

# FAEL

**PEUPLE :** NYX

**VOIE DE DESTINÉE :** VOIE DES CULTES

**CARRIÈRE :** ORACLE

**ARME :** ÉPÉE LONGUE

**ARMURE :** ARMURE DE TISSU ET DE CUIR

**PROTECTEUR :** AILES DE SILENCE

**ALLIES :** Eldari, jeune servant des temples, oreilles discrètes et indémodable fouine.

**ENNEMIS :** Branok, paladin d'Ilhya, gardien des destinées.



**HISTOIRE :** Fael fut élevée dès son plus jeune âge dans la volonté et l'espoir de devenir oracle. Alors qu'elle n'était âgée que de trois ans ses parents voulurent lui crever les yeux, affirmant qu'ainsi délivrée elle pourrait se concentrer et voir l'invisible. Ils furent arrêtés et jetés dans les geôles. A grand prix payant un chasseur elle les sauva, des années plus tard, de la main du bourreau qui les devait pendre, ayant aperçu en plein jour ce qui devait advenir. Elle se rendit elle-même aux carrefours des destinées, déposant les offrandes aux tisseuses puis les provoquant de sa lame. Toutes la mordirent, à leurs venins elle survécut, mêlant leurs sangs au sien, liant son destin au leur. Elle les suivit, bien au-delà des ombres, jusqu'en les repaires secrets qu'elles seules savaient. Là elle se fit patiente, musicienne, écoutant le chant des destinées et la musique de leurs fils. Durant un âge, hors du temps, Fael se lia aux Tisseuses et développa son don d'Oracle. Jamais elle ne quitta sa cité jusqu'au petit matin de la saison des glaces où une étrange et sombre mélodie résonna à ses oreilles. En toute hâte elle fuit la cité, avant la fin du jour la ville brûlait. Elle avait tout perdu mais il lui restait les royaumes à découvrir. Elle rejoignit une caravane de marchands et s'en fut de cité en cité, offrant ses prédictions contre le gîte et le couvert. Libre esprit jamais elle n'accepta de se lier et nul ne la pu retenir plus qu'elle ne le voulait.

**POSSESSIONS :** Lanterne des Tisseuses : née des bois des premiers royaumes et des soies des tisseuses de la destinée elle garde en elle l'une des plus anciennes flammes qui jamais exista. Elle permet à son porteur de connaître pour quelques heures tous les futurs d'une personne ou d'un objet. En contrepartie la flamme absorbe un peu de temps de vie au porteur.