

# 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.