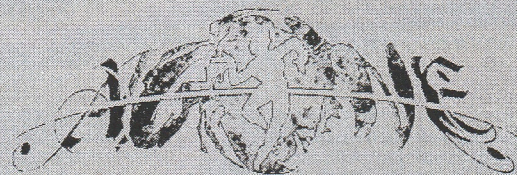


Nom • Kunu
 Peuple • Luton Sexe • ŀ
 Age • Poids • 50 Taille • 121
 Date de naissance • Jet de vieillesse • TAI -1 Mouvement • 2
 Occupation • Origine •



Flamme Claire 2 1 Flamme Noire

Corps Clair 1 2 Corps Noir

Bonus	<u>-1</u>	Armes :	Acrobatie.....	<u>2</u>	Chirurgie.....	<u> </u>
Force	<u>8</u>	• Corps à corps.....	• Athlétisme.....	<u>1</u>	Premiers Soins.....	<u> </u>
Résistance	<u>7</u>	• Contondantes.....	Equitation.....	<u> </u>	Chasse.....	<u>8</u>
Agilité	<u>9</u>	• Perforantes.....	Escalade.....	<u>1</u>	Survie.....	<u>9</u>
Perception	<u>7</u>	• Tranchantes.....	Natation.....	<u> </u>	Zoologie.....	<u> </u>
Progression	<u> </u>	• Bouclier.....	Camouflage.....	<u> </u>	Jeu.....	<u> </u>
		• Trait.....	Déguisement.....	<u> </u>	Passe-passe.....	<u> </u>
		• <u> </u>	Discretion.....	<u>7</u>	Serrurerie.....	<u> </u>
		Esquive.....	Fouille.....	<u>1</u>	Vigilance.....	<u>9</u>

Esprit Clair 1 2 Esprit Noir

Bonus	-1	Langues :	Alphabets :	Saisons :
Intelligence	8	• Armgarde.....	• Armgarde.....	• Printemps.....2
		• Septentrion.....	• Septentrion.....	• Eté.....
Volonté	8	• Moden'Hen.....	• Moden'Hen.....	• Automne.....
		• Keshite.....	• Cryptin.....	• Hivers.....
Progression	5	Astronomie.....	Herboristerie.....5	Conn. des danseurs.....
		Géographie.....	Médecine.....	• Démonologie.....
		Navigation.....	Poisons.....	• Harmonie.....
		Stratégie.....	• Histoires & Légendes...2	Résonnance.....

Âme Claire 1 2 Âme Noire

Bonus	<u>-1</u>	Baratin.....	Culte.....	Cryptogramme.....
Charisme	<u>9</u>	Etiquette.....	Lois.....	Diplomatie.....
Créativité	<u>12</u>	Intrigue.....	Musique :	Eloquence.....
Progression	<u> </u>	Us & Coutumes :	• <u> </u>	Indendance.....
		• Pays Natal.....	• <u> </u>	Négoce.....
		• Pays Etrangers.....	• <u> </u>	Accord.....
		Savoir-Faire :	Peinture.....	Cyse.....
		• <u> </u>	Poésie.....	Décorum.....
		• <u> </u>	Sculpture.....	Geste.....

Mélée	<u>9</u>	Dommages	<u>+1</u>	Points d'Héroïsme	<u>2</u>	Egratignures	<u> </u>	0000000
Tir	<u>8</u>	Charge max.	<u>90</u>	Points de Vie	<u>46</u>	Bl. Légères	<u> </u>	00000 -1/bl.
Art	<u>11+1</u>	Récupération	<u> </u>			Bl. Graves	<u>16</u>	000 -2/-6/-12
Emprise	<u>8</u>	Pts d'expérience	<u>36/66</u>			Bl. Critiques	<u>22</u>	0



Combat • Bonus de Corps

1



Initiative ♦ 18 Armure ♦ Type / Taille / Pot. / Initiative / Attaque / Par. ou Portée / Dommages

Esquive ♦ Sans armure : active +15 passive +9 Avec armure : active +15 passive +9

Armes	Type / Taille / Pot.	Initiative	Attaque	Par. ou Portée	Dommages
Dague			+2 +6		+2

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.

