



L'Arcanium

La Haute guilde de magie de Luin



Editions

3.0 3.5 Pathfinder

Thibaut BOUCHET
(madrius@yahoo.fr)

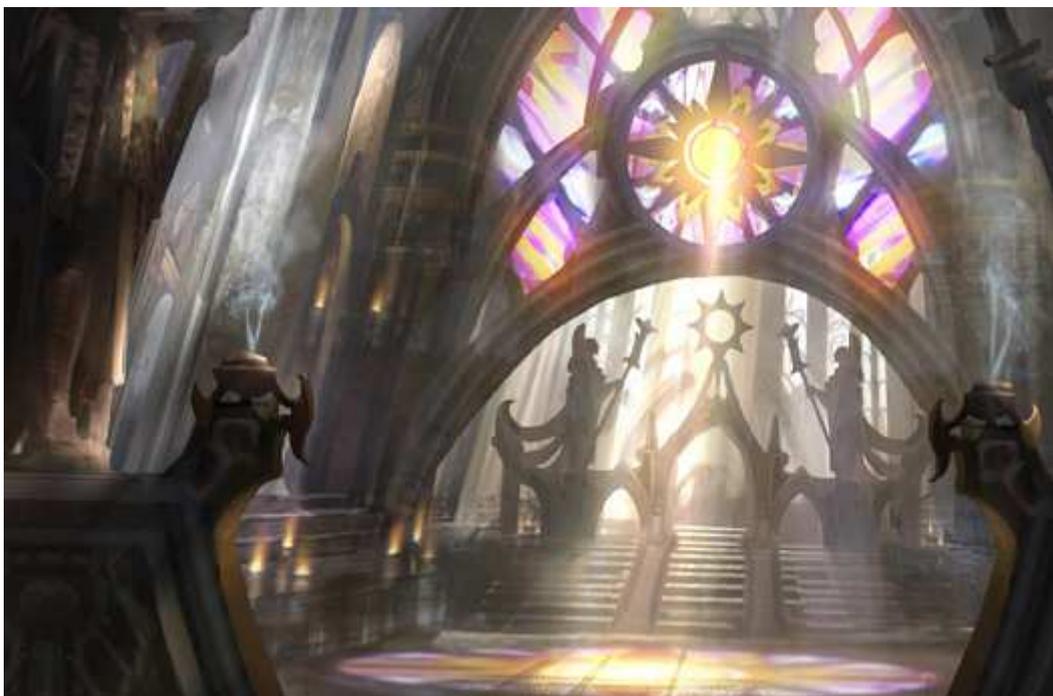


L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luin



SOMMAIRE

Chapitre 1	Introduction	p. 3
Chapitre 2	Objectifs de l'Arcanium	p. 5
Chapitre 3	Organisation	p. 6
Chapitre 4	Les membres de l'Arcanium	p. 10
Chapitre 5	Portrait des membres	p. 13
Chapitre 6	Représentation de certains membres	p. 44



Chapitre 1 – Introduction :

La présente Guilde a été fondée il y a de cela quelques années à peine par un groupe d'aventuriers aux origines et horizons divers, mais qui ont toujours possédé cet amour de la Magie et de l'aventure. Tous ont ressentis le besoin de s'associer afin de mettre en commun leurs connaissances et leur savoir faire. Aujourd'hui la Guilde de LuIn est certainement un des deux guildes de Magie les plus puissantes de Karamaikos, avec celle de Spécularium. Et elle n'a pas à rire devant celles d'autres pays plus orientés vers la Magie.

La Guilde est dirigée par l'Archimage Senyakase, qui est aussi la baronne de LuIn (avec son mari, grand maître barde Ollamh). Un deuxième Archimage siège à la Guilde, il s'agit de Monridor, le chronomancien, dont les pouvoirs sont aussi puissants que mystérieux. La numéro trois de la Guilde se nomme Esmeralda, une conjuratrice qui vient plus récemment de devenir Archimage. Cette mini liste ne tient pas compte des membres d'honneur où l'on trouve Etienne d'Ambreville.

Mais ces trois personnages ne s'occupent pas de gérer la Guilde au jour le jour car ils ont bien d'autres choses à faire (des recherches pour Senyakase, la gestion politique de la ville pour Monridor (en tant que premier conseiller), quant à Esmeralda, elle est sénéchal). C'est le numéro quatre de la Guilde qui s'en occupe, l'élémentaliste Icare, avec le titre de Directeur des études de la Guilde. Il a assez rapidement obtenu cette fonction et sa compétence en la matière n'est plus à démontrer. Un autre personnage important est Rigon, le bibliothécaire. Il n'est pas mage, mais possède de grandes connaissances en magie et ne semble pas être dénué de pouvoir. Ce personnage est un mystère, mais serviable envers les étudiants prometteurs et respectueux. Les apprentis ont donc assez souvent à faire à ces deux personnages-clé de la guilde, en plus des magistères qui leur enseignent le grand art. Il est à noter que la Guilde forme quelques apprentis chaque année, dont la plupart quittent la Guilde après (fils de nobles ou de marchands de Kelven, Valbourg, Noircastel,...) afin de retourner d'où ils viennent afin d'utiliser leur maigre savoir. Seuls les meilleurs volontaires sont gardés au sein de la Guilde.

Physiquement la Guilde est constituée de deux principales "demeures".

- La première a pignon sur rue puisqu'il s'agit d'une annexe à l'université de LuIn. Elle propose également une échoppe vendant des composants de sorts simples, et tout ce qui peut concerner l'herboristerie et l'alchimie. Deux commerçants professionnels s'en occupent, aidés par les jeunes mages (plus un magistère de temps à autre). Dans la

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

demeure se situent les quartiers d'habitation des apprentis, des jeunes mages (niveau quatre et en dessous) et des membres d'honneur qui résident de manière "permanente" à la Guilde. On y trouve également des salles de cours, une petite bibliothèque, des salles d'accueil pour les étrangers, l'amphithéâtre de la Guilde, deux laboratoires...

- La deuxième est gardée secrète. Elle comprend les quartiers d'habitation des autres mages plus expérimentés (à quelques exceptions près). On y trouve une bibliothèque plus fournie, des laboratoires, d'autres salles de cour, la salle de cérémonie de la Guilde (la seule salle où pénètrent parfois de jeunes mages : par un seuil), les quartiers du directeur des études de la Guilde, Icare, la forge réservée de la Guilde d'où sont sortis quelques objets enchantés,...

Mais en fait tout ne se trouve pas là. En effet d'autres choses sont conservées au sein de la tour personnelle de l'Archimage Senyakase, et d'autres encore dans la forteresse de Luln (en particulier la plus grande partie de la bibliothèque dont Rigon a la responsabilité). La Guilde possède également deux "annexes" au Valdague dans les Royaumes Oubliés et l'autre à Hâvreneige, la capitale de la théocratie d'Arbonne sur Greyhawks. Les grimoires de magie sont conservés en plusieurs exemplaires en différents endroits. Tout est bien évidemment bardé de protections magiques, soigneusement étudiées par l'Archimage (entre autre...). Finalement il existe des seuils fortement protégés entre les différents bâtiments de la Guilde.



Chapitre 2 – Objectifs de l'Arcanium :

Le but principal de la Guilde est de constituer un berceau, une sorte de cocon permettant à ses membres d'accomplir leur travail de recherche magique dans de bonnes conditions. Ses membres sont donc encouragés à partir à l'aventure et à ne pas passer l'intégralité de leur vie au milieu des livres poussiéreux. C'est pour cette raison qu'il est assez facile à l'ensemble des membres de l'Arcanium de partir. Car c'est le meilleur moyen pour l'Arcanium de gagner en puissance, en influence, en renommée et surtout en savoir. L'expérience l'a démontré à maintes reprises.

L'Arcanium se veut donc être un lieu de savoir, une université et une base arrière pour les mages et psions aventuriers. Mais elle conserve un fonctionnement de guilde de magie, même si ici les mages sont plus enclins à partager leurs secrets que dans bien d'autres guildes, les mages restent des mages, et le partage du savoir a aussi ses limites.



Chapitre 3 – Organisation :

Les membres de la Guilde sont divisés en cinq cercles, auxquels sont rattachés des obligations et des privilèges. A chaque entrée dans un nouveau cercle, il est demandé au mage un serment, de telle manière qu'il respecte les règles définies afin que tous puissent bénéficier de l'Arcanium.

Cinquième Cercle :

C'est le cercle des étudiants ou novices. Ils n'ont pas beaucoup de privilèges hormis ceux d'être logés / nourris, d'apprendre à lire et écrire si nécessaire, de pouvoir commencer à étudier les Arcanes et... de faire le ménage, faire les achats, seconder les membres plus expérimentés de la Guilde,...

En principe l'entraînement dure six ans pour ceux qui savent déjà lire et écrire. A la de cette période, les novices sont réunis dans un amphithéâtre et les résultats sont donnés. Ceux qui ont échoué sont remercié et quittent la Guilde avec une attestation. Les autres peuvent choisir un mentor (si accord réciproque) et deviennent des mages du quatrième cercle à part entière. Certains enfin quittent l'Arcanium afin de retourner chez eux ou de partir à l'aventure de manière libre... Certains enfin obtiennent leur diplôme mais sont refusées dans les rangs de l'Arcanium pour cause de non compatibilité d'opinions sur la gestion de la Guilde et de la magie en général... Ceux qui ont eu leur diplôme, mais qui décident tout de même de quitter la Guilde, partent avec un livre de sorts contenant leurs sortilèges acquis.

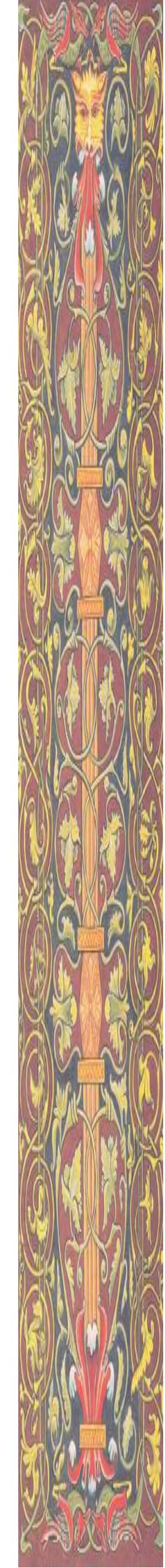
Le recrutement des novices se fait par le bouche à oreille, par la renommée de l'Arcanium (qui commence à se fait sentir malgré ses quelques années d'existence), par des demandes de riches familles marchandes ou nobles...

Quatrième Cercle :

Les mages de ce cercle sont de bas niveaux (1 à 4, niveaux profanes/psioniques uniquement). Pour chaque nouvelle arcane qu'il maîtrise ils ont le droit à avoir sur leur grimoire (qu'il leur est automatiquement attribué au niveau 1) un certains nombres de sorts, comme indiqués dans les règles.

Ils disposent tous d'une simple chambre dans la première demeure de l'Arcanium mais peuvent se payer un logement à l'extérieur s'ils le souhaitent. Ils ont toujours quelques tâches à effectuer à l'Arcanium (vente, recherche de composants de sorts peu courants,...)

Ils peuvent partir à l'aventure quand ils le souhaitent mais sont priés de prévenir dans la mesure du possible. S'ils ramènent un nouveau sortilège à l'Arcanium (ou en développent un...), ils ont le droit à récupérer dans les grimoires de l'Arcanium un nombre de niveaux de sortilèges égal à celui qu'ils ont ramené (ils peuvent thésauriser ces sorts à prendre). Voilà un excellent moyen de motiver les membres à ramener de nouvelles connaissances. De même s'ils



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luin

ramènent des ouvrages, cela se négocie en fonction de ces ouvrages. Mais le plus souvent ils sont rachetés contre des espèces sonnantes et trébuchantes ou de nouveaux sorts.

Un mage du quatrième cercle qui atteint l'arcane des initiés devient automatiquement un mage du troisième cercle, à condition qu'il prête son serment et qu'il est toujours un comportement adéquat.

Troisième Cercle :

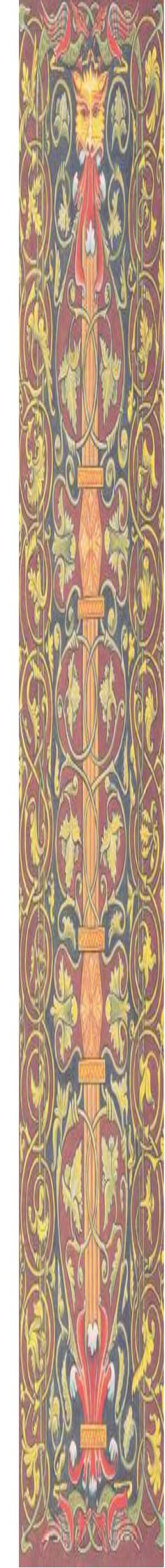
Les membres de ce cercle sont du 5° niveau (niveaux profanes/psioniques uniquement) et plus. Les mages du troisième cercle reçoivent un deuxième grimoire à l'identique du premier et qui sert de "copie de sauvegarde" au cas où le premier serait détruit en aventure. De plus ils logent à présent dans la deuxième demeure de l'Arcanium. Enfin le principal avantage est qu'ils peuvent demander à être rappelé à la vie en cas de décès prématuré en aventure, tout au moins s'ils disposent « en banque » ou auprès d'une caution, de l'argent nécessaire à payer les composants de sorts. Il s'agit en fait d'une sorte d'assurance vie. On s'enquerra de leur santé par des sorts de divination s'ils devaient s'absenter trop longtemps de l'Arcanium. Pour l'acquisition des sortilèges, ils utilisent les mêmes règles que les mages du quatrième cercle.

A côté de cela ils ont toujours des travaux à accomplir pour la Guilde (recherche de composants rares,...), on peut leur demander de partir à la recherche d'un membre disparu, et ils peuvent devenir mentor d'un mage du quatrième ou cinquième cercle. Auquel cas il devient responsable de celui-ci et suit sa formation. Enfin ils commencent à donner de nombreux cours aux novices et apprentis.

Deuxième Cercle :

Les membres de ce cercle doivent avoir atteint la maîtrise de l'arcane des Magistères, satisfaire aux conditions et règles de l'Arcanium avec plus de rigueur que pour les cercles précédents, prononcer le serment adéquat et réussir une épreuve qui consiste en la conception d'un nouveau sortilège. Le mage pourra pour cela utiliser un des laboratoires de l'Arcanium et la plupart de ses bibliothèques.

Le mage va ensuite devenir Magistère. C'est à dire qu'il va pouvoir choisir un domaine de magie (ce n'est pas obligatoire) dont il va être responsable (il s'agit bien souvent d'une école ou registre, transmutation, alchimie, magie de l'électricité, chronomancie,...). Il pourra alors disposer à sa guise de tous les sortilèges pour lequel il sera magistère. C'est les membres du premier cercle qui tranchent pour savoir à qui est attribué tel ou tel sort. Il devra enseigner les sorts dont il a la responsabilité à ceux qui les auront choisis. Il sera également plus sollicité pour être mentor, organiser des conférences,... Il pourra également devenir responsable d'un domaine d'activité (responsable des études, responsable de l'approvisionnement en composants, trésorier de l'Arcanium, responsable des relations extérieurs, responsable de l'entretien des locaux, responsable de la discipline, responsable de la sécurité, responsable du commerce,...). Des "civils" non magiciens les secondent dans ces missions. Mis à part les sorts de sa responsabilité ou de son invention, le mage gagne les sorts d'autres écoles comme les mages du quatrième cercle. Ils peuvent également être mis à contribution comme les membres du Troisième Cercle (recherche de composants, de



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luin

membres disparus...) plus contribution à la sécurité de la Guilde (pose des sorts de protection, fabrication des serviteurs magiques, « animation » du réseau commercial...).

Les mages du deuxième cercle ont des logements spacieux à leur disposition, bardés de protections magiques avec serviteur invisible permanent pour le ménage et un garde d'essence magique pour la sécurité. Ils disposent également de plus grandes facilités pour leur travail de recherche quotidien. Des réunions et des conférences sont organisés tout spécialement à leur intention sur divers sujets, pas forcément sur la magie d'ailleurs (d'autres mages de l'Arcanium peuvent éventuellement être invités).

Premier Cercle :

Pour devenir membre de ce Cercle il faut être Archimage, et... satisfaire aux autres conditions comme d'habitude (17 niveaux cumulés de classe profane/psionique). Il n'y a pas franchement plus de responsabilités que pour les mages du deuxième cercle (sauf peut être pour ce qui concerne la sécurité de l'Arcanium et pour sa représentation à l'extérieur).

Les archimages sont encore mieux logés, dans de véritables appartements agrandis par magie et protégés par des sortilèges très puissants. Ils ont accès à tous les sorts de l'Arcanium (hormis les sorts spécifiques de la maîtresse de guilde, Dame Senyakase), ont accès à l'ensemble des laboratoires et bibliothèques, sauf si veto particulier provenant directement du Grand Maître de la Guilde. Ils sont toujours sollicités pour donner des cours sur des sortilèges (principalement de hauts niveaux) et pour être mentor. Les novices et les apprentis, voir même les initiés, ne les voient qu'assez rarement. Ils n'ont au-dessus d'eux que l'Archimage Senyakase.

Maîtresse de guilde :

Au-dessus des cercles, on ne trouve que la fondatrice et maîtresse de la guilde de l'Arcanium, Dame Senyakase. Ce titre est à vie (*rappels à la vie* inclus bien sûr) ou jusqu'à une éventuelle démission. Elle dispose des mêmes prérogatives et avantages que les archimages du Premier Cercle mais dispose de plus de pouvoir, puisqu'en cas ultime, c'est elle qui décide et tranche.

Tous les mages de l'Arcanium sont impliqués dans la sécurité de la Guilde et peuvent être amenés à partir en mission pour elle. Les missions qui correspondent aux tâches « normales » (Cf. tableau en fin de chapitre) des membres de la guilde, ne sont pas rémunérées, même si les faux-frais standards peuvent être payés au forfait (auberges, composants de sorts « classiques »...).

Certains membres de l'Arcanium ont un statut un peu spécial. Il s'agit des membres d'honneur dont le cas peut varier individuellement. En règle générale il s'agit de personnes ne pratiquant la magie que de manière secondaire (bardes, ranger 1^o édition comme Blandine par exemple), de personnes appartenant à une autre Guilde ou n'étant presque jamais à la Guilde (Zoraïa,...), d'anciens membres n'y habitant plus ou enfin d'invités (Etienne d'Ambreville,...). En

L'Arcanium, la haute guilde de magie de LuIn

principe ils n'ont pas ou peu de responsabilités mis à part celles de garder les rares "secrets" auxquels ils peuvent avoir accès et éventuellement de donner quelques cours & conférences. Ils ne peuvent être mentors, magistères ou responsables.

Ils n'ont aucun accès automatique aux ressources de la Guilde, mais peuvent en faire la demande qui sera étudiée individuellement. Par exemple un accès aux bibliothèques est ainsi rarement refusé.

Enfin en marge de tout cela, l'Arcanium possède des services bien à elle, comme une forge où Devadoris le mage forgeron fabrique les objets destinés à être enchantés, des laboratoires d'alchimie, un réseau commercial (vente de sorts, d'objets magiques, de composants, d'ouvrages et autres), un réseau d'acquisition de gemmes (utiles pour les composants de sorts et autres...) dont s'occupent les gnomes de l'Arcanium, un groupe de combattants pour servir d'entraînement au combat (un minimum est toujours nécessaire) et de sécurité, la bibliothèque gérée par le bibliothécaire Rigon...

