

LIFE : AN AVATAR STORY

Le Panthéon

Dramnar - l'Apothicaire	2
Eldia - l'Archiviste	4
Amkezaf - l'Ecrivain	5
Nava Al'rsha - La Rêveuse	7
Shiloh - Lea Philosophe	9
Tarun - Le Tisserand	11
Vael-L'Ermite	12
Aliksan - Le Danseur	13
La Vagabonde	14
Alga - La Traqueuse	16
Elawyn - Le Berger	18
Soraphon - L'Illusionniste	20

Dramnar – l’Apothicaire

Dramnar était une Urkrag originaire des collines herbues d’Urganan. Passant le début de son enfance les pieds dans la terre et les mains couvertes de boue, elle se trouva très vite un don et une passion pour l’herboristerie. Ses parents, l’ayant eue à un âge avancé, moururent alors que la jeune urkrag n’avait que seize ans, ce qui marqua profondément Dramnar, allant jusqu’à lui donner la phobie de vieillir.

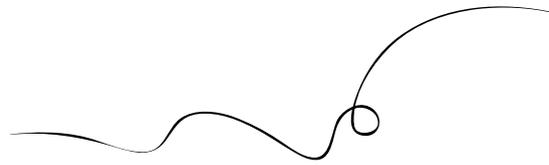
Elle se jeta donc à cœur perdu dans l’étude de l’alchimie, persuadée qu’elle trouverait dans les plantes qu’elle affectionnait tant une solution à cette peur qui la hantait sans cesse. Dramnar planta des graines, mélangea des mixtures, testa des onguents sans relâche pendant des années, jusqu’à trouver par miracle la lotion parfaite qui donna à son corps une éternelle jeunesse. Mais un jour, après quelques mois d’utilisation de sa trouvaille, la jeune apothicaire ressentit une vive douleur dans son bras droit, qui se changea en écorce.

Cette métamorphose engendra chez Dramnar une nouvelle épiphanie ; jugeant que c’était son égoïsme qui avait causé tout ça, l’apothicaire ne chercha pas à soigner son bras de bois et mit ses connaissances au service de la communauté. Ainsi, celle que tout le monde décrivait comme l’apothicaire au bras d’écorce, concocta toutes sortes de remèdes et panacées, soignant toutes celles et ceux qui en faisaient la demande et partageant son savoir contre juste contribution, matérielle ou intellectuelle. Ses demandes étaient parfois farfelues, mais personne ne remettait jamais en cause ce qu’elle demandait en paiement.

Pendant la grande guerre, Dramnar distribua aux armées urkrag des fioles remplies d’un mystérieux liquide transparent, en exigeant qu’on lui rende les contenants une fois la potion ingérée. Maigre prix à payer, car la solution libérait la rage des Urkrag sur le champ de bataille, leur assurant de nombreuses victoires qui furent attribuées à l’Apothicaire. Elle intervint aussi peu avant la fin du conflit, lorsqu’une mystérieuse épidémie se déclara parmi les rangs Urkrag.

Dramnar disparut de longues semaines dans son célèbre jardin de plantes, promettant d'en ressortir avec un remède. Ce qu'elle fit ; non sans laisser les Urkrags douter du fait qu'elle était encore en vie tant l'attente fut longue. C'est en hommage à cet épisode que le jardin en question se nomme aujourd'hui "La promesse de Dramnar".

Lorsque la paix fut établie, les cheffes et chefs de guerre proposèrent à Dramnar de gouverner Urgan en échange de ses bons et loyaux services, ce qu'elle accepta. Son règne fut aussi paisible que sa nature d'Urkrags et elle passa la suite de sa vie à développer les connaissances alchimiques de sa nation. Cependant, son éternelle jeunesse n'étant que d'apparence, Dramnar finit par mourir de vieillesse le même jour que ses homologues à tête couronnée.



