



« Un autre son de cloche »

Au cœur de l'horloge

Convention Montagne de jeux 2026

[Nom de l'auteur]

Scénario

Table des matières

Tableau récapitulatif	2
Présentation	3
Préambule	5
Introduction.....	7
Rencontre avec Judith de Calix.....	9
Voyage vers la tour de l'horloge	14
La salle des portes	18
La salle du jeu	21
La salle des statues	23
La salle du labyrinthe.....	25
Le fond du terrier.....	27
Les PNJ.....	29
Les PJ.....	36
Annexes	44
Annexe 1 – Message de Judith	45
Annexe 2 – Inscription linteau	46
Annexe 3 – Enigme de la salle des portes	47
Annexe 4 – Inscription salle du jeu.....	48
Annexe 5 – Plateau et pièces du jeu.....	49
Règle du jeu	51
Annexe 6 – Pictogrammes du piédestal du jeu	52
Annexe 7 – Inscription salle des statues.....	53
Annexe 8 – Enigme labyrinthe.....	54
Annexe 9 – Plan du labyrinthe.....	55
Annexe 10 – Fiches PNJ	56
Automates Enseignes	56
Chevalier Léporide.....	57
Stigrodakon.....	58
Annexe 11 – Fiches PJ	59

Tableau récapitulatif

Nom du jeu et sa version	Agone
Nombre de caractères	47 407
Nombre de pré-tirés	8
Annexes supplémentaires	P.44 et suivantes
Pages où trouver les ambiances sonores	P. 3, 7, 11, 23, 28-35
Pages où trouver le son d'une cloche	P. 16-27
Pages où trouver un lapin	P. 7, 11, 27-28

Présentation

Le scénario présenté dans ses pages utilise le système de jeu Agone. En revanche il est parfaitement adaptable à d'autres univers en modifiant les fiches de personnage à cet effet. Un rappel de l'univers du jeu est mis en préambule au scénario pour redonner du contexte.

Un certain nombre de lieux, d'énigmes et de personnages sont grandement inspirés de l'Alice au Pays des Merveilles de Sir Lewis Carroll. Le thème « Un autre son de cloche » a été abordé sous l'aspect des douze coups qui rythment le scénario, chaque coup de cloche apportant une ambiance plus sombre, plus froide, plus oppressante. Le lapin est présent de plusieurs manières : on le retrouve dans les accessoires de certains personnages (la patte de lapin de Lahire, le manchon de fourrure de lapin de Judith de Calix) mais également sous la forme du chevalier Léporide (de leporidae : le nom latin du lapin) dont les deux épées reprennent l'idée des dents de lapin. On peut également le voir sur la porte qui mène à cet ennemi.

Le scénario est rythmé par une horloge qui sonne toutes les 20mn. Si les joueurs et joueuses n'ont pas vaincu le boss final avant le douzième coup la partie est perdue et leur âme appartient au Masque. Le noir se fait et c'est la fin. Le compte à rebours commence dès lors qu'ils et elles ont lu le message inscrit sur le linteau de la tour de l'horloge, le premier coup sonne alors. Il se termine quand commence le combat contre le chevalier Léporide.

Les joueurs et joueuses doivent traverser quatre salles et en réussir les épreuves dans l'ordre de leur choix. Une fois ces épreuves réussies une nouvelle porte apparaît, elle les mène à l'antagoniste final.

L'ambiance musicale trouvée est la playlist « **Minor Key Baroque Music** » que l'on peut trouver sur Spotify, elle est composée de pièces de Bach, Vivaldi, Haydn, Haendel, Rachmaninoff, etc. Les musiques des trois scènes de combat sont *Une nuit sur le Mont Chauve* de Mussorgsky, *L'inverno* de Vivaldi et *Souvenir de Florence* de Tchaikovsky. Chaque PNJ a son propre thème musical.

Deux personnages peuvent servir à apporter des indices aux joueurs et joueuses : **Léandre de Légiopolis** et **Néopte Juvénon** (voir description en **p.31-32**)

Les illustrations de ce scénario ont été générées par différentes IA.

A la fin de ce scénario on peut retrouver toutes les annexes permettant de jouer.

Préambule

Genèse et histoire de l'Harmonde

Aux temps anciens, l'Harmonde fut le théâtre de drames cosmiques impliquant les Éternels, dont les traces ne subsistent plus que sous forme de légendes fragmentaires, étudiées par les Éminences grises.

L'Aube des Temps

À l'origine, les premiers Éternels furent les quatre Muses : Orphèle, Cysèle, Nuence et Stance. Elles créèrent l'Harmonde en quête de Perfection, accompagnées des Excellences, et fondèrent des lieux parfaits protégés par des Merveilles. Insatisfaites, elles tentèrent d'atteindre l'Ultime Perfection par un rituel qui échoua. De cette tentative naquit une cinquième entité, rebelle et dominatrice : le Masque, décidé à régner sur le monde. Le Drame commença.

