

XP: Caract Niv sup x 6 / nuel compétence = 30
Compét Niv sup x 2 / I = percept + agilité + bonus arme + bonus corps + 100

Nom • Terion

Peuple • Kinstaur

Sexe • M

Age • 38

Poids • 191

Taille • 2,40

Date de naissance •

Jet de vieillesse •

TAI +1

Mouvement • 4

Occupation •

ARGOS JB

ARAX = Jé

Origine •

Abyrnes



Flamme Claire 1

Flamme Noire 0

NS x 7

Corps Clair 3

Corps Noir 1

Bonus 2

Force 11

Résistance 12

Agilité 6

Perception 6

Progression

Armes :

- Corps à corps 2
- Contondantes
- Perforantes
- Tranchantes 10
- Bouclier
- Trait
- Cornes 5

Esquive 8

Acrobatie

Athlétisme 2

Equitation

Escalade

Natation

Camouflage

Déguisement

Discretion 4

Fouille

Chirurgie

Premiers Soins

Chasse

Survie 4

Zoologie

Jeu

Passe-passe

Serrurerie

Vigilance 5

Esprit Clair 2

Esprit Noir 1

Bonus 1

Intelligence 6

Volonté 6

Progression

Langues :

- Armgarde
- Septentrien
- Moden'Hen
- Keshite

Astronomie

Géographie 3

Navigation

Stratégie 2

Alphabets :

- Armgarde
- Septentrien
- Moden'Hen
- Cryptin

Herboristerie

Médecine

Poisons

Histoires & Légendes 3

Saisons :

- Printemps
- Eté 5
- Automne
- Hivers

Conn. des danseurs

Démonologie 8

Harmonie (onyxium) 3

Résonnance

Âme Claire 2

Âme Noire 0

Bonus 2

Charisme 5

Créativité 5

Progression

Baratin 2

Etiquette

Intrigue 1

Us & Coutumes :

- Pays Natal 3
- Pays Etrangers

Savoir-Faire :

-
-
-

Culte

Lois 4

Musique :

• Tambour 10

•

•

Peinture

Poésie

Sculpture

Cryptogramme 1

Diplomatie 1

Eloquence

Indendance

Négoce

Accord 9

Cyse

Décorum

Geste

Mêlée 7

Tir 6

Art 5

Emprise

Dommages +8

Charge max. 230kg

Récupération 8

Pts d'expérience

Points d'Héroïsme

2

Points de Vie

83

Egratignures

Bl. Légères

Bl. Graves 27

Bl. Critiques 41

0000000

000000 -1/bl.

000 -2/-6/-12

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

Attaq = arme + mêlée + bonus corps (18+100) Dégats : ataq - esquive + dommage arme

Parade " " " (18+100) + charge

Combat • Bonus de Corps

2



Initiative ♦ 16 Armure ♦ Type

Malus

Protection

Esquive ♦ Sans armure : active +14 passive +6 Avec armure : active +10 passive +2.

Armes	Type / Taille / Pot.	Initiative	Attaque	Par. ou Portée	Dommages
Hache géante	+2 mm	+8 14	0 +18	-1 +17	+20
Corne		-1	0		+13
Hache double		+1	0 +		

Manoeuvres

Modificateurs

Dissuasif

Assommer
Coup assommant
Désarmer
Briser une arme
Tenir en respect
Presser le contact
Init : -1. Att : -2. Dommages +5 si arme contondante
Init : -1. Att : -5. Dommages : /5. Avoir une arme contondante.
Dommages : réduits à 0
Att : +1. Avoir une arme de TAI supérieure à celle ciblée.
Dommages : -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. Dommages : +3+TAI+MV. Avoir MV mètres d'élan.
Dommages : +3+TAI+TAI (monture)+MV (monture). Avoir une monture et une arme de TAI +1 ou plus.
Déf : -8. Dommages : +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. Dommages : /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. Dommages : réduits à 0. Avoir une arme à une main.
Init : -2. Att : -4. Avoir une arme perforante.
Dommages : 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.

