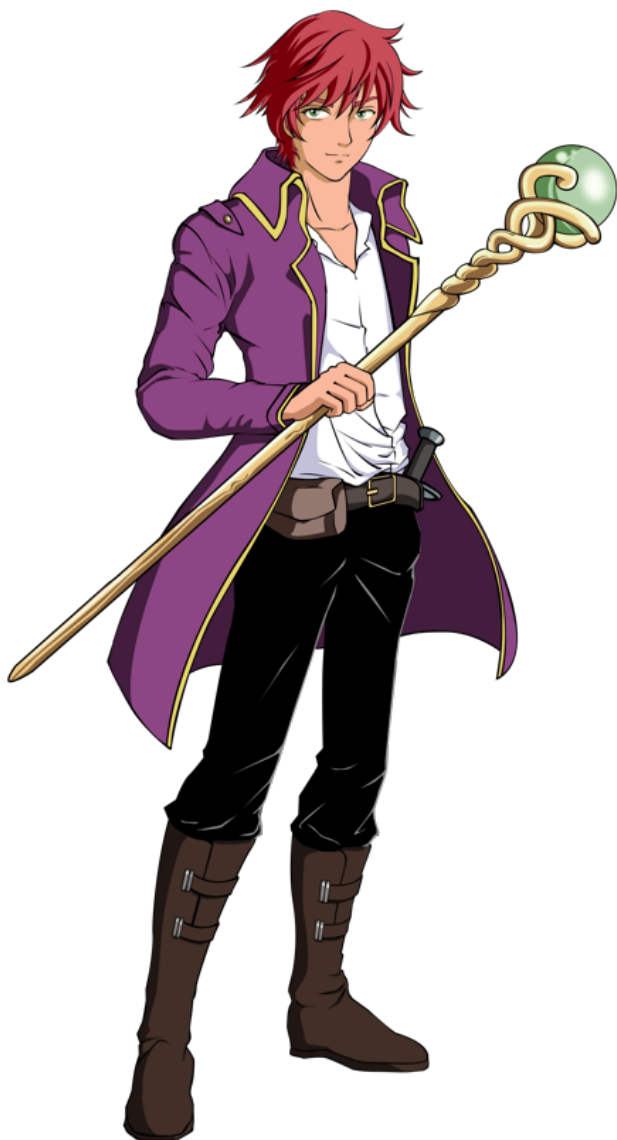


# Fiches personnages et contexte

*Il n'y a aucun "spoiler" dans ces fiches, vous pouvez les consulter avant de lire l'histoire*



Nom : **Saru Mysthralis**

Type : Humain

Âge : 36 ans

Confession : athée

Occupation : Directeur de l'école de Magie  
M.A.I.D. à Arcanor

Domicile : Appartement privé du directeur

Couleur préférée : Violet

Hobby : Créations de nouveaux sorts

Capacités magiques : Oui

Sa famille est une ancienne dynastie de mages humains de renom et, en tant qu'héritier, Saru a été formé pour prendre leur succession. Après avoir atteint le niveau d'archimage grâce à son travail acharné, il a dû reprendre précipitamment la direction de l'école de magie "M.A.I.D." à la suite du décès soudain de son père.

Sa puissance magique et le sceptre, qu'il tient également de sa famille, lui permettent de consulter les annales akashiques et donc connaître à peu près tous les secrets de l'univers (sauf à propos des femmes).

De caractère calme et posé la plupart du temps, il est très sûr de lui et a tendance à se montrer sarcastique envers ceux qu'il n'apprécie guère (comme Vultcherius). Il est très efficace dans son travail, beaucoup moins lorsqu'il s'agit de gérer des relations humaines...