Tableau des tâches dévolues aux membres de l'Arcanium (liste extensible) :

Tâche	Cercle(s) concerné(s)
Ménage	5° Cercle
Courses « simples »	5° Cercle
Aide laborantin	5° Cercle
Recopie d'ouvrages et grimoires	5° et 4° Cercles
Aide bibliothécaire	5°, 4° et 3° Cercles
Participation aux ventes effectuées par la guilde	4°, 3°, 2° et 1° cercles
Recherche de composants de sorts « simples »	4° et 3° Cercles
Garde	4° et 3° Cercles
Travail de recherche / fabrication en laboratoire	4°, 3°, 2° et 1° Cercles
Création d'objets magiques	5°, 3°, 2° et 1° Cercles
Cours donnés	3°, 2° et 1° Cercles
Mentor d'élèves	3°, 2° et 1° Cercles
Recherche de composants de sorts ou ouvrages rares	3°, 2° et 1° Cercles
Recherche de nouveaux sorts	3°, 2° et 1° Cercles
Gestion d'achats « spéciaux » / rares	2° et 1° Cercles
Supervision d'activité de la guilde	2° et 1° Cercles
Sécurité	2° et 1° Cercles
Recherche de membres disparus	4°, 3°, 2° et 1° Cercles
Représentation de la guilde à l'extérieur	2° et 1° Cercles
Conseil de l'Arcanium	1° Cercle

Certaines de ses tâches sont également effectuées par des serviteurs « normaux » ou des serviteurs magiques (en particulier les premières lignes).

Chapitre 4 – Les membres de l'Arcanium :

La liste fournie ci-dessous est réputée comme largement non exhaustive en particulier sur les 4° et 5° Cercles.

Quatrième Cercle :

Nom	Spécialité	Mentor	Joueur	A partir de
Brill	Mage	Bert Piéplas	Aucun	1000
Heldeur	Mage	Flanaël	Stéphane.V	1000
Palpatine	Mage	Bert Piéplas	Laurent.K	1000
Nymphéa	Prêtresse Mage	Morval Kheor	Stéphane.V	1000
Gizmo	Artificier	Vladimir	Stéphane.G	1000
Nathanaël Orloveim	Guerrier Mage	Eléonora	Thibaut.B	1000
Alik N'Kaler	Prêtre Mage	Morval Kheor	Renaud.A	1000
Tabata	Illusionniste Voleur	Aïcha Ibn Salah Dîn	Sébastien.B	1000
Hector	Mage	Bert Piéplas	Aucun	1000
Ormoz	Nécromancien	Morval Kheor	Aucun	1000
Dima, mille fleurs	Nécromancien	Morval Kheor	Aucun	1000
Taurus	Anatomiste	Morval Kheor	Aucun	1000
Boris Pavlovich	Nécromancien	Morval Kheor	Aucun	1000
...				

Troisième Cercle :

Nom	Spécialité	Mentor	Joueur	A partir de
Argole	Illusionniste Voleur	Aïcha Ibn Salah Dîn	Thibaut.B	992
Flammèche	Théurge d'Isis	Morval Kheor	Thibaut.B	992
Cristal	Théurge d'Isis	Morval Kheor	Thibaut.B	994
Devadoris	Abjurateur et Maître Forgeron de la Guilde	Bert Piéplas	Thibaut.B	994
Calvin	Théurge templier	Flanaël	Stéphane.V	997
Carafan	Aquamancienne	Marianne	Sébastien.B	997
Garf Misfito	Illusionniste Voleur	Aïcha Ibn Salah Dîn	Stéphane.G	997
Random	Illusionniste Voleur	Aïcha Ibn Salah Dîn	Nicolas.T	997
Sabacthani	Sorcière	Belphegor	Sébastien.B	998
Vivental	Elémentaliste	Icare	Luc.O	998
Balthazar	Magicien	Belphegor	Frédéric.L	999
Docteur Scarzam	Bodislav Nécromancien Anatomiste	Morval Kheor	Thibaut.B	999
Falaël	Théurge templier	Corellon	Renaud.A	999
Naull	Mage du savoir	Rigon	David.T	999
Laurendilas	Mage Voleur	Corellon	Vy.NG	1000
...				

Deuxième Cercle :

Nom	Spécialité	Domaine(s)	Joueur	A partir de
Icare	Elémentaliste de l'air	Magie de l'air Directeur des études	Thibaut.B	991
Strebsé	Mage de guerre	Magie de guerre Conseillère	Frédéric.L	991
Belphégor	Sorcier	Sorcellerie Nécromancie Noire	Thibaut.B	991
Eleonora	Enchanteresse chantelame	Enchantement (sauf charme) <i>Divination</i> Relations Extérieures	Thibaut.B	991
Corellon	Chantelame	Magie de combat <i>Transmutation</i> Maître d'armes de la Guilde	Thibaut.B	991
Aïcha Ibn Salah Dîn	Prêtresse illusionniste	Illusion	Thibaut.B	991
Samantha	Charme	Enchantement (charme)	Thibaut.B	991
Chronos	Maître du Temps	Chronomancie mineure	Frédéric.L	991
Dame Marianne	Aquamancienne	Magie de l'eau	Thibaut.B	991
Vladimir	Alchimiste	Alchimie Responsable des composants	Thibaut.B	991
Floriane la légère	Eolide	Magie de l'électricité	Thibaut.B	992
Bert Piéplas / Slayne	Mage sauvage abjurateur	Abjuration Magie sauvage	Stéphane.G	993
Flanaël	Evocateur	Evocation (sauf sorts d'éléments)	Sébastien.B	995
Sabathius Vicconius	Invocateur	Invocations célestes	Benjamin.B	1001

Anciens membres du 2° Cercle :

Nom	Spécialité	Domaine(s)	Joueur	De ... à ...
Athaniel Demglade	<i>Mage</i>	<i>Fabrication des objets Magiques (Disparu)</i>	<i>Frédéric.Laf</i>	<i>996 - 1001</i>
Xandor Khan	<i>Nécromant</i>	<i>Nécromancie noire (Démission)</i>	<i>Hadrien.G</i>	<i>995 - 1001</i>
Savîtri Scarzam	<i>Nécromancienne Anatomiste</i>	<i>Nécromancie (Décédée)</i>	<i>Thibaut.B</i>	<i>991 - 994</i>

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luin

Premier Cercle :

Nom	Spécialité	Domaine(s)	Joueur	A partir de
Monridor	Chronomancien	Grande chronomancie	Thibaut.B	994
Esmeralda	Conjuratrice	Conjuration	Thibaut.B	996
		Responsable de la Sécurité		
Morval Kheor	Théurge d'Isis	Métamagie Nécromancie grise & blanche	Stéphane.P	999

Maître de guilde :

Nom	Spécialité	Domaine(s)	Joueur	A partir de
Dame Senyakase (Espérance)	Archimage	Magie universaliste	Thibaut.B	991

Autres membres :

Nom	Spécialité	Joueur	A partir de
Rigon	Bibliothécaire principal	Thibaut.B	991

Membres d'honneur :

Nom	Spécialité	Joueur	A partir de
Etienne d'Ambreville	Archimage épique Prince de Glantri (Nouvelle Averoine) Fondateur de la Grande Ecole de Magie de Glantri	Aucun	991
Amberle	Chante-lame	Karin.O	999
Eowin Plume de Geai	Chante-lame	Stéphane.P	999
Zoraïa	Chante-lame	Karin.O	999
Blandine	Barde Maître Lames	Yann.L	1000



Chapitre 5 – Portrait des membres :

Est donné ci-dessous un portrait succinct de certains des membres de l'Arcanium. Ces textes n'ont été que très peu mis à jour depuis 2001... donc des modifications pourraient être à apporter.

Premier Cercle :

Senyakase (Espérance) :

D'origine métis traladarienne / thyatienne, elle a vécu son enfance à Valbourg avec ses deux sœurs (Cassandra et Clara) et son frère (Madrius). Enfant, elle a été prénommée Espérance. Elle était la troisième de la famille. Très tôt ses frère et sœurs et elle-même ont eu le goût de l'aventure, goût sans doute exacerbé par les récits d'un père thyatien aventureux qui s'est finalement installé à Karamaikos et s'est marié avec la fille d'un marchand ambulant. Par contre chacun a suivi une voie différente : la sœur aînée, Cassandra, s'est tournée vers la prêtrise en tant que druidesse d'Artémis, Madrius a pris les armes tout en accompagnant sa sœur aînée dans les forêts afin de devenir ranger. Clara, la petite dernière s'est tournée vers des métiers exigeant plus de dextérité et de discrétion. Quant à Espérance, elle s'est trouvée une grande affinité pour la magie.

A peine, son apprentissage terminé, Madrius vint la chercher, elle et Clara, afin de porter aide à Cassandra, en grande difficulté dans des ruines peuplées de kobolds. Mais ce ne sont pas eux qui posent problème à Cassandra, mais certains de ses compagnons de route... qui la tue, elle et d'autres jeunes aventuriers. Fous de rage, ses frère et sœurs la vengeront par le sang et découvriront par pur hasard un bassin d'eau rose magique qui permet de rappeler à la vie les cadavres plongés dedans : Cassandra et d'autres jeunes aventuriers sont ainsi ressuscités. Néanmoins cet épisode laissera des traces indélébiles dans l'esprit d'Espérance qui gardera longtemps de la haine au fond du cœur. A partir de là, un groupe d'aventuriers s'est constitué auquel d'autres se joindront par la suite afin de vivre de très nombreuses aventures. C'est aussi à ce moment qu'elle prend son pseudonyme de Senyakase comme nom « d'aventurier » qui est le nom sous lequel elle est le plus connue à présent.

Au milieu de ces aventures, Senyakase « prendra » le temps d'envisager d'autres relations, de tester d'autres aventures... Celles-ci aboutiront à un mariage, avec le barde Fyodor et à la naissance de faux jumeaux, Romaric & Romuald.

Senyakase participe à de nombreuses aventures. Elle fera partie du groupe qui entrera le premier dans le Château d'Ambreville, en compagnie d'Icare, Fyodor, Chronos et de Corellon. Elle quittera le château avant la fin et participera à la grande campagne qui verra la destruction d'un terrible adversaire mort-vivant de l'empereur de Thyatis, nommé Drask. Campagne où Madrius et le paladin Lamar auront un rôle moteur. Elle même périra à la fin de cette épopée, lors d'une aventure sous-marine dans une cité sahuagin mais quelqu'un souhaitera sa résurrection, Fyodor...

Ensuite viendra une deuxième longue quête, au cours de laquelle la moralité de Senyakase va évoluer vers plus d'humanité. C'est également au cours de celle-ci que Fyodor et Senyakase prendront possession de Luln afin de former la Baronnie de l'Aigle Gris, et ce en éliminant le Baron et anti-paladin Ludwig Von Hendricks.

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Les enfants, Romaric et Romuald ont rapidement choisi la voie des armes. Elle a consacré une grande partie de son temps à l'établissement des protections magiques de Luln et à des recherches magiques. Cela ne l'a toutefois pas empêchée de repartir à l'occasion à l'aventure, en particulier en abattant la forme matérielle d'Hutijin, Duc des Enfers (8° plan infernal), en devenant une héroïne de légendes à Ylaruam (ce qui assez extraordinaire pour quelqu'un qui a du sang thyatien dans les veines), en "rencontrant" Orcus (Prince Démon), Baalzébul (Archi-Diable, 6° et 7° plans infernaux) et le Cat Lord.

Aujourd'hui elle a, en bonnes parties, laissé les rênes de la Guilde à Icare et ses apparitions y sont aussi rares qu'appréciées. D'après certains membres de la Guilde, elle se préparerait à la création de sa vie... Il paraîtrait qu'elle a entamé, sur plusieurs années, la fabrication d'un artefact, un anneau magique. Pour le fabriquer, les composants principaux seraient des matières rares dont un exemplaire issu de chacun des plans extérieurs de la Gaste grise jusqu'au 7° Ciel (donc aussi la Géhenne, les Neufs Enfers, l'Achéron, Méchanus et l'Arcadie). On sait qu'elle a déjà ramené les deux composants d'une extrême rareté de la Gaste grise et de la Géhenne, dont voici quelques éléments.

Au cours de cette recherche, elle a affronté en duel singulier la magicienne Circée, ce qui a permis de sauver la vie de pèlerins d'Apollon. Puis elle est descendue jusqu'à Pluton, la troisième strate de la Gaste Grise. Là après un long périple au travers de cette strate elle est arrivée avec ses deux compagnons de route (dont Bert Piéplas) et un guide "local" jusqu'au palais d'Hadès. Elle a récupéré un peu des glaces éternelles qui entourent le palais puis à l'intérieur l'attendait une surprise et non des moindres. Le guide a dévoilé son vrai visage,... il s'agissait du Baron Von Hendricks, l'Aigle noir, ancien baron de Noircastel, qu'il a fallu éliminer une deuxième fois et d'une manière des plus définitives... Puis ça était le retour sur le plan matériel...

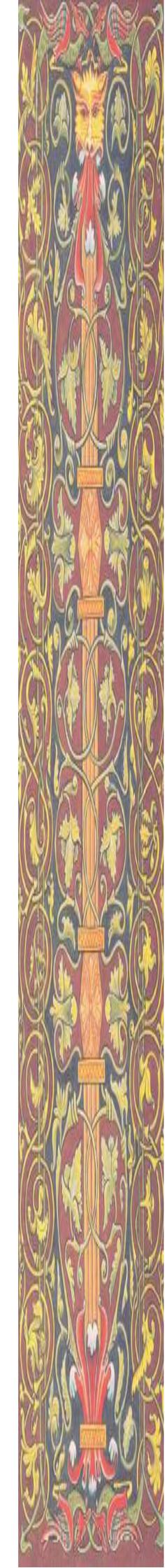
Après cette visite de la Gaste Grise, elle est repartie sur les plans extérieurs, en suivant l'Anneau. C'est ainsi qu'un seuil ouvert par un mage maléfique, lui a permis d'entrer au Khalas, la première strate de la Géhenne avec un des deux compagnons de route de la « sortie » précédente, à savoir sir Pildwick, un paladin de Tyr... Après avoir rencontré une liche archimage, une demi-liche et l'âme du premier mort (? ? ?), elle est revenue avec un peu du Feu Eternel du cœur du Khalas.

Elle se prépare à nouveau pour sa prochaine sortie, laissant certains de ces compagnons pantois devant cette nouvelle frénésie, après une période de calme.

Sélection de scénarios joués : Le Château d'Ambreville , {Drask}, {Moumra}, La couronne d'Hutijin, La chevauchée de la Camarde, Les chariots de Baalzébul, Sur les traces d'Ulixès, Le Maître de torture, et beaucoup d'autres.

Monridor :

Monridor a commencé sa carrière quelques temps après Senyakase (on ne sait rien de l'époque précédente) : maîtriser les secrets de la trame temporelle, cela ne se fait pas comme ça, même si on est né avec les facultés adéquates (on naît maître du temps, on ne le devient pas). Il a donc pointé son museau dans la campagne contre Drask, au cours de laquelle il fit la connaissance de Senyakase avec qui il fondera la présente Guilde quelques temps plus tard. Si ses talents étaient encore maigres à l'époque, ils se sont par contre développés d'une manière phénoménale lors de la deuxième grande campagne contre Moumra. Il a ensuite continué contre Hutijin et s'est également



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

chargé de la sécurité du territoire de Luln lors d'une attaque de jeunes dragons verts qu'il a repoussé seul... Depuis personne n'ose le regarder de travers...

Monridor a toujours été quelqu'un d'extrêmement discret, faisant encore moins d'apparitions publiques que Senyakase. Il enseigne peu, fait encore moins de recherches magiques. Par contre il tient très à cœur son rôle de premier conseiller du Baron Fyodor, ce qui lui prend le plus clair de son temps, d'autant que Senyakase et Fyodor ont tout deux d'autres occupations (surtout Senyakase). Il tient donc dans ses mains une grande partie du pouvoir politique.

Il semble être devenu encore plus distant il y a peu, depuis sa dernière aventure où il aurait visité une bibliothèque perdue dans l'éther. Sa conscience semble être ailleurs et certains esprits faibles (? , ou visionnaires) voient en lui un Dieu naissant !!!!

Sélection de scénarios joués : {Drask}, {Moumra}, La couronne d'Hutijin, La chevauchée de la Camarde, La bibliothèque d'Athanatos...

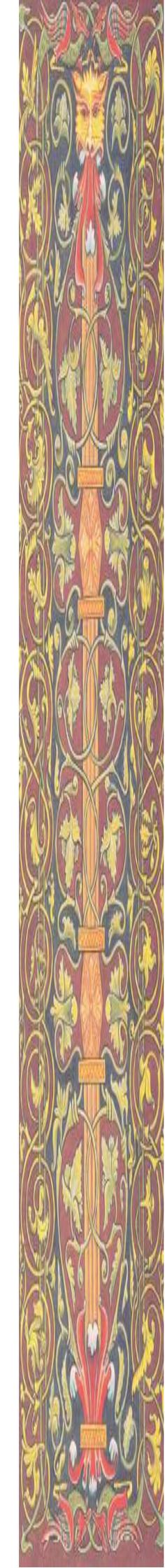
Esmeralda :

Esmeralda est traladarienne de naissance. Elle est née à Spécularium d'une mère qui l'a abandonné très jeune et dont elle n'a gardé aucun souvenir. Elle a donc erré dans les rues de Spécularium toute sa jeunesse et pour les jeunes de ce type il n'a que quatre voies possible : l'armée (difficile pour les femmes), le vol (elle a dû y toucher mais sans plus), la mort (fréquemment) ou l'aventure, encore faut-il en avoir les moyens et l'occasion. Elle a eu un règlement de compte sanglant entre voyous minables, ce qui l'a obligé à fuir Spécularium avec quelques gemmes illégalement possédées (c'était également le cas du défunt précédent propriétaire). Ses pas l'ont menés jusqu'à Valbourg où son intelligence aiguë et sa vaillance ne laissèrent pas indifférent un mage à qui elle essaya d'emprunter un joli ouvrage couvert de runes...

C'est ainsi qu'elle rentre à la guilde de Valbourg, où elle rencontrera Senyakase, qui plus âgée et expérimentée, partira à l'aventure avant elle. Elle choisira rapidement la discipline la plus dangereuse, celle de la Conjuración. D'ailleurs sa première conjuration a failli se terminer fort mal pour elle, puisque le diable mineur invoqué lui balafrera le visage. Balafre dont elle porte toujours les marques aujourd'hui. Esmeralda a entraîné nombre de jeunes invocateurs et conjurateurs. Tous sont morts (une dizaine en tout) lors de leurs premières conjurations ou lors de la première utilisation de leurs pouvoirs en réel, ce qui démontre bien le danger que représente la conjuration, c'est comme un défi. Tous sont morts, sauf un, le dernier à s'être présenté, Sabathius Vicconius qui a enfin atteint la maîtrise d'un magistère.