Pleine attaq I+1 att+3 domm+2
Ner de fer: Pas d'attaq déf = +BD + dég à arme.
Embrocher (corne) I-1 att+2 déf -1 dommage +5

12 lee = force + 2 x Ag

Jeu de défense :

Point de sorts = 81

Utilisation de l'onyxium: VOL + Harmonie (spécia onyxium)

→ Corps sain: seuil 15 Noireur max = 9
élimine tous les CE, résiste aux poisons et aux
méd. - Resist +10

→ Cornes acérées: ^{seuil 15} cornes effilées (lames rasoir) +10 dommages

→ Détection ténèbre: seuil 15 - Noireur 7
si approche démon: cornes noircissent + piqure de nuque
localisa^o dans Soma

→ Régénération saine: seuil 15 - N. Max = 6.
le corps se régénère ap. 5 min de repos de l'heure
récup points de vie (= 10 - Noireur) du combat

→ Destruction ténèbre: seuil 20 - NN = 5.
contre un démon dom +10 - perce opacité du démon

→ Régénération Noireur: seuil 25 - NN = 5.
Points de vie = 2 (10 - Noireur)

→ Régénération sup^o: seuil 30 - NN = 4
" = 3 (10 - Noireur)

→ Forme éthérée: seuil 30 - NN = 6.
corps devient brumeux, passe par trou pd^o 2 tours de combat

→ détection perfidie: s 30 NN 3.

→ télépathie s 30 NN 3. portée vol x 100 m.

Tambour Dégât des armes s 15. 1 uile pd^o 1 mn.
abandonne son arme qu'il pense abîmée

Natamore: s 20. 1 uile durée instantanée
la cible veut en découdre physiq^o
et a mort avec la uile la +
puissante.

le Gelsermeil s 25.
1 uile pd^o 5 tours.
1^o tour: ♥ ralenti - 2^o tour: pas ac. évidente
3^o + s'endort - 4^o: coma
5^o + arrêt du ♥.

Init = Perc + Ag + Bonus.

Bonus de charge: 3 + Taille + Nour = 8

Init : 13 AGI + Esquive : 14 *additionne marge de réussite*

Arme	Init.	Att.	Def.	Dom+BD	TAI
HACHE DOUBLE	17 +1	20	18	20	
CORNES	12	14		29	
Epee Gante	+2	0	-1	+12	
Epee Gante	+3	+1	+1	+8/TC	
Grues	-1	0		+13	
hache double	+1	0	-1	+8	+1

Monture :

Caractéristiques :

RÉS	FOR	AGI
PER	MEL	EMP
ART	TAI	MV
BD	PdV	SBG
SBC		

Compétences :

	/	
	/	
	/	
	/	

Notes :

◦ Équipement ◦

Bottes Armure Cuir & Métal Ganture Gobelet briquet corde dom
Garde - accollette - courtes -
Encre noir 1.
Hache double améliorée par ARGOSS
Embrocher init -1 / def -1 / att +2 / dom +5

◦ Armure ◦

Type : Cuir & Métal
Veste -2 (Agil) +4 Protec
Pant -4 / 7
Gant -6 / 8
Protection :
Malus :

◦ Saisonins ◦

Encarné: dégât come + Bonus charge
Néologie Niveaux

◦ Flamme ◦

◦ Bienfaits ◦

Recup 6 pts vie / 12 h sommeil

◦ Avantages ◦ (x10)

4 - Maître d'Armes de la Baronnie de Stélie
1 - Célèbre car a sauvé 2 de l'effe de malédiction
1 - Renégat
6 - Botte secrète (Double Phoenix) se bat 4 fois plus
adversaires / compte d'énies d'qui avec
ms les fappe tou prb m tant de dom

◦ Défauts ◦ (x5)

Personne à charge (2)
Emporté (2)
Insensible à sculpture (1)
Vette
Gros dormeur (2)
Phobie du Feu (1)
Démon vengeur noir 1 (1)

◦ Peines de Ténèbre ◦

Points de Ténèbre

34

Noirceur

1

DIABLOTIN FARCEUR

◦ Peines de Perfidie ◦

Points de Perfidie

21

Couvert de l'ère sombre de



Diablotin farceur : -
est sorti de ma propre ombre

force 0	perc 1	Ag 0
intell 1	Vol 1	char. 0
Resist 1	Crat 1	Taille - 2

10XP

- Peut appeler Démon du 1^{er} cercle : Les OPALINS
avec des encres spéc. → ouvre portail des abysses
→ nient s, tème en échange d'1 contrat (= la conivence)
→ jet de conjuration. b devant avocat du diable
(b advocatus diaboli)

10/10/06

AGONE 1

- Partons avec caravane vers Désert de Kesh (pr. d'orchestrer un danseur)
ville gemme du point du jour. par mission bien payée.
Rencontre éminence grise devenue trobadar ~~NaiP~~ NaiP
(avait t. les secrets / connaissances de H. art monde)
avec garde du corps beduin = femme cœur de desert Kesh
= Antinea

faisons pause oasis de l'aube éternelle.