Eldia – l'Archiviste

Aussi connue sous le nom de "Dame mémoire", Eldia était une Asfell à l'air dur et implacable. Contrairement aux autres membres de sa race qui se plaisent à mettre toutes sortes de bijoux, Eldia n'en portait qu'un seul dont elle était particulièrement fière : une boucle d'oreille en forme de balance de l'équilibre. Très peu avenante, celle que l'on nomme aussi l'Intransigeante, semblait constamment scruter le monde qui l'entoure que ça soit à la recherche de savoirs ou de personnes cherchant à renverser l'équilibre.

Si Eldia méritait son titre de "Dame mémoire", elle méritait tout autant son titre d'"Intransigeante". Elle était autant respectée de son peuple qu'elle en était crainte. Toutes et tous savaient que le respect des lois était un principe des plus importants pour Eldia. Nombreuses étaient les troupes de gardes parcourant les villes sous son influence afin de veiller au respect des lois instaurées. Elle faisait traquer les criminels jusque dans leurs tanières pour les traduire en justice. Ceux et celles qui revenaient de ce genre de balade, pouvaient s'estimer heureux.

Malgré une certaine rigidité vis-à-vis des lois, l'intendante du royaume de Manalhei était une femme minutieuse et sa recherche constante de savoir offrit une grande prospérité à sa nation. Envoyant ses scribes et scientifiques aux quatre coins du monde, Eldia rassembla une quantité incroyable de documents durant son règne. Les informations qu'elle obtint de cette façon lui permirent de développer sa nation et de la faire croître à une vitesse incroyable.

Que ce soit par son savoir, sa rigidité, et parfois même sa cruauté envers ceux et celles qui contrevenaient aux lois, elle sauva sa nation durant la grande guerre, la fit prospérer et devint célèbre dans tout LIFE pour cela. A l'apogée de son règne Eldia avait une telle notoriété que même certaines personnes d'autres nations lui vouaient une admiration sans borne. A la fin de sa vie Eldia fit un ultime périple de savoir, partant en quête de toutes les lois des nations de LIFE. Elle en revint pleinement satisfaite avec un rouleau reprenant toutes ces lois appelées "Sélama Memento" et qui après sa mort ainsi que son ascension, devint la relique de son culte.

Amkezaf – l'Écrivain

Amkezaf, Aran de la caste Juseï, a toujours été connu comme un homme créatif et plein de surprises. Se plaisant à écouter les histoires des siens, il les retranscrivait à sa manière et les racontait à son tour. Cependant, il supportait très peu la critique vis-à-vis de ses œuvres et finit par en garder une grande partie secrète. Avec le temps, il s'intéressa de plus en plus à l'architecture jusqu'à en faire sa principale occupation.

De nombreuses places fortes furent dessinées par ses soins créant parfois des bastions imprenables qui firent la fierté de sa nation. Au bout de plusieurs années, la zone d'influence d'Amkezaf devint une des plus fortifiées de LIFE. Sa renommée lui valut de devenir intendant de la province Aran de Nensho. Il trouva cela normal et guida son peuple de manière exemplaire, multipliant les inventions astucieuses.

Lorsque la guerre se déclara, Amkezaf protégea sa province en fortifiant de manière simple mais efficace chacune des villes de son royaume. Il développa également un système rapide de partage d'informations afin que toutes attaques puissent être déjouées avec rapidité et précision. Au début, bon nombre de massacres furent ainsi évités mais, un jour il apprit qu'une de ses places fortes était tombée sous les attaques d'une autre nation.

Effondré, il abandonna pendant un temps sa place d'intendant et partit afin de trouver ce qui avait pu causer pareil désastre. Nul ne sait où le mena ce grand voyage mais lorsqu'il revint une année plus tard, il décida de reprendre les rênes de sa province et publia une de ses histoires les plus connues "L'incompétence d'un chef, la compétence d'un roi". Prétextant la responsabilité du chef de la ville qui n'avait pu comprendre l'intellect de son roi, il y racontait comment tout avait basculé.

