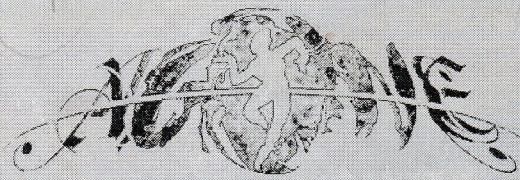


18 + 20 p (n2) 25 pts - 600 pts 16/11/11 30 # 13

Nom • ARGOSSE KOENIGG

Peuple • Nain

Sexe •



Age • Poids •

Taille •

Date de naissance •

Jet de vieillesse • TAI -1 Mouvement •

Occupation •

Origine •

Flamme Claire

Corps Clair

Bonus	2
Force	6
Résistance	6+2
Agilité	7
Perception	5
Progression	

Armes :
• Corps à corps.....
• Contondantes.....
• Perforantes.....
• Tranchantes.....
• Bouclier.....
• Trait.....
• Esquive.....

Flamme Noire

Corps Noir

Acrobatie.....	1	Chirurgie.....	18
Athlétisme.....	3	Premiers Soins.....	16
Equitation.....		Chasse.....	
Escalade.....	1	Survie.....	2
Natation.....	1	Zoologie.....	13
Camouflage.....		Jeu.....	
Déguisement.....		Passe-passe.....	
Discretion.....	3	Serrurerie.....	3
Fouille.....	1	Vigilance.....	6

Esprit Clair

Langues :
• Armgarde.....
• Septentrien.....
• Moden'Hen.....
• Keshite.....
Astronomie.....
Géographie.....
Navigation.....
Stratégie.....

Esprit Noir

Alphabets :
• Armgarde.....
• Septentrien.....
• Moden'Hen.....
• Cryptin.....
Herboristerie.....
Médecine.....
Poisons.....
Histoires & Légendes....

Âme Claire

Bonus	2
Charisme	7
Créativité	7+2
Progression	

Baratin.....	3
Etiquette.....	2
Intrigue.....	
Us & Coutumes :	
• Pays Natal.....	
• Pays Etrangers.....	
Savoir-Faire :	
• Force.....	5
• Langage.....	8

Âme Noire

Culte.....	
Lois.....	
Musique :	
•	
•	
•	
Peinture.....	
Poésie.....	
Sculpture.....	8

Mélee	6	Dommages	0	Points d'Héroïsme	5	Egratignures	0000000
Tir	6	Charge max.		Points de Vie	50	Bl. Légères	00000 -1/bl.
Art	10	Récupération	8			Bl. Graves	000 -2/-6/-12
Emprise	7	Pts d'expérience	13			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

Votre frappe : bonus +10 pour toucher au prochain tour

Combat • Bonus de Corps

2.



Attaque 14 (15) Déf 7

Bonus 0 (+10)

Initiative 6/6 Armure Type 6^{te} melle T-1 -3 +5 Malus Protection

Esquive Sans armure : active 15 passive — Avec armure : active — passive

Parade 14

Armes

Hache

Armes	Type / Taille / Pot.	Initiative	Attaque	Par. ou Portée	Dommages
Hache	T 0	+2	16	0 1h 0 1h	+6 6+me

Manoeuvres

Modificateurs

Dissuasif

Assommer	Init : -1. Att : -2. Dommages +5 si arme contondante
Coup assommant	Init : -1. Att : -5. Dommages : /5. Avoir une arme contondante.
Désarmer	Dommages : réduits à 0
Briser une arme	Att : +1. Avoir une arme de TAI supérieure à celle ciblée.
Tenir en respect	Dommages : -10. Avoir une arme plus longue que son adversaire et l'initiative.
Presser le contact	Déf : -5. Avoir l'initiative et une arme plus courte que son adversaire.

Agressif

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

Tactique

Coup rapide	Init : +X. Att : -X. Déf : -X.
Pleine attaque	Init : -X. Att : +X. Déf : -X.
Jeu défensif	Init : -X. Att : -X. Déf : +X.
Double attaque	Att : -10 à chaque jet d'attaque.
Double parade	Déf : -10 à chaque jet de parade. Avoir deux armes possédant un bonus à la parade supérieur à 0.
Feinte	Init : -5. Att : -5. Dommages : réduits à 0. Avoir une arme à une main.
Point faible	Init : -2. Att : -4. Avoir une arme perforante.
Pousser son avantage	Dommages : réduits à 0. Obtenir une MR minimum de +5.

Défensif

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

100

5 en saison hiver

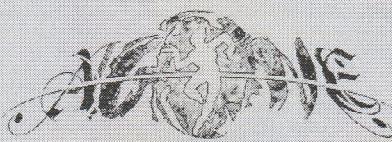
5 combats -> archi

5 en démonologie

5 en forge

Avantages

Px voix franche Attaque +5
 Dommage +10



la loge post

- Adame (3)
- Caravane (2)
- Célébre (1)
- Achernel (1)

Marteau de cuir +2 pts aux jets au malogique

Défauts

- Amour du spar. (1)
- Terrible secret (2)
- Empoîté (2)
- Faible pour l'alcool (1)
- obédi du travail (1)
- regrets (Antinea + son peuple)

Flamme Claire

- Rien de Flamme =
 - disant enflammé
 - voie Flamme.
 - volute trouée dans la flamme

Vd. + Flamme + 1 dé dix

Corruption

Points de Perfidie

15

Points de Ténèbre

Corps :

Esprit :

Âme :

Possessions & richesses

Flamme Noire

Saisonins

Compagnie



- ingaveu. - Basée peut et chaussée usagé.

j'y bravait depuis leau
seulement de l'enfance mais trous de 4-5 ans - (flash)
je fais partie de la cour.

Beroue de Horlevent. (Mort Veit BARON)

Felicia → solitaire du 1^{er} mariage
→ Renegge du 2^{me} mariage.
↳ Bohème -

4000. - 1000

BRGOL

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 chicement 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, emeraude, 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, Eméraude, 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'œil 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'envalissent, qu'ils viennent, je les transperceraï 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 promise 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 vainqueur, puisque voici venu l'Etranger, mon reflet, ma fin, l'espoir.

Tu achèveras mon œuvre, 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.