

Synopsis

Xéoguédon, une micro-dimension artificielle créée par de tout puissants magiciens à la croisée de plusieurs mondes... mais surtout un campus. Le plus grand et le plus renommé des établissements magiques: *L'université Maglar*.

Remplie d'apprentis mages à l'ego surdimensionné mais au contrôle encore balbutiant, l'endroit est toujours très animé. Aujourd'hui c'est encore pire car c'est la date de la remise des diplômes et de la rentrée. Les anciens s'en vont alors que les nouveaux arrivent.

Enroy, *Semour*, *Peter* et *Mel* font un peu des deux. Après une première année mouvementée les "Quatre fantastiques" échappent de peu au renvoi disciplinaire mais pas au redoublement. Fidèles à leur réputation de fêtards, ils comptent bien mettre de l'ambiance dans les cérémonies du jour...

Du haut de sa tour, le doyen *Maître Maglar* regarde tout ça d'un oeil attentif. Il a ses raisons: les mages ivres de puissance tentant de conquérir le monde font partie de la tradition locale, et ils ont tendance à se manifester lors de la remise de diplômes. Ces gens-là aiment bien les symboles.

Maglar les aime aussi: comme vengeance ironique, il a jusqu'à maintenant transformé tous les prétendants en d'inoffensifs animaux familiers dont la prison éternelle n'est autre que la maison d'une gentille grand-mère gâteaux. Ils voulaient la gloire et le monde, ils finiront leurs jours dans une petite maison qui sent la camomille à se faire lire des romans d'amour et

à jouer au bingo. On ne plaisante pas avec le doyen.

Il faut dire que ce n'est pas pour rien que le bonhomme a une université connue à son nom: il y a des années de cela, c'est en éliminant *Nostro Mille Visages* qu'il s'est rendu célèbre. *Nostro*, c'était un autre calibre, un nom qui fait encore trembler les foules, un monstre qui avait étendu un règne de terreur sur plusieurs univers avant qu'une coalition de grands magiciens ne parvienne à le faire tomber. La plupart des jeunes conquérants l'idolâtrèrent et possèdent son livre sur l'art de l'asservissement.

Les Quatre fantastiques pourraient bien créer des problèmes car ils viennent de lâcher une abomination sur le campus. Disciples de *Nostro*? Pas vraiment, justes des potaches qui ont perdu le contrôle de leur dernière grosse blague.

D'où la question à 200 points : Comment couvrir ce genre d'affaire pour éviter le renvoi de l'université? Où trouver des magiciens assez puissants pour capturer des monstres, disponibles immédiatement, suffisamment en froid avec l'administration pour tenir leur langue et soumis à un sortilège qui les rend facile à contrôler?

Ce matin, une certaine vieille dame s'est fait kidnapper ses animaux.

La pire racaille que *Xéoguédon* ait jamais portée est de sortie. Ils sont la crème des fous dangereux, ils sont assoiffés de vengeance, ils ont eu des années pour ruminer leur rancœur,

concevoir des plans et ils sont pour la première fois réunis en équipe.

Oh bien sûr, ils sont sous l'effet d'un sort qui limite leurs pouvoirs, transformés en bestioles et maintenant surveillés par quatre gamins irresponsables... mais à voir le sourire sinistre sur chacun de leur museau, la journée promet tout de même d'être intéressante.

À ce stade, amis joueurs, vous vous dites peut-être qu'on va encore faire appel à vous pour vaincre les affreux et sauver le monde. Pas cette fois ci: dans cette histoire-là, les méchants, c'est vous.

■

Background

Le monde – Géographie

Xéoguédon ne contient qu'un soleil et une minuscule planète juste assez grande pour un campus universitaire entouré d'un peu de campagne. Il est possible de faire le tour du monde en une heure de marche mais à part la courbure marquée de l'horizon, magie aidant, les conditions sont identiques à la terre (pesanteur, atmosphère, durée des journées...).