Esmeralda est d'une approche difficile et fort peu de gens ont réussi à gagner sa confiance, à l'Arcanium, seuls Senyakase, Aïcha et Sabathius Vicconius y sont parvenus. Mais elle gardera toujours cet aspect sauvage, issu des dures années passées dans la rue.

Récemment Esmeralda est partie à deux reprises à l'aventure, quoique la première ne fut pas planifiée. En effet alors qu'elle était chargée d'aller des herbes rares au sein d'une congrégation de druidesses, elle est tombée sur un prêtre du chaos cherchant à invoquer l'avatar de son dieu à partir d'un ouvrage maudit... ce qui fut réussi. Néanmoins et le prêtre et l'avatar n'ont su longtemps résister à la puissance dévastatrice d'une presque archimage et de ses "alliés" conjurés. L'ouvrage en question trône à présent dans la salle la plus secrète de la bibliothèque de l'Arcanium.



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luin

Sa deuxième aventure s'est beaucoup plus apparentée à une quête planifiée et bien préparée... une quête pour devenir Archimage, le troisième de l'Arcanium ! Elle en a profité pour cela à confectionner le réceptacle magique nécessaire au sort de *Transfert d'Enchantement*. Pour cela elle a voyagé tout d'abord sur le Thuldandin, la deuxième strate de l'Achéron, puis dans les plaines rocailleuses d'Avalas, la première strate des 9 enfers et enfin sur Le Chamada, la deuxième montagne de la Géhenne. Et à présent l'Arcanium peut donc fêter l'ascension de son troisième archimage ! La petite fille perdue de Spécularium peut enfin retourner dans sa ville natale en tant que personne crainte et respectée, elle tient enfin sa "revanche" sur son destin.

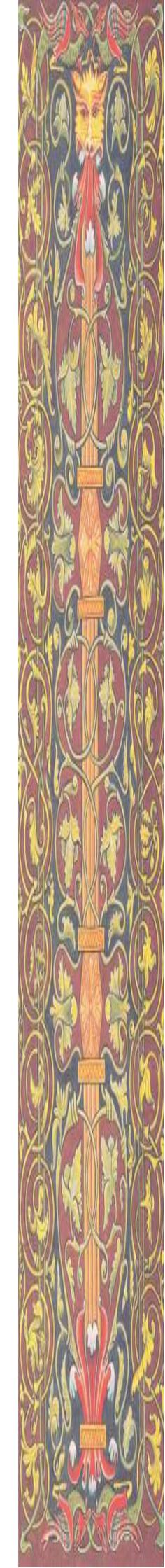
Après cette quête, elle a participé à la conclusion d'une mission de « sauvetage » sur un nouveau monde, Earth Zone, où deux membres de la Guilde, Devadoris et Zoraïa avaient été aspirés par un seuil qui ne voulait pas se refermer et déversait au sein de l'Arcanium une flore tropicale des plus envahissante. Esmeralda a dû intervenir pour refermer ce seuil. Pour avoir plus d'informations au sujet de cette épopée, vous pouvez vous reporter à l'historique de Devadoris.

Après cette aventure exotique, Esmeralda a de nouveau été appelé pour refermer un seuil (cela va devenir sa spécialité !). Il s'agit d'un seuil ouvert par un mage (?) maléfique et menant sur Khalas, la première strate de la Géhenne.

Sélection de scénarios joués : {Drask}, {Moumra}, La forteresse de Manpang, Le bâton du Thuldandin, Le messager de l'aube, Le Maître de torture...

Morval Kheor :

Morval Kheor est né à Elénor en l'an de disgrâce 362 du calendrier Galdrennien, année où les Trolls maraudeurs décidèrent une offensive générale sur tous les continents du Nord de l'équateur. Cette tentative fut heureusement un échec dans la plupart des territoires convoités. Sa mère était sage femme, son père, lui faisait profiter la population d'Elénor de ce qu'ils appelaient ses "dons" en médecine. Autant son père fut considéré et respecté au début de sa carrière, autant il inspira la méfiance quelques années plus tard. On l'aurait surpris quelque fois au plus profond de la forêt à officier dans des cérémonies macabres. Ses expériences sur des cadavres et autres activités exploratoires sur l'anatomie humaine aboutirent à la suspicion générale. Son père mourut quelques années plus tard d'un "accident". Morval qui n'avait alors que dix ans, fut bouleversé et se prit d'admiration pour sa mère. De son père il retiendra le côté mystique, l'attrance pour la Magie et la Religion. De sa mère, il gardera une sorte de bienveillance envers les enfants. C'est vers seize ans qu'il fit la connaissance d'un voyageur, Brandal "le preux", prêtre d'Isis. Ce dernier sut reconforter et convaincre Morval de le rejoindre dans cette secte. Il commença un long voyage initiatique vers le ponant et les territoires arides du désert du Knarhil. C'est dans un temple que Morval passa les quatorze années qui suivirent. Il fit l'apprentissage de la magie, s'y perfectionna peu à peu. Son expérience fut enrichie à mesure des différentes croisades organisées par le temple contre des créatures fascinantes autant que mauvaises du désert. Ainsi, il se fit remarquer lors de l'élimination d'Azimer, une liche démente qui s'était réfugiée dans un labyrinthe. Lorsqu'il fut suffisamment mûr pour prêcher la bonne parole d'Isis, Morval quitta le désert et retourna à Elénor pour y fonder son propre temple. Là, il y rencontra Denyl et Devon, deux larrons aventuriers qui étaient aux prises d'un baron tyrannique : Grozer. Ils s'associèrent un temps pour repousser les attaques des associés de ce dernier. Cependant, il restait intouchable aussi bien politiquement que physiquement. Ayant identifié Morval comme un obstacle sur la route qui devait le conduire à une domination sans



L'Arcanium, la haute guilde de magie de LuIn

partage d'Eléonor, il réussit à tendre une embuscade pour s'en débarrasser. Ainsi Morval fut envoyé dans un autre monde,... Planescape. Là il s'intégra un groupe de valeureux qui voyagea de Sigil à l'Acheron et Méchanus.

A la fin de cette épreuve Morval arriva dans un nouveau monde pour lui, qui répond au nom de Mystara. Il fut présenter à l'Arcanium où il rentra, passa l'épreuve et prononça le serment pour devenir magistère à l'Arcanium. C'est ainsi qu'à présent Morval Kheor est responsable de la Métamagie (c'est à dire de la magie qui agit sur de la magie) en effet en tant que prêtre mage d'Isis il en connaît un rayon. Il s'est bien intégré au sein de la Guilde (où il a d'ailleurs trouvé trois "collègues" également prêtre d'Isis), liant même une légère relation avec un autre nouveau venu, Xandor Khan (les deux sont intéressés par tout ce qui touche à la Nécromancie, d'ailleurs Morval enseignera deux sorts de Nécromancie). En tout cas Morval Kheor a bien compris les préceptes de l'Arcanium, puisque à peine arrivé que déjà il part en aventure, explorer les "dessous" de l'Alfheim en compagnie entre autre de Bert Piéplas et du nain Kindy, un compagnon de route d'Argole (c'est eux qui ont permis à l'Arcanium d'avoir un "pied à terre" sur les Royaumes Oubliés).

Récemment Morval Kheor est parti à la découverte de son nouveau pays d'élection. Ses pas l'on conduit dans les profondeurs de l'Alfheim, dans le royaume des elfes des ombres. Il s'en est bien tiré mais cette aventure a connu une suite, et cette fois-ci sur le plan matériel négatif à la recherche du phylactère de la liche drow Zelazola. Mal lui en a pris car il a rejoint sa déesse prématurément. Mais Senyakase, qui contrôlait son voyage et celui de ses compagnons de route, l'a ramené et comme il avait "souscrit à l'assurance vie de l'Arcanium" il a pu revenir sur le plan matériel. Mais... ?

Après ce douloureux épisode, Morval a été intégré au sein d'une équipe de sauvetage, Devadoris et Zoraïa, ayant été aspirés dans un nouveau monde Earth Zone. Pour avoir plus d'informations au sujet de cette épopée, vous pouvez vous reporter à l'historique de Devadoris.

Puis il est aller écouter le message de sa déesse jusqu'au milieu des épreuves du Labyrinthe des Orbes. Et enfin, lors de la dernière mission confiée et par sa Déesse et par la Guilde, Morval est allé se perdre dans Ravenloft. Il a effectivement bien failli y perdre son âme. Mais cette épreuve l'a vu ressortir plus fort et plus proche de sa Déesse qu'auparavant. Il en a gardé aussi un autre souvenir, sa main gauche semble être tordue, figée et avoir changé de forme... Néanmoins il la garde cachée sous un gant. De plus, malgré la nouvelle chaleur des sentiments qui l'étreint, certains disent que son cœur est très froid à présent.

Sélection de scénarios joués : La Conciliatrice 2, Le messager de l'aube, Le Labyrinthe des Orbes 5, Die Vecna Die,...

Deuxième Cercle :

Icare :

Icare est d'origine thyatienne. Arrivé avec ses parents alors qu'il était tout petit, il a été placé rapidement au sein de la Guilde de Spécularium où ses capacités semblaient pouvoir être développées. Son père était un paysan assez riche et souhaitait que son fils puisse évoluer. S'il était encore en vie il pourrait être fier de son fils qui a parfaitement réussi dans cette voie...

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Il a connu Senyakase et Corellon dans le Château d'Ambreville et depuis il a été inclus dans ce grand groupe d'aventuriers. A la création de la Baronnie de l'Aigle Gris et donc de la présente Guilde, il lui a été proposé de devenir le directeur des études de la Guilde et donc le responsable de toutes les affaires courantes de la Guilde, tâche à laquelle il excelle. Depuis il a initié un disciple à l'élémentalisme, Vivental.

Icare est toujours jovial, prêt à répondre à toutes les questions des apprentis et d'un commerce très ouvert.

Sélection de scénarios joués : {Drask}, Le Château d'Ambreville, Haine, Tyaa,...

Belphegor :

Voilà un sorcier dont les origines restent mystérieuses et ne comptez pas sur lui pour vous révélez quoique ce soit. De toute manière il ne donne pas franchement envie de faire connaissance avec lui. Ses origines sont indéniablement traladarienne si l'on en juge par son aspect physique. D'après Marianne qui l'a connu à ses débuts, il serait né quelque part dans les profondes et sombres forêts du nord du pays, un jour froid d'hiver. Personne n'en sait plus.

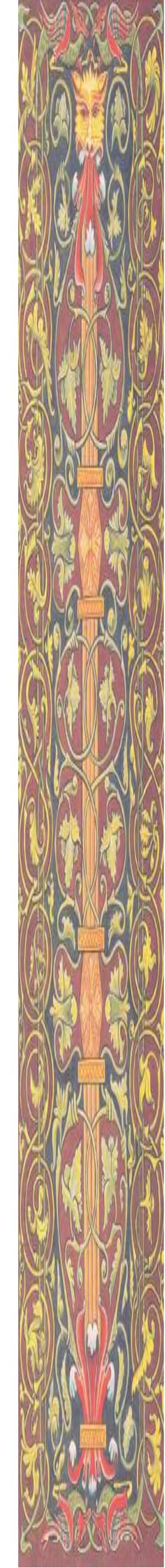
Belphegor est un sorcier dans tous les sens du terme. C'est l'être le plus maléfique de la Guilde (quoique Xandor Khan ai pu lui ravir ce titre). Il visait la place d'Icare (avec qui il a une grande inimité) mais cela lui est passé maintenant. Il cherche visiblement à acquérir des connaissances pour un but lointain que personne ne connaît, mais qui a probablement trait à la nécromancie. C'est lui qui donne les cours de nécromancie mais il laisserait néanmoins volontiers une part de son travail à d'autres (comme il l'avait fait avec Savîtri Scarzam avant son décès). Il est à noter que Belphegor est réputé pour ne pas apprécier tout particulièrement les nains. De plus certains prétendent, qu'il y a peu de temps, il aurait visité certaines couches des abysses, peut être est-ce vrai ?

Sélection de scénarios joués : Le chevalier blanc, {Drask}, {Moumra}, Massacre de nains, Les succubes de la 512° couche des Abysses,...

Aïcha Ibn Salah Dîn :

Aïcha a en elle toute cette fougue brûlante des déserts d'Ylaruam dont elle originaire. Encore adolescente, elle suivait la tribu nomade de sa famille. Une année où des créatures issues du plan élémentaire du feu avaient tué beaucoup d'hommes valides, une famine épouvantable s'est abattue sur la tribu qui sombra finalement sous les coups d'une attaque de bandits. Résultat, Aïcha s'est retrouvée seule, perdue au milieu du campement et des cadavres, affamée, à demi morte. Un marchand traladarien de Kelven est arrivé peu après sur les lieux du drame. Il a recueilli Aïcha, qui depuis porte ce surnom de Famine. Il l'a ramené avec lui à Kelven. Fervent croyant il a placé Aïcha dans une grande église de Karameikos à Valbourg, auprès du patriarche. Aïcha est ainsi devenue une cleresse de cette Eglise.

Mais un jour, peu après avoir été ordonné, elle a décidé de retourner dans son pays d'origine, cachant sa nouvelle religion. Là elle s'est intégrée dans un sanctuaire dédié à Al Kalim et a appris cette religion. Puis elle est rentré à Kelven. La nouvelle de cette double foi l'a fait rejeter par son père adoptif. Elle est partie en aventure à ce moment là, rencontrant ainsi pour la première fois,



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

ceux qui sont toujours ses compagnons d'aventure. Et là, au contact des mages du groupe, son orientation a changé. Les malheurs qu'elle a connus lui ont forgé un caractère joyeux, même s'il est souvent troublé par un humour parfois féroce. Et c'est donc pour satisfaire sa curiosité et son envie d'apprendre un métier qui correspondrait mieux à sa personnalité, qu'elle a décidé de devenir illusionniste. Et cela lui a réussi puisque c'est maintenant elle la magistère de cette discipline.

Ce qui ne l'empêche pas de conserver quelques talents cléricaux (sa foi allant toujours à l'Eglise de Karameikos et à Al Kalim). De plus elle voyage beaucoup, à Ylaruam bien sûr (où elle ne prie plus l'Eglise de Karameikos bien évidemment) et aussi, depuis que Marianne y est baronne, un peu à Ierendi où elle participe à la vie de la Guilde des magiciens de Marinebourg.

Sélection de scénarios joués : Le chien des Baskerville, La cité perdue, {Drask},...

Samantha :

Samantha est née à Minrothad. Son père, marchand, a dû quitter son pays après l'échec de trois tentatives d'empoisonnement, cela devenant franchement dangereux (toute la finesse de la vie politique de ce pays). Samantha a d'ailleurs peut-être gardé quelques séquelles de ces histoires de son enfance. Toujours est-il que la famille s'est installée à Spécularium. Samantha y a grandi, et très jeune, dès que les courbes de son corps se sont mises à "évoluer", elle est rentrée dans une école de magie et dans le même temps dans une guilde de "courtisane". A la fin de son entraînement elle a quitté père et mère qui se préparaient à retourner à Minrothad (après quelques achats chez certains talentueux apothicaires de Noircastel...) et a dirigé ses pas vers Valbourg, ville de toutes les aventures. Là elle a rejoint une certaine équipe d'aventuriers...

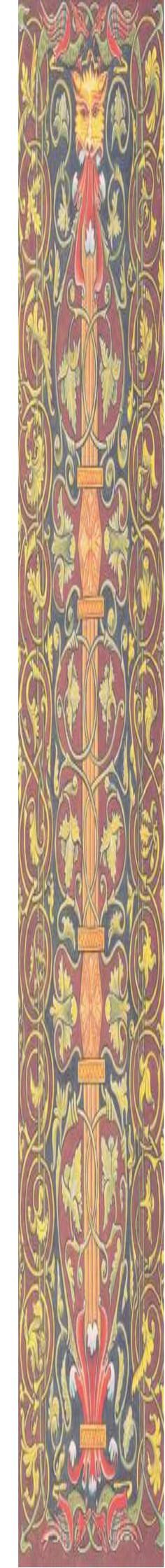
A la fondation de la Baronnie de l'Aigle Gris, elle est entrée dans la Guilde de Magie où elle s'occupe des charmes (laissant les enchantements à Eléonora avec qui elle s'entend assez moyennement) et de la Guilde des Courtisanes (qu'elle dirige). De temps en temps elle retourne voir ses parents à Minrothad.

Sélection de scénarios joués : {Drask}, {Moumra}, Les faussaires de Spécularium,...

Eleonora :

Papa était guerrier mage, maman était enchanteresse, Eleonora est tombée dans le berceau de l'aventure toute petite. Ce qui est assez rare pour des elfes gris, ses parents ont décidé un beau jour de quitter l'Alfheim (clan Mealidil) pour aller visiter les frères elfes des terres du sud, les callarii et les vyalia de Karameikos. C'était à l'époque de la fin de l'entraînement d'Eleonora au pouvoir du verbe et de l'acier. Elle a donc tout naturellement commencé une carrière d'aventurier du côté de Valbourg, avec la bénédiction des parents.

Ce qui par contre était sans doute moins souhaité par ses parents, c'est que cette première aventure soit une mission d'espionnage sur une colline mystérieuse fortement peuplée de gobelins, hobgobelins, ... Cela s'est terminé en boucherie (trente-six jeunes aventuriers ont trouvé la mort). Eleonora a été l'une des quatre survivantes avec un voleur, un paladin (Lamar) et un nain templier (Norak). Depuis Eleonora a définitivement oublié ses préjugés quant à ces races, ce qui semble naturel après une telle épreuve vécue ensemble...



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Puis elle a participé à un grand nombre d'autres aventures où elle a connu Senyakase dont elle est une des meilleures amies. Elle a aussi connu Corellon, un elfe callarii qui est devenu son mari. Ses parents sont retournés en Alfheim où elle va les voir avec Corellon de temps à autre. Sinon elle s'est installée à la Guilde où elle s'occupe avec bonheur des enchantements et de la divination (qu'elle voudrait bien céder à un autre mage). Il est à noter que Eleonora est quelqu'un d'assez discret et timide sauf quand il s'agit de chanter, elle possède en effet d'une voix merveilleusement mélodieuse.

Tout récemment, lors d'un voyage au nord de Karamaikos elle a défait avec des compagnons de route un saule noir qui terrorisait un village. Et lors des festivités organisées par les villageois en remerciement, un dragon des nuages s'est posé en plein milieu du village. Celui-ci était monté par Floriane, l'éolide qui était poursuivi par les hommes d'un renégat à sa secte d'éolide. Bien mal lui en a prit car la sanction est vite venue. Floriane, Eléonora et leurs compagnons de route ont attaqué le château flottant sur les nuages, demeure du renégat Aldérandyl avec l'appui de membres réguliers de la secte des éolidés. Aldérandyl défait, Eléonora est revenue à Luln à dos de griffon.

Sélection de scénarios joués : Horreur sur la colline, La cité perdue, {Drask}, {Moumra}, Le Renégat,...