L'histoire était si bien écrite qu'elle fut accueillie par le peuple qui salua la créativité d'Amkezaf dans ses tentatives pour sauver son peuple. Quant à l'ancien chef de la ville, il fut banni pour avoir tant manqué à ses devoirs.

Durant son règne, Amkezaf continua à écrire et à construire. Jusqu'aux portes de la mort, il dessina les plans de constructions incroyables pour renforcer sa nation. Il entreprenait lui-même chaque chantier, posant toujours la première et la dernière pierre car il estimait que rien ne tiendrait s'il n'était pas celui qui commençait et finissait ses édifices. C'est ainsi que dans la capitale de sa nation, la dernière tour du plus grand mur d'enceinte, ne fut jamais achevée.



Nava Al'rsha – La Rêveuse

Petite Zixx dynamique aux cheveux d'un bleu argenté et au regard pétillant, le comportement de Nava rappelait souvent celui d'un chat. D'une agilité exceptionnelle, électrique et taquine, elle est décrite par ses pairs comme une lunatique. C'est son intuition sans pareil et son don de prédiction qui en firent un personnage incontournable pendant et après la grande guerre.

Nava était une habitante du Nord et vivait dans un petit village à flanc de falaise, enfin si un amas d'habitations Zixx peut vraiment être appelé "village". Le caractère bien trempé et l'humeur indomptable, elle utilisait son don de prémonition pour jouer des tours ou obtenir de menues choses. Cependant, quand la guerre éclata, Nava se tourna vers de bien plus nobles causes: Elle l'utilisa pour défendre ou prémunir des conflits bon nombre de ses pairs du nord. Ce nouvel usage, plus mesuré et réfléchi, eut pour effet de rendre ses prémonitions bien plus vivaces et précises. Malheureusement sa renommée lui amena une flopée de partisans et partisans et donc des responsabilités. Ces dernières eurent un effet désastreux sur sa nature lunatique coûtant la vie à plus d'une personne innocente.

Après les guerres, inspirés par leurs voisins, les peuples des landes du nord s'empressèrent de se choisir une dirigeante. Le choix de Nava fut influencé par la malice chaotique que l'on connaît au Zixx mais surtout par l'espoir que ses connaissances du futur leur permettraient de s'épanouir et de prospérer. Les premiers temps de son règne furent assez sombres. Les rapports de l'état du royaume suite à la grande guerre la mirent face à sa responsabilité dans la mort de bon nombre des siens. Une ombre de remords se mit à croître en elle. La culpabilité et la peur des responsabilités la rendirent sombre et colérique.

Paradoxalement, c'est une rencontre catastrophique avec L'archiviste qui donna à Nava l'impulsion nécessaire pour faire changer les choses. Elle décida de prendre ses fonctions au sérieux et fonda le premier conseil des vénérables; composé de gens sages afin de l'aider à prendre des décisions éclairées et canaliser ses sautes d'humeur.

Son règne fut dès lors long et prospère. Elle développa de solides relations avec les nations avoisinantes. Sa propre nation devint connue pour ses festivités et ses Magistères. L'arrivée de nouveaux habitants et habitantes dans les Landes permit le développement d'infrastructures solides et même de quelques universités. Elle eut trois fils et c'est le cadet qui lui succéda dans le rôle de meneur du conseil. Ce rôle fut plus tard donné après un vote et non plus par lien de sang.



Shiloh – Lea Philosophe

Shiloh était de petite taille, allait toujours nu pied et ses cheveux, d'un bleu pâle, lui tombaient jusqu'à la taille et étaient maintenus en tresses complexes. Hermaphrodite et né.e avec un adelph identique, leur naissance amena les meilleurs et les pires augures. Les deux enfants grandirent dans un monastère isolé, élevé par des sages, à l'abri des persécutions qu'auraient pu provoquer les craintes liées à leur gémellité.