Il n'y a ni montagnes ni grandes étendues d'eau, mais une forêt qui occupe toute une face de la planète.

En ville, l'architecture est plutôt médiévale dans les matériaux et la décoration avec des rues pavées et des bâtiments administratifs en pierre massive, façon citadelle, alors que les logements et lieux de loisirs exposent plus de bois et de mansardes. Les formes en revanche sont plus modernes à base de grands blocs géométriques: penser Corbu ou les cités d'après la guerre.

La cité à une enceinte, par tradition plus que par besoin, avec son chemin de ronde inutilisé, et est dominée par une tour blanche colossale en pierre polie surchargée de gargouilles diverses: la Tour des Maîtres.

Rien n'a été construit, détruit ou rénové depuis les siècles d'existence des lieux et l'endroit a du vécu. Avec tous les étudiants, chaque morceau de bois est gravé comme une table d'école, dans certaines rues passantes les murs sont couverts de plusieurs centimètres d'épaisseur d'affiches, il y a une faune locale très riche de

pigeons, rongeurs et insectes dans tous les interstices tranquilles, ...

Le monde – Population

Hormis les étudiants et professeurs en magie, il y a tout le petit monde nécessaire à la vie de la ville. Du personnel d'entretien, des patrons de boutiques, des chasseurs de tête en demande de magiciens prometteurs à engager, etc. Les étudiants sont aussi autorisés à être accompagnés partout d'un familier. Enfin il y a de nombreux visiteurs de passage tels de la famille, des petites amies ou des groupes musicaux en tournée.

Les étudiants et les professeurs sont très majoritairement masculins et tous humains. Les familiers au contraire ne le sont jamais et ont les formes les plus variées, y compris une poignée de petits golems et robots. Quant au reste du personnel et des visiteurs, il y a beaucoup d'humains et quelques créatures surtout là où un physique ou une aptitude particulière peut servir la fonction.

À cause du rythme posé par l'université, la journée est calme à part une pointe de circulation entre midi et deux heures et les rues sont pleines le soir venu jusqu'à tard dans la nuit.

Le monde – Univers

Xéoguédon est un carrefour entre divers mondes, on y entre et sort par des portails ouverts par des pentagrammes à grand renfort d'effets lumineux et fumigènes. Cependant, chaque portail nécessite des alignements planétaires particuliers à sa destination: rien de trop contraignant, il y a des ouvertures tous les jours, mais uniquement des entrées aujourd'hui.

Le monde n'est pas vraiment daté. On y a une mentalité et un style de vie moderne mais il y a une très faible présence de technologie, de communication et d'industrialisation: non pas que rien de tout ça n'existe mais simplement que, surtout sur le territoire des professeurs de magie chenus, on préfère utiliser la magie pour se simplifier la vie.

À part la rumeur publique et les journaux, très lus, les informations circulent par messagers. Les étudiants utilisent couramment des sorts sur les pigeons et les rats pour leur faire transporter des messages écrits (ils appellent ça "vermine postale").

À propos des rats, ils sont aussi les vedettes de courses très populaires. Ces courses, et surtout les paris qui vont autour, sont le passe-temps branché du moment.

En l'absence du moindre véhicule (vu la taille de la planète, ce serait absurde), on se rabat sur la seconde façon de frimer: les fringues. Et quand on est magicien, entre les chapeaux énormes, les robes brodées, gants extravagants et autres chaînes et grigris brillants il y a vraiment de quoi faire. On en trouve pour tous les goûts de la bure noire

sobre et épurée à la cape bouffante incrustée de pierres qui font "bling".

Autres signes extérieurs de richesse et de bon goût très importants: les outils de l'art magique. La boule de cristal d'un magicien ne se conçoit que dans le cristal le plus pur et le plus coûteux, son pendule à forcément été consacré par au moins 3 Maîtres Légendaires et sa baguette de marque est sans conteste plus grosse que la vôtre. Sinon c'est un perdant. Pour les petites bourses, il reste la contrefaçon et la mythomanie.

