

## STRATO AGONA

Originaire d'Adalsweyr, Strato était le second fils d'un couple de paysans de la Vallée Verte. Lorsque la guerre força les siens à fuir, sa famille trouva refuge dans l'enceinte de la Porte Hélydienne. Ne pouvant plus vivre de la terre, son père s'engagea dans les troupes de ravitaillement. Sa mère, son frère et lui furent assignés aux soins des blessés.

Strato se montra naturellement altruiste. Il soulageait les douleurs des soldats estropiés avec dévouement. Mais grandir si près des combats fit naître en lui une fascination pour la violence. Adolescent, il provoquait des rixes à la moindre occasion, avide d'éprouver sa force. Inquiets, ses parents l'emmenèrent consulter un mage de la région, réputé pour traiter les maux de l'âme.

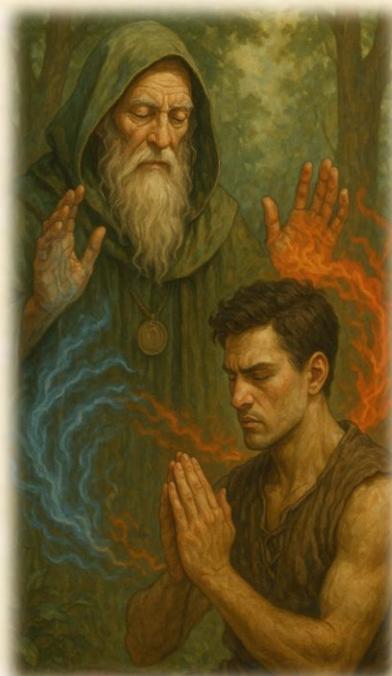
L'arcaniste perçut en Strato une lutte intérieure entre deux énergies opposées. Il entreprit de canaliser cette tension. Pendant un an, il le guida dans un rite initiatique dissimulé derrière des soins traditionnels. Ce rite appartenait à la Liturgie des Aînés, un culte ancien prônant la coexistence des forces contraires. Strato apprit que sa bonté et sa colère n'étaient pas incompatibles. Il devait simplement veiller à maintenir un équilibre. Pour chaque faute, une bonne action. Pour chaque bonne action, la possibilité d'en racheter une future mauvaise. Cet enseignement le transforma profondément.

Strato rejoignit ensuite les légions écarlates comme soigneur et combattant. Sa double formation le rendit précieux, et c'est au cours d'une mission qu'il fit la rencontre d'un chasseur de monstres nommé Mark Anders. Ensemble, ils furent chargés de traquer une créature attaquant les convois militaires. Quinze hommes partirent. Deux seulement revinrent. Mark et Strato rapportèrent la tête de la créature, mais également des blessures profondes, tant physiques que mentales.

De cette épreuve naquit une amitié solide. Une fois remis, les deux hommes se promirent de rester en contact, et de refaire équipe dès que le destin leur offrirait une nouvelle occasion de lutter ensemble.

Ce succès valut à Strato d'être envoyé à l'académie militaire de Fort Lénor, sur l'île de Bérynor. Il y étudia les bases de la stratégie et de la hiérarchie, mais la discipline rigide et les ambitions d'un poste d'officier ne l'inspiraient guère. Ce n'était pas sa voie. Par chance, une compagnie de mercenaires de passage proposa un tournoi de recrutement. Strato participa aux duels et, après plusieurs combats âpres, gagna le droit de les suivre. Leurs couleurs jaune et noir, représentant un soleil partiellement éclipsé, le séduisirent aussitôt.

Il voyagea alors à travers Hélyngrad, perfectionna ses techniques, et devint un combattant aguerri. Un jour, un marchand richissime l'approcha. On lui avait dérobé un coffret rempli de pierres précieuses. Pour appuyer ses dires, il remit à Strato une gemme en guise d'exemple. La pierre était noire, parcourue de veines carmines. Une chaleur étrange pulsa dans les veines du mercenaire au contact du cristal. L'envie de combattre grandit aussitôt. Il accepta sans réfléchir.





Il demanda une permission et contacta Mark. Les deux retrouvèrent facilement la trace des voleurs, retranchés dans une clairière. Leur plan était simple : neutraliser les sentinelles et récupérer le coffret. Mais au moment d'agir, Strato sentit une vague de fureur monter en lui. Une pulsion sanglante, irrésistible. Il tua le garde d'un coup net, déclenchant l'alerte. Ce qui suivit fut un massacre. Strato ne combattait plus pour la mission. Il tuait par nécessité intérieure, comme mû par une volonté étrangère.

Quand tout fut terminé, les deux hommes se tenaient seuls au milieu des cadavres. Le coffre était là. Mark, inquiet, observait son ami d'un œil méfiant. Strato, lui, luttait intérieurement contre une voix qui lui murmurait de tout prendre, de trahir, de devenir plus fort.

Un homme encapuchonné surgit alors. Il tenait une lame dégainée mais s'exprima d'un ton calme, invitant à la discussion. Les trois hommes se jaugèrent longuement. L'inconnu semblait dangereux, presque inébranlable. Strato y vit un défi. Il attaqua. Le duel fut violent. Aucun des deux adversaires ne parvenait à prendre l'avantage. Jusqu'au moment où Mark frappa son ami à l'arrière de la tête, mettant fin à la confrontation.

Strato reprit conscience, ligoté. La pierre avait disparu. L'agitation en lui avait cessé. L'inconnu se présenta comme Drakan Harren, chef d'une organisation secrète appelée la Guilde de Sombre-Sang. Il expliqua que la gemme remise par le marchand était une Katalyst, une pierre maudite née de l'essence de Senrazzar. Elle ne se contentait pas d'amplifier la magie. Elle nourrissait les pires instincts de ceux qui la portaient. Strato comprit. Sa colère, son désir de violence, tout cela n'était pas venu de lui seul.

Souhaitant se repentir de ses derniers actes, il se jura de sauver autant de vies que celles qu'il avait prises cette nuit-là.

Drakan le libéra. Il lui proposa de rejoindre la Guilde, dont la mission était de retrouver et de détruire les fragments de Katalyst avant qu'ils ne causent plus de ravages. Mark avait déjà accepté. Strato, sans hésiter, fit de même.

Et dans un coin de son esprit, un nom refit surface.

Celui du marchand.