

Reliques de vengeance

Scénario Lycéenne fantastique / Magical Girls



Bienvenue à Osiria, monde où la magie est non seulement une réalité, mais aussi une marque de pouvoir.

Il y a mille ans, les habitants d'Osiria ont découvert le moyen de canaliser et d'utiliser la magie grâce aux Reliques, de puissants objets magiques toujours en usage actuellement. Quiconque possède une Relique prend le titre de Reliquaire, et possède le droit et la capacité d'utiliser la magie.

Afin qu'aucun Reliquaire ne soit laissé à lui-même, tous les porteurs et futurs porteurs de Reliques doivent être instruits à l'Académie des Reliques, l'unique lieu à Osiria où sont enseignées la magie et l'utilisation des Reliques. Ses élèves sont les futurs garants de la paix et de l'harmonie à Osiria, et il n'est donc pas si extraordinaire de les voir confrontés à un complot

visant à mettre fin aux pouvoirs des Reliques ...

Par Claire Billaud



*Ce texte est sous licence **Creative Commons CC-BY-NC-SA 3.0***

Paternité - Pas d'usage commercial - Partage des conditions initiales à l'identique

Une brève histoire de la magie et des Reliques

Très peu de témoignages existent sur l'utilisation de la magie avant les Reliques. Tout au plus, certains s'accordent à dire qu'en l'absence de Reliques, la seule utilisation de la magie devait être le fait de personnes naturellement sensibles aux courants énergétiques magiques qui parcourent le monde d'Osiria.

Il y a mille ans environ, les habitants d'Osiria découvrirent que certaines pierres, très rares, avaient le pouvoir de concentrer la magie, et permettaient ainsi à leur porteur de les utiliser. Des luttes sans merci eurent alors lieu pour la possession des Reliques, dans une période tristement connue sous le nom de "Première Guerre des Reliques".

À la fin de cette Première Guerre, les Reliques tombèrent entre les mains de personnes suffisamment sages pour les étudier et découvrir plus en détail leurs pouvoirs. Leurs études jetèrent les premières bases de la magie telle qu'on la connaît toujours sur Osiria. Ils découvrirent ainsi que la magie se divisait en éléments : Feu, Eau, Terre, Air, Foudre, Glace, Nature, Lumière et Ténèbre.

Mais l'étude des éléments les amena également à découvrir le danger lié à l'élément Ténèbre. En effet, celui-ci possède la propriété d'absorber les autres éléments. Un groupe de Reliquaires, qui se fit plus tard appeler la "Phalange Noire", se consacra spécialement à l'élément Ténèbre, et tenta par la suite de s'opposer aux autres Reliquaires, en clamant que la Ténèbre était le seul élément capable de dominer les autres, et donc de dominer la magie elle-même. L'affrontement fut terrible, ce fut la "Seconde Guerre des Reliques".

La Phalange Noire finit par être vaincue, et repoussée jusqu'aux confins d'Osiria, sur l'île Ténébreuse. Cette île fut déclarée territoire interdit par les dirigeants d'Osiria, qui firent détruire toutes les Reliques de Ténèbre qui existaient encore.

Ce fut le début d'une paix fragile pour Osiria. Fragile car la menace de la Phalange Noire, repoussée sur l'île Ténébreuse mais jamais vaincue, planait toujours. Afin que les Reliquaires se succèdent sans heurts et soient toujours là pour prévenir cette menace, l'instruction obligatoire des Reliquaires à l'Académie des Reliques fut instaurée, et les lois décrétèrent que les Reliques ne pourraient se transmettre que par héritage légitime. Ces lois, destinées à éviter tout conflit sanglant lié aux Reliques, eurent pour effet pervers de créer une véritable aristocratie de magiciens et de priver (ou presque) le peuple de toute utilisation de la magie ...

Les Reliques

Une Relique se présente sous la forme d'une pierre de petite taille ; on dit que sa taille est comprise entre celle d'un ongle et celle d'un poing. Elle est presque toujours montée en bijou, qui a traditionnellement la forme d'un anneau ouvragé. Les Reliques se portent en bague, ou parfois en broche, pour les plus petites, en bracelet, en boucle de ceinture ou en collier pour les plus grandes. Les "modes" changent avec le temps, mais actuellement, il est courant pour les hommes de porter leur Relique à la ceinture, pour les femmes en collier.

Chaque Relique est associée à un élément, plus rarement à deux. On dit que certaines Reliques permettraient de contrôler trois éléments, mais si beaucoup en parlent, personne ne semble jamais avoir possédé ni même vu de telles Reliques, même parmi les Reliquaires les plus anciens et les plus puissants.

Une Relique est d'une ou deux couleurs correspondant à son élément :

- Feu : rouge
- Eau : bleu foncé
- Terre : brun
- Air : gris
- Foudre : blanc
- Glace : bleu clair
- Nature : vert
- Lumière : jaune
- Ténèbre : noir (mais personne ne possède de Relique de Ténèbre)

Le nombre de sorts que contient une Relique n'est pas très bien déterminé. On dit qu'une Relique contient tous les sorts de son (ou de ses) élément, mais que seule la personnalité du Reliquaire détermine quels sont le nombre et la nature des sorts qu'elle lui permet d'utiliser. Ce nombre reste généralement constant au cours de la vie du Reliquaire, seuls de très grands efforts permettent à certains d'apprendre à maîtriser un sort supplémentaire. Du point de vue des règles, les points de magie suivent les règles du supplément *Magical Girls*.

Les Reliques se transmettent par héritage légitime uniquement, selon les lois d'Osiria. En conséquence, elles sont un patrimoine familial qui se transmet de génération en génération, et autour d'elles se créent de véritables lignées de Reliquaires. Il est extrêmement rare qu'une personne du "peuple", non issue d'une famille de Reliquaires, obtienne une Relique. Cela arrive de temps en temps, quand des Reliquaires n'ayant pas eu d'enfants décident de faire don de leur Relique à une personne étrangère à leur famille qu'ils jugent méritante. Bien que les lois prônent l'égalité entre Reliquaires, ceux qui obtiennent leur statut en bénéficiant de ce genre de donation sont souvent mal vus par les Reliquaires "d'ancien lignage".

Tout Reliquaire ou futur Reliquaire doit passer par l'Académie des Reliques afin d'y apprendre à faire bon usage de sa Relique et de la magie. Un Reliquaire "sauvage", c'est-à-dire n'ayant pas suivi la formation de l'Académie, s'il est découvert, est immédiatement destitué de sa Relique.

L'Académie des Reliques

Située au coeur de Marnia, la capitale d'Osiria, l'Académie des Reliques est l'unique endroit où sont enseignées la magie et l'utilisation des Reliques, et un passage obligé pour tout Reliquaire digne de ce nom.

L'Académie est très ancienne : son origine remonte à la fin de la Première Guerre des Reliques. D'abord un centre d'études des Reliques et de la magie, elle est devenue progressivement un centre de formation pour les jeunes porteurs de Reliques. L'instruction était facultative jusqu'à la Seconde Guerre des Reliques, puis elle est devenue obligatoire pour tout Reliquaire ou futur Reliquaire.

La seule condition pour entrer à l'Académie est d'être un futur Reliquaire. Filles et garçons de toutes origines y sont admis, et l'enseignement est le même pour tout le monde.