À noter que les familiers font partie de la panoplie et sont volontiers mis en compétition entre eux: les magiciens adorent gagner mais détestent généralement participer.

La devise de l'université, "Travail, Courage, Excellence", est inscrite en lettres d'or sur les boucles de chapeau de tous les professeurs, administratifs de haut rang, et diplômés: elles devraient donc fleurir aujourd'hui après la cérémonie de remise des diplômes.

Personnages – Aspect physique

Lors de leur emprisonnement, vos personnages ont été transformés en véritables animaux. À part quelques restes limités d'intelligence et de parole, ils marchaient à quatre pattes et avaient un physique de bête.

Tels quels ils ne pouvaient pas aider les quatre fantastiques, ils ont donc bénéficié d'un désenchantement partiel qui leur a permis de retrouver une certaine humanité.

Au début du scénario, ils se tiennent debout, sont à peu près de taille humaine (les plus petits animaux sont restés en deçà de la moyenne), dotés de mains fonctionnelles et de vêtements.

Pour l'équipe d'Enroy, c'est costumes brillants et extravagants avec bijoux et accessoires de mode coûteux. Le magicien n'a pas lésiné sur les moyens: « Il y a mon nom sur ces fringues, et on pourrait vous prendre pour mes familiers. Alors il ne faudrait pas que vous me fassiez honte. »

Chez Ghar, c'est plus sobre et classique. On aurait pu s'inquiéter en le regardant... mais contre toute attente ses habits sont très élégants lorsque ce n'est pas lui qui les porte.

Les nouveaux amis de Peter sont les moins bien lotis, avec le minimum vital, sans fioriture et un peu usé aux entournures. On voit bien que celui-là n'a pas les mêmes moyens que ses collègues.

Enfin du côté de Mel, on a de la blouse bien taillée et de lourds gants et bottes du plus bel effet.

Personnages – Pouvoirs

Ils ont tous été des magiciens accomplis de leur temps, mais le sortilège d'emprisonnement est passé par là. Au final, ils n'ont plus que quelques petits pouvoirs actifs peu efficaces (voir leurs descriptions).

Il leur reste cependant une partie de leur savoir et leur contrôle de soit: avec le temps et le

matériel ils peuvent conduire des rituels magiques, ils savent remarquer et comprendre des détails obscurs au profane, parlent la langue des démons et sont pratiquement imperméables aux illusions et aux sorts de contrôle.

De plus ils sont très réceptifs et peuvent détecter les forces magiques autour d'eux.

Le but du jeu

Vos personnages sont supposé faire la chasse aux monstres pour aider les quatre fantastiques. C'est pour ça qu'on les a libéré, et il est prévu de les ré-enfermer aussitôt qu'ils auront réussi.

...que ce soit bien clair: ce n'est qu'une occasion de prendre leur revanche et une couverture en or. Pour les vous il n'y a que deux *véritables* objectifs:

