

18 + 20 / 10

(12)

25 pbs - 60 pbs

12 9 12 1

307 # 13

Nom • **ARGOSS KOENIGG**Peuple • **Nain** Sexe •Age • Poids • Taille • **-1**Date de naissance • Jet de vieillesse • TAI **-1** Mouvement •

Occupation • Origine •


Flamme Claire **3** **0** **Flamme Noire**
Corps Clair **3** **0** **Corps Noir**
Bonus **2**Force **6**Résistance **6+2**Agilité **7**Perception **5**

Progression

Armes :

• Corps à corps..... **5**

• Contondantes.....

• Perforantes.....

• Tranchantes..... **6**

• Boudier.....

• Trait..... **4**

•

Esquive..... **6**Acrobatie..... **1**Athlétisme..... **3**

Equitation.....

Escalade..... **4**Natation..... **4**

Camouflage.....

Déguisement.....

Discrétion..... **3**Fouille..... **1**Chirurgie..... **18**Premiers Soins..... **16**

Chasse.....

Survie..... **2** **14**Zoologie..... **13**

Jeu.....

Passe-passe.....

Serrurerie..... **3**Vigilance..... **6**
Esprit Clair **3** **0** **Esprit Noir**
Bonus **2**Intelligence **8**Volonté **6**

Progression

Langues :

• Armgarde.....

• Septentrien.....

• Moden'Hen.....

• Keshite.....

Astronomie.....

Géographie..... **4**

Navigation.....

Stratégie.....

Alphabets :

• Armgarde.....

• Septentrien.....

• Moden'Hen.....

• Cryptin.....

Herboristerie.....

Médecine.....

Poisons.....

Histoires & Légendes.....

Saisons :

• Printemps.....

• Eté.....

• Automne.....

• Hivers..... **5**

Conn. des danseurs.....

Démonologie..... **8**Harmonie..... **5**

Résonnance.....

Âme Claire **3** **0** **Âme Noire**
Bonus **2**Charisme **7**Créativité **7+2**

Progression

Baratin..... **3**Etiquette..... **2**

Intrigue.....

Us & Coutumes :

• Pays Natal.....

• Pays Etrangers.....

Savoir-Faire :

• **forge**..... **5**• **longue**..... **8**

Culte.....

Lois.....

Musique :

•

•

•

Peinture.....

Poésie.....

Sculpture..... **8**

Cryptogramme.....

Diplomatie..... **3**Eloquence..... **3**Indendance..... **3**Négoce..... **5**

Accord.....

Cyse..... **10**

Décorum.....

Geste.....

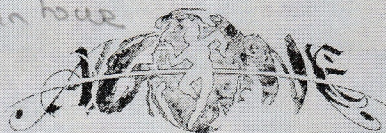
Mélée **6**Tir **6**Art **10**Emprise **7**Dommages **0**Charge max. **0**Récupération **8**Pts d'expérience **13**Points d'Héroïsme **5**Points de Vie **50**Egratignures **00000000**Bl. Légères **00000 -1/bl.**Bl. Graves **000 -2/-6/-12**Bl. Critiques **0**

Compétences : NS x 3 Caractéristiques : NS x 5 Aspects : 2;15 / 3;35 / 4;65 / 5;100 / 6;140 / 7;190 / 8;245 / 9;310 / 10;380

Vie franche : bonus + 10 pour le toucher au prochain tour

Combat • Bonus de Corps

2.



Initiative ♦ *badie 16* Armure ♦ Type *Cotte maille T-1* Malus *-3 +5* Protection *Malus Pot*
 Esquive ♦ Sans armure : active *15* passive *—* Avec armure : active *—* passive *—*
Parade 14

Armes

Type / Taille / Pot.	Initiative	Attaque	Par. ou Portée	Dommmages
<i>Roche</i> T 0	+2 16	0 14	0 14	+6 6+me

Manoeuvres

Modificateurs

Dissuasif

Assommer
 Coup assommant
 Désarmer
 Briser une arme
 Tenir en respect
 Presser le contact

Init : -1. Att : -2. Dommmages +5 si arme contondante
 Init : -1. Att : -5. Dommmages : /5. Avoir une arme contondante.
 Dommmages : réduits à 0
 Att : +1. Avoir une arme de TAI supérieure à celle ciblée.
 Dommmages : -10. Avoir une arme plus longue que son adversaire et l'initiative.
 Déf : -5. Avoir l'initiative et une arme plus courte que son adversaire.

Agressif

Charge
 Charge montée
 Attaque en force
 Renverser
 Balayer

Déf : -4. Dommmages : +3+TAI+MV. Avoir MV mètres d'élans.
 Dommmages : +3+TAI+TAI (monture) +MV (monture). Avoir une monture et une arme de TAI +1 ou plus.
 Déf : -8. Dommmages : +FOR. +5 si arme à deux mains
 Avoir une arme de taille ou contondante. Cible de TAI supérieure au plus de 1
 Init : -1. Att : +2. Déf : -4. Dommmages : /2. TAI supérieur de 2 points à celle de ses adversaires.