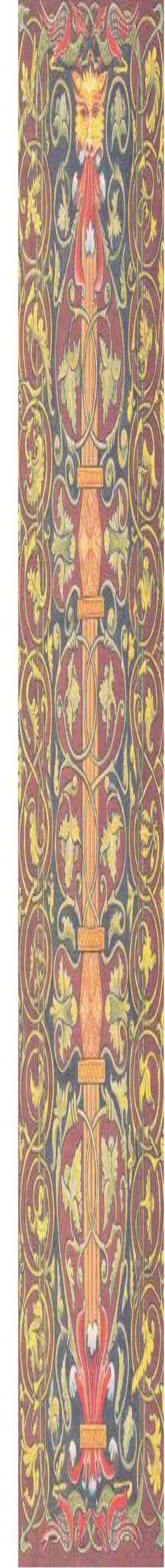
Corellon :

Corellon est un elfe callarii et qui en tant que tel n'a pas eu de mal à partir à l'aventure. Cela est venu tout naturellement lorsqu'il a atteint l'âge nécessaire. Il a d'ailleurs commencé sa carrière avec Aïcha. Il a eu l'occasion de connaître Eléonora lorsqu'ils étaient perdus dans une cité enterrée dans les déserts alasiyens, mais le mariage n'est venu que plus tard, après qu'ils est ressuscité sa bien aimée qui s'était fait tué sous l'eau par des sahuagins... Pour cela il a utilisé un souhait donné par Etienne d'Ambreville... C'est d'ailleurs aussi au cours de cette aventure qu'il a eu l'occasion de faire la connaissance de Fyodor qui prenait son envol. C'est donc tout naturellement qu'il est entré à la Guilde, dont il est aussi le maître d'armes. Lui et Eléonora ont fait le choix de rester vivre avec leurs amis humains, d'autant qu'ils peuvent retourner voir les leurs à loisir.

Sélection de scénarios joués : Le chien des Baskerville, La cité perdue, {Drask}, Le Château d'Ambreville, {Moumra}, Haine, Tyaa,...

Bert Piéplas (dit Slayne):

Bert a lui aussi connu une première aventure difficile. Fait prisonnier par des hobgobelins, il a été torturé, épisode dont il garde encore des traces aujourd'hui puisque il lui manque un petit doigt. Il a néanmoins ensuite enchaîné une foule d'aventures palpitantes, et ce, à un rythme effréné, en compagnie d'un ranger humain à la peau noire, d'un prêtre de Metzli et d'Arcadia, une superbe et irrésistible courtisane elfe. Il aura visité les profondeurs habitées d'un lac, les ruelles sordides de la terrasse des châtiments de Laelith, les sombres machinations des Ambreville, les maléfices de la princesse démon Zuggtmoy, les âmes damnées de Ravenloft, une ballade au sein du gîte d'une demi-liche et pour finir les méandres du labyrinthe le plus effrayant de tout Ierendi et peut être même de Mystara.



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Aujourd'hui il prend un peu d'un repos bien mérité à la Guilde où il enseigne l'abjuration en attendant de nouvelles occasions de batailler. Son travail à la Guilde est très apprécié, tout comme il est très aimé de ses disciples (dont Blandine et Devadoris qui l'ont choisi). Récemment le périmètre de son école d'abjuration a été réduit de par l'arrivée d'un nouveau magistère, Morval Kheor qui s'occupe de la Métamagie. Et parfois ces deux écoles se recoupent sur certains sorts. Mais Bert ne lui en veut pas pour cette "baisse de périmètre" puisqu'ils ont même combattu ensemble, côte à côte, un terrifiant dragon d'ombre lors d'une expédition d'exploration sous l'Alfheim. Expédition au cours de laquelle ils ont d'ailleurs redécouvert un peuple oublié... Mais ceci est une autre histoire...

Sélection de scénarios joués : Horreur sur la colline 2, Sauvetage lacustre, Le Château d'Ambreville 4, Le Temple du Mal Élémentaire, Le labyrinthe des orbes, La Conciliatrice 2, La Mort dans l'âme,...

Strebsé :

Strebsé est une vieille compagnon de route de Senyakase mais également d'Eléonora ou d'Aïcha Ibn Salah Dîn. Strebsé est assez discrète et parle peu de ses aventures passées. Elle semble s'être assoupie et n'est pas repartie à l'aventure depuis longtemps et ne semble pas le souhaiter. Elle est rentrée à l'Arcanium récemment et bien que non Magistère d'une discipline particulière, elle a été intégrée au Deuxième Cercle car sa maîtrise de l'Art le lui permet et qu'elle sert de conseillère à Senyakase. De plus, il est à noter que Strebsé est guerrière mage. Mais contrairement à Corellon, elle maîtrise les Arcanes bien mieux que l'épée.

Marianne :

Marianne est d'origine traladarienne. Vivant à Noircastel, à l'époque de la tyrannie du Baron Ludwig Von Hendricks, ses parents se sont enfuis de la baronnie, évasion au cours de laquelle le père de Marianne trouva la mort. Sa mère l'éleva comme elle put. Mais à quatorze ans Marianne décida qu'il est temps pour elle d'affronter la cérémonie du cisaillement et elle quitte sa mère pour monter à bord d'un riche navire marchand en partance pour Minrothad. Elle se retrouvera rapidement sous l'aile protectrice du navigateur qui lui apprendra le métier et sa magie singulière.

De retour sur terre elle partira à l'aventure, où elle rencontrera de nouveaux compagnons... En particulier lors du deuxième cycle de la malédiction du Château d'Ambreville, elle fera la connaissance de Thor, un solide guerrier avec qui elle se mariera. Après de terrifiantes aventures à Laelith et dans les provinces avoisinantes, en compagnie de Thor, Virban et Lamar entre autres, où ils iront jusqu'à affronter le prince démon Astaroth, elle deviendra baronne à Ierendi avec Thor.

C'est pour cette raison qu'elle beaucoup moins présente à la Guilde car elle s'y rend peu souvent. Par contre elle assure quelques cours chez elle à Marinebourg, sur des sorts dont elle a une parfaite maîtrise (dont *métamorphose* qu'elle connaît mieux que quiconque, ainsi que les sorts concernant la magie de l'eau et la navigation). Marianne est une femme décidée et volontaire, qu'il faut comprendre pour l'apprécier à sa juste valeur.

Sélection de scénarios joués : La femme du froid, {Drask}, {Moumra}, Le Château d'Ambreville 2, Le labyrinthe des orbes, Le rejeton d'Astaroth, Sur la piste de la Dracoliche,...

Floriane la légère :

Floriane est un éolide. Alors là c'est souvent le mystère... Les éolides forment une sorte de secte dont l'origine remonte à fort longtemps. Un djinn fut exilé du plan élémentaire de l'air et vint se réfugier sur Mystara. Il fonda une sorte de secte de sorciers aux pouvoirs tournés vers l'air, les tempêtes et la foudre. Après sa disparition la secte a survécu avec son souvenir (ce qui n'empêche pas les membres de la secte de vénérer d'autres Dieux) et s'est un peu ouvert au monde d'en bas. En effet, Floriane, comme tous les éolides passent la majorité de son temps au sommet des montagnes ou sur des nuages magiques où sont bâtis leurs demeures. Floriane, qui est une aventurière, est certainement l'une des plus mobiles et ouverte d'esprit.

Jeune, elle a décidé de quitter quelques temps le nuage où elle vivait avec son maître et d'autres éolides pour découvrir le monde "d'en bas". Elle est ainsi partie à la découverte d'Ylaruam et de Karameikos avec entre autre Flammèche et Romuald (l'un des deux fils de l'Archimage Senyakase). Flammèche l'a introduit à la Guilde malgré la différence de technique concernant la magie.

Aujourd'hui Floriane vient de temps à autre à la Guilde voir du monde (elle n'est pas toujours très bavarde mais bon...) et donner quelques cours. Cours qui sont alors toujours plein à craquer tant Floriane est jolie (source de tension avec Samantha qui n'apprécie pas la concurrence même involontaire).

Dernièrement elle a été contactée par une faction schismatique de la secte des éolides, faction qui s'est révélée être d'une moralité très douteuse. Elle a été obligée de s'enfuir à dos de dragon des nuages et a atterri au beau milieu d'un village où elle a retrouvé Eleonora et quelques autres aventuriers. Ensemble ils sont allés combattre le renégat Aldérandyl, dans sa forteresse volante et l'ont vaincu. Floriane a pu ainsi revenir à sa secte triomphante et apprendre de nouveaux sorts et posséder deux nouveaux objets éoliques qui lui permettront bientôt de croître en puissance.

Sélection de scénarios joués : La cité perdue 2, La malédiction de Xanathon, Le Château d'Ambreville 3, Le Renégat, Le Réveil de Fafnir, ...

Chronos :

Chronos est né Maître du Temps tout comme Monridor. Tout deux ont d'ailleurs commencé leur carrière ensemble mais finalement Chronos a abandonné l'aventure pour se consacrer à ses études. Il est rentré à l'Arcanium récemment sur invitation de Monridor et l'aide à présent dans sa tâche d'enseignement ce qui libère un peu de temps à Monridor et permet à Chronos de transmettre son savoir.

Sélection de scénarios joués : Le labyrinthe des orbes,...

Flanaël :

Flanaël est un elfe des vallées jovial qui a connu des aventures plutôt stressantes. Celles-ci lui ont permis de faire de nombreuses rencontres. Nous pouvons noter entre autre qu'il a eu (tout comme Argole, voir après) de rencontrer le grand Elminster en personne, qui l'a envoyé voyagé sur un autre monde (d'ailleurs lors de cette péripétie, Flanaël a dû faire face avec courage à un golem de fer de plusieurs dizaines de mètres de haut, reposant fermement sur ses quatre pieds, et que les habitants de cet étrange monde nommait Tour Eiffel...). Le temple du Chaos Élémentaire a lui aussi été source d'émotions fortes lorsqu'il est devenu l'espace de quelques heures lui aussi archimage et qu'il a eu une discussion des plus houleuses avec Damh, Dieu des satyres. Néanmoins cela ne l'a jamais empêcher de se départir de son sourire enjôleur. Après cet épisode il a été désigné pour faire partie d'une équipe de choc pour partir à la rescousse de deux membres de l'Arcanium, Devadoris et Zoraïa, qui ont été aspirés dans un nouveau monde, Earth Zone. Pour avoir plus d'informations au sujet de cette épopée, vous pouvez vous reporter à l'historique de Devadoris.

Il s'occupe aujourd'hui de l'évocation amputée de tout ce qui concerne l'élémentalisme dont s'occupe Icare. Cela ne l'empêche pas d'être courtisé des jeunes apprentis qui sont toujours pressés d'apprendre le sort de projectiles magiques... C'est le cas entre autre de Calvin (qui est loin d'être apprenti à présent) et Heldeur qui ont placé leur confiance en lui.

Sélection de scénarios joués : L'odyssée du rocher 2, Acheronis Larva, Le Temple du Chaos Élémentaire, Le chevalier blanc Le messager de l'aube,...

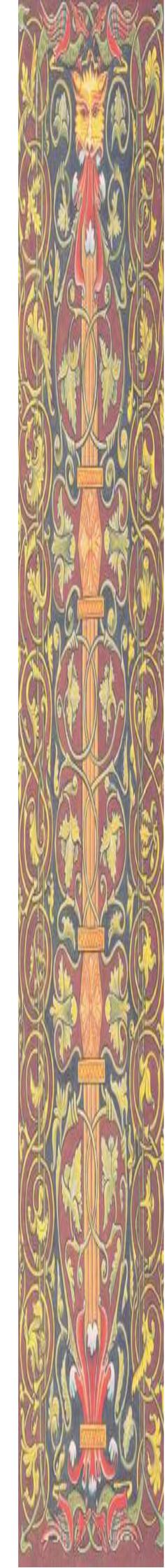
Vladimir :

Vladimir est un elfe callarii qui comme ses cousins de race est né et a vécu ses premières années dans les bois de Radlebb. Son père enseigne la magie au sein d'une guilde locale. Vladimir eut rapidement des aptitudes pour ce talent, mais son père souhaitait qu'il vole de ses propres ailes et qu'il apprenne les arcanes ailleurs et avec quelqu'un d'autre. C'est ainsi que Vladimir est parti à Luln, à la création de l'Arcanium où il a été entraîné. Et c'est maintenant à son tour d'initier les plus jeunes à sa spécialité, l'alchimie (original pour un elfe mais les dons ne se commandent pas...), même si le fait de donner des cours ne le passionne pas particulièrement. En tout cas il est très connu des étudiants, étant donné que les jeunes apprentis ont pas mal de travaux pratiques en atelier,... en autre en fabrication de divers philtres et potions.

Il est à noter que Vladimir est l'un des rares à s'être pris d'amitié avec Yamakatsuko (qui n'est pas membre de la Guilde), et même un des rares à connaître son existence. En tout cas c'est ce qui permet à Vladimir de maîtriser fort bien les arts martiaux !!!

Enfin Vladimir est réputé également pour avoir eu l'occasion d'améliorer ses facultés intellectuelles lors de ses aventures (voilà décidément un elfe plein de surprises) et amoindri ses capacités de résistance physique.

Vladimir a eu la malchance d'avoir à faire avec le célèbre et maléfique Dragon Vert Alfred. Et ce à deux reprises, mais seule la première a demandé une petite régénération... Il lui également arrivé d'autres mésaventures, lors de la visite d'un sanctuaire divin à Sodjerford. Il a été maudit par deux runes magiques, dont une est issue du Dieu Loki.



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Plus récemment Vladimir est parti seul répondre à une mission confiée à la Guilde par le duc de Sélénica afin de débarrasser les abords du duché d'un monstre (un daemon...) tueur de soldats et de paysans. Il s'est fort bien tiré de cette épreuve, ce qui lui a permis également de commencer à découvrir les restes de Nécronilis, une antique cité, et de... ramener trois nouveaux sortilèges à la Guilde. Vladimir est tenté d'aller y faire de nouveau un tour afin d'en découvrir plus.

Vladimir est l'un des membres de l'Arcanium qui a le plus voyagé sur les plans nouvellement "ouverts" à l'Arcanium. Il a ainsi passé plusieurs semaines sur les Royaumes Oubliés où il a entre autre sauvé un village elfe perdu dans une petite forêt et éradiqué la malédiction d'Enderett à Elversolt. C'est d'ailleurs au cours de cette expédition, qu'il a eu le "plaisir" de rencontrer une collègue alchimiste qui lui a vendu différentes "sauces"... Parmi elles, Vladimir a pu analyser les philtres d'amour (ah l'Amour !) et l'a testé sur une de ses compagnons de route, membre de l'Arcanium,... Zoraïa. Et bien ça marche ! C'est ainsi que malgré sa malédiction, Vladimir a maintenant une jeune et charmante elfe, très amoureuse de lui...

Leur amour a pu être mis à l'épreuve lors d'une mission spécial Arcanium, deux membres de la Guilde ayant disparu dans un monde parallèle, Earth Zone. Les deux membres en question étaient Devadoris et Zoraïa... Pour avoir plus d'informations au sujet de cette épopée, vous pouvez vous reporter à l'historique de Devadoris.

Mais que Zoraïa se le tienne pour dit, Vladimir a enfin pu vaincre l'une des deux malédictiones runiques qui le frappait. Il s'agissait de la Rune de Wynn, qui l'empêchait de séduire des femmes ! Et lors d'une autre épreuve, il a vaincu la dernière malédiction qui l'affligeait, la Rune de Loki. Après ces aventures il s'est aventuré dans les marécages du sud ouest de Darokin, territoire des hommes lézard et de rakshasas.

Sélection de scénarios joués : L'Odyssée du Rocher, Sauvetage lacustre, Acheronis Larva, Le sanctuaire des Dieux, Rahasia, L'épreuve du Magicien II, Un dette d'honneur, La malédiction d'Enderett, Le messenger de l'aube, Le Temple de Ragnar de Wynn, Swamplight,...

Sabathius Vicconius :

Sabathius est un jeune traladarien totalement myope qui est arrivé un jour à la Guilde, en ajustant ses lunettes sur le bout de son nez, pour demander à étudier les arcanes. Il savait de quoi il parlait puisque son père tient une boutique des plus utiles pour trouver certaines herbes...

Une fois au sein de la Guilde, Sabathius a choisi une voie que tout le monde lui déconseillait, celle de l'invocation. En effet, aucun des cinq précédents apprentis d'Esmeralda n'avait survécu plus de deux ans. Et ne croyez pas qu'elle soit directement responsable de leur mort malgré sa dureté naturelle. Non, mais jouer avec les créatures des plans extérieurs est toujours extrêmement dangereux. Alors imaginez l'effet produit lors de l'annonce du choix de Sabathius à l'assemblée de fin de première année devant l'ensemble des magistères et des quelques apprentis (dont la plupart sont évincés de la Guilde, apprendre les arcanes n'est pas chose facile). On lui a rit au nez, comment un jeune mage complètement myope et qui a à peine assez de force pour porter son propre poids (j'exagère à peine) pourrait résister à un entraînement très dur ou de plus solides que lui ont péri ? La seule à ne pas rire fut Esmeralda, qui le prit sous son aile et lui enseigna son art. Et à l'heureuse stupéfaction de tout le monde il survécut et est parvenu à franchir les premières étapes, les plus

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

mortelles... Sabathius est en bonne voie pour devenir demain magistère à son tour. De plus contrairement à Esmeralda il a choisi un plan supérieur comme plan de prédilection. Heureusement pour Sabathius, Esmeralda est assez ouverte d'esprit et l'a aidé à atteindre son objectif.

Aujourd'hui Sabathius achève une grande campagne, où il lutte avec ses compagnons de route (dont Laurendilas et Blandine) contre un ou des puissant(s) ennemi(s) qui n'ont pas encore montré leur vrai visage. En tout cas ses pas l'ont mené au sein du fameux Château d'Ambreville, sur Ravenloft (où ses rencontres avec Gabrielle Aderre et le Dragon Vert Alfred lui ont laissé des traces indélébiles dans son esprit). Il aura même pénétré au sein du domaine d'une demi-liche dans les marais flétris et aura été fait esclave à Ylaruam...

Finalement cette longue campagne s'est achevée au sein d'un volcan où il a dû affronter avec ses compagnons la résurrection de l'avatar de Diirinka, le dieu liche des derros (des nains dégénérés et maléfiques). Mais ils y sont parvenus grâce à l'ange que Sabathius a invoqué.

Mais avec la fin de cette longue mission, Sabathius revient à l'Arcanium triomphant et accède au deuxième cercle avec la bénédiction d'Esmeralda qui va ainsi plus pouvoir se concentrer sur ses recherches. Le maître et l'élève auront accompli leur grande œuvre au même moment mais en des lieux totalement différents...

Sélection de scénarios joués : Le sceptre perdu, Le Château d'Ambreville 6, La forêt sans retour, Les esclaves d'Al'Anfa, Diirinka,...

Athaniel Demglade :

Nouveau venu dans la guilde, cette elfe à une apparence plutôt incroyable. Doté d'une taille extraordinaire (1;95m), il est vêtu d'une chemise blanche à jabot, d'un pantalon en cuir, de botte. Il ne vient pas de Mystara et ne s'en cache pas. Ses origines ne sont d'ailleurs pas connus sauf peut-être de quelque archimage de la guilde. Il ne semble pas s'intéresser exclusivement à la magie.

Introduit à la guilde par Morval Keor. Il n'a pas donné beaucoup d'informations sur lui-même. On ne connaît de lui que quelque rumeur, il aurait été au service de démons, qu'ils serait Roi ou quelques ineptie du même genre. La seule chose sûre que l'on sache c'est que malgré sa taille il est bien reconnu en tant qu'elfe par ceux-ci. Et qu'il s'est vengé durement contre Kreuss, un des fils de Gratzz en lui rentrant un limon vert dans la tête !!!