Quittant à peine l'enfance, il fut demandé aux enfants de se choisir une voie. Une voie différente afin de les séparer, pour leur bien et le bien de leur entourage. Il leur fut accordé une nuit pour se décider. Mais les enfants refusaient la simple idée d'être séparés et au matin, ils avaient disparu. Shiloh fut retrouvé, des jours plus tard, dans un verger. Nul ne sait ce qu'il advient de son adelphe.

La malédiction que représentait sa gémellité levée, Shiloh voyagea de ville en village, de lieux de savoir en bibliothèque, profitant de multiples ouvrages pour s'instruire. Bien que la Grande Guerre n'ait pas encore commencé, l'époque était déjà troublée et Shiloh se plongea dans l'étude et la recherche sentant que ses seules armes contre la violence seraient le savoir et la sagesse. Grandissant au fil des saisons et se révélant dans les arcanes autant que dans le domaine de la pensée, Shiloh laissa une forte impression chez toutes les personnes qui croisaient son chemin.

Durant la Grande Guerre, à force de conseils et de patience, Shiloh rassembla et guida les êtres des plaines de Senwi vers la paix. Développant stratégies de défense et magie de pacification, ses solutions audacieuses favorisaient toujours un dénouement avec un minimum de perte en vie. Malgré les différentes agressions subies par son peuple, Shiloh plaida toujours pour l'apaisement et le retour à l'équilibre plutôt que la punition. C'est ainsi que Shilo devint l'*Himeido** de sa jeune nation.

A son image, son règne fut nommé "le règne de la sagesse". Un règne éclairé, juste et bienveillant. Des écoles et académies virent le jour aux quatre coins de la nation, enseignant plutôt le soin et la réparation. Les lieux de savoir furent ouverts à tous et à toutes sans distinction.

Shiloh n'eut jamais d'enfant mais de multiples disciples et c'est l'une d'entre elles qui prit sa place quand Shiloh, alors en médiation dans un verger, disparut mystérieusement ne laissant à sa place qu'une longue mèche de cheveux tressés.

*(Ancien)Titre des souveraines et souverains de la Nation de Lea Philosophe.



Tarun – Le Tisserand

Tarun était un artisan chevronné et obstiné. Grand et mince, son dos avait pris une forme courbe à force de se tenir plié par-dessus ses métiers à tisser. Ses doigts étaient si longs que ses mains sont décrites comme des araignées. Il portait toujours 3 anneaux dorés et lourdement décorés accrochés à son lobe gauche en souvenir d'un être cher.

Originaire de l'est, terres impitoyables connues pour leur absence quasi totale de végétation et leur faune agressive. Mi-nomade mi-sédentaire Tarun et sa famille se débattaient pour leur survie, vivant modestement, frappés par la faim, le manque de ressources et les raids des esclavagistes. La mort de son frère aîné fut un événement déclencheur: se noyant dans le travail pour étouffer son chagrin, il développa nombres d'étoffes étonnantes et innovantes ; permettant aux peuples libres des terres arides de survivre longuement au combat et de repousser les esclavagistes.

Alors que la guerre faisait rage, Tarun se mit à faire de la contrebande pour armer tous ceux qui se battaient pour la liberté. Résistant activement contre les oppresseurs, il fonda une petite communauté secrète: Dar Mei dan. (littéralement les coureurs/coureuses des sables) Passeurs de réfugiés, d'armes et de ressources, les "coureurs des sables" travaillent à démanteler les forces des esclavagistes de l'intérieur.

Une trahison mena à la capture de Tarun et au massacre du noyau dur de la résistance. Précieux artisan, Tarun finit la guerre en tant qu'esclave, faisant de son mieux pour saboter son propre travail et ralentir sa production durant ses deux années de captivité.