Le Zénith

Le Masque engendra Diurne, incarnation du Jour, et Noxe, incarnation de la Nuit. Diurne illumina l'Harmonde et donna naissance aux Lueurs, êtres de pure lumière. Lorsque Noxe s'imposa, son ombre creusa les Abysses. Corrompu par le Masque, Noxe devint l'Ombre, et les Démons apparurent. Le Masque créa ensuite l'Homme, être intelligent et manipulable, centre du Drame. En réponse, les Muses firent apparaître Janus, chargé de réguler le monde et d'énoncer les Sentences. La première Sentence provoqua la naissance des Saisons et de leurs Dames, ainsi que des saisonins, répartis en douze espèces liées aux Décans. Leur rivalité déclencha la Guerre des Décans, tandis que le Masque étendait son influence sur l'humanité.

L'Agonie

Le Masque s'allia de plus en plus à l'Ombre et aux Démons. Pour rétablir l'équilibre, Janus permit l'alliance des Muses avec Diurne. Les Muses conçurent alors l'Inspiration, lien entre elles et les êtres de l'Harmonde, et obtinrent l'aide des Lueurs. Une guerre totale éclata : Lueurs et hommes fidèles aux Muses affrontèrent Démons et hommes soumis au Masque. Le chaos ravagea l'Harmonde. Affaiblies, les Muses se sacrifièrent en accomplissant le Rituel de l'Inspiration, créant les Flammes et le Centresprit, foyer spirituel irradiant le

monde. Les hommes devinrent Inspirés. Le Masque fut défait, les Démons rejetés dans les Abysses, les Lueurs et les Muses disparurent.

La Flamboyance

Un âge d'or s'ouvrit. Les hommes Inspirés créèrent des œuvres prodigieuses, dont subsistent des vestiges comme les Mille Tours de Lorgol. À leur mort, leur Flamme devenait un Génie retournant au Centresprit. Les humains sans Flamme étaient appelés Ternes. Janus, dernier Éternel majeur, punit Diurne et l'Ombre en les enfermant. Le Jour et la Nuit subsistèrent sans leurs incarnations. Le Masque, tabou et non reconnu comme Muse, resta tenu à distance.

L'Éclipse

Le Masque revint par la ruse. Il séduisit la Dame de l'Automne, lui promettant la suprématie de sa saison. Ensemble, ils provoquèrent l'Éclipse : le Centresprit fut voilé, rompant le cycle des Flammes. Les Flammes se fragmentèrent : les Inspirés suprêmes devinrent des Génies errants, les Ternes se multiplièrent, certains morts exceptionnels devinrent des Revenants, et l'Inspiration se cristallisa en Éclat, base de la magie mortelle. L'Harmonie entra dans un Crépuscule permanent, un Automne dégradé. L'Automne devint saison maudite, tout comme ses peuples : drakoniens, morganes et pixies.

Le Pacte des Décans

Pour sauver l'Inspiration, Janus conclut un pacte avec les Dames des Saisons. Les Décans furent redistribués (un seul pour l'Automne). Les saisonins reçurent la Flamme. Janus institua le Conseil des Décans, composé de neuf saisonins chargés de préserver et transmettre les Flammes. Les Éternels se retirèrent alors du monde.

Époque actuelle

Le souvenir des Muses et du Masque s'estompa. Les derniers Inspirés œuvrent à préserver les Flammes, à créer des Arts magiques, et à restaurer le lien avec le Centresprit, dans l'espoir de faire renaître les Muses. Mais les Flammes s'épuisent, les Génies se raréfient, et la menace du Masque demeure.

Introduction

Les joueurs et joueuses de ce scénario font partie de la célèbre compagnie de mercenaires du Chardon Blanc. Cette compagnie bien que petite a acquis une solide réputation au fil des années au sein de l'Harmonde. Aucune mission ne lui fait peur si la paie est assez conséquente. Hétéroclite, improbable mais diablement efficace, elle engrange les succès et ses histoires sont contées à travers les tavernes et les auberges par les bardes désireux de s'attirer les faveurs du public.

Elle vient justement de terminer une mission d'escorte, relativement tranquille, qui consistait à accompagner une caravane de lutins marchands de Sombreçonge en République Mercenaire à Abyrne dans les Provinces Liturgiques. Et en dehors de quelques échauffourées et d'une dure tempête dans les monts d'Ocrelune le trajet s'est bien déroulé. Nos mercenaires sont donc tout naturellement en train de dépenser leur argent durement gagné dans une taverne huppée du Quartier des Vices : Le Repos du Galant, quand leur parvient un message apporté par un nain portant une livrée de valet rouge et noir.

[Ambiance musicale] *Neptune, the mystic de Holst*

[Description – Lahire] *Son habit est composé d'une veste rouge portant des liserés noirs et or sur l'encolure, les bords de la veste et des manches. En y regardant de près on peut distinguer un motif de cœur couronné dans le liseré. Il porte des culottes bouffantes avec les mêmes liserés que ceux de sa veste mais rouges et or. Il arbore sur sa tête un chapeau rond sur lequel est plantée une plume de coq rouge. Ses bottes sont en cuir de très bonne qualité. Son visage est couvert du front jusqu'à la lèvre supérieure d'un masque doré avec une expression perplexe, et il arbore une longue barbe noire tressée et décorée de perles de corail rouge. À son poignet on peut voir une chaînette dorée d'où pend une patte de lapin blanc qu'il manipule de ses mains gantées de cuir. Ses culottes, son chapeau, ses bottes et ses gants sont noirs.*

Il tend une enveloppe, de papier de qualité, fermée par un sceau de cire représentant un cœur couronné... Il ne parle jamais et ne réponds que par des gestes évasifs si on le questionne. Ses yeux marrons sont remplis d'intelligence.

