Le capitaine Leine :

Né d'une mère humaine et d'un père elfe, Leine n'a jamais connu mon père et sa mère ne voulait pas lui en parler. Il n'a jamais eu beaucoup d'ami dû à sa nature de demi-elf, méprisé par les humains et inexistant pour les elfes. Il s'est fait un seul ami humain

durant sa jeunesse qui est maintenant son compagnon d'arme. Vers ses 12 ans sa mère est décédée suite à une épidémie. Plutôt que de finir dans la rue il s'engagé dans la marine avec Edgard qui avait également perdu ses parents durant l'épidémie. Après 10 ans de

service auprès de son capitaine, il y a appris les bases pour devenir capitaine de navire.

De plus vers 15 ans il a voulu combler ses lacunes sur la civilisation elfique. Il a alors apris tous ce qu'il pouvais apprendre sur les elfes. Un jour qu'il rentrait de mission, son navire fût abordé par des pirates. Edgar et lui furent fait prisonnier. Après quelques semaines passées à fond de cale le navire pirate fût pillé par l'armée de Tertio. Leine, Edgar et tout les survivants de l'abordage furent condamné à se battre dans l'arène jusqu'à la mort. Il réussit à s'en échapper d'autre compagnon. Son aptitude à commander lui permit de guider ses compagnons à travers la ville. Ensemble, il volèrent un navire. Ses compagnons le reconnurent et l'acceptèrent comme capitaine.

La quartier-maitre Antara :

Antara est une belle jeune femme de 19 ans. Elle vivait dans un petit village côtier sur Corlantae avec ses parents. Intrépide et courageuse, elle était passionnée par l'exploration. Un jour qu'elle explorer une ruine, proche de son village, elle entendit des tirs de canons et vit de flammes s'élever de son village. Elle rentra en courrant et découvrit avec horreur que des pirates étaient en train de piller son village. Des corps gisaient sans vie, elle récupéra une arme et commença à se battre contre les pirates mais fût rapidement assomée. Elle se réveilla dans la cabine du capitaine pirate et sort étant peu enviable : elle était maintenue en vie pour divertir le capitaine. Ce navire fût attaqué par Tertio. Elle fût contrainte à se battre dans une arène et y rencontra Leine.

S'échappant ensemble de Tertio, elle devint sa quartier-maitre et une tireuse d'élite hors de pair.

Le mage Aodren :

Le mage Aodren est vieil elfe intelligent, déterminé et animé d'une grande curiosité. Cependant, il n'a aucun souvenir de sa jeunesse. Etant un mage de talent il s'est vite rendu compte que cette amnésie est due à un sort. Malgré ses connaissances, il n'a jamais pu le briser. Il s'est mis à arpenter le monde à la recherche de ses origines. Durant un de ces voyages, le bateau qui le transporter s'est fait attaqué par des pirates. Il se retrouva prisonnier à fond de cale. Le pire dans tout ça : un demi-elfe se trouvait dans son champs de vision. Les pirates qui le retenait prisonnier furent défait par Tertio. Ces militaires psychorigides ne voulurent entendre qu'il était juste un prisonnier et qu'il n'avait jamais était un pirate. Comme les autres il fût condamnés à se battre jusqu'à la mort dans l'arène. C'était inacceptable. Durant

son séjour, il fût malmené par un mage étrange et vraiment puissant. Il se jura de le retrouver. Suite à un concours de circonstance, il se retrouva à s'échapper de l'arène avec le demi-elfe et d'autres détenus. Sa priorité étant de survivre, il suivit le demi-elfe et devint un membre de son équipage. Il le reconnu comme capitaine uniquement par nécessité. <br>

Durant les voyages, il devint adepte d'une ancienne magie oubliée, connue sous le nom de magie des runes ou encore magie ancestrale. Cette magie lui conféra une grande puissance. Beaucoup plus troublant, il apprit de manière fort abrupte, que la capitale des elfes n'existait plus. Il a été désigné Patriache des elfes par le fantôme du dernier roi elfe. Il est probablement l’un des derniers représentants de sa race.

Le maitre-queux Stogm :

Le maitre-queux Stogm est un gobelin particulièrement malin né dans un village au nord de Tertio. Il peut faire preuve d'une fourberie sans limite en vers ses ennemies tout en montrant une grande loyauté en vers ses amis. Malgré cela, Stogm est doté d'un très mauvais sens

de l'orientation. Un jour qu'il partait chasser pour ce faire à manger, il s'est lamentablement perdu dans la forêt. Ce retrouvant seul à des dizaines de kilomètres de son village, il se fît capturé par une patrouille impériale. Il se retrouva enfermer dans une arène, condamné à combattre jusqu'à que mort s'en suive. Dans cette arène, il combattit vaillamment avec Antara. Ensemble, ils triomphèrent de leur épreuve. Il fût libéré par un demi-elfe nommé Leine au moment ou celui-ci s'échappa. Voyant la capacité de ce demi-elfe à fédérer et mener des inconnus sous commandement, il décida de le suivre. C'est ainsi qu'il devint maitre-queux d'un équipage dirigé par le capitaine Leine.

Le combattant Darth :

Darth est un jeune homme d'extraction noble. Un soir, alors que lui et sa famille sont invités à une soirée mondaine, un événement inattendu s'est produit. Certains nobles, après quelques verres, trouvait amusant de se livrer à des séances de spiritisme. Justement, durant l'une de ces séances, les participants s'étaient légèrement trompés durant l'incantation. Au lieu de communiquer avec les esprits, une connexion avec les enfers fût ouverte. Une démone supérieure particulièrement puissante saisi cette occasion pour se choisir un champion. Cette démone, du nom d'Asmodée, jeta son dévolu sur Darth. Ainsi, il gagna un héritage démoniaque. Cependant, cet événement causa un carnage dans la soirée mondaine. Darth fût le seul survivant retrouvé au milieu d'un carnage sans nom. Comme il ne put dire avec précision ce qu'il s'était passé, Darth fût condamné à se battre dans l'arène jusqu'à la mort. Il combattit avec un demi-elfe rompu au maniement des armes. Ils triomphèrent ensemble d'un groupe de gladiateurs expérimentés. Ensemble et avec d'autres compagnons d'armes, ils s'échappèrent de l'arène et volèrent un navire. Depuis lors, il vogue sous les ordres du capitaine Leine. Son héritage démoniaque lui fît développer un gout pour les combats sanglants et le carnage.