Selon la loi, un enfant doit entrer à l'Académie dès qu'il est désigné par sa famille comme futur Reliquaire, à condition qu'il ait atteint "l'âge de raison" (7 ans). Il suit alors l'enseignement des "classes d'apprentis" où, en plus d'une instruction "classique" (lire, écrire, compter et différentes classes d'éveil) il étudie l'histoire d'Osiria et de la magie ainsi que la morale.

La loi fixe à 16 ans l'âge auquel on peut devenir Reliquaire, c'est également l'âge de la majorité à Osiria. Le début de la carrière de Reliquaire est marqué par une cérémonie dans les murs de l'Académie, au cours de laquelle les nouveaux Reliquaires reçoivent leur Relique de leurs parents, tuteurs ou donateurs. Ils font alors partie de la "grande classe", où ils apprennent à apprivoiser leur Relique, à canaliser son énergie et à utiliser ses sorts.

L'instruction à l'Académie se termine par un examen de fin d'études, portant pour moitié sur les capacités à utiliser sa Relique et la magie, pour moitié dans des connaissances plus théoriques reprenant les matières au programme des cours. Après avoir réussi cet examen, l'élève se voit remettre un diplôme officiel de Reliquaire, qui l'autorise à pratiquer la magie.

La "grande classe" de l'Académie enseigne :

- Osirien, Histoire-Géographie
- Mathématiques, Biologie
- Histoire de la magie, Utilisation de la magie
- Morale
- Options : Musique, Arts plastiques, Pilotage

Bien qu'il s'agisse d'une matière scolaire, l'Utilisation de la magie a des conséquences sur les pouvoirs magiques : les élèves qui ont un score supérieur à 14 peuvent l'utiliser pour améliorer leurs sorts.

Un Reliquaire qui lance un sort peut choisir de mettre en jeu un nombre de points inférieur ou égal à son score d'Utilisation de la magie moins 14. Ces points se retranchent au seuil à atteindre pour réussir ce sort. Cependant, si le sort rate quand même, l'échec est traité comme un échec critique ; si le sort était un échec critique à la base, le Reliquaire perd un point en Utilisation de la magie. Cette perte est permanente et seule une étude acharnée de l'Utilisation de la magie peut lui faire regagner des points.

Le sport fait également partie de l'enseignement, il vise à maîtriser son corps au même titre que sa magie. Les sports pratiqués sont la gymnastique, le qanin (sorte de qi-gong), le sahnga (art martial osirien) et la natation.

L'uniforme de l'Académie est principalement constitué d'un manteau long bleu nuit brodé de fils d'or, qui se porte par-dessus une chemise claire et un pantalon bleu nuit pour les garçons, une robe blanche et bleu nuit pour les filles.

Financée par le gouvernement d'Osiria, l'Académie ne demande aucun frais de scolarité, pas même pour les uniformes et le matériel scolaire. Il faut dire que les Reliquaires, souvent riches, se montrent généreux envers l'établissement qui n'a pas besoin de leur réclamer de l'argent en plus.

Afin de s'immerger dans l'éducation magique, les élèves de l'Académie sont tous pensionnaires. Les "apprentis" sont logés en dortoirs d'une dizaine de places, les Reliquaires dans des chambres de 3 ou 4 personnes. Certains pensionnaires, parmi les plus riches et les plus prestigieux, disposent de chambres individuelles. Toujours dans un souci d'immersion, les visites de la famille ne sont autorisées qu'une fois par semaine, sauf en cas de circonstances exceptionnelles justifiant une urgence.

Le but de l'éducation donnée à l'Académie est de faire en sorte que tous les futurs Reliquaires disposent des mêmes aptitudes à utiliser la magie, et les instructeurs (eux-mêmes Reliquaires) insistent sur le fait que tous les Reliquaires sont égaux devant la magie. Cependant, le comportement des élèves entre eux tend à refléter les rivalités plus ou moins importantes qui existent entre Reliquaires, et un certain esprit de compétition règne entre eux. Certains élèves font tout pour se distinguer auprès des instructeurs, parfois même au détriment de leurs camarades.

Reliques de vengeance

Les PJ sont des Reliquaires et elles ont 16 ans. Elles ont passé quelques années dans la “classe des apprenties” de l’Académie des Reliques, et elles font leur entrée dans la “grande classe”. Le scénario débute par la cérémonie de remise des Reliques, qui marque l’entrée dans la “grande classe” et à laquelle les PJ participent.

Les PJ sont fières de pouvoir participer à cette cérémonie plutôt qu’à une autre, car cette fois, elle a un cachet particulier : c’est au cours de cette cérémonie que Calypso Waren, le gouverneur d’Osiria, doit remettre sa Relique à sa fille Anzeal. Tous les participants à la cérémonie sont heureux et fiers de recevoir leur Relique en même temps que la fille du gouverneur.

Les futurs Reliquaires, leurs instructeurs et leurs parents et tuteurs sont rassemblés dans la grande salle d’apparat de l’Académie où, après un discours de bienvenue de la directrice de l’Académie, Ortega S. Mintan, aux nouveaux Reliquaires, la remise des Reliques débute avec Anzeal, qui est la première à recevoir sa Relique des mains de son père. Les applaudissements fusent et tout le monde semble très heureux d’assister à cette passation, mais les PJ peuvent remarquer quelqu’un qui semble préoccupé.

Cette personne est Sarah Waren. Elle est la fille de la soeur cadette de Calypso, Amanda Waren, et donc la cousine d’Anzeal. Née de père inconnu, elle est considérée par certains comme “la honte de la famille Waren”, et il est de notoriété publique chez les élèves de l’Académie qu’Anzeal n’aime pas sa cousine, qu’elle soupçonne de vouloir prendre sa place. Plus âgée qu’Anzeal, Sarah est depuis deux ans Reliquaire ; elle tient sa Relique de sa mère Amanda. Instructeurs et élèves la considèrent comme douée, mais c’est aussi une fille taciturne qui n’a pas vraiment d’amis. Lorsqu’Anzeal prend sa Relique et la montre à l’assemblée conformément au protocole de la cérémonie, elle évite ostensiblement le regard de Sarah.

Une autre personne qui ne semble pas apprécier qu’Anzeal devienne Reliquaire, c’est Aïstelia Sharran. Elle est issue de la famille Sharran, une lignée de Reliquaires bien plus ancienne que les Waren. Les Sharran n’apprécient guère que les Waren occupent le poste prisé de gouverneurs d’Osiria, et estiment qu’en tant que “nouveaux” Reliquaires, ils sont indignes de cette position. Âgée de 16 ans, Aïstelia participe à la cérémonie en même temps qu’Anzeal, et au contraire de la fierté qu’éprouvent les autres élèves, elle a l’air presque choquée de devoir assister à la cérémonie aux côtés d’une Waren ... et surtout que celle-ci soit devant elle pour la remise des Reliques. C’est fière comme un paon qu’elle reçoit sa Relique des mains de sa mère, et elle l’exhibe un peu plus longtemps que le voudrait le protocole, histoire de bien montrer à tout le monde que sa propre Relique est mieux ouvragée que celle d’Anzeal ...