Voici le contenu du message (***voir annexe 1***) :

« Chère compagnie du Chardon Blanc,

Mes sources m'apprennent que vous faites escale dans notre mystérieuse ville d'Abyme. Le destin ne saurait mieux tomber car j'ai justement besoin d'une troupe de personnes habiles et dignes pour une mission de la plus haute importance ! La récompense sera, naturellement, à la mesure du défi relevé ; la promptitude, quant à elle, saura distinguer les meilleurs.

Si vous acceptez cette entreprise, je vous prie de vous rendre en ma demeure au plus tôt, en suivant Lahire, mon messenger.

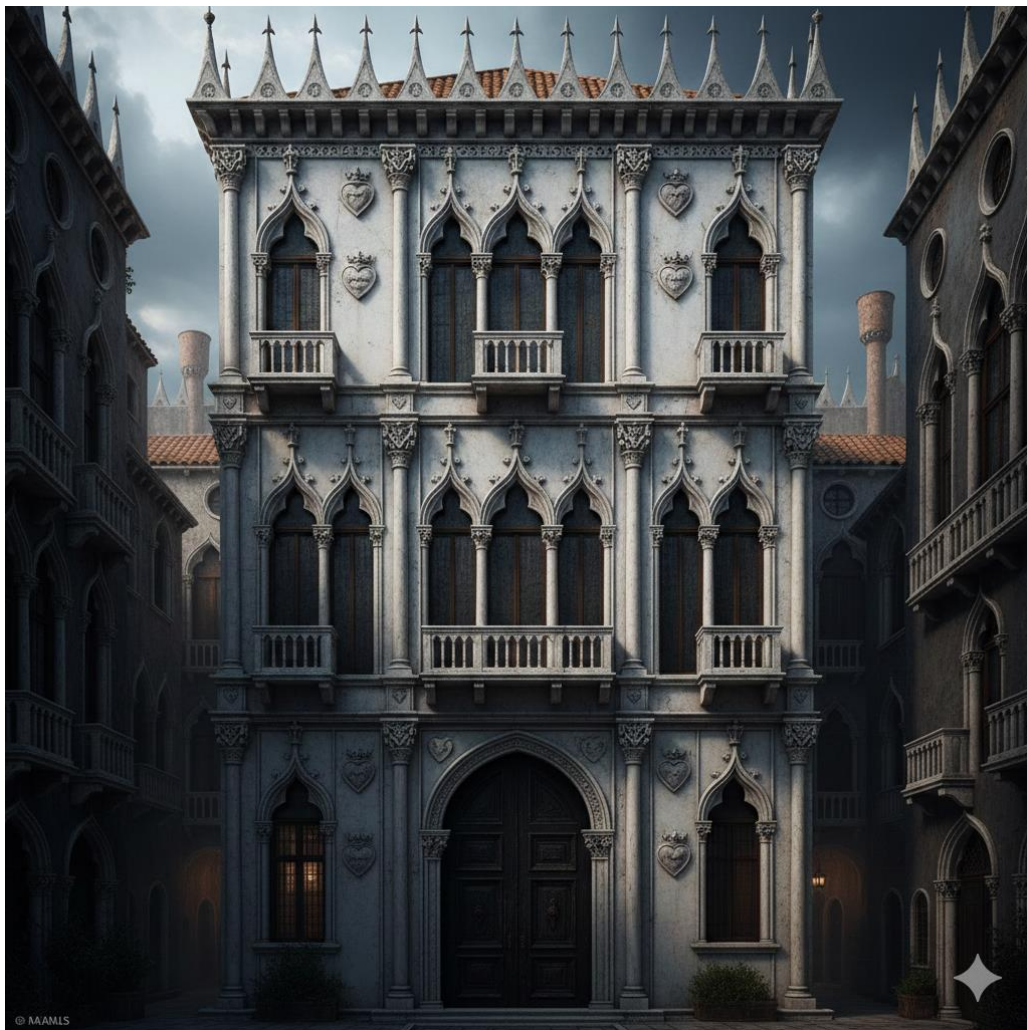
Dans le cas contraire, je vous saurais gré de lui faire parvenir votre réponse, afin que je puisse me tourner vers une autre compagnie. La lenteur est un luxe que nous ne pouvons nous permettre.

Sous ma main s'écrit l'attente de votre venue,

Judith de Calix »

Rencontre avec Judith de Calix

[PNJ – Lahire] le messenger de Judith de Calix, conduit la troupe à travers le Quartier des Vices jusqu'à l'embarcadère sud où les attend un passeur qui les amène jusqu'au Quartier des Ombres. Après avoir marché quelques minutes les voici face à une immense demeure visiblement cossue. Une colossale façade blanche se dresse face à eux. Chacun de ses trois étages est richement orné de balcons et de fenêtres au style gothique et aux motifs floraux. Les colonnes supportant les balcons se terminent par les cœurs couronnés que l'on retrouve sur le message et sur la livrée de Lahire. De gigantesques fenêtres en ogive percent la façade à intervalles réguliers et elles sont toutes décorées de riches moulures aux motifs végétaux. Au sommet du bâtiment on peut voir se découper une frise de flèches gothiques pointant vers le ciel avec arrogance et juste derrière on devine le toit de tuiles ocre. Au centre de la façade une grande porte de bois noir s'ouvre à l'arrivée de la compagnie.