Après la guerre, libéré, Tarun fonda la première communauté libre des plaines arides dans les lieux dit: "la plaine de Sarôa". Son affaire déjà florissante fut rapidement reconnue bien au-delà des frontières. Riche et aimé, il fut élu Raja par le peuple.

Le rayonnement de son talent permit aux nomades et aux marchands de sa nation de créer des liens dans toutes les nations. Austère, mais juste, son règne fut long et prospère. A sa mort, c'est sa fille Neviya qui reprit les rênes du pouvoir.

Vael-L'Ermite

Vael était un personnage calme et sage, vivant reclus sur les sommets. La peau vert pâle, sans pilosité aucune. Des yeux larges encadrés de pommettes et d'arcades sourcilières fort marquées, Vael était grand et gracile. Toujours vêtu élégamment, un pendentif en forme de main autour du cou. On le surnommait souvent Le sage des cîmes.

Il est dit que sa sagesse avait pour seul point faible, sa rancune. Il se vengeait de ceux et celles qui l'avaient courroucé de façon cruelle et parfois même mortelle. Alors que les prémices de la Grande Guerre se dessinaient, les peuples des hauts pics, pressés par d'incessantes escarmouches venant de toutes les directions, étaient au bord du gouffre. Vael comprit que s'il n'agissait pas, les hauts pics ne seraient plus jamais le havre de paix qu'il affectionnait tant: Il était temps pour lui d'agir.

Revenant à la civilisation, il rassembla les forces martiales dans les plus hauts sommets qui leur offraient une sécurité relative. Forces armées comme artisans, tous se rallièrent à sa bannière. Fin tacticien, il se montra rapidement apte à manoeuvrer avec une terrible efficacité, évitant les confrontations directes et privilégiant les pièges ou les raids ciblés.

Lorsque la montagne Primordiale fut menacée, Vael envoya toutes les forces dont il disposait pour briser les lignes de défense des armées assaillantes. Écrasées entre deux fronts, l'armée des géants et leurs alliés furent vaincus. Quand la guerre prit fin, ses armées autant que celles et ceux qu'il avait protégé durant les conflits, lui demandèrent d'accepter de devenir leur nouveau souverain . Vael fit donc don de sa sagesse à son peuple en acceptant le titre de Jarl et les responsabilités liées à cette fonction. Cependant, il refusa d'avoir une cour et persista à se tenir loin de son peuple, haut dans les pics, utilisant un concil de six sages pour appliquer ses décisions.

Il est dit que quiconque passait trop de temps auprès de lui, développait d'inquiétants symptômes. Certaines sources suggèrent que c'est son effet sur les êtres vivants qui le maintenait en hermitage. Des rumeurs moins bienveillantes lui prêtent des activités douteuses impliquant empoisonnement et manipulation pour asseoir son pouvoir durant ses longues années de règne.

Aliksan – Le Danseur

Aliksan avait la chevelure blanche, la peau basanée, les yeux d'un bleu profond et un goût prononcé pour les bijoux et les soieries colorées. Originaire des forêts du Sud, il avait été recueilli par une noble dame de la cité sylvestre d'Orelie qui l'avait trouvé endormi dans le creux d'un arbre lors d'une sortie en forêt.

Montrant une passion particulière pour les étoffes colorées et la musique, Aliksan découvrit et s'épanouit dans la pratique de la danse. Comme si la maîtrise du mouvement en avait ouvert les portes, son éloquence arriva très vite à la hauteur de son talent de danseur: Exceptionnel. Sa grâce aérienne, sa créativité et sa beauté faisaient rêver. Les gens se déplaçaient en grand nombre pour venir voir ses représentations. Amateur des plaisirs de la chair, il avait une cour de proche étant autant ses amis que ses amants. Ce fait fut à l'origine de rumeurs virulentes.

Au centre de l'attention, il déchaîna les passions... Tantôt lui prêtant des origines célestes; tant sa grâce était aérienne. Tantôt l'accusant de sorcellerie, le dépeignant comme une créature maléfique usant des ses charmes pour dominer les autres. Les rumeurs furent si intenses, qu'il prit les vents quelque temps pour les laisser s'apaiser.

