

Andras — Seigneur des Malédiction

Domaine :

Malédiction — Voodoo — Manipulation — Pactes



Histoire :

Contrairement aux autres Seigneurs apparus dans un éclat brutal,

Andras a pris son temps pour conquérir le Corridor des Murmures.

Il n'est pas arrivé avec du vacarme, mais avec de la **brume**, du **silence**, et un **sourire qui annonçait la fin de beaucoup d'histoires.**

Pendant des mois, on le vit arpenter les ruelles pauvres, saluer les habitants, proposer des "faveurs", offrir des "marchandages avantageux".

Puis les choses ont commencé à se produire :

- des notables déchus,
- des criminels ruinés,
- des marchands ruinés par "une suite de malchance",
- des familles entières disparaissant après un pacte mal compris.

Et surtout :

il tua méthodiquement un par un les Seigneurs Mineurs du quartier, ceux qui se croyaient importants, ceux qui le prenaient de haut, ceux qui pensaient pouvoir s'opposer à lui.

Ils mouraient d'accidents absurdes, de crises de rires mortelles, d'ombres déchaînées, de poupées voodoo qui prenaient vie.

À la fin, il ne restait que lui.

Pas parce qu'il avait conquis.

Parce que **tout ce qui existait s'était effondré devant lui.**

C'est ainsi qu'Andras devint le Seigneur des pactes, le manipulateur suprême, celui qu'on appelle quand on a besoin d'aide...

et qu'on regrette d'avoir appelé toute sa vie.

Territoire :

Le Corridor des Murmures — District des Brumes

Un quartier pauvre, sale, déformé par la misère.

Mais depuis Andras, il est devenu **vivant**, comme si un esprit dormait sous les pavés.

Ambiance constante :

- brumes épaisses,
- murmures voodoo dans les ombres,
- bougies noires et amulettes rouges,
- ruelles trop longues pour leur taille réelle,
- silhouettes floues,
- rires étouffés dans les murs.

Andras a transformé le lieu en labyrinthe mystique.

Lieux clés :

- **Le Salon des Esprits** — son repaire, mi-cabaret mi-temple vodoun.
- **Le Marché de la Poussière** — où l'on achète malédictions, poupées, ombres liées.
- **La Maison Aux Rires** — hantée par les pactes échoués.



Activités :

Andras règne sur tout ce qui touche à :

- les pactes d'Âme,
- les malédictions vaudou,
- les deals surnaturels,
- les poupées animées,
- les charmes qui lient,
- et l'art très particulier de piéger les vivants par leurs propres choix.

Il est **le Seigneur qui propose le plus de pactes** :

toujours avantageux au début, toujours mortels à la fin.

Son influence est telle que même des Seigneurs majeurs évitent de dire son nom trop fort.

On ne sait jamais si un pacte peut s'ouvrir par erreur.

Apparence :

Andras est un mélange de séduction macabre et d'élégance infernale.

- peau **noire**, parfaitement lisse, presque lustrée par les lueurs des brumes,
- **yeux rouges** brillants comme deux braises vivantes,
- **redingote rouge sombre**,
- **haut-de-forme rouge**,
- canne en bois noir avec une tête sculptée,
- un **sourire carnassier**, trop large, trop aiguisé, trop calme,
- foulard ou ruban rouge sang,
- gestes élégants, presque dansants.

Quand il parle, les ombres s'animent.

Quand il rit, les brumes vibrent.

Quand il sourit... les pactes se signent tout seuls.

Personnalité :

- charmeur,
- poète,
- manipulateur brillant,
- patient comme un serpent,
- adore faire durer l'inévitable,
- ne ment jamais totalement — il détourne, il joue, il enveloppe.
- rit souvent, d'un rire profond qui fait vibrer l'air.

Tout le monde peut parler à Andras.

Personne ne devrait accepter ce qu'il offre.

“ Andras n'impose rien : il suffit d'un seul sourire pour que les autres se condamnent eux-mêmes.

Révision #4

Créé 2 décembre 2025 03:18:56 par Saigetsu

Mis à jour 17 janvier 2026 17:07:16 par Saigetsu