Tactique

Coup rapide
 Pleine attaque
 Jeu défensif
 Double attaque
 Double parade
 Feinte
 Point faible
 Pousser son avantage

Init : +X. Att : -X. Déf : -X.
 Init : -X. Att : +X. Déf : -X.
 Init : -X. Att : -X. Déf : +X.
 Att : -10 à chaque jet d'attaque.
 Déf : -10 à chaque jet de parade. Avoir deux armes possédant un bonus à la parade supérieur à 0.
 Init : -5. Att : -5. Dommmages : réduits à 0. Avoir une arme à une main.
 Init : -2. Att : -4. Avoir une arme perforante.
 Dommmages : réduits à 0. Obtenir une MR minimum de +5.

Défensif

Esquive totale
 Mur de fer
 Riposte
 Coup en passant

L'attaquant doit sacrifier toutes ses actions
 Déf : +BD+2.
 Obtenir une MR de 10 ou plus sur un jet de défense.
 Att : -4. Avoir une monture, et une arme de TAI +0 ou plus.



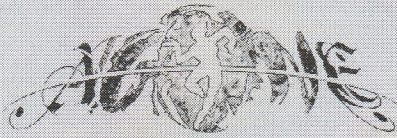
Avantages

- La voie franche Ataque +5
 Dommage +10

- la ligne porte

- Adrien (3)
- Caravanes (2)
- Celebre (1)
- Acheron (1)

- Niveau de crise +2 pts au jet, au motusque



Flamme Claire

Vd. + Flamme + 1 de dix

- Peu de Flamme =
- disant en flamme
- voir Flamme
- volenti trempée dans la flamme

Défauts

- Amour disparu (1)
- Terrible secret (2)
- Empoisonné (2)
- Faible pour l'alcool (1)
- obsédé du travail (1)
- regrets (Antinea + son peuple)

Flamme Noire

Corruption

Points de Perfidie

Points de Ténèbre

15

Corps :

Esprit :

Âme :

Saisonins

Possessions & richesses

Compagnie



- ingénieur. - Bonne pont et chargée engagée.

↓ y travaillé depuis leur
seigneur de l'enfance. mais trava de 4-5 ans. (flash
je fais partie de la cour.

Berouze de Horkent. (Mort Veur Barow)

Felveria. → solitaire du 1er mariage
→ Reueze du 2ème mariage.
Woshema -

4000. - 1000

60604

Argoss

Alors que le silencieux enturbanné vous raccompagne à travers les longs couloirs vides et poussiéreux de l'Ambassade, tu es intrigué par un son familier. Tu ne saurais dire depuis quand, mais tu entends désormais distinctement le doux chant du métal frappé contre l'enclume, et la respiration régulière du soufflet. Arax ne semble pas entendre et tente de faire parler, sans succès, le serviteur keshite. Tu ralentis le pas et aperçois, au détour d'un couloir latéral, une porte derrière laquelle, tu en es convaincu, se trouve une forge... A la porte de la casbah de l'Ambassadeur, le keshite vous rend vos armes et vous tourne le dos, vaquant tristement à ses occupations dans une autre partie du palais.

Tu quittes ce lieu sordide avec Arax : ne lis pas la suite et on se retrouve à la prochaine partie !

Tu profites de l'inattention du serviteur, et glissant à Arax « Je vous retrouve à l'auberge ! », tu retournes discrètement au couloir dérobé et t'engouffres dans la porte : lis la suite !

La porte n'est guère qu'une ouverture brute dans le marbre clair, ses bords semblent avoir été découpés à la hâte. Au delà, un couloir obscur et tortueux creusé à même la roche... mais comment est ce possible alors que vous êtes dans un simple palais de marbre, surplombant un jardin...? Effleurant les parois, tu ressens la puissance résiduelle des œuvres de Cyse employées pour créer cet endroit. Tu sens également la chaleur de la forge à quelques mètres à peine, et tu entends une voix grave marmonner, alors que le choc régulier du métal contre le métal s'accélère.

Tu renonces et quittes ce lieu sordide avec Arax : ne lis pas la suite

En avant !!! lis la suite

L'atmosphère change alors que tu sors du couloir. Tu es dans une longue pièce humide, au plafond bas et voûté, en brique rouge, aux murs carrelés de bleu et de vert en un triste motif irrégulier. Quelques fenêtres situées sous le plafond éclairent chichement les lieux. Une forge est ingénieusement aménagée autour d'une cheminée centrale. Devant toi se trouve l'enclume sur laquelle un nain se penche, scrutant son œuvre. Il ne t'a pas aperçu et marmonne avec agacement « amethyste, rubis, émeraude, volé, envolé, voilé, amethyste, rubis, émeraude, volé, envolé, voilé... ». Il est à peine plus âgé que toi, mais a les cheveux blanchis et respire avec peine. Tu le reconnais cependant... un vieil ennemi d'une autre époque, d'une autre aventure qui n'a jamais eu lieu en réalité : Walderic Forgepetit, le créateur génial et dérangé du gigantesque Tunnelier, des armées robotiques et de leur étrange source énergie omnipotente et toxique.

