

# 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.