Nom : **Luda**

Type : Humain

Âge : 27 ans

Confession : ancien séminariste de Nyxia, aujourd'hui athée

Occupation : Mercenaire là où le vent le mène

Domicile : Là où il peut dormir pour la nuit

Couleur préférée : Or

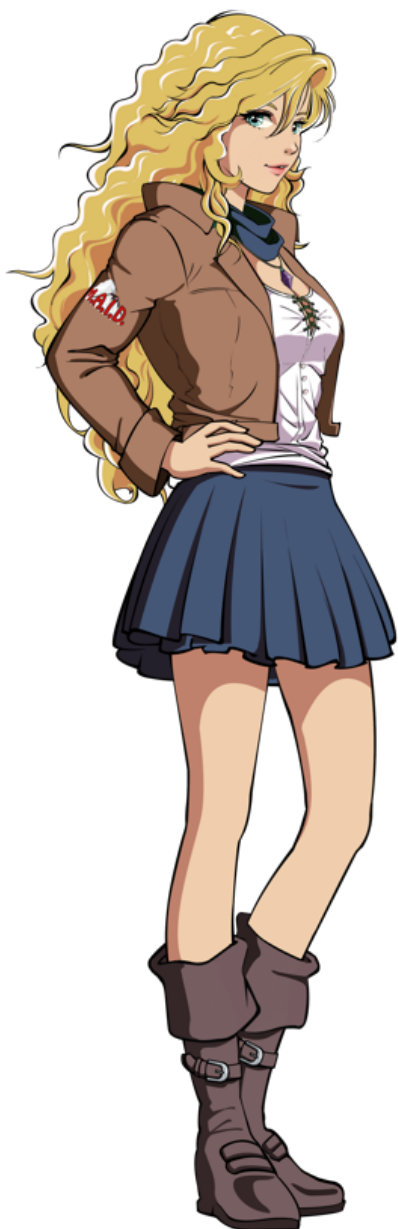
Hobbys : Gagner de l'argent et taper des gens

Capacités magiques : Non

Avant de rejoindre notre groupe d'aventuriers, il vivait comme mercenaire acceptant tous les petits boulots plus ou moins bien payés (quoique plutôt mal). Par son métier, il a développé un corps résistant. C'est un maître dans le maniement des couteaux et un voleur hors-pair. Il ignore tout de sa véritable famille et de sa petite enfance, son apparence physique laisse entendre qu'il serait originaire du Sud, mais il n'en sait pas davantage.

Depuis son enfance, il a appris à se méfier des privilégiés et n'accepte pas facilement les offres tant qu'on ne le paie pas. Il est très colérique et peut facilement exploser lorsqu'on le provoque. Il s'exprime dans un argot des rues quelque peu désuet. Il consomme volontiers certaines substances et a une préférence pour les femmes blondes.

Un peu avant de rencontrer Saru et les autres, il s'est retrouvé à la tête d'une équipe de mercenaires inexpérimentés. Ils se croyaient plus malins que tout le monde et refusaient d'écouter leur chef pourtant plus expérimenté. Un drame s'en suivit...



Nom : **Sneha Máni**

Type : Humain – descendance elfique

Âge : 19 ans

Confession : Culte de Nyxia

Occupation : Étudiante en magie au M.A.I.D. et désastre ambulante

Domicile : Dortoir du M.A.I.D.

Couleur préférée : bleu

Hobby : Préparer des gâteaux à la fraise

Capacités magiques : Oui

Étudiante de l'école de magie "M.A.I.D.", elle devrait devenir une mage dans le futur mais n'est pas très douée... Maladroite et timide, elle peine à contrôler son pouvoir et cause de nombreuses explosions.

Son père est le chef de son village natal, mais ce même village méprise la magie. Sa mère est une elfe qui a accepté de quitter les siens pour vivre avec son époux. C'est donc d'elle que Sneha détient ses compétences magiques.

Lorsque ses pouvoirs ont été remarqués, ses parents l'ont envoyée à Arcanor afin qu'elle intègre l'école de magie. Pour eux, l'objectif derrière cet exode était à la fois de calmer les intégristes du village et de protéger leur fille. Ce n'est pas l'avis de la personne concernée...