Depuis Athaniel a vécu d'autres aventures. Pour la dernière en date, Athaniel est allé avec Morval, visiter la cité de Cavitus sur Ravenloft... Malgré la réputation d'invincibilité d'Athaniel, il n'en ai jamais revenu... et lorsqu'on en parle à Morval, celui-ci reste très évasif sur le devenir d'Athaniel, comme si son cœur,... plutôt son âme, était fort meurtrie par le devenir d'Athaniel. En tout cas, Athaniel n'est plus membre de l'Arcanium suite à sa mystérieuse disparition.

Sélection de scénarios joués : Le labyrinthe des Orbes, Une déesse aux Enfers, Vecna Lives !, Die Vecna Die...

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Savîtri Scarzam :

La famille de Savîtri est originaire de la principauté de Boldavie à Glantri. Ses parents étaient tout deux nécromanciens. Mais contrairement à Savîtri et à sa mère, le père étudiait la nécromancie noire. Ce qui l'a un peu fait s'approcher de la famille Wozlany (la famille dirigeante de cette principauté). Ce qui devait arriver, arriva, et le père devint un nosfératu. La mère quitta alors Glantri et s'enfuit alors au loin avec ses deux enfants, au sud, jusqu'à arriver à Karamaikos. Elle s'installa à Luln où elle vit toujours. Par contre cette sombre expérience lui fit abandonner la voie de la magie.

A l'inverse sa fille continua à montrer pour cette dernière un vif intérêt, et c'est ainsi qu'elle rentra à la Guilde où elle prit rapidement des responsabilités pour la Nécromancie grise et blanche. Malheureusement le sort de projectile magique d'un shaman orque a définitivement privé les apprentis de son enseignement, qui est de nouveau récupéré par Belphegor puis par un nouvel arrivé, Xandor Khan. D'autant que Savîtri avait, contrairement à beaucoup d'autres membres de la Guilde, émis le souhait de ne pas être ressuscitée si elle devait décéder.

Xandor Khan :

Fils d'un mage de la cité de KVARCH NAR, c'est son père, adepte de l'art noir, qui lui a donné sa formation. Son père mourut brûlé sur la place publique au sommet d'un grand bûcher, en compagnie d'autres personnes soupçonnées d'être des sorciers(ères). Xandor avait alors 15 ans ; il acheva lui même sa formation en récupérant le peu de livres qu'il pu, et s'enfuit précipitamment de la cite pour aller se cacher dans la sombre ILTHMAR. Il pu compléter sa formation en se rendant à des cours gratuits et privés qu'un professeur académicien neutre (conjurateur) accepta de lui donner quelques temps.

A l'âge de 20 ans, Xandor Khan (Khan est le nom de son père) décida de se consacrer en grande partie à l'Art Noir et se spécialisa en Nécromancie. Dès lors, il rompit tous contacts avec son dernier mentor.

Pour les érudits en matière de plans parallèles les endroits précités appartiennent au monde de NEWHON, monde qu'il a dû quitté il y a peu. Arrivé sur Mystara il a été obligé d'apprendre un nouveau commun. Ceci fait il a participé à quelques aventures qui lui ont fait connaître Soercha Baëne Del Baereghel, la chapelaine auprès de l'Archimage Senyakase. C'est ainsi que Xandor a été accueilli à l'Arcanium.

Depuis il a eu l'occasion de mettre clairement ses compétences au service de celle-ci en intégrant l'équipe de sauvetage mise en place pour la récupération de deux membres de l'Arcanium, Devadoris et Zoraïa, qui ont été aspirés dans un nouveau monde, Earth Zone. Pour avoir plus d'informations au sujet de cette épopée, vous pouvez vous reporter à l'historique de Devadoris.

Après la terrible épreuve du Labyrinthe des Orbes où il a retrouvé son frère sorcier, nouvel immigrant sur Mystara, il a décidé de se faire plus discret et s'est pour cela établi quelque part dans la forêt de Dymrak à l'est de Karamaikos.

Puis, Xandor, sans tambour ni trompette, a envoyé une lettre à Senyakase, pour annoncer qu'il quittait l'Arcanium définitivement. Depuis, Xandor a totalement disparu... La Nécromancie est ainsi orpheline de son magistère et se retrouve donc découpée en deux : Belphegor pour la Noire et Morval Kheor pour la Blanche & la Grise.

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Sélection de scénarios joués : La Conciliatrice, Le Réveil de Fafnir, Le messager de l'aube, Le Labyrinthe des Orbes 5, Death Triumphant,...

Rigon :

Rigon est arrivé à la Guilde il y a relativement peu de temps. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'il est aussi mystérieux que Monridor. En tout cas il vient de Glantri, province de Bergdhoven, mais ne ressemble pas à un glantrien (c'est à dire d'aucunes de ces provinces), ses origines étant indiscernables. Beaucoup prétendent qu'il n'est pas humain et certains affirment avoir vu parfois ses yeux devenir reptiliens. Peu de gens à la Guilde en savent plus, ... sauf certainement l'Archimage Senyakase avec qui il y a une certaine complicité, Rigon étant un compagnon de Senyakase même s'ils ne sont encore jamais partis à l'aventure ensemble.

Rigon occupe aujourd'hui le rôle de bibliothécaire principal, emploi qui lui sied à merveille, vu ses connaissances. Il dispose visiblement de pouvoirs magiques mais il est difficile de lui attribuer une école de prédilection ou même une manière "normale" de lancer ses sortilèges. Il enseigne quelques rares sortilèges dont la compréhension des langues qui est tout à fait dans son domaine. Rigon est d'un commerce agréable sauf si on essaie d'en apprendre plus sur lui, auquel cas il s'éclipse rapidement.

Troisième Cercle :

Flammèche (Miranda) :

Flammèche est une jeune demi haute elfe callarii. Comme Vladimir elle est donc née dans les bois de Radlebb. Néanmoins en tant que demi-elfe elle n'était pas très bien vue chez elle, et ce malgré la relative tolérance des elfes de ces contrées. Elle a donc quitté son foyer natal pour parcourir le monde après avoir reçu un entraînement complet de guerrière mage. Ses pas l'ont mené rapidement en Ylaruam où elle a découvert la foi au milieu du désert, dans une tombe perdue. L'image de la déesse Isis lui est apparue. Elle fait donc à présent partie de ces prêtres qui ont pour charge de faire renaître ce panthéon enfoui à Ylaruam.

Puis elle a pénétré dans une pyramide perdue au beau milieu des sables, où elle a rencontré un groupe d'aventuriers en provenance de Karameikos. Parmi celui-ci il y avait entre autres Romuald, le fils de Senyakase. Après cette épisode elle est rentrée à Karameikos, pour se rendre à Luln où elle est entrée à la Guilde.

Depuis elle a connu d'autres aventures mais une a été particulièrement marquante et pour cause. Au cours d'une quête dans une contrée perdue de Karameikos (accompagnée de Loup Solitaire le barbare), elle a rencontré un "gnome" en lévitation au-dessus d'un lac. Pour l'aider à accomplir sa quête celui-ci lui a remis une sorte de globe bleuâtre, avec pour consigne de le frotter vigoureusement uniquement en cas de grand danger. C'est ce qui arriva peu après dans une crypte où un dragon cobra se mit en tête de faire de Flammèche et de son groupe son prochain repas. Elle frotta le globe et là un double parfait d'elle même apparut, puis le globe disparut. La situation fit qu'on remit à plus tard les présentations en l'occurrence peu après la sortie victorieuse de la crypte.

L'Arcanium, la haute guilde de magie de LuIn

Le double parfait n'est rien moins qu'un être complet muni d'un corps permanent et d'une âme !!! Elle possède exactement les mêmes connaissances que Flammèche au moment de sa naissance, la même moralité, les mêmes facultés mentales et physiques. Par contre elle a conscience de son origine magique, parle en verlan (sauf quand elle se contrôle...) et possède quelques inversions au niveau de sa magie (comme la boule de feu qui devient une boule de glace...). Depuis, les deux "jumelles", la jumelle des glaces et la jumelle des étincelles sont devenues inséparables.

Récemment elles sont parties en mission pour l'Arcanium sur un autre monde et en ont ramené un autre prêtre d'Isis dont les capacités de mage bien connues l'ont fait également rentrer à la Guilde.

Puis Flammèche & Cristal ont voyagé sur un autre monde, par delà ses déserts de sable, où elles auraient sauvé des oasis, combattu un puissant efit maléfique, libéré un puissant djinn bénéfique, libéré de sa malédiction l'esprit d'un pharaon maudit mais repentant... et rencontré la grâce de leur déesse, au milieu des sables.

Sélection de scénarios joués : La cité perdue 2, Le palais de la princesse Argenta, L'expérience d'Azélic, Le monastère de la rose, Le sacrifice au Dieu Dragon d'Houska, Le chevalier blanc, La pierre du paladin, Pharaoh, Oasis of the White Palm, Lost Tomb of Martek,...

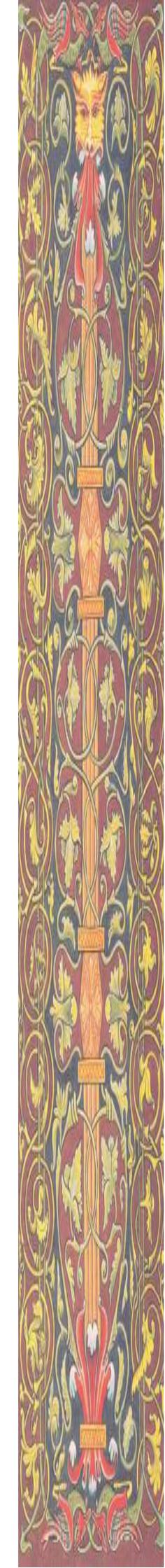
Cristal (Daranmi) :

Que dire de plus sur Cristal qui n'ait déjà été dit précédemment ? Seulement qu'elle est rentrée à la Guilde logiquement, et qu'elle y est la bienvenue. Cristal contrairement à Flammèche, a un caractère beaucoup plus effacé et il est toujours amusant de les voir traîner ensemble (de toute manière il est rare d'en voir l'une sans l'autre). Des expériences sont menées pour tenter de déterminer quels sont les liens mystiques qui peuvent les unir. Pour faire avancer les choses on attend plus qu'une chose : qu'elles repartent ensemble en aventure car c'est au cours de ces événements que les liens pourront apparaître plus aisément.

Sélection de scénarios joués : Le sacrifice au Dieu Dragon d'Houska, Le chevalier blanc, La pierre du paladin, Pharaoh, Oasis of the White Palm, Lost Tomb of Martek,...

Balthazar :

Balthazar, voilà un nom qui fait trembler les membres de la Guilde. Il n'est sans doute pas le plus "maléfique" de la Guilde, cette place revenant sans nul doute à Belphegor, mais il est, c'est sur, le plus opportuniste. Et surtout contrairement à Belphegor, Balthazar est parfaitement imprévisible, un véritable danger et tout ceux qui le connaissent un peu pourront vous le confirmer : Balthazar a une réputation de psychopathe fou (?). Il est vrai qu'il a été en cela aidé par son séjour sur Ravenloft qui fut des plus meurtriers au sein du groupe d'aventuriers (3 survivants sur dix dont un loup-garou...). D'ailleurs Balthazar a ramené un souvenir, ... mais lequel ? . A part cela on sait peu de choses de sa vie avant la Guilde, mis à part que c'est un traladarien de souche, qu'il est issu d'une famille d'orfèvres, dont le village a été détruit par une horde de kobolds auxquels il a échappé de peu. On en sait pas plus mais de toute manière ça n'intéresse pas grand monde.



L'Arcanium, la haute guilde de magie de LuIn

Pour résumer, Balthazar a accumulé suffisamment d'expérience lors de ses aventures pour devenir magistère, mais une telle responsabilité ne lui est pas aujourd'hui dévolue. D'ailleurs il ne semble pas intéressé pour le devenir, car il poursuit une autre ambition, qui lui prend tout son temps.

Sélection de scénarios joués : Les marais de la désolation, Pérégrinations sur Ravenloft, L'expérience d'Azélic.

Laurendilas :

Laurendilas est un elfe gris originaire de l'Alfheim (clan Erendyl). Avidé de connaissances magiques, il a acquis des compétences dans ce domaine bien sûr mais également des techniques demandant plus de doigté..., espérant que cela pourrait lui permettre un jour d'épaissir plus rapidement son grimoire de magie. Il a quitté son village après que celui-ci est été détruit lors d'une attaque d'ogres et d'hobgobelins. Jeté sur les routes il est parti sur les routes et a fini par rencontré de nouveaux compagnons de route dont Sabathius Vicconius et Blandine. Lui aussi a donc connu les membres de la famille d'Ambreville puis les sombres chemins de Ravenloft, où il a fini par laisser son grimoire de magie, et... sa vie (la claque d'un zombie de trente mètres de haut...). Heureusement pour lui Etienne d'Ambreville l'a ressuscité. Il est resté plus longtemps que ses camarades chez Etienne et est rentré tout seul. Il les a laissé continuer un peu tout seul et après avoir récupéré il est parti en Mission pour la Guilde qui répondait à une demande provenant d'une autre guilde. C'est ainsi qu'il s'est retrouvé à Sigil puis a voyagé sur Mechanus et sur l'Acheron, pour une aventure des plus difficile et... sanglante.

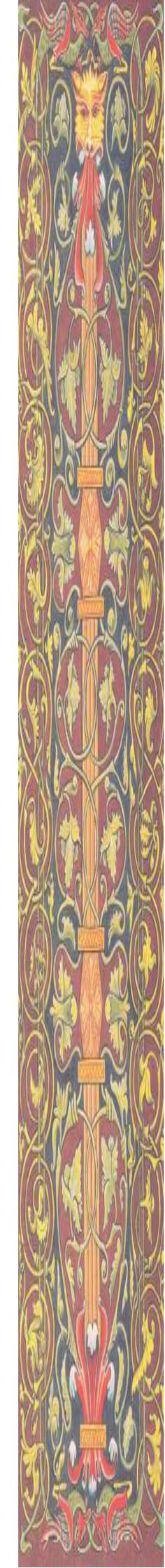
Finalement il a réintégré l'équipe avec laquelle il a commencé sa carrière d'aventurier, et s'apprêtait à l'achever en allant arracher la Couronne de l'Arbre Rougeoyant à ceux qui l'ont voler et massacrer son village. Malheureusement, alors qu'il touchait au but, un effondrement souterrain l'a privé de pouvoir accompagner ses camarades jusqu'au bout. C'est ainsi qu'il a dû rentrer à LuIn, tout seul pour préparer le retour d'un Sabathius victorieux ! Les envies aventurières de Laurendilas se sont à présent éteintes et il continue sereinement son travail à l'Arcanium.

Sélection de scénarios joués : Le sceptre perdu, Le Château d'Ambreville 6, Cube...

Caraflan :

Caraflan est une jeune haute elfe originaire d'Ierendi qui a suivi l'enseignement d'un couple connu à la Guilde: Marianne, la sorcière des mers, anciennement membre de la Guilde avant son mariage, et Thor un puissant guerrier natif de Karameikos. Caraflan est ainsi devenue guerrière / sorcière des mers. Depuis elle bouge beaucoup entre Karameikos et Ierendi, mais ça c'est le lot commun des baroudeurs des mers que sont les sorciers des mers.

Elle a entre autre voyagé jusqu'à l'île de la Terreur où elle a participé au combat contre un Ty-rex et où elle est tombé amoureux d'un jeune barde fanfaron qui l'a beaucoup impressionné avec ses deux rapières. Enfin ce qui devait arriver arriva. Caraflan a été faite prisonnière par l'ogre mage du temple du Dieu Kobold. Il souhaitait se venger de l'affront subi (il lui en a fallu du temps pour se régénérer de ses blessures) et la sacrifier à Kurtulmak. Mais c'était sans compter le barde fanfaron, Collyn Amarill, qui aidé du prêtre Gnaag de Mozgôar et du samouraï Unsu, a volé à la



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

rescousse de sa bien aimée. Une fois l'ogre mage définitivement abattu et Caraflan sauvée, Gnaag a enfin pu célébrer le mariage sur place. Que d'émotions !!!

Sélection de scénarios joués : Le temple du Dieu Kobold 2, L'île de la Terreur 2...

Argole :

Argole est un gnome des profondeurs, un svirnefblin, issu des cavernes situées sous les montagnes de l'altan Tepe. Sa famille, marchande et aventureuse de tradition est montée jusqu'à la surface afin de commercer avec les "créatures de surface", nains, gnomes des forêts et des rochers, humains et elfes, leur vendant des pierres précieuses. Une autre motivation était de retrouver une très vieille branche de la famille qui s'était installée à la surface il y a de cela bien longtemps, dans les forêts. Mais à leur grande surprise ceux-ci n'étaient plus à Karamaikos mais avaient entrepris un plus grand voyage les menant dans un monde parallèle.

En tout cas Argole a entrepris des études l'amenant à maîtriser les deux principales activités développées dans sa famille, la magie des illusions et... le commerce. Il est entré peu après à la Guilde afin d'obtenir un enseignement plus complet.

Récemment, grâce à des recherches menées conjointement avec son mentor, Aïcha Ibn Salah Dîn et Eléonora, il a pu retrouver la trace de sa famille disparue,... dans les Royaumes Oubliés. Il s'y est rendu et en a profité pour donner un coup de main à son cousin gnome des forêts (habitant la forêt des araignées) contre le Zentharim (une organisation maléfique) afin de libérer une sorte de "sauveteur" humain, Randal Morn. En récompense de cet acte de bravoure, il a été reçu avec ses compagnons des Royaumes à un conseil où était présent entre autre Elminster... En récompense il a reçu un titre de propriété au Valdague, nouvellement libéré, avec une jolie maison de pierre. La Guilde en a profité pour y installer un seuil permanent entre les Royaumes et Mystara (fort bien protégé vous pouvez le deviner), pour la plus grande joie d'Argole ainsi que de Brill, Zoraïa et Amberle. Mais d'autres membres de la Guilde l'ont déjà emprunté afin de découvrir du pays (Vladimir, Devadoris,...).

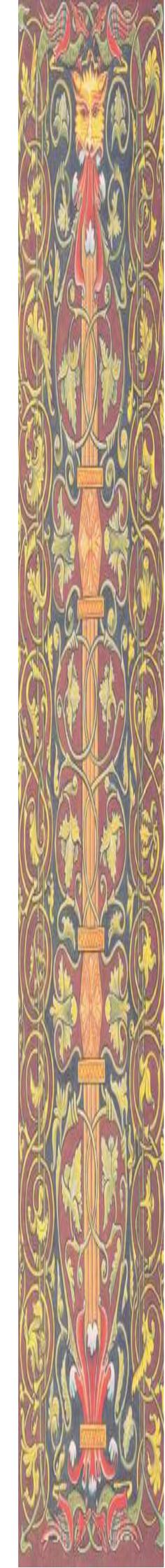
Chaque année Argole participe à l'organisation du Grand Tournoi qui est organisé lors de la grande foire de Luln (=> l'épreuve du Labyrinthe de la Mort).

