



NAILÈ, la barde des Îles Pourpres

Nailè est née dans une famille de pêcheurs des *Îles Pourpres*. Aspirant à une vie d'aventure et de musique, la jeune femme a quitté sa famille et s'est embarquée dans le premier navire à destination du continent.

Afin de rejoindre *Solstice*, la capitale du royaume de *Dragonica*, elle s'est jointe à une caravane de marchands.

Elle rêve d'entrer au prestigieux collège bardique de *Solstice* pour y suivre l'enseignement des maîtres de musique et parfaire son art.

Nailè est une jeune femme sûre d'elle, parfois un peu trop, espiègle et enjouée. Elle ne rate jamais une occasion de chanter et jouer du luth. Sa voix profonde et les notes claires de son luth résonnent sur le campement lorsque la nuit tombe et que les voyageurs se rassemblent autour des feux de camp.

Son teint hâlé et sa silhouette tout en souplesse attirent les regards, surtout sur les routes du nord de *Dragonica* où les voyageurs venus des Îles Pourpres sont plutôt rares. **Nailè** le sait. Elle a appris à se défendre des lourdeaux qui l'abordent avec de mauvaises intentions, et s'ils ne comprennent pas, elle peut toujours brandir le couteau à lame courbe qu'elle cache sous sa tunique.

LYSANDRE, le trouvère à l'épée

Bretteur de talent, le jeune **Lysandre** préfère manier l'archet que la rapière. Tire-laine à ses heures, il alterne les petits larcins et les concertos improvisés. Banni de la cité portuaire de *Rivargent* par la Guilde des Voleurs, il a pris la route de *Solstice*, la capitale du royaume, où il espère pouvoir refaire sa vie loin des magouilles et de la pègre. Hélas sa cleptomane risque fort de lui attirer d'autres ennuis. Les routes n'étant pas sûres, il s'est joint à une caravane de marchands en partance pour la grande cité.

Svelte, l'œil vif, **Lysandre** est un escrimeur émérite, prompt au duel mais refusant de donner la mort. Humilier son adversaire est bien plus amusant.

Au cours de son voyage vers *Solstice*, il s'est lié d'amitié avec d'autres musiciens avec qui il prend plaisir à divertir les autres voyageurs, le soir au coin du feu.