Au cœur de l'horloge

En pénétrant dans le palais on arrive sur une magnifique cour intérieure au centre de laquelle se trouve une fontaine finement ouvragée et encerclée de plantes aux couleurs chaudes, il y a des hibiscus rouges et oranges, des érables du Japon, des lys araignée, des chrysanthèmes. De la bignone orange et rouge descend le long des murs. Sur les côtés de la cour s'ouvrent plusieurs petites portes. Au fond on peut voir un grand escalier de marbre blanc qui permet d'accéder au cœur de la demeure.



Les joueurs sont amenés le long de couloirs éclairés de flambeaux jusqu'à ce qui semble être un salon de réception. Sur une large estrade on découvre **[PNJ – Judith de Calix]**

[Ambiance musicale] *Venus the bringer of peace – Holst*

[Description Judith de Calix] *C'est une femme d'une beauté saisissante, à l'âge indéterminable, un loup de dentelle noire masque le haut de son visage. De longs cheveux d'un noir de jais cascaded sur ses épaules nues. Elle porte une longue robe rouge aux drapés difficiles à identifier. La dentelle et le velours semblent s'entremêler pour donner la sensation d'être des parties intégrantes de son corps parfait. Celle-ci met magnifiquement en valeur ses formes et ses lignes. Ses mains sont dissimulées par un manchon blanc en fourrure de lapin. On la dirait sortie d'un tableau et ce n'est d'ailleurs que lorsqu'elle se redresse sur son fauteuil noir qu'elle semble prendre vie. Sa peau est diaphane, presque bleutée, ses lèvres d'un rouge profond à la limite du carmin. Il est quasiment impossible de soutenir son regard. Toutes les personnes qui la regardent sont prises d'une espèce de vertige et finissent soit hypnotisées soit baissent le regard, intimidées.*

La rencontre est mémorable pour tous les joueurs. Lorsqu'elle prend la parole sa voix est à la fois douce et mélodieuse mais également ferme, une main de fer dans un gant de velours. C'est la voix d'une personne qui connaît son pouvoir de séduction et sait en user pour se faire obéir.

[Note MJ] *Vous pouvez retirer du discours toutes les mentions aux personnages absent du scénario*

[Discours de Judith]

« Chers membres de la Compagnie du Chardon Blanc !
Quel plaisir, et quel honneur, de me retrouver en votre présence !
Permettez-moi de vous faire servir à boire. Installez-vous, je vous en prie, et sentez-vous à votre aise en ma demeure.

Vos faits d'armes résonnent dans tout l'Harmonde, et il est peu de choses que j'aime davantage que d'entendre un barde conter vos exploits.

Votre triomphe dans les arènes d'Orkhrane ! Votre lutte contre les génies corrompus du désert de Keshe ! La bataille navale du Golfe d'Ébène ! Comme vous le voyez, je suis une admiratrice passionnée.

Dame Greydew, vos écrits sur la préservation des danseurs du lac de Fraine m'ont enchantée.

Dame Phisge, j'ai tant aimé entendre narrer l'âpre négociation que vous avez menée auprès du baron de Dyonne — quelle éloquence, quelle maîtrise !

Maître Forzaen, j'ai eu entre les mains votre œuvre *Dame de l'Hiver aux Trois Visages* : j'en ai pleuré, je l'avoue.

Sieur Zellmi, est-il vrai que vous avez endormi toute une escouade de drakoniens d'un simple air de flute ? À peine croyable !

Dame Astrithoe, que n'aurais-je donné pour assister à votre Illusion aux Mille Reflets lors du dîner protocolaire d'Islana !

Maître Baraneus, m'accorderez-vous l'honneur d'entendre votre *Ode à la Renaissance* ? Je la connais par cœur, mais l'entendre de votre voix serait un privilège.

Vetra Moakorg, vous êtes encore plus impressionnante que ne le laissent penser les récits et les portraits. Je n'ai jamais douté de votre victoire aisée lors de votre duel à Fort-Franc — mais je comprends pourquoi on surnomme à présent votre adversaire *Le Brisé*.

Monseigneur Tyban, je sais que vous êtes le plus récent membre de la Compagnie, mais vos ennemis ne peuvent que trembler après votre démonstration de puissance au pied de la Grande Muraille.