Arme de flamme

Plus sensible à la peur



Avantages

Enthousiasme (3) → +1 Act
Sensible (3) +1 Cré
Charismatique (3) +1 Cha
Aide de la magie (3) +1 Mag



Flamme Claire

Défauts

Sauvage (3)
Vagabond (2)
L'Étranger (1)
Réputé mort (4)
Amoralisme (1)
Sensibilité (4)

Flamme Noire

Corruption

Points de Perfidie 6

Points de Ténèbre 11

Corps :

Esprit :

Âme :

Saisonins

Possessions & richesses

Compagnie



Kunu :

Les premières secondes dans le jardin de l'Empire de Keshe ont été un enchantement. Malgré la décrépitude des lieux, la nature avait repris ses droits en beauté et en ordre. D'imposants arbustes épineux se rangeaient élégamment en une arabesque géante. Les massifs de fleurs disposés en terrasse illuminaient les lieux d'un majestueux dégradé d'or et de rubis. De multiples fontaines rassemblaient leurs ruisseaux en une mare paisible, partiellement couverte de nénuphars et de lotus aux couleurs improbables.

Savourant chaque pas dans les herbes hautes, tu t'enfonçais rapidement dans la végétation, pour ne bientôt plus percevoir aucune trace d'activité humaine autour de toi. Seul le chant mélodique d'un oiseau t'accompagnait. Il semblait réciter une incantation au soleil, si cruellement absent de cette ville damnée. Tu souhaitas brièvement voler mais la fatigue eut raison de tes velléités et tu t'assis au bord de la mare, le regard perdu dans ses reflets étrangement chatoyants.

Alors pour la première fois depuis que vous aviez quitté les chemins boisés d'Urguemand, tu t'endormis sans réserve aucune et sans angoisse.

Tu rêvas de ton immense forêt natale, et de ses habitants, t'accueillant en héros. Les arbres étaient d'un sublime noir velours, chacune de leurs aspérités scintillant de magie et de perfection. Les animaux s'assemblant autour de toi étaient également d'un noir de jais et en tout point parfaits. Une tristesse immense t'envahit lorsque ton regard se porta vers les cimes et que tu vis ton oeuvre inachevée, les futs des arbres se terminant à peine en une esquisse. Si peu d'arbres, tu n'as pu ramener que si peu d'arbres avant qu'on ne t'arrache ton outil, ta Flamme ! La musique commença alors, si douce d'abord, puis entêtante et envoûtante et tu compris que ton frère d'armes était parvenu à rassembler son orchestre au pied de ce qui serait le joyau, la Gemme du Point du Jour de ce nouveau Royaume Parfait des Abysses. Tu regrettas de n'avoir réussi à planter plus d'arbres, créer plus de vie dans la ténèbre, car tu savais qu'aucun de tes frères ne pensait à autre chose qu'à son Art. Les terres noires du royaume étaient déjà couvertes de palais somptueux, de temples magiques, de tours majestueuses, tous inertes et minéraux. Le peuple du royaume serait comme toi, créature de ténèbre vivante et pensante, mais aucun n'égalerait la simple perfection que la Dame du Printemps, et les Muses avant elle, avaient donné aux innombrables créatures des forêts et des champs.

Tu regardas tes mains d'obsidienne, si faibles maintenant que ta Flamme avait regagné la surface. Levant les yeux voilés de larmes de ténèbre, tu vis ton propre reflet endormi dans les hautes herbes, vertes, si vertes. Si proche, séparé de toi par la fine membrane que tu sentais entre toi et la Flamme depuis qu'on te l'avait reprise. Tu tendis la main vers lui...

Tu t'éveilles en sursaut au toucher froid et visqueux d'un court tentacule noirâtre sorti de l'eau. La chose sent ton mouvement de recul et bat immédiatement en retraite, semblant cependant rester juste sous la surface pour t'observer attentivement. Dans l'eau, tu ne vois que ton reflet noir et triste, si triste.

Au dessus de toi, l'oiseau-poète chante furieusement, presque féroce. Le chant devient cri perçant, aigu, vrillant tes tympans, faisant vibrer chacun de tes muscles et de tes os. Tu lèves les yeux vers le cri et tu as à peine le temps d'apercevoir un oiseau de rubis, véritable joyau vivant, reflétant la chiche lumière du jour en une multitude de lueurs rouge sang, lorsque les lueurs rouge se concentrent autour de son cri et fusionnent en un arc de lumière aveuglante pulvérisant ton reflet sur l'eau.

