

## DESMONIO SIVANTINO (GUERRIER)

### BACKGROUND

Fils d'un soldat de la phalange, il fut éduqué dès son plus jeune âge comme futur soldat d'Anima. Il rejoint la Phalange à 17 ans mais après 2 ans de service, son père (maintenant garde du corps du sénateur Disnovese) lui obtient une place de garde privé.

Il vit mal ce privilège mais obéit à son père. Il est chargé de la sécurité de Fionella Disnovese la fille du sénateur. C'est une mission ennuyeuse et parfois pénible (elle a tendance à faire le mur sans prévenir et à grimper partout).

Il trompe l'ennui dans les fléchettes et les discussions dans les tavernes du Faubourg des Bouchers avec ses anciens camarades de la Phalange.

### TEXTE D'INTRO

**Hier soir tu étais de repos** et comme souvent dans ces cas-là, tu as été faire un tour dans les tavernes pour **boire des pintes, discuter et jouer aux fléchettes**.

Tu vas généralement dans les **tavernes du Faubourg des Bouchers** (pour jouer avec les soldats) ou dans les **tavernes de la Tannerie**. Si le sud de la Tannerie est plein de bouges infâmes où se réunissent les tanneuses, Le Nord du quartier de la Tannerie est bien plus sympa. Les tavernes y sont généralement fréquentées par des **chasseurs** qui sont pas trop mauvais aux fléchettes et puis c'est juste à côté de la maison.

Donc hier soir tu trainais à l'enseigne du **Buissons Creux**, sur la place des Chasseurs. Tu y retrouves des connaissances, les habitués, joueurs de fléchettes. Parmi eux tu as bien sympathisé avec un chasseur qui a quelques années de plus que toi : **Scurorso Montillo**.

Après quelques bières, **tu lui as raconté tes aventures dans les égouts à traquer les Théurgistes**. T'as vu que ça l'a intrigué...

Et voilà qu'il te sort qu'il connaît peut-être vaguement un mec, **Vertano Malburi**, qui « *touche à l'occulte* » et qui aurait des liens avec des « *sorcières* ». Il te dit que, d'après lui, le gars en question est surtout un beau parleur, un peu vantard et pas franchement sympathique, mais que récemment il a quand même eu l'air de **tremper dans des trucs louches**.

D'ailleurs, il a entendu dire que ce mec organisait une espèce de « **réunion secrète** » de **chasseurs** demain. Apparemment le gars est sur **un coup louche** (un truc pas avouable aux guildes de chasseurs en tout cas), et il cherche des associés. **Scurorso** a eu l'information sur **la localisation d'une réunion secrète**. Le rendez-vous est donné à **21H** dans **une maison, située dans une impasse, près de la route du fleuve, dans le quartier de la Tannerie**.

Ton pote a décliné l'invitation du mec parce qu'il ne le sentait pas trop, mais peut être que du coup c'est bien une piste Théurgiste, ou alors juste un braconnier un peu racontar. **Vous avez bu, vous avez parlé, et vous avez fini par vous mettre en tête de mener l'enquête ensemble.**

Tu te réveilles donc avec un léger mal de crane et un rendez-vous à 21h avec **Scurorso** pour enquêter sur cette mystérieuse réunion.

---

## AVIS SUR LES AUTRES PERSONNAGES

### **Fionella Disnovesa :**

La fille du patron. Comme tous les enfants de la haute, elle ne se prend pas pour n'importe qui celle-là ! Une petite arrogante qui croit tout savoir mieux que tout le monde et qui cherche par tous les moyens à se mettre en danger. Cette petite inconsciente n'a vraiment pas idée du genre de malandrin qui peuvent trainer à Anima, ni de ce qu'ils lui feraient s'ils l'attrapaient.

*Après les « Mains Disparues » ton opinion sur ta patronne s'est améliorée.* Elle a du courage la petite, y'aura peut-être moyen de rigoler finalement.

### **Scurorso Montillo :**

Un camarade de beuverie. Tu ne le connais pas depuis bien longtemps mais vous avez sympathisé autour d'activités simples et plaisantes : jouer, boire, discuter. Tu ne sais pas trop dans quoi il t'embarque avec son histoire de braconniers.