Vraiment, chers invités, c'est pour moi un honneur immense que de vous recevoir sous mon toit. »

Après quelques minutes toutes les personnes présentes se sentent investies d'une grande confiance et surtout d'une immense envie de satisfaire ses désirs. Elle rentre enfin dans le vif du sujet : un objet d'une grande valeur qu'elle considère sien a été emporté dans une tour non loin de la ville. La personne responsable a protégé cet objet par des épreuves multiples et seules des personnes aussi talentueuses que la présente compagnie peuvent réussir à pénétrer la tour et triompher des épreuves. Ce qui se trouve au sommet de la tour a tant de valeur pour elle qu'elle promet de satisfaire en retour n'importe qu'elle demande de ceux qui lui rapporteront. Si on la questionne sur l'objet en question elle reste évasive, dit qu'il est impossible de se méprendre et que les

mercenaires sauront le reconnaître. Elle répond toujours par des métaphores ou des images et au bout de quelques questions annonce se retirer car toutes ces émotions l'ont fatiguée. Lahire les accompagnera pour leur montrer le chemin. Lorsqu'elle sort la pièce semble soudain plus terne, plus quelconque. Une forme d'éclat a disparu. Les personnages des joueurs sont un peu hébétés, comme s'ils et elles se réveillaient d'un rêve étrange. Lahire leur fait signe de le suivre et ensemble ils sortent du palais.

[Note MJ] *Judith est en réalité un avatar du Masque. L'objet qu'il convoite est la Flamme des Inspirés envoyés en mission dans la tour de l'horloge. C'est un personnage à jouer séduisant, enjôleur, charmeur mais qui ne doit pas sembler sournois. Aucun sort qu'il soit d'Emprise ou d'Art Magique ne peut être lancé sans qu'elle s'en aperçoive. Seule une réussite critique à un jet de vigilance ou d'intrigue permettent de déceler que Judith ne révèle pas tout.*

Voyage vers la tour de l'horloge

La petite troupe retourne jusqu'à l'embarcadère. Le bateau qu'ils ont pris à l'aller les y attend et les joueurs ont la surprise de découvrir que toutes leurs affaires ont été apportées depuis leur auberge sur le bateau. Quand le bateau se met en route la fatigue leur tombe dessus. Lahire leur fait signe de dormir et qu'il veille. Si des joueurs souhaitent rester éveillés ou mettre en place des quarts de veille ils pourront observer le bateau traverser les différents quartiers de la ville jusqu'à arriver à un débarcadère à la porte ouest. Là les attendent des montures. Le soleil se lève sur les toits derrière eux.

Le voyage continue pendant la majeure partie de la journée, traversant des forêts et de vastes étendues herbeuses. Au crépuscule la compagnie voit se dessiner à l'horizon la silhouette de plusieurs maisons entourant une grande tour au sommet pointu. Le village est noyé dans la brume et plus on s'en approche plus la température se rafraîchit. Une grande horloge arrêtée est visible en haut de la tour. Lahire arrête sa monture, il fait signe à la troupe de continuer tandis que lui s'arrête à la sortie du village et commence à monter un campement de fortune.

Le village est complètement abandonné. Le panneau indiquant « Brumelian » est à demi décroché et son bois est intégralement pourri. Les maisons sont toutes fermées ou en train de tomber en ruines. Sur un jet de perception réussi les joueurs se rendent compte qu'il n'y a pas un bruit aux alentours, pas un murmure de vent, pas un chant d'oiseau, pas de bourdonnement d'insecte, rien que l'écho de leurs pas renvoyé par les murs décrépits des bâtiments autour d'eux. Ce silence surnaturel leur provoque une forme d'angoisse sourde et profonde. Plus ils s'en approchent plus la tour leur semble grande, en arrivant à son pied ils se sentent écrasés par ses dimensions. C'est une immense tour à l'architecture gothique. 4 petites tourelles ornent les angles de ses murs à son sommet et son toit de bronze terni a la forme d'un bulbe de tulipe. Le soleil se couche à l'horizon et la brume les entoure.



Devant eux la grande porte en bois vermoulue de la tour est surmontée d'un linteau de marbre blanc sur lequel on peut lire en lettre dorées les mots suivants (**annexe 2**) :

*Si tu suis les guides et lis entre les lignes
Tu sortiras enrichi, porteur d'un trésor
Si quand sonnent douze coups, tu ne t'es pas montré digne
L'ombre scellera ton sort avant la neuve aurore*

Aussitôt qu'ils ont fini de lire on entend le premier **[coup de cloche]**. La porte s'ouvre alors sur une petite antichambre dans laquelle on peut voir 4 portes. Dès que les joueurs et joueuses ont franchi la porte de la tour celle-ci se referme sur eux les plongeant dans le noir une seconde puis des flambeaux s'allument révélant plusieurs portes sur chacune d'elles on peut voir un symbole : une porte, une montagne, un engrenage et une rose. Derrière eux il n'y a qu'un mur nu où devrait se trouver la porte de la tour.

Chaque porte mène à une salle différente :

- La porte les mène à la salle des portes **(p.18)**
- La montagne les mène à la salle du jeu **(p.21)**
- L'engrenage les mène à la salle des statues **(p.23)**
- La rose les mène à la salle du labyrinthe **(p.25)**

Une fois une porte ouverte on entend le bruit d'un verre qui éclate et les autres portes deviennent de simples peintures sur le mur. La porte choisie s'ouvre toujours sur un escalier qui descend.