Au cours de la cérémonie, d’autres élèves reçoivent leur Relique, dont les PJ ainsi que Kaylee Vorante et Archos Bayhin. La cérémonie est suivie d’un banquet et d’un bal, ouvert par Calypso et Anzeal. Juste après l’ouverture du bal, Archos s’approche timidement des PJ pour inviter celle qu’il aime en secret, mais Aïstelia le leur “fauche” littéralement sous le nez, affirmant à Archos que c’est un grand honneur pour lui de danser avec elle. En réalité, elle ne cherche qu’à faire savoir à Anzeal qu’elle danse au moins aussi bien qu’elle.

Après la cérémonie, les parents et tuteurs des élèves rentrent chez eux après leur avoir dit au revoir, et leur avoir prodigué encouragements et recommandations pour l'utilisation de leurs Reliques. Les instructeurs conduisent les élèves à leurs nouvelles chambres (passés dans la "grande classe", les élèves ont droit à des chambres de 3 ou 4 personnes). Anzeal et Aïstelia ont droit à des chambres individuelles, tandis que les PJ sont regroupées dans la même chambre. Kaylee et Archos sont avec un autre garçon dans une chambre un peu plus loin. Pour information, depuis qu'elles sont dans la "grande classe", Sarah est en chambre individuelle, tandis que Maryem partage une chambre avec deux camarades.

La première nuit des PJ et de leurs camarades en tant qu'élèves de la "grande classe" se passe sans incidents (à moins que les PJ n'en provoquent ...), et le lendemain (Lundi) est leur premier jour d'apprentissage en tant que Reliquaires. Avant de commencer les cours, les nouveaux élèves de la "grande classe" sont présentés à leurs nouveaux professeurs. La présentation se passe bien, les professeurs font un petit résumé des cours dispensés dans la "grande classe" et encouragent les nouveaux élèves à faire de leur mieux pour étudier la magie, et à se montrer dignes de l'honneur d'être porteurs de Reliques. Le professeur d'utilisation de la magie, Saber Thalionner, fait forte impression chez les filles ; Anzeal en particulier ne cache pas son attirance pour lui. Saber, de son côté, ne semble manifester aucune préférence pour l'une ou l'autre élève.

Le premier cours de la "grande classe" est un cours d'utilisation de la magie ; c'est pendant ce cours que les PJ et leurs camarades découvrent la nature des sorts qu'ils sont en mesure d'utiliser.

Le nombre de ces sorts est donné par les règles Magical Girls, et leur nature doit correspondre à l'élément ou aux éléments de la Relique de chaque PJ ; ces sorts peuvent être suggérés par les joueurs ou laissés à l'entière discrétion du MJ.

Saber donne également aux élèves les premiers principes de l'utilisation de la magie : s'entraîner pour mieux maîtriser ses sorts, rester toujours à l'écoute de sa Relique et apprendre à ressentir la magie grâce à elle ... Une bonne partie du cours est d'ailleurs remplie par une séance de méditation collective destinée à aider les élèves à ressentir la présence de la magie. Les élèves sont très concentrés sur ce cours, désireux d'apprendre à maîtriser leurs Reliques. Aïstelia en particulier fait tout pour réussir mieux et plus vite que les autres en magie, afin de prouver la supériorité de son ancienne lignée de Reliquaires. En revanche, Anzeal, distraite par la présence de Saber, éprouve quelques difficultés à se concentrer ...

Après le cours d'utilisation de la magie, les élèves ont un cours d'histoire-géographie et de biologie, bien moins nouveaux que l'utilisation de la magie, et on sent que beaucoup d'élèves sont moins concentrés que tout à l'heure et ont hâte de reprendre rapidement l'utilisation de la magie. Tout le monde se retrouve ensuite au réfectoire pour le déjeuner.

Pendant le déjeuner, les professeurs, qui surveillent le repas, n'exigent pas un silence absolu, mais le règlement exige de parler calmement, sans crier, et ceux qui font trop de bruit sont punis : les punitions pendant les repas consistent à aller au coin de la salle à manger pendant un certain temps, sans pouvoir manger, jusqu'à ce que les professeurs autorisent le fautif à retourner à table. Généralement, cela se limite à priver l'élève d'entrée ou de dessert, il est extrêmement rare qu'un élève soit au coin pendant tout un repas.

Aïstelia, qui est avec ses quelques amis un peu à l'écart des autres élèves, profite du repas pour ironiser sur les débuts d'Anzeal en magie ("on a tous réussi à se concentrer dès le début mais pas elle, elle va avoir du mal pour la suite !") Sarah est plus loin, dans un coin où se trouvent également Maryem et d'autres élèves plus âgés. Il n'y a pas d'incident ni d'événement particulier pendant ce repas, à moins que les PJ décident d'en provoquer.

Après le déjeuner, les élèves ont un peu de temps libre, puis les cours de l'après-midi commencent. Encore une fois, il ne s'agit pas de cours bien extraordinaires puisqu'il s'agit d'osirien et de mathématiques. Pendant le cours d'osirien, comme Anzeal semble encore un peu perdue dans ses pensées, Aïstelia en fait encore une fois la remarque à ses amis, mais malheureusement pour elle, pas assez discrètement. Zoltan Simon la rappelle à l'ordre et, ayant vaguement entendu ce qu'elle vient de dire, fait un petit commentaire ironique disant, en gros, qu'elle devrait corriger son propre comportement avant de critiquer celui de ses camarades. Aïstelia se tient à carreau pendant le reste des cours de l'après-midi, mais au moment où tous les élèves sortent pour aller en étude, elle murmure à ses amis que c'est à cause d'Anzeal qu'elle s'est fait punir, et qu'elle va lui montrer qu'être la fille du gouverneur ne la protège pas de tout. Les PJ n'entendent pas forcément Aïstelia (en fait, pour l'effet de surprise, il vaudrait mieux qu'elles ne l'entendent pas), mais Sarah, elle, l'entend. Elle n'en dit rien à personne (personne ne lui demande rien, de toute façon).

L'étude du soir et le dîner se passent sans rien de particulier. Ensuite, les élèves ont temps libre, qu'ils peuvent passer dans leurs chambres, en salle de jeux, dehors (le temps d'Osiria, doux quasiment toute l'année, le permet) ou, pour les intellectuels, dans la salle d'étude qui reste ouverte jusqu'à l'extinction des feux.

Au cours de la nuit qui suit, les PJ entendent soudain un bruit de bagarre, puis des bruits de pas qui courent. Apparemment, il y a (au moins) deux personnes qui courent dans des directions différentes. Lorsque les PJ sortent de leur chambre pour voir ce qui se passe, elles ont tout juste le temps de voir une silhouette qui ressemble à Sarah et qui disparaît (littéralement ! Sarah a lancé un sort de Vitesse de l'éclair pour disparaître plus vite) au détour d'un couloir. À part cela, elles constatent que devant la chambre d'Anzeal est tombé un papier froissé où quelqu'un a écrit à l'encre rouge : *"TU AS BEAU ÊTRE LA FILLE DU GOUVERNEUR, ICI TU AS JUSTE LE DROIT DE LA FERMER"*.