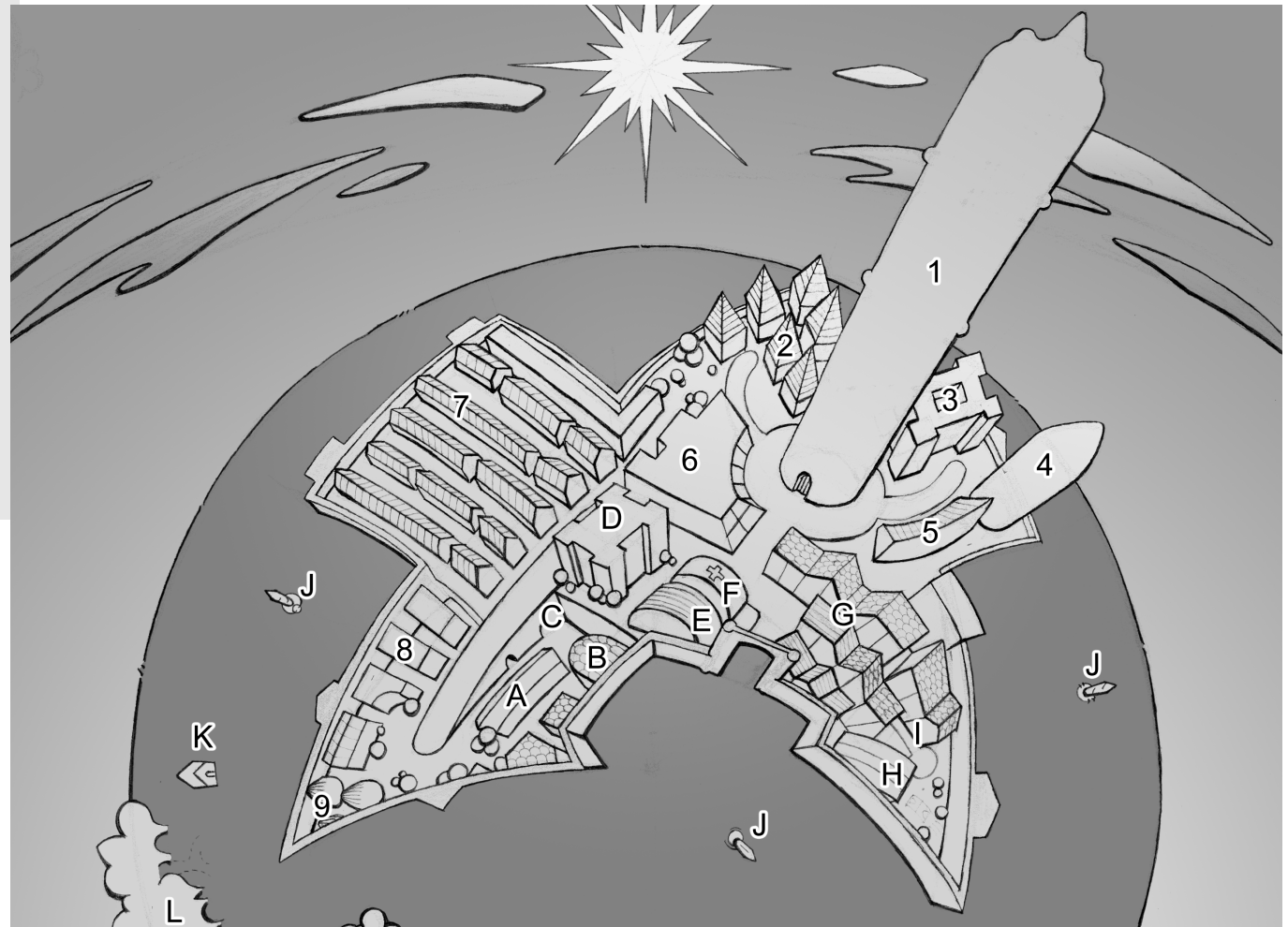
- conquérir Xéoguédon
- à la rigueur, si vraiment ils n'y arrivent pas, au moins détruire Xéoguédon, éventuellement en s'échappant d'abord.

Il est conseillé de collaborer un minimum si vous voulez avoir de bonnes chances de réussite. Mais vous n'avez pas besoin d'être une gentille famille unie non plus et vos personnages ne seront probablement pas toujours d'accord entre eux.