Tu le démolis à coups de marteau ! ne lis pas la suite

Tu t'approches et le salues...

Il prend à peine conscience de ta présence et continue à marmonner « Amethyste, volée, Rubis, envolé, Émeraude, voilée, Walderic vivant, Tamsin avait tort, maintenant et pour l'Harmonde et toujours, Walderic restera mort, démons et merveilles, vents et marées... ». Il manipule une splendide dague à la large poignée ciselée et incrustée d'émeraude, mais semble agacé par le jeu des gemmes. Il se balance d'un pied sur l'autre et te tend l'objet ainsi que ses outils, comme lassé de son jeu.

Tu lui fends le crâne à coups de marteau ! ne lis pas la suite

Tu t'empares de l'objet et l'inspectes...

Il ne s'agit pas réellement d'une dague, mais d'un support, ou d'un axe. Des encoches sur la lame semblent prévues pour y emboîter d'autres éléments. Certains semblent être disposés autour de la forge, tel un polyèdre de marbre bleuté éclatant ou un entrelacs de rouages en or. La dague d'émeraude vibre dans ta main, et tu crois percevoir un rythme, comme un poème.

Démons et merveilles

Vents et marées

Au loin déjà la mer s'est retirée

Mais dans tes yeux entrouverts

Deux petites vagues sont restées

Démons et merveilles

Vents et marées...

Tu sens une vague de paix qui reflue et il te semble avoir vécu quelques instants en suspens, loin d'ici, dans une immensité vivante, réconfortante. Inquiet, tu t'arraches à l'effet étrange de la gemme. Walderic s'est éloigné de toi en traînant le pas et en respirant difficilement. Il te jette un coup d'oeil avant de s'asseoir lourdement dans un vieux fauteuil et de commencer à te parler, comme s'il reprenait un récit inachevé.

Tu le dépouilles à coups de marteau ! ne lis pas la suite

Tu l'écoutes patiemment...

"Et là, au soir de ma vie, je réalisai soudain que mon Grand œuvre était à portée de main. Une Lance de Lumière, capable de transpercer la Ténèbre la plus pure, de déchirer le voile de l'Eclipse qui nous sépare du Centresprit, de ramener l'Inspiration parmi les mortels ! Alors que mes forces m'abandonnaient, je trouvai enfin la combinaison ultime de Cyse, de Geste et de Decorum ! Mais tout fut perdu lorsque cette perfide danseuse me déroba l'Amethyste. Non... tout fut perdu plus tôt, lorsque la Flamme du Mage Tamsin Snow fut volée et que ma propre Flamme commença à me dévorer, oh oui, tout fut perdu même bien auparavant, lorsque les Abysses ourdirent cet audacieux plan et dérobèrent toute beauté de la surface de l'Harmonde. Qu'ils marchent sur l'Harmonde, les démons, qu'ils l'envahissent, qu'ils viennent, je les transpercerai de la Lance, et si les Muses me prêtent vie, je descendrai aux Abysses et tuerai la Bête, si elle est responsable de ce désastre. Puis je ramènerai l'Illumination et la Flamboyance, et les Eternels nous rendront parfaits. Ainsi ai-je pensé.

Mais les démons ne sont pas venus, pas plus que je ne pourrai descendre aux Abysses reprendre ce qui a été volé. Le Mage Snow en aurait la force, mais sa passion l'aveugle, je ne puis lui accorder ma confiance. Bientôt sa promesse sera perdue à la Noirceur, et sa colère sera immense, son pouvoir décuplé, mais il ne saura en faire bon usage, non.

Tant d'années à servir, à construire, cette amitié, je les sacrifiai bien volontiers. Et ma peine ne fut pas vaine, puisque voici venu l'Etranger, mon reflet, ma fin, l'espoir.

Tu achèveras mon oeuvre, Etranger, et tu donneras la Lance à son porteur.

Ensemble, vous choisirez et vous mettrez un terme à ce maudit Crépuscule.

Que choisirez vous, la Flamme ou la Ténèbre ? L'amethyste a été volée, le Rubis s'est envolé, L'émeraude est voilée. Il avait tort, je ne suis pas mort, mort, mort."

Le silence retombe, pesant, total. La tête renversée, le corps secoué de quelques spasmes, le nain meurt. Tu es brutalement couvert d'une sueur glaciale, tes genoux se dérobent, tu

as besoin de hurler à l'aide et l'envie de fuir est aussi pressante que ton incapacité à bouger un membre. Tout ceci ne peut être vrai, ce ne sont que les divagations d'un aliéné. Car si une once de vérité s'y était glissée, tu tiendrais entre tes mains tremblantes un danger incommensurable.

Et tu ne saurais absolument pas quoi en faire.