La douleur était aiguë, exquise, et vite disparue, laissant une absence pulsatile en lieu de ta main droite. Non, non, pas maintenant, pensas-tu. Il est si proche, ma Flamme est si proche. Tu

t'élanças vers ton reflet et sentis la membrane se rompre, fragilisée par le cri de lumière.

Soudain paralysé par une douleur violente à la paume droite, tu vis ton reflet surgir de l'eau, créature noire obsidienne te ressemblant trait pour trait à l'exception du bras droit, s'interrompant en un moignon à hauteur du coude. "Je t'en supplie, écoute-moi, ne laisse pas l'oiseau me détruire, la Forêt a besoin de toi !" cria le démon avec ta propre voix en s'approchant de toi. Au dessus de vous, l'oiseau reprit sa mélodie de colère.

Que fais tu ?

Il a l'air aussi choqué que toi de te découvrir, en couleurs et à la surface de l'Harmonde.

- Parle à l'oiseau-rubis, dis lui que tu ne crains rien de moi! Notre forêt t'attend mais aucun de nous ne pourrait la sauver seul!

Effrayé par le chant de plus en plus strident, il s'approche de toi et effleure ton avant bras de sa main valide, et tu sens le tatouage de corbeau prendre vie. Mais ce n'est pas une métamorphose qui s'opère... Une corbeau noir profond, presque une ombre compacte de corbeau surgit de ton avant-bras et s'élance vers l'oiseau rubis.

Ton reflet te regarde avec étonnement
- Ce que nous pourrions créer ensemble dépasse l'imagination, si seulement tu me laisses partager ta Flamme !

Il garde la main sur ton bras, et tu y perçois un fourmillement froid. Ton bras semble scintiller d'une lumière noire alors que le sien s'éclaircit, comme si vous vous fondiez en une seule entité.

Tu vois sans voir, cette Forêt inachevée, ta forêt natale, peuplée de tes créations... sublime, parfaite... et à l'abri de la folie des mortels ravageant la surface de l'Harmonde de leurs guerres. Tu vois sans voir le corbeau repousser l'oiseau-rubis, échapper à ses cris rouge sang.

Tu vois sans voir, tout le jardin qui t'entoure par les yeux du corbeau, et la ville au delà, accessible et bien moins effrayante. Simplement une autre forêt de pierre, qui ne demande qu'à être réveillée.

Mais partager ta Flamme avec un démon, créature abjecte et corrompue par essence....? Que resterait il de toi ?

Quel est ton choix ?

note du MJ, qui aime Faust mais qui voudrait que tu fasses un choix libre et éclairé tout de même :

si tu choisis le démon, impact majeur en terme de roleplay pour faire gober une explication de tes mega pouvoirs bonus a tes compagnons, ou, si d'aventure tu décides de leur dire la vérité d'emblée, pour les convaincre de ne pas te tuer.

si tu refuses l'alliance, tu auras quand même eu pas mal d'infos, et il ne te sera fait aucun mal
niaaaaaahaahaahaark.
:)



Cire Hill <cirehill@gmail.com>

Agone

dorota.mikolajczyk@free.fr <dorota.mikolajczyk@free.fr>
A : Cyril <cirehill@gmail.com>

4 juin 2012 17:34

Voilà voilà.

A demain

De: "Cyril" <cirehill@gmail.com>

A: "Dorota Mikolajczyk" <dorota.mikolajczyk@free.fr>

Envoyé: Lundi 4 Juin 2012 16:17:27

Objet: Re: Agone

Salut Do,

Je pourrais avoir les articles suivants :

Courrier Keshite = torchon polémique

Disparition de Gemme du Point du Jour ! Au moins 5000 âmes emportées par la noirceur. L'Empire déclare la Guerre contre la Terreur.

Les troupes se préparent à entrer en Province Liturgique

Gemme du Point du Jour, cité joyau du désert a été intégralement emportée par la noirceur (sorte de maladie attaquant les bâtiments des grandes villes de l'Harmonie), avec ses habitants. Des preuves de l'implication d'une arme de destruction massive mise au point par la Province Liturgique auraient été retrouvées sur place. Un contact à l'Ambassade keshite d'Abyrne aurait confirmé l'implication des Liturges.

Le reste de l'article est de la propagande anti-liturge et pro-Keshite.

Art et Conjuraton = journal de conjurateurs amateurs éclairés d'art

Gemmes volées au Musée Minéralogique ? Le Cryptogramme Magicien dément.