Dans cet incident, les apparences accusent Sarah, et Anzeal, qui n'aime pas sa cousine, est persuadée que c'est elle qui lui a écrit cette gentille lettre. En réalité, l'idée est d'Aïstelia, mais Sarah l'a surprise en train de préparer un mauvais coup. Elle a donc fait semblant de s'endormir pour se lever ensuite et surveiller Aïstelia. Celle-ci s'est levée, a pris le mot qu'elle avait écrit avant d'aller se coucher, puis s'est rendue jusqu'à la chambre d'Anzeal afin de déposer ce mot sous sa porte. Mais Sarah s'est interposée devant la porte d'Anzeal et a barré la route à Aïstelia ; s'en est ensuivie une brève bagarre, après quoi Sarah et Aïstelia, sachant que le bruit allait attirer du monde, se sont très vite enfuies. Heureusement pour Aïstelia, elle a été plus discrète que Sarah et, contrairement à cette dernière, ne s'est pas faite voir. Mais le mot d'Aïstelia, lui, est resté par terre, ni l'une ni l'autre n'ayant pris le temps de le ramasser.

Bien entendu, au vu de la présence fugitive de Sarah et des soupçons d'Anzeal, tout le monde va chercher à savoir si Sarah est bien dans sa chambre. Elle y est et semble réveillée en sursaut par ceux qui entrent. Anzeal l'accuse immédiatement de jouer la comédie et d'avoir déposé une lettre d'insultes devant sa porte, ce à quoi elle ne répond que par un soupir, sans chercher à confirmer ou infirmer les soupçons de sa cousine. Mais comme il y a plusieurs témoins qui l'ont vue, et qu'elle a pour circonstances aggravantes d'avoir utilisé la magie sans autorisation dans l'enceinte de l'Académie, elle est lourdement punie. En effet, le règlement de l'Académie des Reliques stipule que les élèves Reliquaires ne doivent pas faire usage de leur magie en-dehors des cours et des examens avant de posséder la licence de Reliquaire, qui les autorise à pratiquer la magie sous leur seule responsabilité.

De fait, pendant toute la matinée du lendemain (Mardi), Sarah ne se présente pas aux cours car elle est de corvée : elle doit nettoyer et ranger les salles de sport. Les autres élèves ont cours d'histoire de la magie, puis de politique. Les élèves qui n'aiment pas Sarah ou les amis d'Anzeal (dont les PJ peuvent faire partie) se réjouissent de voir que Sarah a eu "ce qu'elle méritait" pour avoir menacé sa cousine. Aïstelia ne dit rien, mais en silence, elle apprécie ce qui s'est passé : malgré la bagarre avec Sarah, Anzeal a bien reçu sa lettre de menaces, et maintenant que tout le monde est persuadé que Sarah est la coupable, elle se dit que quoi qu'elle fasse contre Anzeal, si elle s'arrange pour ne pas se faire prendre, ce sera Sarah qui payera.

Au déjeuner, Sarah revient, mais elle doit présenter des excuses à Anzeal avant de pouvoir reprendre sa place et manger. Elle dit donc à Anzeal devant tous les élèves : "Je suis désolée pour cette nuit, Anzeal", et son ton semble vraiment sincère. Cependant, Anzeal n'a pas vraiment l'air d'y croire, et se sent soulagée quand Sarah va s'asseoir loin d'elle. Elle murmure : "Elle peut bien s'excuser autant qu'elle veut pour faire bien, je sais très bien qu'elle me déteste et que ça ne changera jamais !"

Les cours de l'après-midi se déroulent normalement : morale, biologie, histoire-géographie et option. Les élèves qui n'ont pas choisi d'option ont temps libre pendant ce temps, et beaucoup le passent à l'étude. La soirée se déroule également normalement, puis les élèves vont se coucher.

Bizarrement, pendant la nuit, tous les élèves passent la nuit à faire des cauchemars à base de créatures horribles. Ils ne s'en rendent compte que le lendemain matin (Mercredi) en se racontant leurs rêves, et la plupart croient à une coïncidence.

Les cours du matin se déroulent sans incident, les élèves, Anzeal la première, sont heureux d'avoir leur second cours d'utilisation de la magie de la semaine, après le cours d'osirien. Pendant ce cours, Saber Thalionner explique aux élèves comment utiliser leurs capacités mentales pour augmenter les effets de leur magie. *Ce cours correspond à l'utilisation particulière du score d'Utilisation de la magie décrite au début.* Il fait de son mieux pour donner des explications les plus claires possibles, mais les PJ peuvent repérer, en regardant bien, qu'il semble bizarrement nerveux. Anzeal aussi n'a pas de peine à le remarquer, concentrée qu'elle est sur Saber. Elle murmure à ses amies que ça lui fait de la peine que "son professeur" aille mal.

Et lorsque le cours se termine et que la plupart des autres élèves se dépêchent d'aller déjeuner, Anzeal prend tout son temps pour aller vers Saber et lui demander si tout va bien. Il répond que oui en s'efforçant d'être rassurant, mais Anzeal n'est pas vraiment convaincue, et les élèves qui entendent la réponse de Saber risquent de ne pas l'être non plus : en répondant, il semble nerveux ou gêné ... ou peut-être les deux.

Cependant, élèves et professeurs sont attendus au déjeuner, qui se déroule encore une fois sans incident particulier (à moins bien sûr que les PJ décident d'en provoquer). Ensuite, l'après-midi est un peu particulier puisqu'il s'agit du premier cours de sport pour les nouveaux élèves de la "grande classe". La grande différence avec les cours de sports dispensés aux apprentis Reliquaires, c'est que la manière d'aborder le sujet change : les élèves sont invités à fixer leur concentration sur leur Relique et les flux de magie lors des activités gymniques, et à mettre leur Relique en valeur lors des sports de combat, afin de pouvoir facilement combiner combat et magie lorsqu'ils devront mener un combat réel. Il est bien entendu interdit de lancer réellement un sort, afin de ne pas risquer de blesser ses camarades. Tous les élèves manifestent beaucoup d'enthousiasme, et on peut remarquer que Kaylee se débrouille particulièrement bien en combat.

Après cette séance de sport, c'est bien fatigués que les élèves se rendent à l'étude, puis au dîner. Rien de spécial ne se passe. Les élèves montent ensuite se coucher.

Mais la nuit ne va pas être de tout repos pour les élèves. En effet, leurs cauchemars à base de créatures horribles de la nuit précédente reprennent. Les PJ sont rapidement éveillées à cause de ces cauchemars, et à peine se remettent-elles de leurs émotions qu'elles aperçoivent dans leur chambre ... de véritables monstres ! Nul doute qu'elles vont attraper leurs Reliques et combattre ces créatures en dépit de l'interdiction (pour respecter la règle dans ces circonstances, il faudrait être suicidaire ou pousser la loyauté jusqu'à l'absurde ...), mais étrangement, leurs sorts ne semblent pas faire d'effet sur les monstres ... Dans les autres chambres et les couloirs, des cris se font entendre, des bruits de sortilèges et quelqu'un crie : "La Ténèbre ! Ce sont les adeptes de la Ténèbre qui attaquent !"

Il s'agit bien d'une attaque de la Ténèbre, mais ces monstres ne sont que des illusions. Pour que la supercherie ne se détecte pas tout de suite, ils esquivent systématiquement les attaques physiques que certains élèves (comme Kaylee) ne manqueront pas d'essayer de leur porter et ils sont si "réalistes" que la plupart des gens qui leur sont confrontés s'y laissent prendre ...