Nom : **Edely**

Type : Hybride dahu

Âge : Indéterminé

Confession : Culte de Nyxia

Occupation : Mercenaire et cueilleuse de plantes près d'Arcanor

Domicile : Une maison sur la face verdoyante du volcan

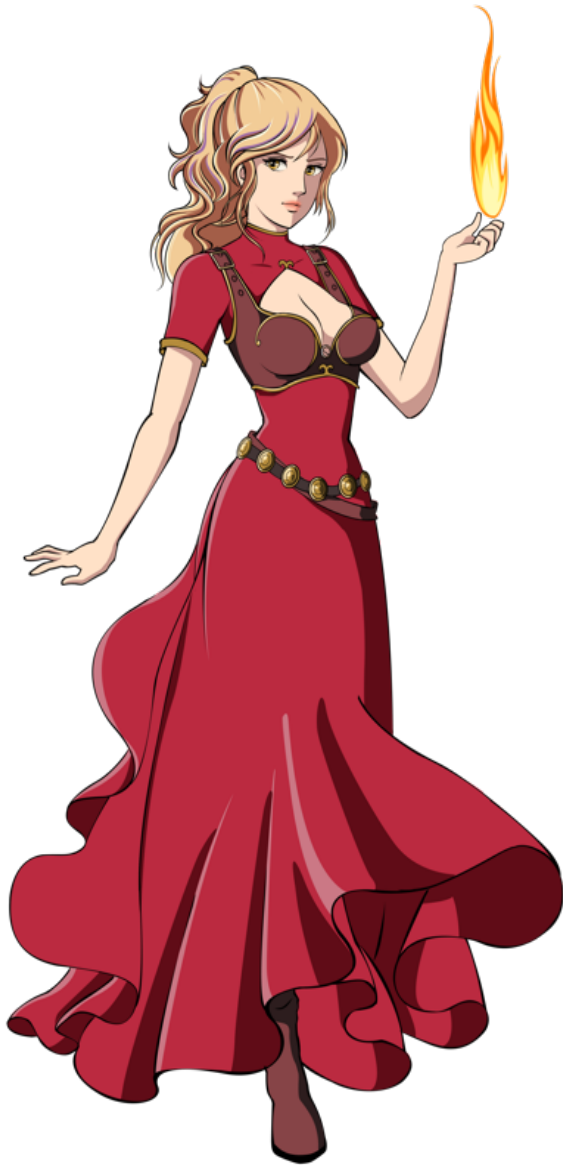
Couleur préférée : Vert

Hobby : se balader dans la forêt

Capacités magiques : Inconnu

Cette jeune hybride mi-humaine mi-dahu est une archère qui vit dans la forêt à l'écart des autres races. Elle travaille sporadiquement comme mercenaire quand elle descend en ville. De caractère distante et taciturne, toujours sur ses gardes, elle ne s'exprime quasiment jamais, sauf si cela s'avère nécessaire. Son passé est une énigme car elle n'en parle pas.

Elle est la dernière représentante de son clan après que ses parents ont péri. Sa famille a toujours voué une grande adoration à la déesse depuis plusieurs générations.



Nom : **Élise Lebraude**

Type : Vampire

Âge : 28 ans

Confession : Eglise de la violence éternelle

Occupation : Gardienne de la grande bibliothèque d'Arcanor

Domicile : Appartement proche de la bibliothèque

Couleur préférée : Rouge

Hobbys : La lecture et taper des gens

Capacités magiques : Oui

Il s'agit d'une jeune femme vampire possédant des pouvoirs liés au feu (d'où le surnom de Salamandre dont l'affuble régulièrement Saru). Elle est issue d'une famille noble qui a dû fuir son pays à cause des guerres. Sa famille ayant trouvé refuge à Gtell, Élise a beaucoup travaillé pour obtenir sa fonction actuelle : gardienne (ou cerbère) de la Grande Bibliothèque d'Arcanor. C'est un lieu de grande importance tant il renferme un savoir immense (et donc potentiellement dangereux).

C'est une excellente combattante au caractère explosif et imprévisible, très autoritaire et qui, malgré ses origines nobles, n'hésite pas à employer un vocabulaire familier (voir même des flammes) dès qu'elle s'emporte... ce qui arrive fréquemment.

Élise n'apprécie pas particulièrement Saru (qu'elle surnomme avec mépris le Grand Manitou). Elle enrage de ne pas pouvoir intervenir dans les affaires magiques alors qu'elle peut influencer les autres aspects de la ville grâce à son poste et à son réseau. Élise est très sensible à l'injustice et n'hésite pas à utiliser le prestige de la bibliothèque pour combattre celle-ci dans la ville.