Carte du monde

Légende

- 1 Tour des maîtres
- 2 Salles de cours
- 3 Salles de TP
- 4 Bibliothèque
- 5 Réserve
- 6 Grand amphithéâtre
- 7 Logements
- 8 Rue des magasins de vêtements
- 9 Coin des magasins de magie
- A « Le souk », magasin généraliste
- B Rue des services
- C Salon de massage « Chez Minming »
- D Restaurant universitaire
- E Imprimerie centrale / Reprographie
- F Infirmerie
- G Rue de la soif (cafés, discothèque)
- H Piscine / Gymnase
- I Café des poètes
- J Portail d'entrée/sortie
- K Maison de Hélène
- L Forêt des Murmures



La conspiration en kit:

Repérage du terrain: nous n'avons aucun accès à l'escalier du haut, à la salle de bain, à la cuisine et au salon de thé. Peuvent-ils contenir des dangers ou aides? Les inspecter!

Localiser/Préparer les accès: pour frapper il nous faudra rapidement contrôler la chambre du haut, le séjour et la grande armoire avec les boules du bingo. Ça doit être préparé!

Inviter des amis: on a tout essayé, la porte ne s'ouvre pas de l'intérieur sans elle. Si on veut sortir après avoir gagné, il faut faire venir quelqu'un qui nous ouvrira!

Réquisionner de l'équipement: tout matériel nécessaire doit nous être acquis avant d'entrer en action. Quelques armes, ce serait bien!

Isoler la cible: la vieille peau reçoit peu, mais on ne peut prendre aucun risque. Tous les accès doivent être verrouillés le temps de l'opération!

Se faire beau: une fois maîtres des lieux, il faudra mater les locaux. Du gâteau, c'est l'affaire d'un peu de propagande. Préparer quand même un chouette costume et un beau discours pour être pris aux sérieux!

Créer une diversion: pour l'étape suivante, elle doit quitter le bingo avant la fin. Planquons ses fichues boules, elle devra abandonner!

Neutraliser les gêneurs: tout le monde n'est pas avec nous ici. Profitons de la séance de bingo, quand tout le monde est réuni au séjour, et enfermons les tous!

Accéder à la chambre du haut: c'est son sanctuaire, où elle ne s'attendra pas à nous trouver et se sentira en sécurité. C'est là que nous attaquerons!

Tuer l'ennemi: avec un bon positionnement et l'effet de surprise, nous devrions la jeter dans l'escalier sans problème. Cette fois ci c'est la bonne!

Prendre le contrôle des prisonniers du séjour: sans leur maîtresse pour les protéger ils plieront facilement devant nous. Gloire à nous!

Conquérir le monde: une fois la gardienne tombée, plus rien ne pourra nous arrêter.

Hahahaha vengeance!

Pré-tirés

Les personnages suivants sont ceux que vous pourrez choisir.

S'ils sont décrits au masculin, ils ont tous un nom masculin et un féminin: vous pouvez choisir votre camp.

■

Michel / Michelle – Fouine (Enroy)

« Le monde se pose trop de questions et s'occupe de ce qui ne le regarde pas. Oui à une vie simple, au retours aux sources. »

Son plan: en créant une termite dévoreuse de papier, il a éliminé les livres et journaux. Dans l'obscurantisme qui s'en suivit il a pu fonder sa société traditionaliste.

Sa perte: Maglar à laisser les publicitaires investir l'université. Affiches, tracts, postages publicitaires, etc. Très vite, les termites ont été pris d'indigestion et les livres et journaux sont réapparus.

Il aime: la campagne, les habits sobres, un bon travail bien difficile, Nostro.

Il hait: les livres et journaux, les fouineurs, l'agitation, la fainéantise, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: avec son physique flexible, fin et agile, il peut s'insinuer partout et escalader beaucoup d'obstacles.

Roméo / Juliette – Putois (Enroy)

« Le monde n'a aucun charme et aucune classe. Il faut corriger ça pour que la vie vaille la peine d'être vécue. »

Son plan: il a lâché une horrible maladie sur le monde, avec comme seuls antidotes un « parfum de la vie », des incantations poétiques, des roses purificatrices... imposant de devenir une sorte de dandy pour survivre.