Les autres élèves de l'Académie tentent tant bien que mal de sortir de leurs chambres et d'évacuer. Assez rapidement, on peut se rendre compte que les professeurs les y encouragent. Ils tentent de s'organiser pour canaliser le flot des élèves vers les hangars où se trouve la flotte de l'Académie, pour procéder à une évacuation.

Dans le hangar, certains professeurs sont déjà sur les bateaux de l'Académie et invitent les élèves à embarquer ; Saber Thalionner est sur le bateau le plus proche des PJ. Anzeal, poursuivie de près par une des créatures, tente d'y embarquer mais Sarah vient lui barrer la route, sans qu'on sache trop si son but est de l'empêcher d'embarquer ou de la faire tomber dans les griffes du monstre, ou les deux. Anzeal lui crie : "Lâche-moi, sorcière ! Je suis sûre que c'est toi qui t'es alliée aux adeptes de la Ténèbre pour prendre ma place !"

La vérité est que Sarah a compris que ces créatures sont des illusions et que l'évacuation de l'Académie doit cacher un piège, mais difficile de le faire comprendre à Anzeal alors que celle-ci ne lui fait pas confiance et qu'encore une fois, les apparences sont contre elle ...

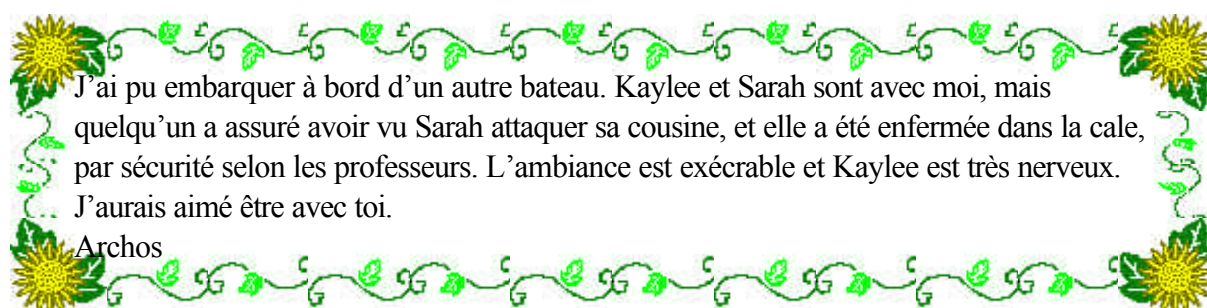
Anzeal appelle à son secours tous ceux qui l'entourent, dont les PJ qui ne sont pas loin. Libre à celles-ci d'attaquer Sarah (encore une fois, en violation du règlement qui interdit à un élève de l'Académie d'en frapper un autre, *a fortiori* en utilisant sa Relique) ; si elles ne le font pas, d'autres amies d'Anzeal le feront, puis c'est Saber lui-même qui donne à Sarah le coup qui lui fera lâcher prise, avant de faire embarquer Anzeal et les PJ sur son bateau ; il lève l'ancre aussitôt après.

Une fois le bateau en route, Saber convoque tous les élèves qui sont dessus ; c'est là que les PJ peuvent remarquer qu'il est le seul professeur à bord. Il informe les élèves que des monstres invoqués par des sorts de Ténèbre sont apparus dans l'Académie, et que sans aucun doute, il y a un traître au service des adeptes de la Ténèbre quelque part dans l'Académie. Il invite donc les élèves à limiter les contacts avec les autres bateaux, car il y a un risque que le traître se trouve à bord de l'un d'entre eux.

Aucune chance, en fait, puisque le traître n'est autre que Saber lui-même. Son nom n'est d'ailleurs pas vraiment Saber Thalionner, il s'agit d'une identité d'emprunt. Saber Thalionner était un Reliquaire à la famille restreinte et sans histoires, qu'il n'était donc pas difficile de faire disparaître puis réapparaître plus tard sans que personne ne se pose de questions. La véritable identité de cet homme est Kismath Aurienth, et il est originaire de l'île interdite de Ténébreuse ...

Assez rapidement, ce sont des nouvelles de la directrice Ortega S. Mintan qui parviennent au bateau, via un sort de communication. Elle y raconte à peu près la même chose que Saber, à savoir que l'Académie a été attaquée par surprise à l'aide de sorts de Ténèbre et qu'elle craint la présence d'un traître. Pour cette raison, elle ne dévoile pas à quel endroit elle compte mener les bateaux de l'Académie, et demande aux élèves d'être très vigilants. De son côté, Anzeal et la plupart de ses amies qui sont à bord sont persuadées que Sarah est la traîtresse, ou du moins sa complice, et qu'elle est bien contente qu'elle ne soit pas montée à bord.

Le jour (Jeudi) se lève à bord du bateau, et au petit matin, la PJ dont Archos Bayhin est amoureux voit pousser à ses pieds un petit arbuste dont l'une des feuilles est marquée de l'écriture d'Archos.



Bien entendu, ce mot est une déclaration d'amour indirecte, mais il a également le mérite d'informer la PJ, ainsi que tous ceux qu'elle mettra au courant, sur la situation dans d'autres bateaux. Si elle est mise au courant de ce qui est arrivée à Sarah, Anzeal exprime bien entendu sa satisfaction de voir sa "traîtresse de cousine" "remise à sa juste place".

Saber demande ensuite qu'Anzeal quitte les cabines "normales" des élèves pour les quartiers réservés aux professeurs : en tant qu'héritière du trône d'Osiria, elle doit bénéficier d'une protection particulière et en tant que représentant de l'Académie des Reliques sur ce bateau, il est responsable de sa sécurité.

Le piège de la Ténèbre va se refermer sur Anzeal. En tant qu'héritière du trône d'Osiria, elle est la cible principale de Saber. En fait de la protéger, il a l'intention de la manipuler par la magie pour qu'à la mort de son père Calypso (mort que Saber a bien l'intention de hâter), elle monte sur le trône d'Osiria et laisse les adeptes de la Ténèbre gouverner par son intermédiaire ...

Saber fait entrer Anzeal dans les quartiers privés des professeurs et ne laisse entrer personne d'autre, même parmi les amis proches d'Anzeal. Celle-ci insiste au début pour que ses meilleures amies puissent au moins la voir, mais Saber refuse catégoriquement : même sans le vouloir, elles pourraient peut-être fournir au traître, s'il est à bord, des informations qui pourraient mettre Anzeal en danger. A partir de ce moment, Saber se barricade avec Anzeal et il est très difficile de savoir ce qui se trame dans les quartiers privés. Certains se hasardent à des commentaires pas forcément très sympathiques : le béguin d'Anzeal pour Saber est un secret de polichinelle, et enfermée dans les quartiers privés avec son professeur adoré, qui sait ce qu'elle peut bien faire ?

Pendant le reste de la journée, les élèves sont livrés à eux-mêmes, et n'ont pas cours vu que le seul professeur à bord s'est enfermé dans les quartiers privés avec Anzeal. De plus, leurs ressources matérielles sont limitées vu que l'évacuation de l'Académie a eu lieu en pleine nuit et qu'ils ont donc dû partir en catastrophe, sans bagages et peu habillés ... Certains profitent de l'absence de surveillance pour perfectionner leurs sorts en free-lance (ce qui peut donner lieu à des

incidents divers qui sont à la discrétion du MJ), d'autres complotent pour chercher à savoir où va le bateau et ce que Saber et Anzeal peuvent bien faire ensemble dans les quartiers privés.