Arrivons à l'oasis La Dame de l'été qui accompagne
Negrime Conseur, Nathi Lutins, retrouvons Argos Nai
accompagné de 5 Belants qui ont été appelés par tambourin
de la Dame. Sommes attaqués par des ombres = manifesta^{on} des
dunes fantômes.

18/10/06 - Traversons les dunes & Gemme. La magie ne peut être utilisée,
les sorts sont inversés. Nous faisons attaquer par 80 cavaliers
noirs. que nous détruisons. Les saisonniers non de l'été
peuvent éviter une guerre (1) dame de l'été et les autres dames
Il y avait une arme dans la ville de gemme - l'éminence grise
aurait envouté la dame de destruction massive.

31/10/06 - Parvenons à rentrer dans la ville gemme par les égouts, traversons
une mine. Antinea avait été la Reine de la Ville
Elle veut libérer son peuple en détruisant l'âme de la dame de
l'été.

Negrime décide héroïquement en tuant l'éminence grise
d'un coup d'épée en plein front.

Antinea tuée par F. de l'été. Les saisonniers de l'été ont
massacré la créature vivante sauf nous qui nous étions
bien cachés. - La dame de l'été voit Argos et Nathi
par empathie.

15/12/17 - Approchons des monts argemans / draconien.
nous sommes poursuivis par troupe de minotaures. Nous barricadons
dans fort où trouvons une affiche où sommes déclarés capables
des meurtres du burgestre, son assistant, prêtre, ... du LoROC,
fort de l'automne

Participants :		Sujet :	
Lieu :	Date :		
	Heure :	N° page :	

26/2/7

- Un certain minotaure ARAX se propose de nous aider
apprenons q le fort est vide depuis 15 ans que cela semble être depuis
de très très mois - Nous savons 8 minotaures qui nous aident
les autres passent par siphon - on entend une armée marcher
→ l'armée de l'hiver arrive - Selon décrets 3 lettres de
commanditaires qui demandaient de nous attaquer, attraper
- Sortons du fort par le siphon, rencontrons armée de l'hiver
+ tunnel vivant - Descendons la escalier où se trouve
le ligoté devant bloc de glace avec être dedans
et nommé cascade nous dit q les élus qui ont tenu la
guerre - Nous dit q ds la glace se trouve un dragon Noir
aux ordres des muses (dieux du monde)

6/3/7

Comptons q c'est la dame de l'automne qui nous a manipulés
par de cingler son dragon -
C'est ARAX qui avait passé un contrat avec la dame,
l'empêcher de tuer le dragon, ne peut pas mais
apprend que toutes nos flammes se connaissent déjà
depuis la 1^{re} guerre des déans qui a cessé grâce au
sacrifice de nos êtres - Les dames ont besoin de nous pour agir
Pourt Fidèle est le centre d'énergie, le Nexus.
Repartons du tunnel, l'armée est dévastée par la guerre
des saisons - Le temps est passé + vite q dans le tunnel.

17/4/7

- Rencontons l'elfe exorc Brigitte dans village se faisant
massacrer par 3 minotaures. Teifon leur a ordonné de cesser
et de fuir vers Lorgel / Apparemment Teifon et Arab peuvent
diriger l'armée de l'été / Cul ne pourrait diriger le dragon et
Arges l'armée de l'hiver / Rencontons 2 robots venus chercher Arges
les faient exploser (car cœur nucléaire).

Arges améliore par la cuse ma Rahe dalle

Idées à reprendre

→ 7/5/7 → Rentrons à Lorgel - tentons d'attraper nos doubles.
pour les intégrer - Nepriène reprend contact avec ses
Indic - Le fait touffu arrive dans l'auberge,
c'est une plante exotique nous débarrassons des feus
Nepriène & Touffu - Les plantes sont sensibles au nucléaire.
Apprenons que le tableau est un portail pour se rendre à
Bourg Fidèle - passage spatio-tempo → rentrons peut-être à
Bourg F avant la gd destruction (il ya 22 ou 23 ans),
Pourrions arriver avant Dore Lune se trouve la source.

