

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.