Si des élèves (si ce ne sont pas les PJ, ce seront d'autres élèves curieux ou inquiets pour Anzeal) s'approchent des quartiers privés pour savoir ce qui se passe à-dedans, ils auront des surprises : toutes les entrées des quartiers (à savoir une porte et deux lucarnes) sont protégés par un sort de Bouclier de Glace qui les scelle et empêche les personnes extérieures d'entrer (du moins pas sans faire des dégâts et se faire ainsi remarquer) ... Si les élèves parviennent à interroger Saber sur la raison de ces protections, il tient toujours le discours de la possibilité qu'un traître soit à bord du bateau, et que tout cela n'a qu'un but, celui de protéger l'héritière du trône d'Osiria. Anzeal abonde d'ailleurs largement dans son sens et affirme que Saber fait tout pour l'aider à se sentir en sécurité.

En réalité, Saber a déjà commencé son travail d'hypnose destiné à faire tomber Anzeal sous son influence. L'hypnose est pour l'instant très légère : Anzeal n'a perdu aucun souvenir et reconnaît ses camarades, mais elle commence déjà à perdre de son discernement au sujet de qui a réellement de bonnes intentions envers elle (certes, elle n'en avait déjà pas beaucoup avant, ce qui rend la tâche de Saber d'autant plus facile sur ce plan-là ...)

Pour ceux qui cherchent à savoir où va le bateau, il suit les autres bateaux de l'Académie au large des côtes d'Osiria, et se dirige vers le nord-ouest. Les élèves ayant assez de connaissances en Géographie sauront que la ville de Halleya, la troisième plus grande ville d'Osiria, se trouve dans cette direction et que c'est sûrement là-bas qu'est leur destination. Surtout que Halleya possède une importante garnison dirigée par des Reliquaires, l'idéal pour réserver un bon accueil au traître de l'Académie une fois qu'il sera démasqué. En attendant, c'est Sarah qui a du souci à se faire : après les incidents de l'autre jour et après avoir été repérée en train d'empêcher Anzeal d'embarquer, il n'y a pas qu'aux yeux d'Anzeal qu'elle passe pour la traîtresse ...

Le soir venu, les élèves vont se coucher, Saber et Anzeal ne sortent pas des quartiers privés. Certains s'endorment paisiblement, persuadés que le traître est ailleurs, d'autres ont plus de mal à trouver le sommeil, mais le silence finit par se faire sur le bateau, où on n'entend plus que le bruit des vagues ...

C'est à ce moment que débarquent Sarah, Kaylee et Archos dans une chaloupe "empruntée" à leur bateau. Toujours amoureux de Sarah, Kaylee est persuadé qu'elle n'a jamais fait alliance avec la Ténèbre pour prendre la place de sa cousine. Il a donc attendu la nuit pour la libérer et lui rendre sa Relique, puis rejoindre le navire d'Anzeal, suivi par Archos qui a juré de les aider et qui n'attend que cela pour rejoindre la PJ dont il est amoureux.

La chaloupe de Sarah, Kaylee et Archos rejoint le bateau d'Anzeal, puis les trois amis grimpent à l'aide d'une corde et inspectent le bateau, avant de se diriger vers les quartiers privés. Les PJ, selon leur Perception et leur niveau de fatigue, peuvent être réveillés à différents moments de leur "débarquement" et donc les voir soit de loin, soit en face. Si elle est interrogée ou accusée à ce sujet, Sarah affirme qu'elle n'a aucune intention de faire du mal à Anzeal, qu'au contraire, elle est ici pour l'aider, ce que soutiennent également Kaylee et Archos.

Quoi qu'il arrive, Sarah, Kaylee et Archos se dirigent vers les quartiers privés et, les trouvant scellés par les Boucliers de Glace, entreprennent de faire fondre celui de la porte à l'aide d'un sort de Feu lancé par Kaylee. Mais l'opération réveille Saber, qui réveille Anzeal par la même occasion. Celle-ci, dès qu'elle voit que c'est Sarah qui a tenté d'entrer, recommence à l'abreuver d'injures et à l'accuser de vouloir lui prendre le trône d'Osiria. N'ayant personne qui soit habilité à sanctionner son comportement cette fois, Sarah ne se prive pas de répliquer par une grande claque dans la figure d'Anzeal (*qui a pour effet de dissiper sa faible hypnose, mais pas de la calmer*) en lui disant :

“La seule chose qui te privera peut-être du trône d’Osiria, c’est ton manque de jugement, pauvre idiot ! Je fais tout pour te protéger depuis le début ! Si tu m’avais écoutée, tu aurais compris que les monstres de l’autre nuit étaient des illusions, et que le seul vrai traître est celui qui prétend te protéger contre des menaces qui n’existent pas !”

Bien entendu, ce discours vise clairement Saber dont Sarah soupçonne depuis quelque temps, et surtout depuis l’attaque de l’Académie, la duplicité. Saber, conscient qu’il garde quand même un certain ascendant sur Anzeal, essaye de la convaincre, ainsi que toutes les personnes présentes, que Sarah se trompe complètement et qu’il a toujours eu pour seul but de l’aider. Mais Kaylee et Archos ne sont pas convaincus du tout, et seules les PJ peuvent faire pencher la balance.

Si elles décident de croire Saber et qu’elles engagent le combat contre Sarah, Saber les soutient à l’aide de ses sorts de Glace. Devoir combattre Archos qui est amoureux d’elle risque de poser des choix cornéliens à la PJ concernée ... Si Sarah est vaincue sans que Saber n’ait à se dévoiler, elle sera définitivement considérée comme la traîtresse, et Kaylee et Archos comme ses complices. Le sort qui les attend à leur arrivée à Halleya est peu enviable (la peine sera commuée en prison à vie par égard pour leurs familles) et si personne ne parvient à démasquer Saber par la suite, Calypso mourra d’une mystérieuse maladie, sa fille montera sur le trône et les adeptes de la Ténèbre, profitant de son soutien, reviendront en prenant tout le monde par surprise ...

Bien entendu, l’histoire peut ne pas finir aussi mal. Si les PJ décident de ne pas croire Saber et de l’attaquer, il répliquera d’abord avec des sorts de Glace, puis ceux-ci se révélant insuffisants, il devra dévoiler sa véritable Relique qui est une Relique de Ténèbre, ce qui révélera sans ambiguïté qu’il est bien le traître que tout le monde recherchait. Il sera soutenu par quelques créatures invoquées (et pas des illusions cette fois !), et même par un adepte de la Ténèbre embarqué clandestinement dans le bateau (prenant les PJ par-derrière de préférence, pour la surprise !), mais il sera vite maîtrisé et jeté à fond de cale, si du moins il est encore vivant à la fin du combat. Juste retour des choses, ce sera au tour d’Anzeal de présenter ses excuses à Sarah. Elle ira même jusqu’à envisager d’abdiquer en faveur de sa cousine qui a eu plus de jugeote qu’elle, mais Sarah refuse, préférant qu’Anzeal apprenne à mieux distinguer ses amis de ses ennemis afin de devenir la meilleure souveraine qu’Osiria ait jamais connue, ce qu’elle fera de nombreuses années plus tard quand Calypso décidera, devenu vieux, de lui confier le trône avec le soutien de Sarah, et peut-être des PJ qui l’ont aidée et dont elle n’oubliera pas la précieuse aide.