22/5/7 → Traversons le tableau - nous retrouvons à Bourg fidèle il ya
2 ans avant q. Dore Lune se soit pervertie par
le Haut diable - Arax la décapite puis veut
tuer les jeunes enfants (Argoss, le satyre, ...)
Quand Nepriène utilise la magie un écho part vers
le puit dans la clairière (nexus), descendons dans le puit
Nepriène sait que le nous ayant été partagé en 3,
le déséquilibre vient de là. Pour rétablir l'équilibre il
faudrait redistribuer la magie sur les 4 dames
puis tout sacrifier pour que tout rentre dans l'ordre.
→ Argoss, Nathi, marimal et Touffu avant la source, les 4
dames arrivent, le puit s'ouvre, y descendons, caront pour
arriver avant les dames et touchons la source
et disparaissions dedans - Nos flammes sont
redistribuées à nos nous enfants - Nepriène & Arax
ne se souviennent plus de nous.

3/4/2011 → Touffu travaille depuis 2 ans à bureau, ne se souvient pas
de tout - c. W de barrière des hurelements -
au Nanot de mortrebrume bien payé, voyage.
Ami avec maître abidach (Christiane), maître ames du baron.

Wyeth

baronne: Felicia, ~~fil~~ baron. fils aîné: Solitaire
fille ~~renée~~ et ~~le~~ ~~Luciana~~ Luciliana.

Argos
SB → travaille à ingénieur au manoir. / fait parti de la cour.

Cun
cyn → se réveille ds la chère: communauté de Lutins.
~~Bar.~~

Aras
Je
est. Capitaine mercenaire.
embauché par le baron de notebane - nous a oublié!

→ Paysage d'écume en automne, saison maudite dure 1 mois
(les autres 4) - Le jour de l'équinoxe de automne →

→ Le baron décide d'organiser un bal masqué, invite sa cour et les notables
sommes tous invités → En tant que saisonniers, n'aimant pas l'équi-

-noxe d'automne: jour néfaste - le pire de la saison: -

à minuit → voyons des prisonniers se sauvaient parvoins par
des ~~créatures~~ → des démons = des carmins qui s'attaquent à la
foie. avec des créatures reptiliennes. L'attaque vient d'une salle

où nous avons tous peur d'y rentrer.

Le lendemain sommes tous ^{les 4} aveuglés et brûlés par le soleil
mais pas le reste du château. Le lutin et le nain sont aveuglés
et brûlés. Le baron nous convoque ds la nuit, le reste
du château a peur de nous - Le fils du baron subi aussi le

m ~~sort~~ sort au maléfice que nous - Le Baron nous demande
notre aide afin de découvrir ce qu'il s'est passé. Nous
confié à Leginaire: son intermédiaire et espion. (à une éminence
grise du Saïre - far.)

3/5/11

(3)

Fouillons la prison d'o sont sorties les créatures
y trouvons un portail "un seul" vers les abysses.

-> 7 prisonniers ont réussi à s'évader, ~~il y avait~~

Pantomime : névrotique du baron a disparu ~~il y avait~~ port bume :

- il y avait ~~il y avait~~ des événements étranges - C pantomime qui
avait suggéré cette fête.

Arrivés en pleine nuit à port bume : tombons sur une fête qui
dure depuis plus de 48h ! tous les convives ont l'air épuisé

et à bout de souffle. Seul le propriétaire semble éveillé, joue du
violon.

Terifon joue du tambourin pour créer explosion sonore

~~certains~~ Certains convives étaient ligotés ou enpoisés.

Cours ap le violoniste qui explose, en sort un démon
que Terifon tue.

Retrouvons pantomime qui s'est perdu - a laissé un pt mot d'excuse
apprenant qu'une autre personne du château avait glissé l'idée de la
fête à Pantomime. Retournons au château car le baron veut nous

voir. Son fils est guéri depuis que le démon est t.

Les démons auraient volé notre flamme.

13/6/11 - enquêtons par découvrir d'autres lieux perturbés par.

des troubles. - ~~Légifère~~ Le 1^{er} Baron Agone avait disparu

des mit se font ~~le~~ + exécution de conjurateurs au Nord
(Nargande.)

tout mort d'un chasseur. d'arennes (quartier sud) -

Leu d'aller à Nargande. En chemin tombons sur une maison

pleine de cadavre où notre esprit se possède. Tombons sur une

ombre (démon pur qui n'a pas eu de temps d'avoir de

forme par un ~~conjurateur~~ conjurateur.) elle est tuée par le

grâce à la lumière.