Lors de la grande guerre, Aliksan utilisa son éloquence et son charme pour amadouer les ennemis convoitant les richesses de sa ville et des forêts du Damhsa . Là où le charme ne fonctionnait pas, sa flexibilité et ses réactions incisives lui permirent d'intriguer et déjouer des complots à maintes reprises. Il fut aussi à l'origine d'étonnantes alliances avec des tribus guerrières en devenant l'ami proche de bon nombre de meneurs et meneuses.

Il fut le premier empereur de sa nation. Il rallia toutes les citées libres des grandes forêts à sa cause et son règne fut un règne de joie et de fêtes. Il permit à sa nation de prospérer par la diplomatie et l'échange de bons procédés.

Aujourd'hui les forêts dont il est originaire, sont encore parsemées de monuments en son honneur et les écoles de danse continuent à le prendre en exemple partout sur LIFE.

La Vagabonde

Petite, robuste, le visage constellé de taches de rousseur. Celle que certains nommaient: "Ronce", avait beaucoup de points communs avec cette plante. Tenace, rien ne semblait pouvoir entamer son énergie ni sa joie de vivre. Probablement originaire des terres au climat tempéré du Sud-Est, la vagabonde vivait d'air pur et d'eau fraîche.

Chemin faisant, passant de hameaux en villages, troquant une nuit dans une grange ou un repas en échange d'histoires ou de petits travaux manuels. Elle excellait dans l'art de fabriquer, transformer et réparer les choses. Il se raconte qu'elle vagabondait déjà sur les terres du centre plus de 100 cycles avant la Grande Guerre.

Durant la Grande Guerre, elle se mit à aider les personnes rescapées, fuyant les conflits ou désertant les armées en les dirigeant dans les plaines pour trouver un peu de sécurité, d'eau et d'ombre. De toutes les terres du centre, les gens affluaient vers les plaines dans l'espoir de trouver la paix et le repos pour leurs familles et eux-mêmes.

Ses petits exploits anodins eurent tôt fait d'être connus aux quatre coins des plaines. On lui prêta des dons multiples, comme le don d'ubiquité. Les gens jurant avoir reçu son aide en paroles ou en gestes à plusieurs endroits simultanément; faisant peu à peu d'elle une légende.

Sa légende ne fut que décuplée quand elle apparut guidant une armée d'Erian, revenant du front de la Montagne primordiale. Elle les conduisit aux abords de la plus grande forêt des plaines où ils établirent les fondations de la première cité de leur nouvelle nation.

A la fin de la guerre, les êtres qu'elle avait aidés et qui se revendiquaient "son peuple" lui demandèrent de devenir leur reine. Elle refusa, jugeant que le sol qui les nourrissait et l'eau qui les abreuvait étaient plus responsables de leur survie que ses quelques histoires égrainées dans le vent. Elle accepta cependant de prendre un rôle de guide.

Elle n'arrêta jamais ses vagabondages et beaucoup de nations possèdent de vieilles légendes dépeignant une petite femme étrange à la chevelure sombre et aux doigts de fée, pouvant réparer n'importe quel objet comme par magie ou encore des histoires d'étrangères dans la nuit, le visage constellé d'étoiles sombres portant secours aux gens perdus sur les chemins.



Alga – La Traqueuse

Originnaire de la jungle hostile de Tekorie, Alga est souvent décrite par les histoires comme une femme forte et sure d'elle possédant un lien spécial avec les béhémoths de cette région du monde. La confiance mutuelle qu'elle possédait avec ces créatures gigantesques était telle qu'on pourrait penser que ces dernières la voyaient d'instinct comme une cheffe de meute née.