[Note MJ] *Mettre en marche un minuteur qui sonne d'un coup de cloche toutes les 20 minutes à partir de la lecture du message au-dessus de la porte. Tout dans la tour n'est qu'illusion. Les salles semblent les emmener de plus en plus profond comme dans un terrier alors qu'en réalité ils montent dans les étages de la tour. Chaque salle est connectée à toutes les autres, une fois une salle résolue son épreuve n'est plus qu'une image sur le sol et/ou les murs et la porte reste ouverte. Les joueurs et joueuses peuvent choisir de retourner dans les anciennes salles mais il n'y a plus rien à y découvrir. Les tentatives de percer le secret de la tour par des sorts qu'ils soient d'Emprise ou d'Art Magique permettent seulement de découvrir qu'une magie extrêmement puissante et ancienne est à l'œuvre dans ces murs.*

La salle des portes

Les joueurs et joueuses arrivent dans une salle aux dimensions grotesques, à chaque fois qu'ils tentent d'embrasser la salle du regard elle semble se dérober à leur vue. Voici cependant ce qu'ils peuvent voir : la salle est circulaire et tout le long du mur, à intervalles réguliers se trouvent des portes. Ces portes sont toutes différentes. Le sol de la salle est composé de dalles de granit noir parfaitement lisses et aux joints pratiquement invisibles. Au centre de la salle se trouve une dalle rectangulaire de marbre blanc. Sur celle-ci on peut lire en lettre dorées le texte suivant (**annexe 3**) :

*Voici ce qu'il te faut pour trouver le chemin :
Relis bien chaque mot, et médite ardemment
Une seule porte est sûre, alors choisis-la bien
Tout autre est mensonge, tu paieras de ton sang*

*Ni plaine ni montagne ne montrent la bonne voie
Seule la colline, conduit au lieu suivant
C'est le second seul qui t'indique le bon choix
Vainqueur tout comme troisième à la mort te menant*

*Le feu brûle violemment et l'eau perfide te noie
Fais confiance à la terre, elle seule te portera
Celui qu'on dit habile se sait dans son bon droit
Ouvre le vrai passage et échappe au trépas*

En observant les portes les membres de la compagnie peuvent se rendre compte de plusieurs différences et particularités. Certaines portes ont la poignée à droite et d'autres à gauche. Les ferrures des portes peuvent être d'or, d'argent ou de bronze. Les portes sont peintes en bleu, marron ou rouge. Elles sont de plusieurs tailles : grandes, moyennes, petites, minuscules. Et enfin la forme du sommet de la porte est soit carré, soit en pointe, soit arrondi.

[Solution] *En résolvant l'énigme on trouve les informations suivantes :*

- *« Ni plaine ni montagne ne montre la bonne voie, seule la colline conduit au lieu suivant » : La forme de la porte n'est ni plate (plaine) ni pointue (montagne) mais bien arrondie (colline)*
- *« C'est le second seul qui t'indique le bon choix, vainqueur tout comme troisième à la mort te menant » : Les ferrures de la porte sont en argent (second) et pas en or (vainqueur) ou en bronze (troisième)*
- *« Le feu brûle violemment et l'eau perfide te noie, fais confiance à la terre, elle seule te portera » : La porte n'est ni rouge (le feu) ni bleue (l'eau) mais bien marron (la terre)*
- *« Celui qu'on dit habile se sait dans son bon droit, ouvre le vrai passage et échappe au trépas » : La poignée est à droite (habile = adroit = à droite)*

La bonne porte est donc marron au sommet arrondi, avec des ferrures d'argent et la poignée à droite.

Toutes les autres explosent si on essaie de les ouvrir en causant 1d10 dommages. La bonne porte s'ouvre quant à elle sur un escalier de pierre qui descend. Les différentes tailles de porte ne sont là que pour tromper les joueurs, la porte de taille normale est la bonne.

Dès que la bonne porte a été ouverte l'air semble trembler, les mages et les accordés perçoivent une fluctuation magique, toutes les personnes présentes ont la sensation de se retrouver sous l'eau ou soumis à une intense pression pendant un court instant. Une fois ces sensations passées on peut observer que les autres portes ne sont que peintes sur les murs et que la salle n'est finalement pas si grande. Elle n'est pas ronde mais carrée et les dalles du sol ne sont ni lisses ni parfaitement jointées.

La porte passée une quinzaine de marches permettent de déboucher sur une salle qui ressemble à s'y méprendre à l'antichambre de la tour avec les mêmes portes arborant les mêmes symboles.

Si les joueuses et les joueurs ont déjà résolu les salles représentées sur les plaques alors les portes sont entrouvertes. Le choix d'une porte verrouille celles qui n'ont pas encore été ouvertes. Une fois les quatre salles complétées une nouvelle porte fait son apparition, dessus on peut voir le symbole d'une tête de lapin. C'est le fond du terrier (voir p.27).

