

AMICIA, MAGICIENNE

Amicia est une magicienne encore très jeune mais déjà puissante. Formée à l'Académie de Meld, elle s'est spécialisée dans les arts de l'Évocation ; Amicia a joué un rôle important dans la tourmente politique du royaume de Tilia.

Amicia est orpheline et fut recueillie par la sorcière Albereth, membre du Cercle de Tilia et maîtresse en arts magiques à l'Université de Meld, dans le duché de Tilia. Amicia vécut les seize premières années de sa vie derrière les murs de l'Université, apprenant les arcanes de la magie et se spécialisant dans l'Évocation

Avec la guerre des Jeunes Royaumes, le duc de Tilia, Edar dit le Pugnace, se revendiqua Roi de Tilia, titre qu'il obtint finalement au terme des sept années de guerre.

Ce changement de régime impacta grandement la vie de l'Université puisqu'une partie des élèves, les plus âgé.e.s, furent recruté.e.s au sein de l'armée de Tilia. Amicia fut du lot. A seize ans, elle rejoignit les rangs de l'armée du Duc et combattit les forces d'Arnor puis, après la révélation du culte immonde de Soth, elle affronta les sinistres adeptes du dieu noir.

C'est à cette époque qu'elle rencontra Siméon, un maître de guerre jadis au service d'Arnor et qui avait rejoint les rangs rebelles.

Sous des airs de jeune fille charmante, se cache une sorcière talentueuse et qui sait faire preuve de courage quand c'est nécessaire. Les sept années de la Guerre des Jeunes Royaumes l'ont fortement éprouvée ; elle a vu mourir beaucoup de ses compagnons d'armes et de ses ami.e.s ainsi que sa mentor, la sorcière Albereth.

Elle a hérité d'une partie des biens d'Albereth : des grimoires anciens, une collection d'artefacts magiques et un laboratoire au sein de l'Université de Meld.

Aujourd'hui, Amicia va avoir 24 ans. Sa carrière de magicienne est loin d'être terminée. Elle sait qu'elle a encore beaucoup à apprendre et elle commence à peine à entrevoir les possibilités de son art.

Si la guerre lui a permis d'affiner ses talents offensifs, elle sait que les domaines magiques lui réservent encore bien des surprises.

L'UNIVERSITÉ DE MELD

L'Université de Meld occupe une ancienne forteresse dans la capitale du royaume de Tilia. C'est l'une des écoles de magie la plus renommée des Jeunes Royaumes. On y forme des mages qui se mettent ensuite au service des rois et des familles nobles. Un avenir plein de promesses. Pourtant, certain.e.s préfèrent garder leur indépendance et parcourent le monde à la recherche de trésors et d'artefacts magiques, ou d'une noble cause à servir. D'autres enfin demeurent à l'Université pour y enseigner et poursuivre leurs recherches.

LE ROYAUME DE TILIA

Le royaume de Tilia, autrefois duché, s'émancipa du Grand Royaume d'Arnor et accéda à la souveraineté après la Guerre des Jeunes Royaumes. Le duc de Tilia, Edar le Pugnace, devient roi.

Géographiquement, Tilia est situé dans la partie sud du continent, adossé aux Os des Géants, un haut massif montagneux qui le sépare du royaume voisin d'Ibéria. Les relations entre les deux royaumes sont au mieux anecdotiques vu la difficulté qu'il y a à franchir les cols montagneux seulement connus de quelques guides.

Les autres royaumes, Orcande à l'est et Rundaar au nord, entretiennent de bonnes relations diplomatiques et commerciales avec Tilia, les cours des deux royaumes étant fréquentées par plusieurs magicien.ne.s de Meld. Récemment, un certain baron Ildany d'Orcande a affiché des ambitions expansionnistes à l'encontre de ses voisins. Pour l'heure, ses ardeurs sont tempérées par le roi d'Orcande, Radir III, mais pour combien de temps encore.

LES ARTS DE L'ÉVOCACTION

L'Évocation est une magie spécialisée dans la maîtrise des forces élémentaires. Les arts de l'Évocation sont essentiellement offensifs, offrant à au praticien une panoplie de sortilèges causant des dommages élémentaires.

Parmi les sorts possibles, voici une courte liste des plus connus : *Mains Brûlantes*, *Orbe Chromatique*, *Projectile Magique*, *Onde de Choc*, *Éclair* ou la très populaire *Boule de Feu*.

Les sorts ci-dessus sont tirés de D&D. Ce ne sont que des exemples. Libre à vous de les adapter à votre jeu favori. Une description complète des sorts est disponible gratuitement sur www.aidedd.org

Quelques idées d'adaptation possible des sortilèges listés ci-dessus : *Doigts Incandescents*, *Sphère des Mille Lumières*, *Trait Enchanté*, *Poing des Titans*, *Foudre Soudaine*, *Sphère de Mercure*.

Avec l'Évocation, le.la magicien.ne peut manipuler les éléments : terre, eau, air, feu, froid, foudre, vent, acide, etc.)

COMPAGNON DU MAGICIEN

A l'Université de Meld, royaume de Tilia, chaque candidat.e magicien.ne est invité.e à se choisir un compagnon animal. C'est non seulement un animal fidèle mais aussi un catalyseur de la magie. Amicia a choisi un chat roux nommé Socrate. Il est futé et très vif. Son pelage rouge le prédispose à la maîtrise du feu.



AMICIA, HUMAN WIZARD