3 gemmes anciennes mais de peu de valeur (Améthyste, Rubis, Emeraude) ont été dérobées il y a quelques semaines au Musée Minéralogique. Les Mages du Cryptogramme prétendent ne pas s'y intéresser car il ne s'agissait que d'objets d'art sans valeur magique. Les indices retrouvés sur place par l'enquêteur envoyé par l'assureur du musée orientent vers un voleur poilu et non démoniaque.

Faut-il tuer les Harmonistes ? Polémique Urguemande

Urguemand est secoué par les attaques de pestilence ayant lait disparaître plusieurs bâtiments des grandes villes, dont une partie des Mille Tours de Lorgol. Ces bâtiments étaient les plus anciens, les plus ouivrages et les plus riches en Eclat (matière magique ancienne). Des sources influentes mais non identifiées ont attribué ces attaques aux Harmonistes du Decorum et de la Cyse, et donc aux Harmonistes en général, qui se serviraient de l'Eclat contenu dans les bâtiments pour leur quête de pouvoir. Plusieurs Harmonistes ont été lynchés et des primes sont offertes pour toute capture. L'article s'interroge sur la réalité de telles accusations, regrette que de si grands talents artistiques disparaissent, mais rassure ses lecteurs sur l'impossibilité de priver Abyrne de ses artistes et Harmonistes. Suit une longue réflexion philosophique sur le pouvoir corrompue de l'Art.

Une visite chez Septime Tétrade, Advocatus extraordinaire

Donne l'adresse du célèbre Advocatus Diaboli, spécialisé en connivences (signature de pacte entre conjurateur et démon) de haut niveau et grand amateur d'art lié à la conjuration. L'article parle surtout de sa collection de grimoires et d'objets d'art démoniaque (si ça existe !). L'interview mentionne que les affaires ralentissent en raison du faible temps d'ensevelissement, et un soudain intérêt des démons pour les objets d'art.

Emprise en Abyrne = journal du cryptogramme magicien

Que craint l'Empire de Keshe ?

L'ambassade keshite refuse depuis peu l'entrée à tout membre du cryptogramme magicien. Le journal lait le lien avec un vol de Danseurs commis il y a peu à l'Ecole Lorniste du quartier du Lierre.

Les Mille Tours de Lorgol désertées

Attentes par la pestilence, et après des centaines de disparitions, les Mille Tours, ancienne construction magique autour de laquelle s'est bâtie la ville de Lorgol, se sont vidées de leurs habitants.

La Croix et la Chapelle = journal extrémiste du quartier liturge

Calomnies et attaques : trop c'est trop !

Keshe et Urguemand accusent la Province Liturgique d'avoir déclenché les attaques de noirceur et de pestilence, c'est une nouvelle manipulation des hérétiques visant à déstabiliser la Sainte Foi et à envahir la Province. Les armées Liturges doivent répliquer et en finir avec ces voisins impérialistes et athées.

Notre entretien avec le Primat Liturge : "En finir avec les Abominations"

L'armée liturge est prête à détruire les hérétiques des royaumes environants, et notamment à mettre fin à l'omniprésence des non-humains, des mages et des harmonistes, tous des abominations réprouvées par la Sainte Foi.

Fermeture des frontières Sud : avant ou après l'invasion ?

Où le journal regrette l'attentisme du Primat liturge qui aurait dû agir plus tôt et interdire l'accès de la Province à tous ces hérétiques d'Urguemand qui ont propagé des rumeurs calomnieuses !

Bâtir = journal des architectes de l'Equerre

Le Remède à la Pestilence : un contrat signé à Lorgol

Une équipe d'architectes aurait trouvé des sorts de protection et les a vendus très très cher au Conseil de Lorgol pour protéger les Mille Tours.

La Maison de Force d'Abyrne repousse une nouvelle attaque.

Une clinique aliéniste abymoïse a déjà été attaquée par deux fois par la pestilence et n'a pas été emportée par le mal : il s'agit pourtant d'un bâtiment de peu d'importance, de peu d'histoire et n'hébergeant que des fous. Les architectes s'interrogent et attendent des réponses de l'Equerre abymoïse (branche quelque peu dissidente et mal considérée).

La Compagnie de Krimhilde : aux racines de la légende

Où le journal revient sur un épisode oublié de l'histoire naine, une fabuleuse bataille autour d'un lac au fond duquel se serait trouvée la Source du pouvoir des Dames des saisons...

Merci.

Cire