté, et vous soupçonnez l'équipe adverse de tricher car elle a un peu trop de chance pour être honnête. Les autres soirs, Alizée joue du piano, et vous êtes forcée de reconnaître qu'elle est douée.

Événements récents

Ses recherches commençaient à peine quand patatra : un nuisible a choisi ce moment pour l'assassiner. Vous n'avez pas plus d'informations que les autres au sujet de qui il s'agit, mais il peut compter sur vous pour passer un sale quart d'heure si vous le découvrez.

Vous avez alors, 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) A terme, prendre le contrôle de la Ligue (et/ou de l'univers).

Cela implique évidemment de ne pas vous faire démasquer dans l'immédiat, mais cet objectif est a priori compliqué par la disparition de votre principal instrument. A vous de saisir les opportunités qui s'offrent à vous pour augmenter votre influence.

Par exemple, s'il pouvait arriver malheur à votre maître adoré Ignacius, vous pourriez probablement vous arranger pour occuper sa place au moins provisoirement et ainsi accroître votre pouvoir.

Il pourrait également être intéressant de cerner plus précisément les forces et faiblesses élémentaires des autres maîtres, afin de trouver des failles éventuelles.

3) Éviter que l'on découvre votre rapport avec Peter, cela fait vraiment mauvais genre. Mais bon, par rapport aux deux objectifs précédents, ce serait seulement la cerise sur le gâteau.

Luther

Votre histoire

"C'était mieux avant". Tout est là.

Avant, la Ligue était grande, était forte. Aujourd'hui, c'est devenu essentiellement une école : c'est certes utile, mais c'est bien loin de sa splendeur passée (enfin, vous n'y étiez pas, mais vous imaginez).

Le principal problème est la diminution drastique de son pouvoir : plus que 4 maîtres au lieu de 12, comment imaginer régler tous les problèmes contemporains ? Comment assurer la stabilité de cette institution ?

Bref, il fallait agir.

A votre avis, pour reprendre les choses en main, il fallait un grand homme. Un homme si puissant que ses cendres forment à elles seules un artefact. Master.

Évidemment, ramener les morts à la vie, bien que techniquement possible pour un maître de la terre bien entraîné (et vous l'êtes), est strictement interdit. Mais qu'importe : vous êtes prêt à sacrifier votre place dans la Ligue et jusqu'à votre vie pour voir Master revenir.

Vous avez donc dans le plus grand secret creusé une caverne située sous le Lac et reliée à la Caverne et au jardin de la terre par un passage secret. Comme ramener un être aussi puissant que Master demande une quantité considérable de magie, vous y avez peu à peu accumulé de l'énergie nécrotique, et transformé de votre cachette un véritable cimetière souterrain.

Mais même avec tous ces préparatifs, vous ne pouviez y parvenir seul : pour ce cycle, vous avez choisi votre apprenti non pas pour ses capacités exceptionnelles, mais vous avez cherché celui dont la philosophie se prêtait le plus à vous aider sans risque qu'il vous trahisse en vous dénonçant aux autres maîtres. Vous avez trouvé Peter, qui a un sens aigu de l'autorité, en plus d'une puissance loin d'être négligeable. En tant que participant à certains rituels, il est au courant que vous préparez quelque-chose en lien avec le monde des morts, mais vous n'avez pas jugé utile de l'informer davantage.

Vous auriez dû accomplir le rituel il y a deux mois déjà, mais un contretemps majeur vous en a empêché.

En effet, en plus de quelques livres que vous avez discrètement prélevé dans la section interdite de la Bibliothèque, vous aviez besoin de pierres précieuses d'une taille proportionnelle à la puissance de celui que vous vouliez ramener. En l'occurrence, il s'est agit de deux énormes diamants que vous vous êtes procuré avec le plus grand mal il y a plusieurs années.

Mais il y a 5 mois, alors que vous les aviez laissé sur le rebord de votre fenêtre ouverte, ils ont disparu dans votre dos. Vous n'avez pas réussi à les retrouver, ni à en trouver d'autres aussi gros. Quant à les fabriquer, la tâche serai loin d'être aisée, il vous faudrait énormément de temps et d'énergie dont vous ne disposez plus suffisamment.

Les autres membres

Vous passez la plupart de vos matinées avec Peter. Les cours sont à la fois théoriques et pratiques ; vous lui apprenez l'Histoire et comment interagir avec les plantes, les pierres précieuses ou encore les esprits.

Vous ne connaissez pas beaucoup les autres apprentis.

Quant aux autres maîtres, vous ne les connaissez pas beaucoup car vous êtes peu avenant. De toute façon, la seule qui paraîtrait ouverte à la discussion est Océane, car Ignacius semble se méfier de tout le monde et Eole est toujours perdu dans ses pensées.

Événements récents

Comme tout le monde, vous avez remarqué le changement de comportement d'Eole, mais vous ne vous êtes pas particulièrement préoccupé.

Vous n'avez pas plus d'informations que les autres au sujet de sa mort.

Mais depuis, le trou noir : impossible de vous rappeler ce que vous avez fait l'après-midi. Vous reprenez connaissance debout dans votre cimetière souterrain, entouré de vos 6 confrères.

Que s'est-il passé ? Comment l'ont-ils découverts ? Vous n'en savez rien, mais vous êtes bien décidé à ne surtout pas leur faciliter la tâche s'ils vous ont amené ici pour vous interroger : muet comme une tombe !