Annexe : les éléments

Chaque élément possède ses particularités et ses domaines liés. Chaque élément peut donner lieu à des sorts offensifs, défensifs ou autres, mais un sort lié à un élément doit toujours respecter “l’esprit” de cet élément.

Les combinaisons de sorts tels qu’ils sont décrits dans les règles de *Magical Girls* sont possibles uniquement si les deux sorts appartiennent au même élément (Feu/Feu par exemple) ou à des éléments compatibles (Feu/Lumière).

Lors de la création des sorts liés à une Relique, il ne faut pas oublier d’équilibrer entre différentes natures de sorts :

- Sorts d’attaque. *Exemples : Boule de feu, Tornade, Foudre ...*
- Sorts de défense. *Exemples : Mur de feu, Bouclier de pierre, Bouclier de glace ...*
- Sorts de soutien en combat ou d’attaque indirecte. *Exemples : Endurance de la terre, Enchevêtrement des lianes ...*
- Sorts de déplacement. *Exemples : Forme aqueuse, Vent vif, Vitesse de l’éclair ...*
- Sorts de soin. *Exemples : Eau curative, Régénération, Guérison ...*
- Sorts psychiques ou modifiant les sentiments. *Exemples : Passion dévorante, Coup de foudre, Cœur de glace ...*
- Autres.

Les noms des sorts sont donnés pour servir d’inspiration, libre à vous de les associer aux sorts que vous voulez ou de créer d’autres sorts aux noms proches, à condition de toujours respecter l’esprit de l’Élément associé.

Feu

Le Feu est un élément d’Energie, de Chaleur, de Passion et de Destruction. Les sorts de Feu ont souvent un effet spectaculaire. Ils se combinent avec les sorts de Feu ou de Lumière.

Exemples de sorts de Feu : Boule de feu, Mur de feu, Energie de combat, Passion dévorante ...

Eau

L’Eau est un élément de Vie, d’Agilité, de Métamorphose et de Déplacement. Les sorts d’Eau visent souvent la transformation ou le déplacement des choses. Ils se combinent avec les sorts d’Eau ou de Glace.

Exemples de sorts d’Eau : Eau curative, Déplacement d’eau, Jet d’eau, Bouclier d’eau, Forme aqueuse ...

Air

L’Air est un élément d’Altitude, de Déplacement, de Vie et de Sagesse. Les sorts d’Air peuvent être discrets comme ils peuvent se remarquer, à l’instar du vent. Ils se combinent avec les sorts d’Air ou de Foudre.

Exemples de sorts d'Air : Tornade, Vent vif, Souffle inspirateur, Purification de l'air, Murmure du vent ...

Terre

La Terre est un élément de Stabilité, de Protection, de Sagesse et de Solidité. Les sorts de Terre sont souvent lents mais leurs effets n'ont rien à envier à ceux des autres éléments. Ils se combinent avec les sorts de Terre ou de Nature.

Exemples de sorts de Terre : Tremblement de terre, Bouclier de pierre, Endurance de la terre, Déplacement chthonien ...

Foudre

La Foudre est un élément d'Energie, de Vitesse, de Déplacement et d'Eclat. Contrairement aux sorts de Terre, les sorts de Foudre sont généralement rapides. Ils se combinent avec les sorts de Foudre ou d'Air.

Exemples de sorts de Foudre : Foudre, Vitesse de l'éclair, Paralysie foudroyante, Coup de foudre ...

Glace

La Glace est un élément de Froid, de Stabilité, de Solidité et d'Immobilité. Les sorts de cet élément sont lents et ses effets sont durables. Ils se combinent avec les sorts de Glace ou d'Eau.

Exemples de sorts de Glace : Tempête de glace, Bouclier de glace, Miroir de glace, Gel, Cœur de glace ...

Nature

La Nature est un élément de Vie, de Protection, de Métamorphose et de Chaleur. Les sorts de Nature sont parmi les plus discrets, mais leurs effets sont durables. Ils se combinent avec les sorts de Nature ou de Terre.

Exemples de sorts de Nature : Attaque des lianes, Enchevêtrement, Régénération, Guérison, Poison ...

Lumière

La Lumière est un élément d'Energie, de Chaleur, d'Eclat et de Déplacement. Les sorts de Lumière ne sont jamais discrets, et ils sont souvent rapides. Ils se combinent avec les sorts de Lumière ou de Feu.

Exemples de sorts de Lumière : Lumière mortelle, Arc-en-ciel, Illusions, Eclairage ...

Annexe : les instructeurs de l'Académie des Reliques

Ortega S. Míntan

C'est la directrice de l'Académie des Reliques, et ce depuis plus de vingt ans. Très bien conservée pour son âge, Ortega est réputée pour ne pas se ménager. Elle est l'âme de l'Académie, toujours prête à intervenir en cas de problème. Elle exige des élèves une discipline stricte, et des professeurs un enseignement de qualité. Sa présence fait parfois souffler un vent de panique parmi les élèves, certains la craignent et pensent même qu'elle est folle, d'autres reconnaissent ses efforts pour préserver la qualité et le prestige de l'Académie.

Saber Thalíonner

Professeur d'Utilisation de la magie auprès des élèves de la "grande classe", il n'occupe ce poste que depuis quelques années mais la qualité de son enseignement est reconnue par tous. Les filles, en plus de cela, sont toutes plus ou moins amoureuses de ce jeune et séduisant professeur. Les origines de Saber sont floues : il aurait reçu sa Relique d'un noble veuf et aurait suivi une scolarité sans éclat à l'Académie. Il insiste sur le fait que son savoir vient de la pratique et qu'il n'y a rien de tel que l'entraînement.

La Relique de Saber Thalionner représente deux dauphins d'argent aux queues croisées et tenant une pierre bleu clair (Glace) entre leurs bouches.

La véritable Relique de Saber (bien qu'il se serve aussi de la première) est en plomb et représente deux dragons aux queues entremêlées et tenant une pierre noire (Ténèbre) entre leurs gueules.

Shaníah Escobar

Une Reliquaire férue de littérature, qui fait à la fois office de professeur d'Histoire de la magie pour la "grande classe" et de bibliothécaire adjointe de l'Académie. Toujours le nez dans un livre, elle n'a pas pratiqué la magie depuis un bon moment ; en revanche, elle connaît tout de sa théorie et de son histoire.

Zoltan Símon

Zoltan est un ancien Reliquaire, sa Relique appartient désormais à sa nièce Maryem qui a à peu près l'âge de Sarah Warren. Très attaché à l'Académie, il compte y enseigner l'osirien jusqu'à sa mort. Il possède un vrai goût pour les belles lettres, mais il est également doté d'un tempérament mélancolique, qui l'empêche parfois de susciter l'intérêt de ses élèves et qui le met mal à l'aise. Sa grande gentillesse fait cependant de lui un professeur populaire, même si les élèves ont tendance à prendre le cours d'osirien pour une période de repos.