Certaines légendes la présentent même comme une enfant sauvage élevée par les béhémoths au fin fond de la jungle. Mais la vérité est tout autre : fille d'une cheffe d'un simple petit village, Alga fut éduquée afin de prendre la suite de sa mère, au grand dam de la jeune Vildren, ambitieuse de nature, qui visait un statut plus glorieux encore.

C'est à cette époque que la grande guerre éclata, et même si les Vildren ne souhaitaient pas prendre part aux combats, Alga partit garder la frontière avec ses compagnons sauvages, persuadée que les nations voisines profiteraient de la culture isolationniste de son peuple pour oser fouler leurs terres. Ses inquiétudes étaient fondées, car Alga découvrit que la jungle avait été pillée de ses ressources par ce qu'elle pensait être les Éthériens. Quand elle revint à la capitale, ivre de rage, afin de prévenir les siens, l'Alpha de l'époque interdit à ses troupes en colère d'intervenir, jugeant que la guerre avait pris trop d'ampleur pour s'y jeter à corps perdu.

Forte de son audace et décidée à prendre son destin en main, mais surtout dans une rage folle, Alga s'infiltra dans les rangs étheriens, leur attribuant les pillages dont elle fut témoin. Elle y fit courir des rumeurs sur le fait que la nation vildren ne prenait pas part à la guerre car elle était trop faible et que n'importe quelle armée pourrait sans mal prendre possession non seulement de toutes ses terres, mais surtout de ses précieuses ressources et de ses armes d'excellente facture. Elle rentra ensuite en Tekorie et attendit avec ses légendaires béhémoths que les Éthériens débarquent.

Tout ce qu'on sait de la suite des événements, c'est que les compagnons d'Alga rentrèrent au village à ses côtés, couverts d'un sang qui n'était pas le leur, et qu'il n'y eut pas de nouvelles incursions dans la jungle avant très longtemps. Alga déclara à ses pairs qu'elle avait traqué chaque éthérien qui avait osé pénétrer la jungle et provoqua l'Alpha en duel, le jugeant trop faible pour gouverner la Tekorie. Non sans mal, elle l'emporta et devint à son tour Alpha.

Le règne d'Alga fut long et mis sous le signe de la paix entre les peuples, à l'instar de celui des autres divinités. Les écrits sur sa vie se terminent sur l'an 749, où des textes relatent que des gens la virent quitter la ville, seule, elle qui était toujours accompagnée de ses béhémoths ou de ses filles. Quelques Vildren partirent à sa recherche mais, après plusieurs jours, ne revinrent qu'avec la paire de bottes d'Alga. Nul ne put traquer la Traqueuse.

Elawyn – Le Berger

Elawyn naquit dans une famille de bergers et de bergères du Territoire de Tekaslis, une partie de la vaste jungle, au nord de la Tekorie.

Depuis son plus jeune âge, Elawyn montrait une compréhension des animaux anormalement élevée même pour un Vildren. Il pouvait savoir de quoi un animal souffrait ou était malade d'un seul regard et même s'il remit bon nombre de ses patients en liberté, certains l'ont suivi durant une grande partie de sa vie.

Lorsque le conflit éclata, Elawyn se trouvait loin au nord de toute guerre. Quand il apprit la nouvelle, il essaya de convaincre l'Alpha de l'époque d'agir pour le bien de tous, mais celui-ci ne l'écouta pas et l'envoya en exil.

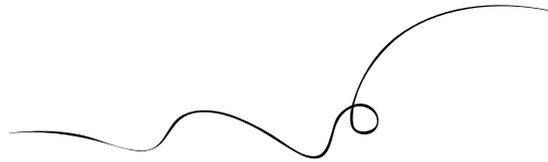
Forcé de partir, il décida de mettre son savoir et ses talents au service des autres, aidant toutes et tous qu'importe leur nation ou leur race. Très vite, une grande troupe se forma autour de cet individu charismatique. Constituée de différentes races, de différents âges mais avec un fort sentiment d'appartenance, d'avoir trouvé leur place auprès de ce personnage qui rayonnait quand il aidait son prochain.