Argole est un gnome joyeux et joueur qui non seulement a permis à la Guilde de s'ouvrir sur les Royaumes mais également de s'approvisionner en gemmes de grande valeur (une autre source avec Random).

Sélection de scénarios joués : Horreur sur la colline 3, Le temple du Dieu kobold, L'expérience d'Azélic 2, Acheronis larva, Le secret de la forêt des araignées, Le retour de Randal Morn,...

Random :

Random est un gnome des rochers particulièrement farceur et espiègle. A tel point que sa bonne humeur n'a même pas été entamée par son passage sur Ravenloft. Maintenant sa vie est devenue plus calme, il réside à la Guilde presque en permanence et s'occupe principalement de l'approvisionnement en gemmes... le tout sous les directives de son mentor, Aïcha.



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Sélection de scénarios joués : La tour des illusions 2, Le Château d'Ambreville 5, Le labyrinthe des orbes 3.

Calvin :

Calvin est un demi-elfe qui vient lui aussi d'un autre monde, mais il ne s'agit ni des Royaumes ni de Greyhawks (mondes avec les quels il semble y avoir un assez grand nombre de seuils). Contrairement à Zoraïa et Amberle, Calvin s'est à priori installé définitivement sur Mystara, ce qui lui permet d'être membre à part entière. Il a ramené de son monde natal de solides compétences en tant que Guerrier Mage, mais aussi une foi envers l'ensemble des Dieux. Calvin à son arrivée, a fait la connaissance de Flanaël avec qui il a lié grande amitié, et c'est celui-ci qui lui sert de mentor à présent.

Vivental :

Vivental est un élémentaliste vivant sur Mystara. Il est né à Valbourg (origine traladarienne) et ses parents y tiennent une petite auberge (La piche de vin). Très vite il est rapidement ennuyé par la vie monotone de tavernier et n'a d'yeux que pour les valeureux aventuriers qui sont de passage à Valbourg. C'est décidé, il deviendra un grand magicien. Il se présente à la guilde de magie de Luln où il est remarqué pour sa vivacité d'esprit et son enthousiasme. Après quelques années, il se spécialise dans la maîtrise des quatre éléments qui définissent selon lui le noeud de l'univers. Durant ses études Vivental n'a de cesse de lire tout ce qu'il trouve sur les Dragons, véritable fascination, et surtout des récits épiques décrivant la lutte du héros contre la bête.

Récemment il est revenu à Valbourg pour se joindre à un groupe d'aventuriers et commencer sa carrière de magicien. Il a assisté entre autre au réveil d'une liche dans un château maudit, à la fin du Duc de Rhoona dans les lointaines étendues montagneuses du Jarl de Sodjerford (où il a appris à se méfier des Berserkers...). Il a également accompagné Hettar dans son long voyage jusqu'à Myoshima, avec au menu visite d'Ochaléa, une île style "chinois" et un voyage en Spelljamer avec à bord un compagnon de route qui transporte une bourse remplie d'œufs de beholders orbes... La suite au prochain numéro.

Le prochain numéro s'est finalement déroulé ailleurs, dans un autre monde... Vivental a été sélectionné avec d'autres membres de l'Arcanium pour une mission de secours sur un nouveau monde, Earth Zone. Pour avoir plus d'informations au sujet de cette épopée, vous pouvez vous reporter à l'historique de Devadoris.

Enfin, au cours d'un voyage temporel, où il est retourné 100 ans en arrière, Vivental a pu réaliser son vœu le plus cher et rencontrer un dragon, un vrai. En l'occurrence, il s'agissait d'un vieux dragon rouge.

Sélection de scénarios joués : Huis-clos en enfer, La malédiction de Xanathon, Hettar dans les griffes du Mandarin, Les œufs des Beholders, Le messager de l'aube, L'expérience d'Azélic 4,...

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Garf Misfito

Particulièrement doué pour l'ingénierie Garf le gnome des rochers a pour rêve de construire un château fait entièrement de gemmes. Mais issu d'une famille pauvre et livré à lui-même dès son plus jeune âge, il s'enrôla dans la guilde de Haute-Forge pour devenir voleur. Il monta par la suite son propre cabinet d'architecture en élaborant des plans de maisons et fit preuve de tout son talent pour des inventions originales et audacieuses. Ce qui lui permit de cambrioler plus facilement les maisons qu'il avait conçu. Grâce à l'argent ramassé il se construisit un joli petit pavillon à Haute-Forge. Sa renommée en tant qu'architecte et inventeur atteint Luln, où il fut engagé pour participer à l'amélioration de la muraille. Il obtint alors en échange de ses services des cours gratuits à L'Arcanium pour pouvoir étudier l'illusion, en pensant que cela pourrait compléter ses talents d'ingénieur mais également ses talents de voleur. Il réussit ses examens et devint ainsi illusionniste et membre à part entière de L'Arcanium.

Sa première aventure fut d'établir un commerce de gemmes avec les gnomes de Zadaracq pour L'Arcanium. Lors de cette mission il fut engagé par la guilde de Blanche Ecluse pour démasquer le responsable des pillages de bateaux qui ont eu lieu autour de cette ville. Avec beaucoup de difficultés et de chance, il démantela au péril de sa vie une partie du réseau de trafiquant. Mais il ne réussit pas à découvrir le véritable responsable de ces pillages.

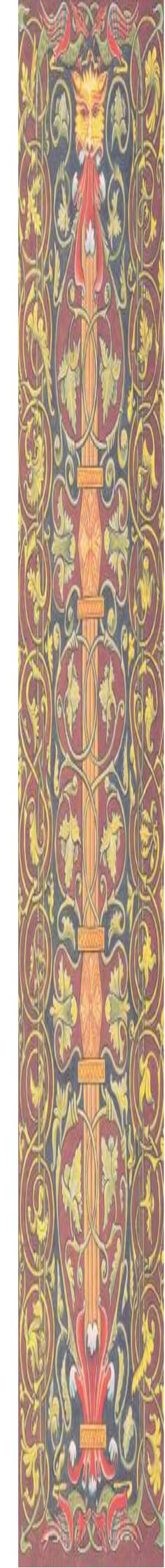
Après ce "demi-échec" ou cette "demi réussite" Garf a décidé de s'attaquer à bien plus gros. En effet, dans un manoir au bout du monde, sur les Royaumes Oubliés, il a empêché vaillamment le réveil d'une liche endormie. Cela dit c'est une aventure qu'il n'est pas près d'oublier... Mais ceci ne l'empêche tout de même pas de partir de nouveau à l'aventure. En effet il vient de partir à la recherche d'Amberle, Falaël et Vivental sur Myoshima. Garf découvre ainsi cette nouvelle contrée avec à ses côtés entre autres Hettar et Yonochi Fukazawa. Émerveillé, il est resté béat devant les murailles de jade de la capitale du de la province du sud. Cela dit le pays est assez hostile aux étrangers et donc... affaire à suivre.

Actuellement lorsqu'il n'est pas en aventure il passe la majeure partie de son temps à améliorer la décoration de muraille en ajoutant des pierres semi-précieuses et des illusions permanentes.

Sélection de scénarios joués : L'épreuve du voleur, Huis clos en Enfer,...

Falaël :

Falaël est un demi-elfe âgé d'une quarantaine d'années et originaire de Callarii. Sa mère elfe lui donna une éducation très respectueuse des traditions elfiques, et c'est donc en toute logique qu'il dirigea ses études de prêtre vers le panthéon elfique. De part sa naissance, il comprit rapidement l'animosité que parfois certains humains ressentaient vis-à-vis de ces elfes qui se disent si beaux et si intelligents. C'est pourquoi lorsqu'il dû choisir les préceptes d'une divinité elfique, il choisit le culte de Corellon Larethian, protecteur et guide du peuple elfe, sentant qu'il serait toujours utile de défendre les intérêts elfiques face à une population humaine chaque jour plus importante et plus envahissante, détruisant la beauté des forêts et de sa faune pour subvenir à ces bas besoins.



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

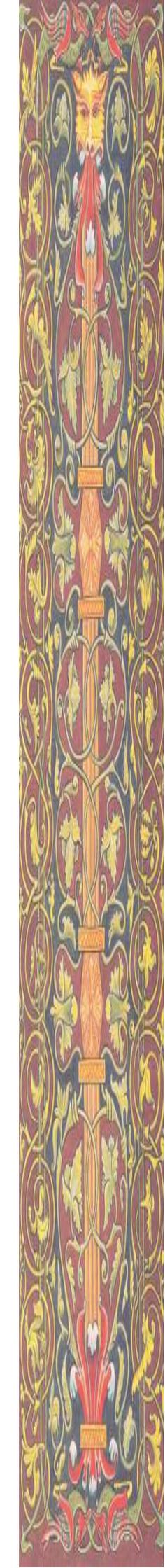
De nature curieux et de grande ouverture d'esprit il s'est toujours intéressé à ce que ces compagnons étudiait, c'est ainsi que, assistant une fois de plus aux cours de magie que recevaient ses amis, discrètement assis au fond de la pièce centrale du plus vieux séquoia de la forêt, il pût reproduire le tour mineur qui permettait de faire apparaître une petite flamme dans la main. Cette lueur venant du fond de la pièce attira l'attention du maître sorcier. Sans le deviner encore Falaël venait de commencer sa carrière de mage.

Les années passèrent et ses études avançaient bien. Il dévorait chaque livre que le maître sorcier lui demandait de lire, il mettait toute sa ferveur dans ses prières où il demandait que Corellon veille sur sa mère bienfaitrice ainsi que sur toute la nation elfe. Lors des entraînements au combat que suivent tous les prêtres de Corellon, il se montra assez maladroit dans le maniement du fléau et de la masse. Le maître d'arme excédé par tant de maladresse décida un jour de le repousser dans ses retranchements en l'invectivant devant tous et pour la première fois de sa vie Falaël eut envie de frapper quelqu'un. Il ramassa la première arme du râtelier qui tomba sous sa main et se mit à marcher dans la direction du maître d'arme avec l'intention de donner une bonne leçon à ce tyran. Le combat s'engagea et sans surprise après quelques minutes qui lui parurent une éternité il se retrouva désarmé, son arme gisant à terre. Le maître d'armes le félicita de ce combat l'air satisfait et lui dit qu'il aurait le privilège de lui apprendre le maniement de l'épée longue l'arme symbolique du dieu Corellon Larethian. La force des coups qu'il donnait et l'endurance dont il témoignait durant les entraînements le menèrent logiquement à développer les talents de guerriers qui sommeillaient en lui.

A partir de ce moment, Falaël n'eut plus une seconde à lui et partagea son temps entre études de magie, prières et entraînements. Les années passèrent, il avait maintenant atteint toute sa maturité et s'apprêtait à suivre la cérémonie d'intronisation des prêtres protecteurs du peuple elfe lors du prochain quart de lune ascendant, lorsque pour la première fois un étranger fût accueilli au village. Sa mère le convoqua quelques heures plus tard dans la salle de réunion. "Mon fils je sais que demain tu te prépares à la cérémonie qui récompensera tant d'années de sacrifice et de pieuses prières, malheureusement une nouvelle vient assombrir ce moment de fête. L'homme qui est arrivé récemment vient de la ville humaine appelée Luln; cet homme est ton demi-frère. Il est venu m'annoncer que ton père était très souffrant, qu'il allait sans doute bientôt mourir. Son dernier vœu est de voir son fils qu'il n'a jamais connu. Comme je t'ai expliqué, à ta naissance ton père a dû quitter le village car notre liaison n'avait pas été acceptée par le conseil des sages. Il avait été autorisé à m'accompagner dans l'épreuve de l'accouchement et le seul souvenir qu'il eut pendant toute sa vie de toi fut ton premier cri à ta naissance. Accepte ce vœu, et vivez ensemble ces premiers et derniers instants d'une vie qui vous a trop longtemps séparé. Tu lui remettras cette lettre, et je compte sur tes talents pour soulager ses souffrances, prends soin de toi, tu partiras après la cérémonie. Il est temps que tu voles de tes propres ailes, laisse le destin guider tes pas et n'oublie pas une chose les humains et les elfes que

tu croieras ne te considéreront jamais de leur peuple. Ne t'en offusque pas et sois humble et diplomate, le jour viendra où les peuples vivront en totale harmonie et où la différence ne sera plus montrée du doigt."

Falaël n'oublia jamais ces paroles. La rencontre avec son père fût brève et d'autant plus déchirante. Pour oublier il s'engagea dans la guilde de magie de la ville de Luln et montra comme à son habitude beaucoup d'assiduité mais cette fois ci pour une toute autre raison: détourner ses pensées des



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

derniers événements funestes qui ponctuèrent sa vie. Mais bientôt le besoin de quitter Luln se fit ressentir et il décida de se porter volontaire à la guilde pour la prochaine mission.

A présent Falaël est presque toujours sur les routes à courir l'aventure. Il a participé entre au sauvetage d'Hector, en compagnie de Zoraïa. Puis, avec Amberle, il a accompagné Hettar (l'un des guerriers mercenaires de la Guilde, dont les origines sont similaires à celles des frères Fukazawa ou d'Unsu) à Ochaléa, une lointaine île du sud est, nouveau protectorat de l'empire de Thyatis ; puis jusqu'à Myoshima. Pour y parvenir il a dû s'embarquer sur un Spelljamer dont il a appris à maîtriser le timon avec une aisance digne d'un professionnel. Le tout en transportant dans sa cargaison des œufs de beholder...

Après cet épisode oriental et son passage au Troisième Cercle, Falaël a connu une mésaventure alors qu'il retravailla le lancement du sort Mur de brouillard. En effet le brouillard qu'il a lui-même créé semble avoir quelque peu échappé à son contrôle et l'a enveloppé. Lorsque celui-ci s'est dissipé, il s'est retrouvé « ailleurs », au Sithicus pour être plus précis. Là il a fait la connaissance d'un trio de singuliers personnages, une prêtresse elfe (Alanis Funeste Lune), un prêtre d'Hadès (Argos Ambre) et encore un prêtre, multi fonction et fort inquiétant (Marius Sans Cœur). Ils ont eu fort à faire face à un Seigneur de la Mort, répondant au nom de Soth, le Chevalier à la Rose Noire, et à ses roses noires. D'ailleurs à présent Falaël est devenu un instrument de la malédiction de Soth. En effet alors qu'il manipulait le saphir noir censé contenir l'âme de Kithiara Uth Matar, l'amour perdu de Soth, celui-ci a explosé et un éclat est venu se ficher dans son œil gauche... Alanis a sauvé son œil mais l'éclat y restera à tout jamais, faisant luire son œil aux détections de la magie.

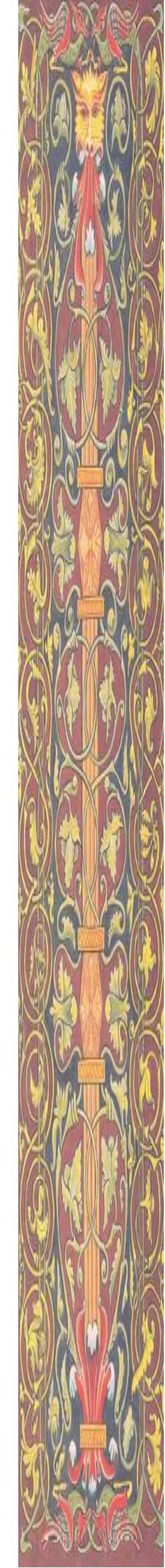
Au cours de ses aventures, Falaël s'est acquis une solide réputation de..., comment dirait-on ?, de lèche-bottes (ou tout au moins d'un grand manque de sens des responsabilités). Falaël manque en cours un peu (doux euphémisme) d'autorité et du sens des responsabilités (pourra-t'il être magistère un jour ?).

Sélection de scénarios joués : Les égouts de Cuush, Hettar dans les griffes du Mandarin, Les œufs des Beholders, When black roses bloom...

Sabacthani :

Originaire du village de Sulescu, elle apprit jusqu'à l'âge de dix ans le métier d'artisan potier auprès de ses parents. C'est à cette époque que ses parents furent « assassinés » par les villageois sur la place publique. Les seuls souvenirs qu'elle garde de cette triste nuit, c'est que ses parents furent accusés de ce mêler d'un peu trop près de la vie politique locale... Ensuite, Sabacthani erra dans les sombres forêts de Karameikos où elle fit la connaissance de Belphegor, son mentor et protecteur, avec qui elle partagea très vite une grande noirceur d'âme.

C'est après cette fructueuse rencontre qu'elle entra dans la Guilde où elle y est peu connue, préférant vivre aux plus profonds des bois. Lorsqu'elle vient à l'Arcanium, elle reste assez discrète. La seule membre de la Guilde qui l'ait un peu connue est Savîtri Scarzam lors d'un dîner dansant chez un vampire, mais « malheureusement » Savîtri est morte en aventure quelques temps après et n'avait pas souhaité être ramenée d'entre les morts.



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Au cours de ses aventures, Sabacthani eut le « privilège » de converser avec un dragon et de rencontrer un groupe d'aventuriers dont l'un des leurs, un Seigneur Zombie, « généra » une atmosphère mortelle au sein du groupe...

Sélection de scénarios joués : Le bal des vampires, The Evil Eye,...

Devadoris :

Les parents de Devadoris sont tout deux d'origine thyatienne et ierendienne. Le père était mineur et avait commencé à apprendre le métier à son fils. Voyageurs, ils ont fini par se stabiliser à Luln juste après la chute du baron de l'Aigle Noir à Noircastel. C'est ainsi que Devadoris, jeune forgeron guerrier arriva à Luln. Il parti à l'aventure avec entre autre Flammèche qui le fit entrer à la Guilde comme forgeron. C'est donc lui qui forge les objets qui serviront à la fabrication des objets magiques.

Mais récemment Devadoris a décidé de devenir lui aussi mage et a choisi comme école de spécialisation l'Abjuration. Et ce à la suite d'une aventure au dessus des Royaumes Oubliés, sur une île volante (enfin c'était réfléchi depuis longtemps déjà). Il est ainsi devenu l'élève de Bert Piéplas. Ce qui ne l'empêche pas de continuer à forger...

Enfin lors de l'une autre aventure qui a suivi de près celle de l'île volante de Solden, il a visité une auberge de fous meurtriers sur le monde de Greyhawks. Cela lui a permis d'ouvrir une nouvelle "annexe" pour la Guilde, à la capitale du Perrenland.

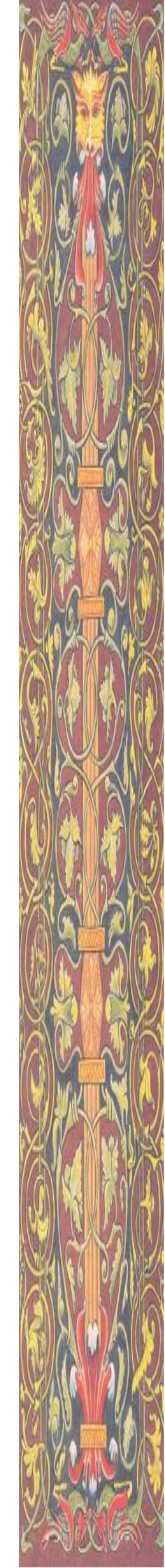
Après cet épisode, Devadoris a encore voyagé dans un nouveau monde, Earth Zone, cette fois-ci comme prisonnier, ce qui a bien failli arriver aussi à Zoraïa qui l'a échappé de justesse. En tout cas toute une équipe de l'Arcanium est partie à la recherche de Devadoris alors que le seuil par lequel il avait été aspiré ne se refermait pas et déversait une flore tropicale envahissante. Cette équipe de choc comprenait Flanaël, Vladimir, Morval Kheor, Xandor Khan et Vivalta. Devadoris a été retrouvé prisonnier au sein d'une bande d'ogres du Crystal, au sommet d'une montagne, en train de forger des armes pour eux. Une fois libéré le groupe a passé le seuil non sans avoir fait appel à Esmeralda pour le refermer.