Sa perte: Maglar a créé ses propres antidotes. Parfums infectes, parodies grivoises des poèmes, mauvaises herbes... ne supportant pas de voir ses chers symboles détournés, l'empoisonneur a éradiqué sa maladie lui-même.

Il aime: l'amour, le bon vin, la poésie, Nostro.

Il hait: la vulgarité, le laissé aller, le manque d'idéal, la vie moderne, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: libérer un nuage malodorant? Même pas si sa vie en dépendait! Un charme irrésistible sur tout membre du sexe opposé par contre...

Syl / Sylve – Chauve-souris (Enroy)

« Le monde est une grande fleur qui doit s'épanouir à la lumière. La nuit c'est l'enfer. »

Son plan: il a stoppé la rotation de la planète pour instaurer un jour éternel. Il a profité des plantes qui ont poussé de façon explosive pour les contrôler et asservir la ville.

Sa perte: Maglar a collaboré, allant jusqu'à adapter l'emploi du temps de l'université. L'empire s'est vite effondré d'épuisement.

Il aime: la chaleur et la lumière, les plantes, la méditation, Nostro.

Il hait: l'obscurité, les menteurs (sauf lui et ses collègues car ils ont de bonnes raisons), les espaces confinés, la vie festive nocturne, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: pas moyen de voler depuis qu'il est à demi-humain, mais le sonar marche toujours aussi bien. Pratique pour voir dans le noir, s'il y mettait parfois les pieds.

Torleo / Torlea – Chat (Enroy)

« Comme chacun sait, les chats sont des démons manipulateurs infiltrés parmi nous pour nous détruire! Je vais les éradiquer. »

Son plan: il a invoqué une armée de chiens démoniaques pour chasser ses chats démoniaques.

Sa perte: les chiens démoniaques ne sont pas très aimables non plus... et Maglar a détruit les runes permettant de les contrôler.

Il aime: le confort, la sieste, la chasse (sa haine des chats viendrait-elle d'une forme de jalousie?), Nostro.

Il hait: les félins, les gens qui ne font jamais ce qu'on leur dit, les créatures sauvages, qu'on bouscule ses habitudes, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: comme tous les chats, il possède un ronronnement apaisant capable d'endormir un homme en quelques minutes.

Xen / Xena – Agneau (Sémour)

« Le monde est trop policé pour survivre: vive la loi de la jungle et la sélection naturelle! »

Son plan: il a contaminé l'eau avec un désinhibiteur pour que les gens se comportent comme des bêtes sauvages. Il s'est alors imposé comme le plus fort.

Sa perte: Maglar a contre-attaqué à coups de tisanes, musique new age et clubs de méditation, retransformant les bêtes en lopettes.

Il aime: écraser un adversaire, les larmes et les femmes de ses ennemis, la compétition, Nostro.

Il hait: les faibles et les incompetents, la civilisation, qu'on se croit supérieur à lui, les boissons de lopettes, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: il est capable de communiquer avec les créatures sauvages. Ici ce sont surtout des rats et des pigeons qui manquent un peu de conversation, mais bon.

Dias / Dios – Tortue (Sémour)

« La vie est trop courte, il faut la vivre à fond et maintenant! Donnons un coup de pied aux fesses du monde! »

Son plan: il a créé une armée de clowns zombies pour décorer le monde en fête foraine, terrifier les opposants et faire que tout le monde s'amuse. Par la force si nécessaire.

Sa perte: comment vaincre une armée de clowns zombies? Avec une armée de mimes zombies, bien entendu!

Il aime: s'amuser, la fantaisie, le monde du cirque, Nostro.

Il hait: s'ennuyer, le temps perdu, les gens sinistres et sans humour, travailler, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: peut zombifier et contrôler une forme de vie inférieure morte (poisson, insecte, clown, ...)