14/7/11 -> Arrivons à Nargarde de nuit. par enquête sur la chasse aux conjurateurs.

Quinn est menacé par un lutin assassin. "gilde des assassins" que j'ai fait fuir. Les fils de la foi = secte des agents de cette secte liturgique ont été aperçus en ville, ont brûlé qq personnes.

22/5/12

nous retrouvons ds village où les harmonistes sont pourchassés par les liturgies - un cirque est installé & est rempli de chimères qui mangent le cœur des spectateurs, que des métamorphes qui entretiennent des cœurs ds des bocaux & avaient ordre de Kesh (dixit.) cirque de péribole de morte nuit pr récolter des cœurs purs par l'ambassadeur, des ambassadeurs seraient atteints d'1 peste noire (les cœurs seraient rendus).

Une église noire détruirait volerait des bâtiments anciens. battant et jallanforman (dixent de bonne aventure et danseurs.)

Nous empruntons la cariole du cirque - manœuvres d'armée n'est pas Kesh. Arrivons à la frontière des liturgies.

Nous dirigeons vers Abime pr retrouver le conjurateur qui nous a volé leur flamme: et rencontrer l'ambassadeur de Kesh.

Vers abime d'énormes créatures se déplacent.

Arrivons à abime: ville de corruption, un voile noir est sur les + htes tours.

5/6/12

- entrons d'abime où le cirque est connu, devons l'abandonner. et nous planquer - arrivons à auberge de "la Baronne".

Raison de fureur d'abime = où animaux chimères ont été trouvés. attaqués par peste. mais a été sauvée par église abymeuse = église chrétienne aliéniste.

Auberge des marches sans foi.

Le J.B. et Lynt vont à ambassade de Kesh pr négocier les cœurs. purement la peste.

5/6/12 Ambassade Kesh : Entinée des ~~Essences~~^{essences} semble malade
= e prince du point du jour avec plan de la ville de le des (4)
- accompagné du joriste : Tam Sisnot (a écrit lettre de circ.)
- ils ont besoin des D purs pr e maintenir en vie.
Entinée : en pointant sur sa carte de le des => déclenche arme
ultime qui est la Gemme du Point du jour (G d P du J) est en
abysse. Il ne faut pas q de Antinea disparaisse en de nu
mains. Le joriste la maintient en vie, il subit sa flamme
a été volée aussi. - Qd il fait de la magie, il pompe
la flamme d'autres magiciens.
a besoin de l'aide de Ladislav de Nedine : médecin
de la maison de force d'abime =
Tam Sisnot a volé pleins de vol danseurs. pr sauver
Antinea a payer le conjurateur avec des flammes.
Les démons réclament des flammes en échange de contrat.

Terfen et Neprière ~~et~~ vont voir (le conjurateur/advocatus : Septim Tetras)
(sistera Pierre)
L'advocatus nous donne le nom du démon qui a volé nos flammes
démon = Le Nage et nous propose de rencontrer les
personnes qui a nos flammes.

19/6/12 - Sommes attaqués par des démons envoyés par le cirque ditroit.
- Gilna -> rencontre son double malefiqu qui voulait récupérer sa
flamme.
- Terfen est en route aux Abysses, son diabolisme revient.
- Ramenas le Dr de Nedine à ambassade Kesh; Sisnot est l'ami
d'Entinée. Le Dr Nedine la sauve. - Entinée veut aller
des les Abysses récupérer Gemme du Point du jour, puis e posséder par son dhl
malefiqu.
- Rencontre démon = Stockholm un vieil ami de fe = Arax.
Se de des les abysses recherche à recréer un monde parfait flamboyant des
des abysses.

7/8/12 - Rencontres l'advocatus et les démons sosies malefiqu qui
ont volé notre flamme. puis disparaissent. Devons nous
revenir des les abysses.

- récupérons des gemmes qui sont une arme contre les démons.
- Cul-ru a fusionné avec Sandémon.
- une abalète contre les démons q possède argos tire sur lui, qui tue le démon.

- Stockholm nous attend par passer, nous conseille de ne pas manger, ni boire, ni jouer avec passeur, ne pas toucher eau du fleuve, ne pas se retourner.