Sélection de scénarios joués : L'auberge rouge, Le messager de l'aube,...

Docteur Bodislav Scarzam :

Bodislav Scarzam est le petit frère de Savîtri Scarzam. Donc pour avoir l'histoire de la famille, vous pouvez vous reporter à la présentation de Savîtri Scarzam. Bodislav, tout comme sa sœur passe son temps (une grande partie tout au moins) dans les laboratoires de dissection et enseigne à l'université en biologie & anatomie, ce qui lui a octroyé le titre mérité de Docteur. Ce qui ne l'empêche pas, au demeurant d'être fort sympathique. Il a décidé, tout comme sa sœur de se spécialiser dans la Nécromancie blanche et grise. Mais malgré cela il a du principalement étudier avec Belphegor le sorcier dans un premier temps puis avec Xandor Khan dans un deuxième.

Bodislav vient de partir à l'aventure pour la première fois. Aventure au cours de laquelle il aura eu à faire à un Dieu oublié de la folie et où sa jambe gauche et deux de ses doigts auront été



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

transmutés en bois. Heureusement pour lui la fin heureuse de l'aventure aura eu raison de la malédiction de la statuette porteuse de celle-ci.

Sa deuxième expédition fut plus difficile (quoique ?), car en plein combat pour stopper une messe noire des plus abjecte, un démon qui le possédait, sortit de son corps et s'attaqua au groupe. Heureusement, le groupe finit par se sortir, de justesse, de cette délicate situation.

Au cours de sa troisième aventure, il alla chercher les secrets d'un ancien mage dans les steppes d'Ethengar (et où il fit la connaissance de Palpatine) et enfin il a continué à découvrir le monde, en descendant dans les entrailles terrestres sous l'Alfheim à la rencontre des elfes des ombres et des drows.

Bodislav a aussi connu une terrible aventure, qui l'a vu découvrir une cité de morts vivants et de nécromanciens sur Ravenloft... Cavitius,... la cité de Vecna. L'âme arrachée à son corps par un puissant rituel lancé par Vecna lui même, il est resté prisonnier de Cavitius un certains temps. Il raconte à qui veut l'entendre et le croire... que lors de son emprisonnement, il aurait rencontré Xandor Khan,... devenu plus puissant nécromancien encore, versé plus avant dans les arts noirs. Heureusement, la venue de Morval Keor et d'Athaniel lui a permis d'échapper à sa prison... où Athaniel semble être lui resté...

Sélection de scénarios joués : Plus on est de fous, La cage aux folles, Ghost of Lion Castle, Voyage au centre de la Terre, Wizard's Challenge, Vecna reborn

Quatrième Cercle :

Brill :

Brill est un mage issu des Royaumes Oubliés. Il vivait au sein d'une petite guilde du Valdague mais la plupart de ses membres (il n'y en avait pas beaucoup de toute manière...) sont morts à cause du Zentharim. Seul et sans mentor Brill a été attiré par la réputation de notre Guilde qui est maintenant présente au Valdague grâce à Argole. Il s'y est donc présenté (amenant avec lui deux nouveaux sortilèges) et a été accepté par Icare et Bert Piéplas qui devient ainsi son mentor. Son appartenance à notre Guilde est définitive même si il est souvent au Valdague pour assurer notre présence. Brill est chaleureux et d'un commerce très agréable, il constitue un ambassadeur idéal pour notre Guilde.

Heldeur :

Heldeur est un jeune mage humain issu de la même promotion que Sabathius Vicconius. Il fut assez moqueur à propos de Sabathius mais finalement il a beaucoup moins progressé, ayant moins eu l'occasion de partir à l'aventure. Mais il est maintenant tout à fait prêt à partir lui aussi à l'aventure.

Sélection de scénarios joués : L'expérience d'Azélic 3,...

L'Arcanium, la haute guilde de magie de LuIn

Palpatine :

Palpatine est issu d'une famille thyatienne de paysans de basse extraction. Il est le dernier fils de cette famille : de ce fait, ses parents l'ont « placé » chez un riche marchand comme garçon à tout faire : son origine modeste et son travail ne l'ont pas aidé à trouver son plein épanouissement, d'où sa petite taille : 1 m 35 à l'âge adulte. Il a un caractère très renfermé et est très aigri. Le riche marchand, du nom de Nerhu (originaire du Sind), remarqua en lui une vif intelligence et une curiosité sans borne et le confia tout d'abord à un prêtre – Sevishor - vénérant Sûrya. Ceci se déroula lors d'un voyage au Sind (Nerhu pratique le commerce entre le Sind et Thyatis). Il lui inculqua les rudiments de sa religion. Palpatine est croyant mais ne se sentant pas l'âme d'un prêtre il finit par décider de voler de ses propres ailes. Lors du voyage de retour, il fit halte à Port Cristal où il débarqua seul. Il se rendit à LuIn toute proche où après avoir passé quelques tests, il entre au sein de l'Arcanium.

Il a rencontré lors de sa première aventure Bodislav Scarzam où ils vainquirent ensemble les épreuves laissées par un ancien mage des khanats d'Ethengar, ce qui leur permit de progresser grandement dans leur art.

Sélection de scénarios joués : Ghost of Lion Castle

Nymphéa :

Nymphéa est une jeune humaine issue d'un petit village, Jaunebuis, qui se situe à l'extrême sud ouest de Darokin. Elle a passé ses quinze premières années de sa vie comme paysanne, quoique déjà assez mystique, rappelant par son comportement une certaine Jeanne d'un autre monde familier de certains de nos lecteurs... Et puis un beau jour tout s'est accéléré. Comme tous les ans, une partie de Soule a été organisé dans son village. Une partie qu'il fallait absolument gagner étant donné que Jaunebuis perdait depuis huit sept années consécutives face à son rival, le village d'Artembol. Les deux équipes de quinze joueurs se sont donc mis en place sur le terrain, l'éteuf au centre. Et les deux équipes se sont foncés dessus. C'était la première fois que des femmes participaient à la Soule, mais Jaunebuis souhaitait privilégier la vitesse. Bien vite l'éteuf s'est retrouvée perdue dans le bois de Tantralle, réputé dangereux pour les nombres créatures l'habitant. Mais n'écoutant que son courage et sa soif de vaincre pour l'honneur de Jaunebuis, Nymphéa s'est élancé dans les bois avec trois camarades à elle. Et après moult péripéties, ils ont réussi à sortir l'éteuf du bois.

Mais là, à la sortie du bois, les attendaient dix joueurs d'Artembol. Nymphéa et ses deux camarades restants ont foncé dans le lard quand une lumière divine est apparue, aveuglant les joueurs d'Artembol. Et dans cette lumière la déesse Isis est apparue à Nymphéa dans toute sa magnificence et lui a parlé. C'est ainsi que Nymphéa a appris qu'elle devait rejoindre LuIn pour trouver son maître qui lui apprendra la voie, en l'occurrence Morval Kheor, et d'autres compagnons. Et donc une fois les festivités de la victoire passées, Nymphéa a quitté son village pour LuIn où elle a donc retrouvé Morval Kheor à l'Arcanium. C'est ainsi qu'elle compte depuis dans les rangs de l'a guilde.

Sélection de scénarios joués : Tant va la Soule par vaux, qu'à la fin elle se perd

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Gizmo :

Originaire des bois de Radleeb, Gizmo a très vite appris durant son enfance les méthodes de cuisine gnome. Il s'est rapidement intéressé au métier d'artificier mais n'ayant pas trouvé de professeur, il commença à faire des expériences tout seul, pour la plus grande joie de son entourage... Au cours d'un séjour à Hauteforge il a été condamné à un an de cuisine forcée à l'auberge du nain gourmand pour avoir fait exploser le bar de celle-ci durant une démonstration de ses talents d'apprenti artificier. Cette mauvaise aventure lui ayant servi de leçon, il décida de s'inscrire à la guilde de Luln car il apprit que des cours sur le sujet étaient donnés à l'université de cette ville.

Nathanaël Orloveim :

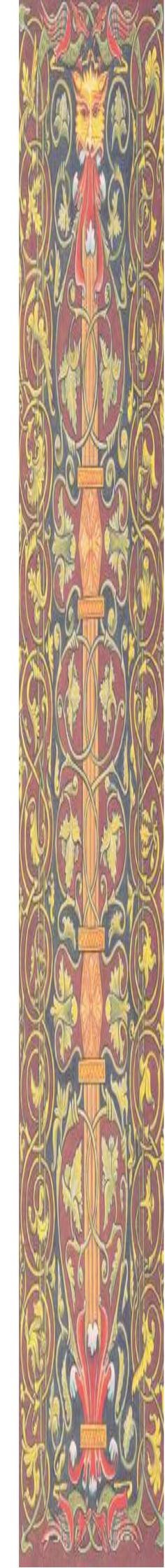
Nathanaël est une nouvelle recrue de l'Arcanium. Il est arrivé il y a deux ans, cherchant à étudier les Arcanes. Assez doué à la fois pour les Arcanes comme pour les armes et étant elfe, il s'est retrouvé tout naturellement sous la coupe d'Eléonora et de Corellon. Etant un elfe Vyalia (un des rares de la Guilde), il possède plus d'affinités avec Eléonora qu'avec Corellon (problème de point de vue envers les humains) même s'il prend plaisir à s'entraîner aux armes avec lui.

La raison de la venue de Nathanaël à l'Arcanium reste un mystère. Pourquoi donc a-t-il quitté son clan pour venir dans une ville humaine ? Peut-être un jour aurons-nous la réponse à cette question ?

Alik N'Kaler :

Alik N'Kaler est un jeune humain, né dans les déserts brûlants d'Ylaruam, tout comme Aïcha Ibn Salah Dîn. Rien ne le prédestinait à devenir ce qu'il est aujourd'hui. Son père était sculpteur, et c'est donc avec lui qu'Alik N'Kaler a appris à sculpter. Mais un beau jour, alors qu'il aidait son père à réaliser une sculpture féminine pour un tombeau perdu au fin fond du désert, un visage féminin apparut sur la statue inachevée. Et un nom résonna dans sa tête : Isis. Ebranlé par cette vision que son père ne partagea pas, il s'assit par terre. Son père voyant l'heure avancer et l'horizon se boucher décida qu'il était de retourner au campement. Ils partirent donc à dos de chameaux, jusqu'à ce que ce qui bouchait l'horizon les rattrape : une fantastique tempête de sable. Celui-ci flagellait furieusement la chair, les chameaux s'effondrèrent, le père et le fils se perdirent de vue. Alik N'Kaler sentit la Mort approchait, telle un cimetière de glace au sein d'une tempête et alors il pria, mais ce n'est pas le nom d'Al Kalim (le Dieu tutélaire des ylaris d'aujourd'hui) qui monta aux lèvres, mais celui d'Isis. Le visage réapparut au sein de la tempête et celle-ci se calma alors rapidement, puis le visage disparut.

Alik N'Kaler savait alors ce qu'il avait à faire. Il reprit sa marche, tombant au passage sur le cadavre desséché et lacéré par le sable de son père. Il quitta Ylaruam et rejoignit Luln, en pays inconnu où il vint frapper à la porte. Là il demanda à rencontrer Flammèche. Et c'est ainsi qu'il rentra à la Guilde sous la responsabilité de Flammèche et Cristal (malgré qu'elles ne soient pas encore magistère, mais elles ont déjà une maîtrise suffisante pour s'occuper d'un débutant) afin de devenir un prêtre mage d'Isis.



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Alik N'Kaler s'habitue peu à peu à sa nouvelle vie et surtout à son nouvel environnement, ce qui n'est pas toujours facile, voir carrément folklorique. D'ailleurs il ne comprend pas encore très bien la différence entre le servage et l'esclavage (pratique courant à Ylaruam, demandez à Blandine ou Sabathius Vicconius, ils vous en parleront...).

Tabata :

Tabata est une jeune gnome qui s'est spécialisée dans l'illusionnisme. Elle rejoint donc Random, Garf Misfito (en fait ce dernier est arrivé après mais se montre plus aventureux) et Argole auprès d'Aïcha Ibn Salah Dîn (...). Celle-ci a donc trois élèves, trois gnomes... Tabata, bien qu'issue d'une promotion antérieure à Sabathius Vicconius et Heldeur, n'est pas encore parti à l'aventure mais c'est peut être pour bientôt. Tabata est originaire du voisinage d'Hauteforge mais sa curiosité naturelle l'a poussé à rejoindre notre Guilde.

Hector :

Hector est un jeune mage humain qui a passé tout le début de sa vie à Spécularium. Fils unique d'une riche famille de marchands, il est entré à la Guilde pour son cisaillement. Cela remonte à trois ans. Après l'obtention de son diplôme il a décidé de partir à l'aventure au nord de Valbourg avec des compagnons rencontrés au Lys d'Argent. Néanmoins une fois sur place, l'aventure a vite tourné au cauchemar. Le groupe a été fait prisonnier par une bande d'ogres dirigé par un piscodaemon. Ils ont été mangé les uns après les autres, Hector ayant la chance d'être le moins gras il était le dernier sur la liste. C'est ce qui lui a sauvé la vie car la Guilde a envoyé des gens à sa recherche dont Amberle et Falaël.

Aujourd'hui Hector se remet très difficilement de sa mésaventure, tant physiquement que mentalement.

Ormoz :

Ormoz vient d'Ierendi. Il a été attiré par la sombre réputation de Xandor Khan. En devenant son apprenti, il est ainsi rentré au sein de l'Arcanium, dont il a passé les épreuves d'entrée.

Dima, Mille Fleurs :

Dima est né à Luln et cache bien son jeu. Sous des aspects courtois, une tête efféminée, et toujours parfumé, il se cache l'un des nouveaux apprentis de Xandor Khan.

Taurus :

Taurus est né à Kelven, il est d'origine thyatienne. Il est rentré à l'Arcanium pour étudier. Il a ainsi connu Xandor Khan et le Docteur Bodislav Scarzam. C'est ainsi qu'il s'est tourné vers la Nécromancie Grise de l'Anatomie.

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

Boris Pavlovich :

Ce jeune traladarien né à Noircastel a travaillé au début sur le chantier de la forteresse de Xandor Khan. Lors de ce travail, il a été remarqué par celui-ci et finalement « embauché » comme apprenti.

Les Membres d'Honneur :

Etienne d'Ambreville :

Est-il encore nécessaire de présenter Etienne d'Ambreville. Cet Archimage a déjà été sauvé de la terrible malédiction (due à sa propre femme Catherine) à plusieurs reprises par des membres de la Guilde (Icare, Marianne, Floriane, Bert Piéplas, Random, Sabathius Vicconius,...). Etienne est l'un des plus puissants archimages de notre monde bien qu'il n'en soit pas originaire. Sa famille a voyagé à travers plusieurs plans depuis la France, puis Averogne,... avant de parvenir sur Mystara mais Etienne en est plus que le dernier représentant depuis que Chloé d'Ambreville, la demi-liche a atteint le stade ultime de son évolution. Quant au reste de sa famille, où sont-ils maintenant ?

Etienne d'Ambreville a fondé la Grande Guilde de Magie de Glantri et règne sur sa principauté. Mais en souvenir des multiples fois où il a été sauvé par des membres de la Guilde il a accepté le titre de membre d'honneur de notre Guilde, où il s'est rendu une fois, il y a quelques années. Depuis les contacts sont toujours cordiaux, avec ce charismatique mage.

Blandine :

Née dans les bas quartiers de Darokin, demi-elfe, elle subit durant toute son enfance les brimades des Elfes, aussi bien que des humains, de la cité. Blandine a vite étudié le maniement des armes avec un guerrier demi-orque, avec qui elle se lia d'amitié. Malheureusement, l'antipathie constante des Elfes la força à quitter Darokin et à rejoindre diverses caravanes, au sein de laquelle elle rencontra un érudit qui lui apprit à lire et écrire, et développa sa passion de l'histoire. Plusieurs semaines plus tard, elle quitta celui qui fut son mentor et s'installa dans un village Petites-gens, où elle vécut quelques temps.

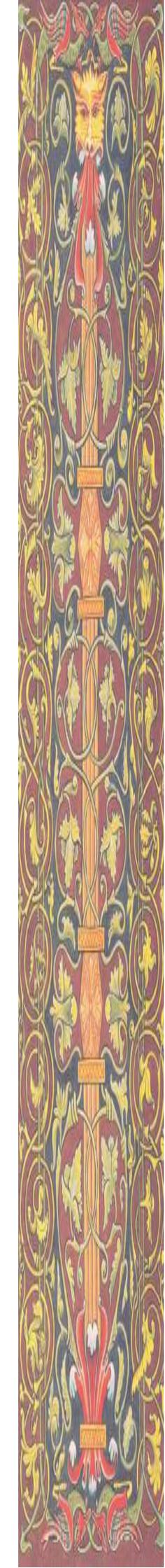
Puis de nouveau, le goût de l'aventure revient à la charge. Elle s'engagea dans une caravane marchande qui devait rejoindre la tour d'un mage. Envoyée en éclaireur elle se retrouva coincée dans un vaste château d'où elle fut libérée par un groupe d'aventuriers lui aussi piégé, et avec qui elle se mit en quête d'une sortie et avec qui elle voyagea un temps.

Pour l'heure elle chante et danse à Luln...

Sélection de scénarios joués : Le Château d'Ambreville 6, La forêt sans retour, Les esclaves d'Al'Anfa, L'expérience d'Azélic,...

Amberle :

Amberle est originaire des Royaumes Oubliés. Elle est née dans une petite ville, Aborlon. Elle a une sœur cadette du nom de Madrine. Elles ont grandi ensemble bien qu'elles aient choisi des voix



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

de formation différentes. Madrine s'est toujours sentie proche de la nature et a donc évolué vers la carrière de ranger. Amberle, quant à elle, a très tôt montré une grande curiosité d'esprit qui la poussait vers la bibliothèque d'Aborlon. Là elle dévorait les récits d'aventures mais aussi les légendes de toutes sortes. Elle découvrit ainsi les vies trépidantes des Chante-Lame et décida de trouver un maître qui lui enseignerait cet art.

C'est ainsi qu'elle quitta Aborlon, rejoignit Evereska où elle entama son apprentissage. Ensuite désireuse de découvrir le mode de vie des autres elfes à travers les Royaumes, elle part à l'aventure. C'est ainsi qu'elle rencontre Fredon, Altrek et Hettar. C'est ainsi également qu'au terme d'une aventure elle se retrouve projetée sur Mystara. Là elle retrouvera sa sœur avec un immense plaisir. Elle suivra à ce moment Hettar dans la quête de ses origines au cours de laquelle elle rencontrera Vivalant qui l'introduira à la Guilde de Luln après de bien périlleuses aventures et mésaventures. C'est d'ailleurs au cours de celles-ci qu'elle développera une nouvelle phobie, celle des vers charognards. C'est aussi là qu'elle acceptera de mener une quête pour le culte de Hel en échange de la régénération de son bras (cf. vers charognards).