Gurnel / Gurnelle – Colombe (Sémour)

« Ce qu'il faudrait au monde, c'est une bonne guerre »

Son plan: en stimulant la peur et le racisme des masses, il a réussi à les faire se lever pour aller casser la figure à... un peu tout ce qu'il a trouvé à se mettre sous la dent.

Sa perte: Maglar a adopté la résistance passive et pacifique. Le conflit a traîné en longueur sans prétextes à effusions de sang jusqu'à ce que surgisse d'elle-même la question fatidique « mais au fait, pourquoi on les déteste déjà? »

Il aime: la discipline, la grandeur, le sacrifice, Nostro.

Il hait: les pacifistes hippies aux pieds sales, la diplomatie, la musique pas militaire, la contradiction, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: capable de voler, mais seulement sur de courtes distances car il se fatigue vite.

Léo / Léa – Cochon (Sémour)

« Le monde n'est que miasmes et répugnance et doit être assaini avant d'en mourir! »

Son plan: il a nettoyé le monde, littéralement, avec un savon magique qui lave le corps comme le cerveau.

Sa perte: excitée par Maglar, une foule en colère lui a lancé des détritres et il a été traumatisé pour quelques mois.

Il aime: l'hygiène, une vie saine, que le ménage soit bien fait, Nostro.

Il hait: les germes, le genre de nourriture que les étudiants affectionnent, les lieux publics, les contacts physiques, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: nettoyer le cerveau d'un souvenir. Ça ne marche qu'une fois par victime, sur une seule cible à la fois et pour un souvenir immédiat.

Appollo / Appolline – Chihuahua (Peter)

« Le monde est laid alors que la beauté est le vrai sens de la vie. »

Son plan: il a enfermé les laids dans des camps en attente de chirurgie esthétique et réorganisé le monde pour que la position sociale dépende de la beauté.

Sa perte: en prenant le contrôle des magazines féminins, Maglar a insidieusement fait monter les critères de beauté... jusqu'à ce que notre Apollon lui-même se retrouve dans un camp de moches.

Il aime: la beauté, les arts, les beaux habits et cosmétiques, Nostro.

Il hait: les ados boutonneux, l'architecture locale trop militaire, les fautes de goût, les réflexions sur son physique actuel, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: l'« attaque mignonne ». Malgré un physique de E.T. hydrocéphale, il peut être très mignon. « Je suis innocent! »

André / Andréa – Doberman (Peter)

« Le monde est beaucoup trop injuste, il faut protéger les faibles des brutes. »

Son plan: il a distribué à tous les nerds des « pisto-blasters du capitaine Glirk », créés d'après sa série de science-fiction favorite, et ils ont instauré un règne de terreur inversée.

Sa perte: comme dans l'épisode 11 de la 5ième saison des Aventures du Capitaine Glirk, Maglar l'a défié aux échecs pour assurer la « suprématie de l'esprit le plus avancé »... et il a gagné.

Il aime: les échecs, les Aventures du Capitaine Glirk, les figurines peintes, Nostro.

Il hait: les gens « cool », qu'on se moque de quelqu'un, être pris en pitié, se tromper, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: c'est un geek pur jus et cultivé... ça à l'air nul comme ça mais dans un monde rempli de jeunes magiciens, ça ouvre bien des portes.

Opéro / Opéa – Ecureuil (Peter)

« Tout se vend, tout s'achète... pourquoi pas le monde lui même? »

Son plan: après avoir amassé un capital solide en posant des brevets sur la magie, il a lancé une OPA agressive sur le monde.

Sa perte: pulvérisé par un contrôle fiscal, il se doute bien de qui l'a dénoncé.

Il aime: l'argent, vivre à 100 à l'heure, rendre les autres jaloux, Nostro.

Il hait: les « tracasseries administratives », les pauvres, le succès des autres, la classe ouvrière, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: en plus d'être un voleur en col blanc, il sait aussi extraire de menus objets des poches des passants en toute discrétion.