- Traversons le fleuve pd. des heures, 23 semaines, Ladislav nous avait envoyé des insectes à manger pd. le trajet. Le général (arax noir) + le nain noir essaye de désarmer les abîmes des hauts diables en otant un monde parfait.

14/8/12 - finissons notre traversée, sommes accueillis par une forte ordelire et le général. Non diabolotin m'avertit qu' "Ils arrivent" et que je devrais fuir.

Les Hauts diables attaquent. Nous dirigeons vers la

Gemme du point du jour. Récupérons notre flamme

Stockholm rentre ds pt du jour, le tuons avec l'abalète

Cul-ru revient par pendre le chéographe + tambour et faire

repasser Gemme du pt du jour dans le désert de Kesh.

Ouvrons portail par revenir à Lorgol.

Un démon nous y retrouve et tue le nain. Arax Argos

Ladislav de Nedne apparaît tue le démon, et sauve

révocate argos.

Il nous dit que le Capeil des démons nous attendent pour redistribuer les flammes que nous

avons trouvées ds les Abysses.

Apparemment Ladislav était un haut diable qui avait essayé de nous manipuler par q. nos ultimes la

Gemme du pt des par déclencher une guerre ds les

abysses puis s, Amande.

Acte 5

Terrifon

Lorsque disparaît l'ombre de ton jumeau ténébreux sur le toit du palais blanc, un souvenir te revient. D'abord lointain et imprécis, tu l'identifies rapidement comme ton rêve de la nuit dernière, rêve d'une vivacité surprenante que pourtant tu avais totalement oublié, occulté, jusqu'à cet instant. Cette nuit, tu étais un autre, aux pieds des murailles d'une Cité Parfaite, sous la voûte sombre des cieux abyssaux...

...

- Plus de rythme et plus rapide, je ne vous demande pas de faire plus de bruit pour autant !

Ils ne sont pas doués, ces démons fraîchement arrivés, et jaloux des moindres faveurs que tu montres à leurs aînés, alliés à votre cause depuis plus longtemps. Vous reprenez les dernières mesures alors que le Nain vous regarde d'un air mauvais. Tu ne l'aimes pas, celui là. Il a des projets, des ambitions, et il n'hésitera pas un instant à vous trahir. Tu l' observes alors qu'il finit de modeler sa dernière création devant ton assemblée hétéroclite et tu te demandes si celle-ci aura l'heur de le dévorer et de te débarrasser de ses sarcasmes et de sa tyrannie.

Hélas, non, sans doute, il ne s'agit à nouveau que d'un bâtiment. Le Nain semble avoir délaissé pour le moment ses étranges machines volantes pour ajouter à nouveau quelques quartiers à l'immense Cité dont tu es le créateur.

Attendant le signal, tu jettes un oeil à la forme gisant à tes pieds. Du corps torturé du démon sortent deux tours carrées et aveugles, un large mur d'enceinte, des jardins et des cloîtres. Le démon te regarde, muet et implorant. Il ne savait pas, le pauvre, lorsqu'il a accepté de se sacrifier pour le Royaume et pour sa liberté, que le prix en serait une telle souffrance. Tu t'es indigné, brièvement, quand le nain a décidé de reprendre la Transfiguration aux peintres, trop lents à son goût. Ses techniques bien qu'incomparablement plus efficaces te paraissent également inutilement cruelles. Mais l'autre, votre Général, n'y a jamais assisté, absorbé par ses plans de bataille, et inquiet maintenant par le silence prolongé de la Gemme du Point du Jour.

Ta tâche serait-elle plus simple que celle du nain ou celle du Général ? Voilà plusieurs semaines que tu mènes sans relâche ton orchestre infernal, tambour battant, que tu invectives, disciplines, cajoles, d'ineptes démons pour en faire les Accordés les plus puissants de l'Harmonde. Voilà plusieurs semaines qu'à chaque nouveau battement de

tambour, une muraille ou une tour s'élève, et que la Cité s'étend et appelle les peuples des Abysses à s'unir sous l'étendard de la Gemme, à briser le joug des Hauts Diables. Ton appel à réuni une innombrable et hétéroclite population qui occupe gaiment les quartiers de la Cité et y commerce en toute liberté. Toute forme d'oppression y serait interdite, mais combien de temps ? Combien de temps faudra t il au Général ou à l'immonde nain pour se déclarer Hauts-Diabes, une fois ceux ci défaits ? Combien de temps avant que la hiérarchie reprenne ses droits, et que les minotaures redeviennent de simples gardiens d'un Royaume qui n'est rien d'autre qu'une copie, un plagiat, des Etats de l'Harmonde ?