[Note MJ] *En cas de blocage des joueurs n'hésitez pas à faire apparaître au détour d'une ombre ou dans un nuage de fumée **Léandre de Légiopolis** ou **Néopte Juvénon** (voir PNJ p.31-32) pour leur donner des indices.*

La salle du jeu

Cette salle est plutôt petite, de forme carrée, les murs d'ardoise lisse sont sans fenêtre, le sol est un parquet de chêne sombre. Au centre de la pièce se dresse un piédestal d'albâtre sur lequel repose un plateau de jeu en acajou (**annexe 5**). Sur tout le tour du piédestal on peut voir des pictogrammes qui semble expliquer les règles du jeu (**voir annexe 6**) C'est un plateau avec une grille carrée de 5 cases de côté au centre duquel on voit trois pièces représentant des montagnes. Sur 2 côtés du plateau on trouve des pièces de jeu : à gauche 5 rhinocéros d'ébène et à droite 5 éléphants d'ivoire. Sur le devant du plateau on peut lire les mots suivants (**annexe 4**) :

*Seule l'intelligence non la foi fait gagner
L'ivoire et l'ébène déplacent la montagne
Attention à tes choix, celui qui la sort gagne
Le perdant dans sa chair se verra sanctionné*

[Solution] *Le jeu commence dès qu'un ou une des PJ pose une pièce sur le plateau en respectant les règles du jeu Siam (**annexe 5**). À compter de ce moment-là seul le joueur ou la joueuse ayant posé une pièce sur le plateau peut les manipuler jusqu'à la fin de la partie. L'objectif est de faire sortir une montagne du plateau. Les pièces opposées s'animent seules comme manipulées par une main invisible. Si le joueur perd il ressent une vive douleur, prend 1d10 dommages et le jeu se réinitialise. Ils peuvent recommencer autant de fois qu'ils le souhaitent.*

Une fois la partie gagnée l'air semble trembler, les mages et les accordés perçoivent une fluctuation magique, toutes les personnes présentes ont la sensation de se retrouver sous l'eau ou soumis à une intense pression pendant un court instant. Une partie du mur s'ouvre sur un escalier qui descend. Au bout d'une quinzaine de marches il débouche sur une salle qui ressemble à s'y méprendre à l'antichambre de la tour avec les mêmes portes arborant les mêmes symboles.

*Si les joueuses et les joueurs ont déjà résolu les salles représentées sur les plaques alors les portes sont entrouvertes. Le choix d'une porte verrouille celles qui n'ont pas encore été ouvertes. Une fois les quatre salles complétées une nouvelle porte fait son apparition, dessus on peut voir le symbole d'une tête de lapin. C'est le fond du terrier (voir **p.27**).*

La salle des statues

La porte s'ouvre sur une longue salle rectangulaire. De chaque côté des colonnes hautes de plusieurs mètres portent un plafond en ogive. Le sol, les murs, les colonnes et le plafond semble fait d'obsidienne. Entre chaque colonne se trouve une statue de granit en armure. Chacune d'elle porte une arme et un casque différent. Au fond de la pièce se trouve une porte en acier fermée par 4 énormes verrous. Sur chacun des verrous, on peut voir en s'approchant une enseigne de carte : cœur, pique, carreau et trèfle. Au-dessus de la porte sur un linteau de marbre blanc, on peut lire en lettre dorées les mots suivants (**annexe 7**) :

*Ici nul mystère, seule une âpre lutte
Triomphe quatre fois pour ouvrir les verrous
Chacun des combattants ne connaît qu'un seul but
Vous mener au trépas sans retenir ses coups*

[Ambiance musicale] *L'Inverno de Vivaldi*

A peine les mots derniers sont lus ou prononcés qu'un grand craquement se fait entendre. La gangue de pierre de 4 des statues vient de se briser et de tomber au sol en petits morceaux. On entend l'écho d'un cliquetis enfler dans la pièce alors que les automates s'animent et se mettent en position de combat. **[PNJ – Automates]** *Leurs troncs et leurs membres sont composés d'engrenages complexes recouverts par des plaques de bois sombre lisses et vernies finement ouvragées et relevées d'inserts en argent. Il n'y a qu'au niveau des articulations que l'on peut réellement voir les roues dentées et les arbres de transmission. À la place du visage ils ont le symbole de leur enseigne. Leurs "mains" (de simples sphères attachées à leurs armes) et leurs pieds sont en acier poli. L'automate de pique se bat avec 2 épées simples incroyablement tranchantes, celui de trèfle utilise deux bâtons ferrés, celui de cœur a un bouclier rond au bout de chaque bras et enfin l'automate de carreau utilise 2 arbalètes automatiques tirant des carreaux d'acier (voir fiche en annexe 10).* Le combat s'annonce rude.

À chaque automate détruit le verrou qui lui correspond s'ouvre. Une fois le combat terminé l'air semble trembler, les mages et les accordés perçoivent une fluctuation magique, toutes les personnes présentes ont la sensation de se retrouver sous l'eau ou soumis à une intense pression pendant un court instant. Les colonnes, les statues et le plafond en ogive redeviennent un simple trompe-l'œil et seuls les débris des automates au sol témoignent de ce qui vient de se produire. La porte déverrouillée s'ouvre sur un escalier qui descend. Au bout d'une quinzaine de marches il débouche sur une salle qui ressemble à s'y méprendre à l'antichambre de la tour avec les mêmes portes arborant les mêmes symboles.