C'est durant la bataille de la Montagne Primordiale qu'il révéla ses talents de meneur d'homme. Un grand nombre de compagnons ne se relèveront pas de cette bataille mais l'ennemi véritable lui aussi était tombé. A la fin de la guerre, il conduisit ses acolytes dans un territoire désormais libre et y fonda le royaume de Sérin. Ce havre de paix fut le premier endroit où, d'un commun accord, le conflit n'eut plus sa place.

Durant son règne, Elawyn ouvrit ses frontières à toutes personnes qui souhaitaient rejoindre ses terres. C'est comme cela que de nombreux enfants abandonnés suite à la guerre rejoignirent le jeune royaume. Le Berger entreprit la construction de nombreuses écoles et autres structures afin de promouvoir l'éducation dans son royaume. C'est à lui que l'on devrait la création du premier Académium.

Grâce à cette ouverture et à l'instruction d'une grande partie de la population, le royaume parti de rien, deux cents ans plus tôt, devint vite une plaque tournante de l'artisanat et de la culture dans le sud du continent.

Elawyn eut beaucoup d'enfants durant sa longue vie. A la mort du Berger, ce fut Lyam, un de ses arrière-petit-fils, qu'il avait désigné comme héritier qui monta sur le trône.



Soraphon – L'illusionniste

Soraphon et Erune naquirent dans une famille noble d'Ethoria et ne manquèrent donc de rien pendant leurs jeunes années. Les enfants grandirent avec les meilleurs pédagogues de leur époque et développèrent des dons surprenants. Soraphon avait la prose aisée et racontait les histoires comme personne. Erune quant à elle, unissait les cœurs avec une voix d'une douceur légendaire.

A l'âge adulte, Soraphon entreprit des études de magister. Erune, de son côté, s'épanouissait au conservatoire de musique d'Ethoria. Mais même loin l'un de l'autre, le frère et la soeur gardaient pourtant un lien très fort qui ne fit qu'augmenter au fil des années.

Lors d'un spectacle à ciel ouvert, le jeune artiste utilisa sa magie pour créer des gerbes de flammes, malheureusement celles-ci lui échappèrent et Erune en paya le prix. La chanteuse périt sur scène dans les bras de son frère. À dater de ce jour-là, Soraphon ne fut plus le même. Il n'arrêta pas pour autant les spectacles et les tournées, les dédiant à sa sœur disparue, mais dorénavant il se spécialisa dans le domaine de l'illusion avec une pugnacité extrême.

Les cycles passèrent sans marquer l'illusionniste des affres du temps. Après le décès de sa famille, il refusa de prendre le poste de Gouverneur qui lui revenait de droit et partit découvrir le monde laissant la Gouvernance d'Ethoria à un cousin.

Après sa grande tournée autour du monde, il rentra dans la cité d'Ethoria fort d'avoir établi un traité de paix avec les Eltels. Peu de temps après son retour, Ethoria fut attaquée par les Lucaari. La ville fut pillée et saccagée, la cité qui fut d'une beauté sans pareille n'était plus que ruines.

Vengeur, il leva une armée impressionnante dans un seul but: récupérer l'héritage pillé de son peuple. Pour cela, il s'allia aux terribles Eltels ainsi qu'aux Zixx afin de déferler ensemble sur les Lucaari pour les vaincre et mettre une terme à leur existence.

De retour à Ethoria, Soraphon entreprit de faire reconstruire tout ce qu'il a pu. Sous la protection de ses pairs: Naénumor et de Nava, Soraphon devint le nouveau gouverneur et ensuite Roi quelques cycles après la fin de la grande guerre.

Durant son règne Soraphon fut un roi courageux et reconnu. Il entretint des relations de confiance avec les royaumes qui jouxtaient le sien, partageant l'artisanat Éthérien avec qui le désirait.