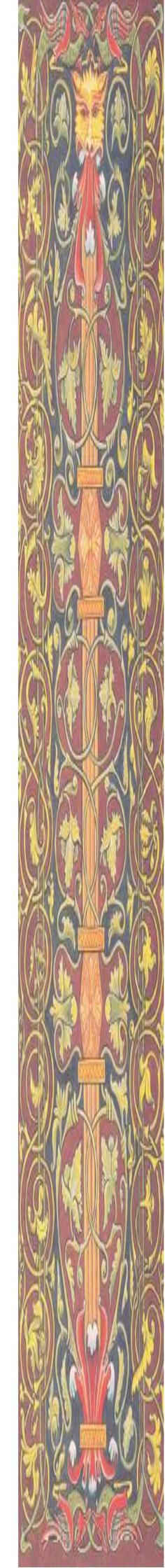
Elle est à présent membre d'honneur de la guilde et connaît donc Zoraïa. Elle découvriront au fil des discussions qu'elles ont eu le même maître Chante-Lame. Amberle est très curieuse et arpente volontiers les bibliothèques qu'elle rencontre sur son chemin. Sa mémoire précise lui permet de développer de nouvelles connaissances telle la religion de Mystara. Elle est une elfe grise et dédaigne donc toute autre race, en particulier les demi-elfes. Toutefois le comportement d'Altrek au cours de leurs aventures lui a fait mettre un peu d'eau dans son vin. Bien qu'un bâtard, il est malgré tout capable de courage.

Néanmoins, Amberle, va à présent rester exclusivement sur les Royaumes Oubliés ce qui implique que les membres de l'Arcanium, auront beaucoup moins l'occasion de la rencontrer.

Sélection de scénarios joués : La malédiction de Xanathon2, Hettar dans les griffes du Mandarin,...

Eowin Plume de Geai :

Eowin est un Elfe d'argent originaire des Royaumes Oubliés. Il est né en bordure de Myth Dranor, où il passa son plus jeune âge. Plus tard, il commença son apprentissage. Son rôle dans la société elfique était connu pour lui bien avant sa naissance. Il devait devenir défenseur des traditions elfiques et par dessus tout garant de la sécurité de chacun de ses membres: un Chante-Lame. Ainsi en avait décidé les nobles elfes dorés de la cité de Myth Dranor. Sa formation fut assurée par les plus grands maîtres Chante-Lame d'Eriabor et de Kota-Houtan. Une fois fin prêt et initié à la Voie du Silence par les Sisoiss, il fut officiellement déclaré Chante-Lame et investi d'une mission par la reine Amlaruil Lune Fleure elle-même. La population Elfe des Royaumes n'est plus en sécurité. Un refuge pour tous les Elfes a été secrètement aménagé, c'est L'Eternelle Rencontre (Arvandor). Ce lieu doit rester secret et connu des Elfes et d'eux seuls. Eowin doit parcourir le/les mondes afin d'inviter tous les Elfes à s'y rendre, telle est sa mission, le sens de sa vie. Alors qu'il portait la nouvelle à travers tous les royaumes, il fut invité par trois camarades Vladimir, Vivalant et Amberle (Une autre Chante-Lame) qui étaient tous trois membres d'une guilde, à franchir les frontières d'un autre monde. C'est afin de faire connaître les décisions d'Amlaruil aux Elfes de ce nouveau monde, qu'Eowin franchit la porte de ce nouveau monde : Mystara. De là il parcouru Mystara. Dans ses contrées nordiques il fit la découverte de la froide Déesse Hel qui en échange



L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

d'un service s'assura de sa bienveillance en lui lançant une Quête dont aujourd'hui encore il doit s'acquitter (d'ailleurs sa rencontre (...) avec Soercha Baènre Del Baereghel a relancé l'affaire, et c'est pas le grand ver dragon rouge qu'ils ont rencontré à cette occasion qui va changer l'affaire...). L'Arcanium, une puissante guilde de magiciens de Luln lui proposa de devenir membre d'honneur. Il accepta. Mais jusqu'où ira t'il dans sa Quête ? Que sont devenus les Elfes de Mystara ? Arrivera t'il à les trouver et à les convaincre de le suivre jusqu'à l'Eternelle Rencontre ?

Sélection de scénarios joués : Rahasia, La Malédiction de Xanathon, Un dette d'honneur, La Conciliatrice 2,...

Zoraïa :

Zoraïa est originaire des Royaumes Oubliés ; elle est née à Evereska, cité elfe, d'une famille bourgeoise dont elle est l'enfant unique. Sa mère est magicienne. C'est elle qui fit naître en Zoraïa sa grande curiosité des arcanes. Quant à son père, guerrier de son état, il lui a enseigné les rudiments du combat à l'épée. Cet enseignement s'est interrompu brusquement du fait du décès prématuré de son père des suites d'une maladie contractée lors d'une "altercation" avec un huecuva. Depuis Zoraïa voue une haine féroce aux squelettes et par extension à tout mort-vivant.

Sa mère ne sachant comment combattre la déprime qui gagne alors sa fille, la confie à un chante-lame de renom, Shander Jarl Tymack. C'est ainsi que Zoraïa apprit à combiner habillement magie et art guerrier.

Après quelques années sous l'aile protectrice de Shander, elle décida de partir à l'aventure de son côté. C'est au cours de ses aventures qu'elle se trouva transportée sur Mystara (Frodon y est pour quelque chose...). Là elle est introduite à la guilde de magie de Luln par le moine Figaro.

Zoraïa a également eu l'occasion de retourner dans son monde natal, les Royaumes Oubliés, en compagnie de Vladimir, le magistère alchimiste, afin de rencontrer un grand mage, Thusroon Throstin, dit Main Tonnerre. Ils ont dû pour cela éradiquer une malédiction qui portait sur deux antiques pierres précieuses. Mais Zoraïa ayant mal formulé un souhait majeur (le manque d'habitude...), a causé la mort de nombreux innocents au cours de cette quête, ce qui fait que le groupe n'a pu être reçu par Main Tonnerre... Il est à noter enfin, qu'au cours de cette aventure, Zoraïa a trouvé l'Amour de sa vie, en la personne de Vladimir l'alchimiste (et surtout ne lui dites pas, qu'il y avait du philtre d'amour dans son verre de vin elfique)... C'est aussi au cours de cette quête que Zoraïa, en répondant avec justesse à une énigme, a gagné les "services" et l'amitié d'un nouveau familier... un jeune dragon féérique !!!

Et c'est avec lui qu'elle s'est retrouvée aspirée dans un nouveau monde Earth Zone. Elle ne doit son salut qu'à une intervention musclée d'une équipe de l'Arcanium dont Vladimir faisait partie bien sûr. Pour avoir plus d'informations au sujet de cette épopée, vous pouvez vous reporter à l'historique de Devadoris.

Zoraïa est une elfe grise, elle pense qu'il n'y a pas plus grande race que celle des elfes. Elle n'est toutefois pas hostile envers les autres races, mis à part les demi-elfes qui sont une aberration de la nature et envers qui elle n'est pas avare de sarcasmes (inutile de préciser que l'entente n'est pas cordiale avec Flammèche, Falaël, Calvin sans parler de Cristal...) ! Elle est méfiante de nature envers tout étranger quelle que soit sa race. Mais elle ne refusera pas sa confiance si elle parvient à déceler

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln

une vrai valeur dans un personnage. Il faut l'appivoiser avec patience. Néanmoins, elle va à présent rester sur les Royaumes Oubliés...

Sélection de scénarios joués : Les aventures de Marco Volo, L'enfant des sables, Le hasard ne fait pas toujours bien les choses, La malédiction d'Enderett, Le messenger de l'aube,...



Chapitre 6 – Représentation de certains membres :

Vous trouverez ci-dessous les portraits de certains membres de l'Arcanium :

La maîtresse de guilde et les membres du Premier Cercle :



L'Archimage Senyakase / Espérance



Monridor

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luin



Esmeralda s'apprêtant à affronter l'avatar d'un Dieu oublié et maudit...



Morval Kheor, le quatrième archimage de la guilde et théurge d'Isis

L'Arcanium, la haute guilde de magie de LuIn

Membres du Deuxième Cercle :

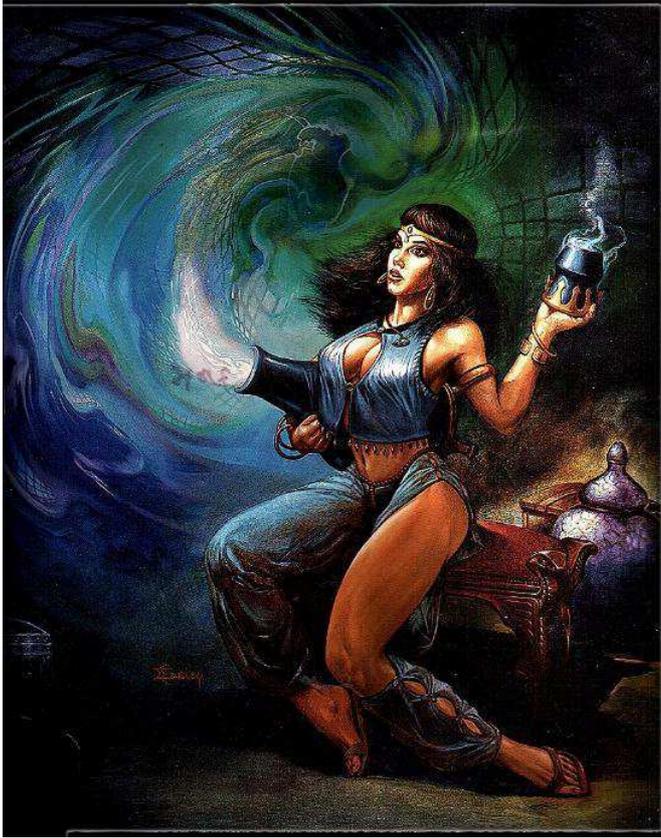


Le directeur des études de l'Arcanium, Icare en plein travail de recherche.



Belphégor en discussion avec un ami de vingt ans...

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luin



Aïcha Ibn Salah Dîn aujourd'hui et dans sa jeunesse



Samantha, dont les cours sont si appréciés et attendus des étudiants...

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luin



Eleonora, l'elfe guerrière mage de l'Alfheim, à gauche



Bert Piéplas, dit Slayne, avant la perte d'un petit doigt

L'Arcanium, la haute guilde de magie de LuIn



Athaniel Demglade, grand elfe testeur de tout sortilèges et combinaisons diverses



Vladimir l'alchimiste elfe et son bâton gagné de haute lutte...

L'Arcanium, la haute guilde de magie de LuIn

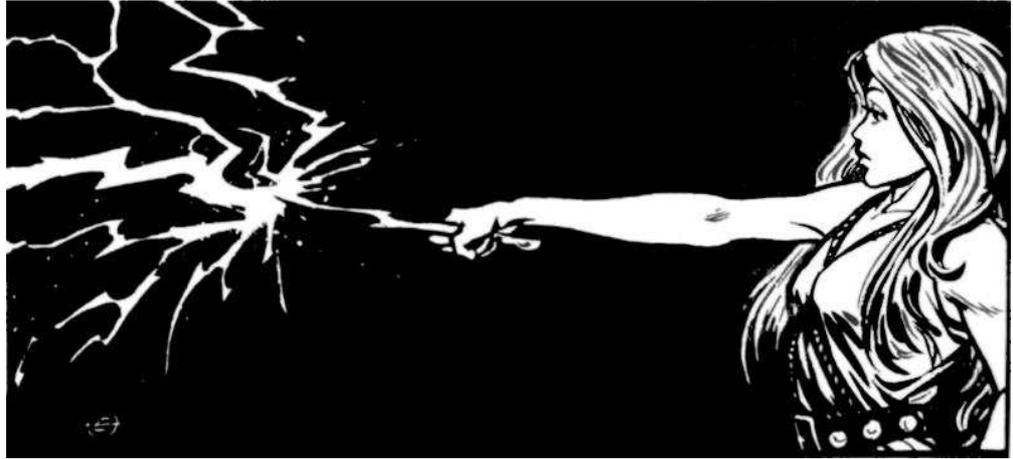


La défunte Savîtri Scarzam



Marianne aux prises avec un Dragon de Froid

L'Arcanium, la haute guilde de magie de LuIn



Floriane, l'éolide, qu'on aimerait voir plus souvent à l'Arcanium.

Membres du Troisième Cercle :



Les deux célèbres jumelles Flammèche & Cristal, lors de la « naissance » de cette dernière.

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luin

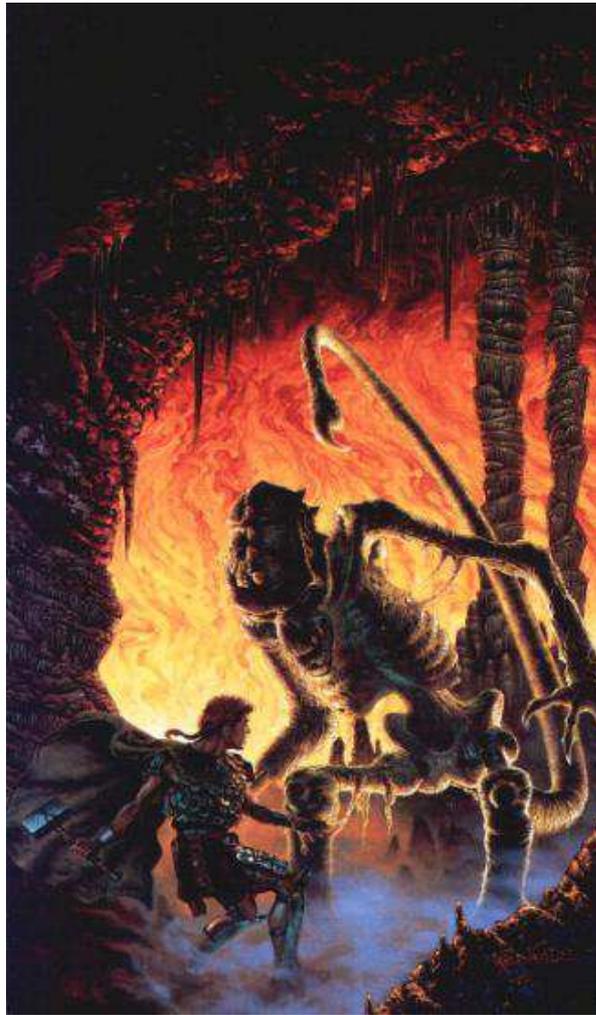


Sabacthani et son maquillage...

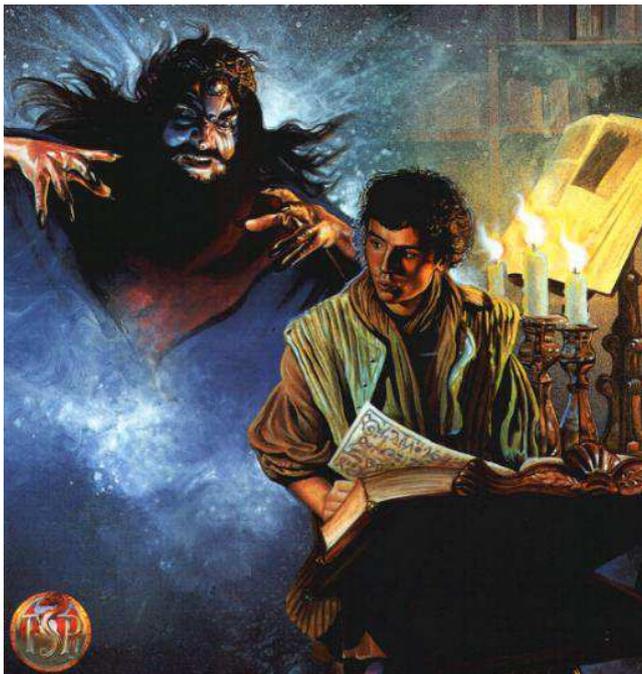


Le premier gnome a être rentré au sein de l'Arcanium, ici lors de son rôle annuel dans le Labyrinthe de la Mort

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luln



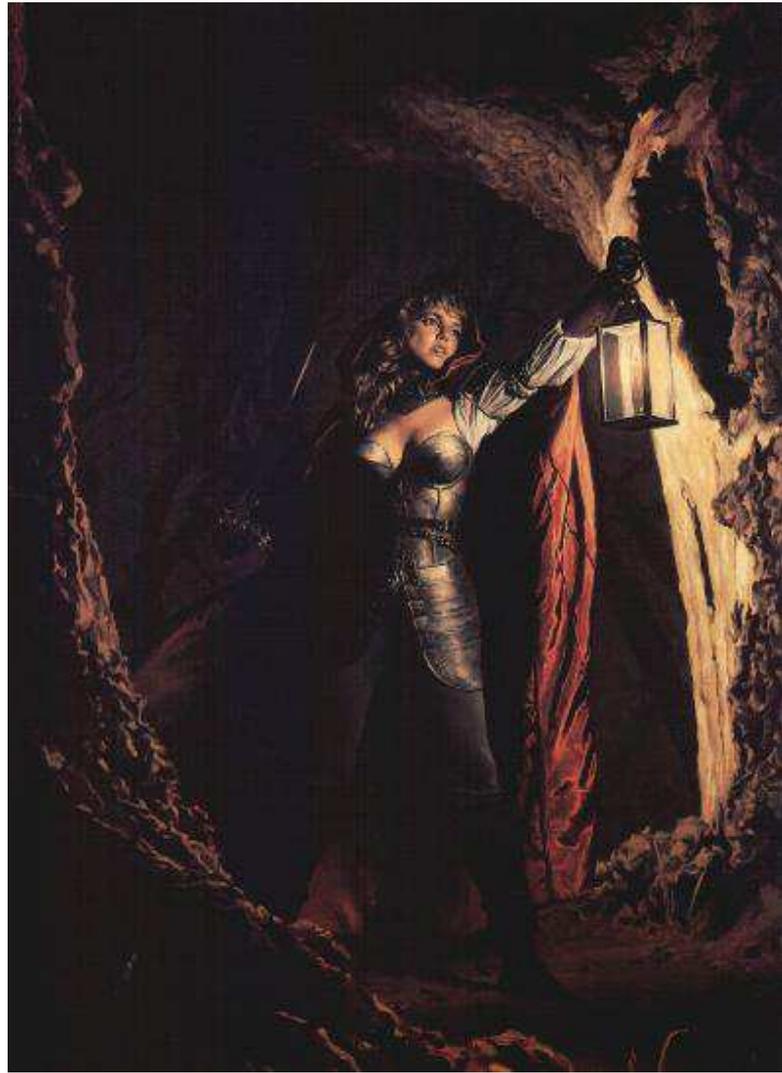
Devadoris en bonne compagnie lors de l'aventure qui l'amena à passer de forgeron guerrier à abjurateur



Le frère de Savîtri, le docteur Bodislav Scarzam, le plus jeune professeur de l'université de Luln.

L'Arcanium, la haute guilde de magie de Luin

Membres d'honneur :



Blandine avant qu'elle décide de changer quelques pièces de son équipement.