Nom : **Lorenz**

Type : Statue animée à l'effigie d'un hybride

Âge : Ne s'applique pas

Confession : Culte de Nyxia

Occupation : Combattant suicidaire

Domicile : Sans domicile fixe

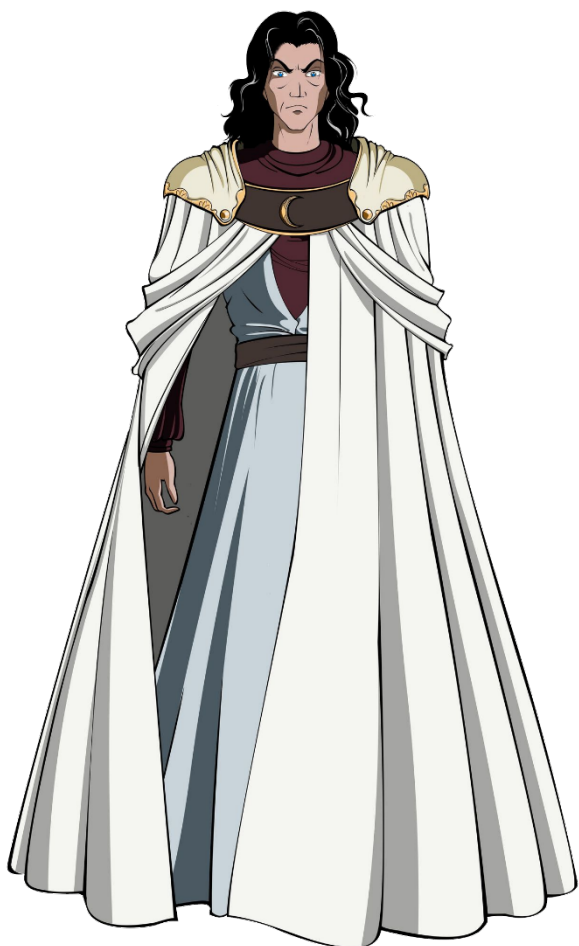
Couleur préférée : Noir

Hobbys : Déprimer et mourir

Capacités magiques : Non

Il était, à la base, un véritable humain qui s'était engagé lors des guerres akashiques pour fuir le quotidien de misère de ses parents laboureurs. Il y a rencontré des camarades attachants avant de finalement perdre la vie durant une bataille héroïque. Son esprit a ensuite rejoint une sorte d'au-delà avant que, des siècles plus tard, un accident magique ne transfère son âme dans une statue de la Bibliothèque censée représenter un hybride lama (pardon à tous les lamas).

Depuis, son objectif est de pouvoir mourir à nouveau lors d'un acte courageux, afin de retourner vers ses défunts compagnons. Comme il est en vie par contrainte, Lorenz a développé un caractère maussade et asocial. La vie au sein du groupe va toutefois lui faire prendre conscience que son avenir n'est peut-être pas aussi sombre.



Nom : **Vultcherius**

Type : Humain

Âge : 59 ans

Confession : officiellement culte de Nyxia,  
mais en vrai il est athée

Occupation : Prêlat du culte de Nyxia

Domicile : Curie de Nyxia

Couleur préférée : Blanc

Hobbys : La lecture et comploter

Capacités magiques : Non

Issu d'un milieu très populaire, ce fils d'ouvrier en a gardé une certaine frustration et développé une ambition démesurée pour le pouvoir. Son intelligence lui a permis d'être repéré et de suivre des études prestigieuses. Devenu adulte, il a commencé comme simple prêtre, mais grâce à une habileté extrême à s'attirer les faveurs des plus hauts placés, il a pu gravir les échelons à une vitesse faramineuse jusqu'à devenir le prêtre du culte de Nyxia. Il place l'acharnement au travail au premier plan de la réussite sociale et, forcément, n'apprécie pas les petits héritiers prétentieux nés avec une cuillère en argent dans la bouche (comme Saru).

Contrairement à de nombreuses autres personnalités du clergé, il ne croit absolument pas en la déesse. Il a cependant remarqué l'intérêt de profiter des croyances du peuple à son avantage. En public, il s'est forgé l'image d'un homme bienveillant, dévoué et actif dans les œuvres de charité. En privé, il est à l'inverse autoritaire, irascible et sournois.

**Le culte de Nyxia** : Il s'agit d'un ordre religieux basé sur la déesse de la lune et âgé d'au moins mille ans. Ses fidèles prient pour qu'elle revienne, cette dernière étant plongée dans un long sommeil selon les textes religieux. Le Prêlat représente la déesse tant qu'elle reste endormie, donc il n'est pas particulièrement pressé qu'elle se réveille...

Le culte et le M.A.I.D. sont en lutte constante pour le contrôle effectif de la ville.

**Les guerres akashiques** : Imaginez qu'il soit possible de savoir tout ce qui se passe partout et à chaque instant comme si des caméras filmaient chaque recoin. Imaginez encore qu'il soit possible de « rembobiner » ces enregistrements pour voir ce qui s'est passé à un moment et un endroit donné quand bon vous semble.

S'il était possible de consulter ces enregistrements facilement grâce à un objet, l'obtention et le contrôle de ce dernier serait un motif suffisant pour déclencher une ou deux guerres non ? Si.

Bien avant l'époque contemporaine de nos protagonistes, il y a eu non pas une mais plusieurs guerres successives pour le contrôle d'un artefact infiniment précieux. Deux empires très puissants se sont affrontés pendant longtemps. Comme ils étaient tous les deux de force à peu près égale, aucun ne parvenait à prendre le dessus.

C'est pourquoi ils ont chacun embrigadés leurs voisins de manière plus ou moins volontaire si bien que pour ainsi dire tout le monde était en guerre avec tout le monde... jusqu'à un certain point.

Un petit village d'irréductibles restait bien en dehors du conflit.



\*\*\*\*\*