Non, décidément, ta place n'est pas ici. Ton pouvoir ne devrait pas servir à attiser les braises de la guerre. A la première occasion, ce cadeau empoisonné qu'on t'a fait, cette Inspiration soudaine, c'est un autre qui devra la subir.

- Ho, les saltimbanques !! Si vous aviez l'immense amabilité de faire votre boulot, on avancerait un peu plus vite ici !! Tambour, si le poste ne t'intéresse plus, le Général a besoin de piétaille lignes avant ! A moins que tu préfères porter une prison ou un asile d'aliénés ? Notre dernier sacrifice souffre en silence pendant que tu revasses !!

Tu es brutalement extrait de tes réflexions par la harangue du Nain et tu ne peux t'empêcher de mugir de colère pour le faire taire. Il recule d'un pas, surpris de ta réaction, et d'un geste hésitant t'indique de commencer.

Tu frappes une première note, piano, enchaînes un roulé et après un soupir, te lances dans une phrase ternaire forte, fortissimo. L'orchestre te suit, et la vibration ne se fait pas attendre, tu la ressens jusque dans tes mâchoires crispées. La note monte, gronde, bientôt intolérable puis inaudible, et vient le tremblement de terre. Tu relaches les baguettes et respires enfin. Devant toi, la Transfiguration opère.

Le corps du démon est soulevé d'un spasme, puis emporté comme par une violente bourrasque, alors que nul vent n'est perceptible. Ses formes et ses couleurs se confondent un instant avec le ciel abyssal, noir de jais, avant d'exploser en une myriade de d'étincelles. L'espace semble se déformer, la terre noire jaillit du sol et s'étale, créant une immense surface nouvelle dans la Cité. Les étincelles se déposent, telles de minsucules briques, esquissant les contours du bâtiment. Ce sera encore long. Tu entends la lente plainte du démon démembré, mais vivant son étrange vie dans chacune des particules composant le futur bâtiment. Demain, il se taira, subjugué par l'immensité qu'il sera devenu. Aujourd'hui, il souffre, mais la création est sublime.

Demain, tu rendras la Flamme à son porteur légitime. Demain, ou un autre jour.

1974 → 30 ans ^{sont} passés. J'ai aidé à reconstruire les bâtiments
grâce aux bombes, fait partie du conseil des déans.

Auons mission de transporter en è dangereux (Népricère
qui est emprisonné de une boîte magiq.) Argos le libère
lombes sonnes au Nord sur Barquise, tombons à l'eau

puis nous retrouvons sur bateau Orgue magique qui
semble voyager ds le temps, le bateau est fait d'un
bois en état. vestige de la Flamboyance. Le bateau est
habité par un cirque qui était à l'orgol il ya 30 ans
quand les adresses ont volé les tours de l'orgol.

Argos et Arab apprenant que le bateau est fait d'éclat.
les 2 semblent enivris par qq chose de magique.

Découvrons un organiste au bas du bateau avec une
tourneuse de partitions, cette dernière crée les partitions.

L'organiste semble contrôler le temps de adime.

le 27/8/17: Népricère parvient à retirer la perfidie au capitaine
nd-qq heures. Nous explique que nous serions
à l'o. de la ville. "La Nouvelle Flamboyance." serions

des légendes. Le bateau s'appelle le "bateau Orgue"
il était là par établir un équilibre temporel entre
et les régions de Amonde. Quelqu'un a volé une
pièce du bateau (une lentille) ce qui empêche le bateau
d'être autonome, il a fallu raporter des claviers et
un tourne page. Les partitions originales ont été modifiées
régulièrement.

Arrivons à La Nouvelle Flamboyance créée par "l'architecte".
qui serait peut être Kure. Le phare de la ville serait
la pièce manquante du bateau.

Argos fait une diversion en faisant bouger une statue
géante. Nepheria rend invisible le bateau et moi avec le
tambour fait voler le bateau jusqu'au phare par voler la
lentille = pièce manquante du bateau. Monna nous envoie le
dragon pr nous empêcher de voler la lentille car c'est bien lui
l'architecte de cette ville. Nepheria lui propose de ralentir sa
ville et de la cacher avec un brouillard magique par qu'elle
est le tps de se resynchroniser avec le reste de l'Arctonde.