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) Découvrir où sont passés vos diamants, afin d'accomplir enfin le rituel, et punir au mieux l'importun. Par ailleurs, ne pas que les autres découvrent d'ici là ce que vous comptez faire, car ils vous en empêcheraient à coup sûr. A votre avis, contrairement aux autres, Peter l'accepterait sans trop de problèmes, mais vous n'avez pour l'instant couru aucun risque.

Océane

Votre histoire

Depuis toujours, vous portez en vous une certaine ambivalence : vous êtes principalement rattachée à l'eau, mais vous êtes également très puissante en feu. Ces deux éléments opposés ne sont pas faits pour cohabiter dans un même individu, mais vous avez toujours réussi à conserver une puissance aqueuse assez supérieure pour que cet élément s'impose, assurant votre stabilité.

Néanmoins, dernièrement, vous sentez votre maîtrise de l'eau refluer peu à peu. Vous commencez à vous faire vieille, cela peut donc se comprendre, mais le problème est que votre maîtrise du feu, elle, reste stable. Vous en êtes arrivé au stade où ces deux éléments sont à peu près aussi marqués, un mélange potentiellement explosif.

Vous êtes la maîtresse de l'eau, il ne faut donc surtout pas que les autres s'en aperçoivent, sous peine de devoir à coup sûr céder votre place. Vous faites donc de votre mieux pour camoufler que l'eau que vous contrôlez chauffe anormalement, ou encore que la Boule de glace a à votre contact tendance à fondre.

Les autres membres

Vous passez la plupart de vos matinées avec Coralyne. Vous ne lui apprenez pas particulièrement à manipuler de grandes quantités d'eau de manière spectaculaire, vous seriez d'ailleurs bien en peine de le faire sans qu'elle ne se rende compte d'à quelle point votre puissance décline, mais vous lui proposez plutôt de longues séances de méditation ou parfois de tai-chi. Vous la jugez plutôt douée, sans être exceptionnelle, mais vous avez du mal à en être certaine étant donné que vos propres repères varient.

Vous ne connaissez pas beaucoup les autres apprentis.

Quant aux autres maîtres, vous aimeriez bien les connaître davantage, même Ignacius avec lequel vous vous sentez finalement une certaine affinité du fait de votre penchant pour le feu. Néanmoins, ce dernier semble se méfier de tout le monde, Luther est peu avenant et Eole est toujours perdu dans ses pensées.

Événements récents

Comme tout le monde, vous avez remarqué le changement de comportement d'Eole, mais vous ne vous êtes pas particulièrement préoccupée.

Vous n'avez pas plus d'informations que les autres au sujet de sa mort, mais, à votre avis, le suspect le plus crédible est Ignacius. Certes, le cadavre brûlé le désigne un peu trop évidemment, mais il serait tout à fait capable de signer son acte puis de prétendre qu'on essaie de le piéger.

Vous laissant emporter par votre moitié ardente, vous avez commencé à réfléchir au meilleur moyen de lui rendre la monnaie de sa pièce.

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 penchant pour le feu.

Peter

Votre histoire

Vous faites de votre mieux pour incarner l'idéal que vous vous faites de la terre : vous êtes strict, droit, respectueux de l'autorité.

Depuis votre entrée dans la Ligue, vous faites de votre mieux pour satisfaire votre maître, et il vous le rend bien par une autorité sévère mais juste : vous formez un excellent binôme.

Luther n'a pas mis très longtemps avant de vous expliquer qu'il considérait que le monde actuel se portait mal, que la Ligue avait perdu de sa splendeur d'antan et que, pour la restaurer, il avait un projet de grande envergure.

Il vous a impliqué dans divers rituels à caractère nécrotique sans vous en dire plus. Cela vous intrigue évidemment, mais vous faites confiance au jugement de votre maître.

Néanmoins, il y a 5 mois, alors que vous sentiez que c'était sur le point d'aboutir, un événement s'est apparemment produit, le remettant à une date indéterminée. Votre maître ne vous en a pas dit plus, et vous avez choisi de ne pas l'interroger - d'autant qu'il paraissait vraiment énervé.

Par ailleurs, il y a un an, vous êtes tombé amoureux d'Efira, et ce sentiment est réciproque. Vous lui offrez régulièrement de petites pierres précieuses que vous fabriquez pour elle, et elle vous offre des roses qu'elle fait pousser pour vous. Néanmoins, cela serait probablement très mal vu par vos maîtres respectifs, vous avez donc tout fait pour ne pas vous faire remarquer.

Les autres membres

Vous passez la plupart de vos matinées avec Luther. Les cours sont à la fois théoriques et pratiques ; vous apprenez l'Histoire et comment interagir avec les plantes, les pierres précieuses ou encore les esprits.

Vous ne connaissez pas beaucoup les autres maîtres.

En revanche, vous passez la plupart de vos soirées avec les autres adeptes. Vous appréciez aussi Alizée et Coralyne, mais vous faites le plus souvent équipe avec Efira lorsque vous jouez aux cartes. Les autres soirs, Alizée joue du piano, et elle semble à chaque fois improviser une musique toujours plus agréable.

Événements récents

Comme tout le monde, vous avez remarqué le changement de comportement d'Eole, mais vous ne vous êtes pas particulièrement préoccupée.

Vous n'avez pas plus d'informations que les autres au sujet de sa mort.

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) Vous soutenez fidèlement votre maître et vous tenez beaucoup à Efira, vous partagez donc dans une certaine mesure leurs objectifs respectifs, tant qu'ils n'entrent pas en contradiction avec vos convictions ; et en particulier vous devez dissimuler vos secrets communs respectifs.

A vous de faire en sorte qu'ils n'entrent pas mutuellement en conflit.