Annexe : Emploi du temps de l'Académie des Reliques

Emploi du temps de l'Académie des Reliques							
	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
6h							
7h	Lever	Lever	Lever	Lever	Lever	Lever	Lever
8h	Petit déjeuner	Petit déjeuner	Petit déjeuner	Petit déjeuner	Petit déjeuner	Petit déjeuner	Petit déjeuner
9h	Utilisation de la magie	Histoire de la magie	Osirien	Mathématiques	Histoire-Géographie	Examen ou temps libre	Temps libre
10h					Biologie		
11h	Histoire-Géographie	Politique	Utilisation de la magie	Histoire-Géographie	Politique		
12h	Biologie			Morale	Morale		
13h	Déjeuner puis temps libre	Déjeuner puis temps libre	Déjeuner puis temps libre	Déjeuner puis temps libre	Déjeuner puis temps libre	Déjeuner puis temps libre	Déjeuner puis temps libre
14h							
15h	Osirien	Morale	Sport	Histoire de la magie	Utilisation de la magie	Temps libre	Visites ou temps libre
16h		Biologie					
17h	Mathématiques	Histoire-Géographie		Biologie	Option		
18h		Option		Politique			
19h	Étude	Étude	Étude	Étude	Étude		
20h	Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	Dîner
21h	Temps libre	Temps libre	Temps libre	Temps libre	Temps libre	Temps libre	Temps libre

Annexe : les PNJ

Anzeal Waren

Anzeal est la fille unique de Calypso Waren, le gouverneur d'Osiria ; Lolita Waren, sa mère, est morte de maladie quand elle était enfant. C'est peut-être une des raisons de la timidité d'Anzeal, qui la rend charmante mais l'empêche souvent d'agir. Douée pour la magie, elle fait preuve en revanche d'un certain manque de discernement pour tout ce qui est hors de l'enseignement. Anzeal se méfie énormément de sa cousine Sarah, qu'elle soupçonne depuis bien longtemps d'être jalouse d'elle et de vouloir prendre sa place.

La Relique d'Anzeal est en platine ; elle est en forme d'ailes de cygne avec une pierre grise et brune (Air et Terre) en haut, entre les ailes.

Alignement : Impartial bon

Profils positifs : Aimable, Loyale, Travailleuse

Profils neutres : Fort charisme, Naïve, Paranoïaque

Sarah Waren

Sarah Waren est la cousine d'Anzeal. De deux ans plus âgée qu'elle, malgré sa naissance illégitime, elle était à la première place pour l'héritage du gouverneur jusqu'à la naissance d'Anzeal. De là à dire que Sarah est jalouse de sa cousine, il n'y a qu'un pas ... Mais on aurait tort de le franchir : en réalité, Sarah aime beaucoup Anzeal et ne cherche qu'à protéger sa chère cousine. Mais comme elle est du genre taciturne et renfermée, la plupart des élèves de l'Académie croient le contraire ...

La Relique de Sarah est un *ouroboros* (serpent qui se mord la queue) en or rouge, avec une pierre blanche (Foudre) dans la bouche du serpent.

Alignement : Juste bon

Profils positifs : Loyale, Bonnes ambitions

Profils neutres : Garçon manqué, Perception accrue, Meticuleuse, Réserve

Aïstelia Sharran

Tout le monde le sait, et pour cause, Aïstelia aime le rappeler : sa famille, les Sharran, est l'une des plus anciennes lignées de Reliquaires d'Osiria. Aïstelia est persuadée qu'en conséquence, elle est vouée à tenir le premier rang à l'Académie des Reliques. Elle entretient un petit cercle d'amis qui sont aussi issus d'anciennes lignées de Reliquaires, et ensemble, ils jouent parfois de mauvais tours à ceux qu'ils jugent indignes de faire partie de l'Académie. Aïstelia cible particulièrement Anzeal, qu'elle déteste parce qu'elle est la fille du gouverneur alors qu'elle est d'un rang "inférieur" au sien.

La Relique d'Aïstelia est en or jaune très brillant, elle représente deux dragons qui tiennent une pierre rouge et bleu clair (Feu et Glace) entre leurs gueules.

Alignement : Juste mauvais

Profils négatifs : Jalousie extrême, Perverse, Tête de Turc (Anzeal)

Profils neutres : Facilité de compréhension, Eloquence, Fierté extrême

Maryem Simon

Maryem est la nièce du professeur d'osirien de la "grande classe", Zoltan Simon, dont elle porte désormais la Relique. Ses relations avec son oncle connaissent parfois des orages, mais elle partage avec lui un certain goût pour la littérature et les arts. Peu douée pour le sport, Maryem a, en revanche, des capacités en magie qui en étonnent plus d'un. Elle est cataloguée comme une "intellectuelle", impression renforcée par le fait qu'elle fait souvent preuve de froideur, si bien qu'elle a peu d'amis et que beaucoup d'élèves ne s'adressent à elle qu'en espérant de l'aide pour leurs devoirs. Ce qu'elle a tendance à ne pas accorder à ceux qui abusent : Maryem est loin d'être naïve.

La Relique de Maryem est un anneau argenté entrelacé de petits serpents, qui tiennent une pierre jaune (Lumière) entre leurs bouches.

Alignement : Juste neutre

Profils positifs : Travailleuse, Bonne éducation

Profils négatifs : Insensible

Profils neutres : Facilité de compréhension, Réservée, Pensive

Kaylee Vorante

Issu d'une famille d'érudits, Kaylee ressent une véritable fascination pour les Reliques et la magie, et il est impatient de prendre enfin possession de la sienne. Sportif, il a un comportement parfois bagarreur qui lui a valu pas mal de reproches des instructeurs quand il était dans la "classe des apprentis", mais il a promis de se calmer dès qu'il entrerait dans la "grande classe". Il est vaguement conscient de l'intérêt que lui portent les filles de l'Académie, mais il est amoureux de Sarah Waren.

La Relique de Kaylee est un anneau entrelacé d'or rouge et d'or blanc, dans lequel est sertie une pierre rouge et blanche (Feu et Foudre).

Alignement : Réfractaire bon

Profils positifs : Bonnes ambitions, Travailleur, Bonne éducation

Profils négatifs : Réactions violentes

Profils neutres : Baraqué, Fort charisme

Archos Bayhín

Bien qu'il soit beaucoup plus calme que ce dernier, Archos est le meilleur ami de Kaylee. Ils sont entrés ensemble à l'Académie et Archos est très heureux de recevoir sa Relique en même temps que son ami. Des rumeurs lancées par mauvaises langues de l'Académie prétendent que Kaylee et Archos sont plus que des amis, mais leur relation se résume à de l'amitié fraternelle (tous deux sont fils uniques et chacun considère l'autre comme le frère qu'il n'a jamais eu). Archos ne l'a jamais dit à personne, pas même à Kaylee, mais il est secrètement amoureux de l'une des PJ.

La Relique d'Archos est en argent et représente des fleurs entrelacées, au milieu desquelles se trouve une pierre verte (Nature).

Alignement : Impartial bon

Profils positifs : Loyal, Bonnes ambitions, Aimable

Profils neutres : Fort charisme, Réservé, Pensif