Raka / Raki – Guépard (Peter)

« Le monde est un grand jeu et c'est moi qui vais le gagner. Je vous parie que je fais sauter la banque! »

Son plan: en fabriquant des porte-bonheurs en série, il a capturé toute la chance du monde... le reste était facile.

Sa perte: Maglar l'a défié de gagner toujours plus. Il n'est pas un grand administrateur, seul le jeu de la conquête l'intéresse. Lorsqu'il a possédé plusieurs planètes, il s'est épuisé en voyages incapable de les gouverner toutes.

Il aime: les paris, les causes désespérées, gagner, Nostro.

Il hait: les trivialités de la vie de tous les jours, les certitudes, la routine, le manque d'imprévu, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: génie des jeux.

Cassandre / Cassandra – Ane (Mel)

« Le monde est stupide et a désespérément besoin d'un maître intelligent et efficace. »

Son plan: il a trouvé les équations secrètes du monde et, capable de tout prévoir, a facilement trouvé les bonnes actions et les bons moments.

Sa perte: alors qu'il était encore en position de force, Maglar s'est subitement rendu! Cet acte irrationnel a brisé le système qui s'est alors rapidement désagréé.

Il aime: la précision, les sciences, savoir comment les choses fonctionnent, Nostro.

Il hait: le hasard, les jeux, les imbéciles, l'inefficacité, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: une grande connaissance scientifique, et pas seulement dans les domaines magiques comme ses amis.

Morgan / Morgane – Lapin (Mel)

« Yarrrrh! A l'abordage mes compagnons, les trésors du monde seront nôtres! »

Son plan: à bord de l'Espérance, bateau fantôme volant, et avec son fier équipage de revenants, il a écumé le monde en assiégeant et pillant tout sur son passage.

Sa perte: jusqu'à ce que Maglar introduise à bord un de ces petits mammifères grignoteurs à grandes oreilles dont un marin ne saurait seulement citer le nom tant ils portent malheur. Dès lors tout est allé de mal en pis.

Il aime: la camaraderie, les grands espaces, les caisses remplies d'or et de bijoux, Nostro.

Il hait: tout ce qui porte malheur, les créatures marines, devoir rester à terre, l'autorité, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: railleur de génie, il peut rendre n'importe qui fou furieux.

Oblivios / Oblivia – Castor (Mel)

« Le monde a été pollué, abusé, salit... il est temps de lui rendre sa pureté minérale. Ou au maximum végétale. Purgeons! »

Son plan: il a modifié les arbres pour leur donner la capacité de se défendre. De devenir des prédateurs.

Sa perte: Maglar a négocié avec les arbres et leur a donné tout ce qu'ils voulaient... au bout de quelques semaines les arbres polluaient, abusaient de la nature et faisaient tout ce qu'ils étaient censés combattre. Leur créateur les a alors détruits.

Il aime: les zones désertiques, le silence, la solitude, Nostro.

Il hait: la pollution, les villes, l'asservissement par l'homme des autres espèces, le gaspillage, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: faute de ramener le monde à la poussière, il peut maintenant transformer en sciure une bonne partie de la ville si on lui en laisse le temps.

Narcisse / Narcie – Caméléon (Mel)

« Je suis le meilleur et il est grand temps que le monde le réalise et s'intéresse à moi comme il se doit. »

Son plan: il a inondé le monde d'affiches et statues à son effigie, ensorcelées afin de fasciner ceux qui les regardaient.

Sa perte: Maglar a monté une équipe de foot universitaire et organisé des compétitions. Cela a tellement passionné les foules qu'on l'a oublié et qu'on a remplacé ses portraits par ceux des sportifs les plus populaires.

Il aime: être le centre d'attention, la presse à scandale, le monde du spectacle, Nostro.

Il hait: passer l'inaperçu, le foot, les prétentieux (sauf lui), les uniformes, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: lorsqu'il est immobile, il peut devenir invisible en quelques secondes.