*Si les joueuses et les joueurs ont déjà résolu les salles représentées sur les plaques alors les portes sont entrouvertes. Le choix d'une porte verrouille celles qui n'ont pas encore été ouvertes. Une fois les quatre salles complétées une nouvelle porte fait son apparition, dessus on peut voir le symbole d'une tête de lapin. C'est le fond du terrier (voir **p.27**).*

La salle du labyrinthe

La porte semble émerger d'une haie de ronces dans laquelle on peut voir des fleurs rouges et des fleurs blanches. Devant eux s'ouvre l'entrée de ce qui semble être un labyrinthe dont les murs sont des rosiers (**plan du labyrinthe annexe 9**). Au-dessus d'eux, un ciel crépusculaire d'automne, ce qui semble impossible vu que quelques minutes auparavant ils se trouvaient dans une salle qui, en toute logique, devrait former le plafond de l'endroit où ils sont à présent. Tout autour d'eux donne la sensation d'être en plein air. Ils peuvent même ressentir une légère brise qui rafraîchit l'atmosphère. Le sol est recouvert de graviers blancs.

Le seuil du labyrinthe est une dalle de marbre blanc sur laquelle on peut lire en lettre dorées le poème suivant (**annexe 8**) :

*Celui qui veut tromper, montre la vérité
Si tu sors du chemin, reste sur la voie pure
Le sang amène au sang, la chute sera dure
Pour triompher parfois tu devras renoncer*

[Solution] Les murs sont parsemés de roses rouges et de roses blanches. Un jet de perception réussi permet de voir que certaines roses rouges sont brillantes. En s'approchant et en les touchant ils s'apercevront que ce sont en réalité des roses blanches qui ont été peintes en rouge. C'est toute la logique du labyrinthe : les roses blanches (la voie pure) mènent à des trésors, les roses rouges à des pièges (le sang amène au sang) et les roses peintes à la sortie (Celui qui veut tromper montre la vérité).

Sur le dernier mur il y a 3 portes côte-à-côte, chacune d'elles est entourée de roses. Comme pour le reste du labyrinthe les roses rouges indiquent un piège, les roses blanches un trésor et les roses blanches peintes en rouge la sortie. Sitôt la bonne porte ouverte l'air semble trembler, les mages et les accordés perçoivent une fluctuation magique, toutes les personnes présentes ont la

sensation de se retrouver sous l'eau ou soumis à une intense pression pendant un court instant. L'illusion se brise et les joueurs se retrouvent dans une salle carrée dont les murs sont des haies de rosiers peintes en trompe l'œil, le plafond peint comme un ciel automnal et le sol reprend le plan du labyrinthe. Au loin, devant l'entrée de la salle on peut voir au sol la dalle sur laquelle est écrite le poème guide.

La porte s'ouvre sur un escalier qui descend. Au bout d'une quinzaine de marches il débouche sur une salle qui ressemble à s'y méprendre à l'antichambre de la tour avec les mêmes portes arborant les mêmes symboles.

Si les joueuses et les joueurs ont déjà résolu les salles représentées sur les plaques alors les portes sont entrouvertes. Le choix d'une porte verrouille celles qui n'ont pas encore été ouvertes. Une fois les quatre salles complétées une nouvelle porte fait son apparition, dessus on peut voir le symbole d'une tête de lapin. C'est le fond du terrier (voir p.27).

[Note MJ] Libre à vous d'allonger ou de raccourcir le labyrinthe, d'ajouter les trésors de votre choix. Je vous propose deux monstres complémentaires, un couple de stigrodakons (voir fiches de PNJ p.58) à faire circuler dans le labyrinthe si vous voulez ajouter un combat pour vos joueurs et joueuses. Le plan et sa légende sont là surtout comme guide. En cas de blocage des joueurs n'hésitez pas à faire apparaître au détour d'une ombre ou dans un nuage de fumée **Léandre de Légiopolis** ou **Néopte Juvénon** (voir PNJ p.31-32) pour leur donner des indices.

Le fond du terrier

La porte au lapin s'ouvre sur un tunnel de terre noire et huileuse qui s'enfonce dans la terre. La lumière peine à percer ses ténèbres et le temps semble s'y arrêter. Il y règne un silence de mort et une forte odeur de putréfaction. Le tunnel descend en pente douce et régulière. Il tourne en spirale et donne l'impression de descendre sans fin. Au bout d'un long moment il débouche dans une grotte terreuse circulaire haute de plafond et à peine éclairée par quelques lanternes souffreteuses. L'ombre, au centre de la pièce, semble tout à coup prendre corps et dessiner une silhouette. S'arrachant de la noirceur, la compagnie reconnaît Judith de Calix. Elle s'adresse à eux d'une voix qui se fait de plus en plus discordante et dont l'écho se perd dans les profondeurs.

« Vous avez donc triomphé des épreuves... Je n'en attendais pas moins de vous noble compagnie du Chardon Blanc ! Après tout c'est pour cela que je vous ai choisis ! »

Sa voix descend dans les graves, ses formes féminines s'aplatissent au fur et à mesure de son discours, sa robe ternit, et s'allonge

« Vous avez maintenant un choix à faire : rejoignez-moi, prêtez-moi allégeance, soumettez-vous à ma volonté et devenez immortels et plus puissants que vous ne l'avez jamais été ou affrontez mon champion et mourrez ici et maintenant ! »

La silhouette est maintenant celle d'un homme portant un masque d'or et une cape couleur sang. Impossible de savoir où se termine son corps et où commence le sol, il prend toute la hauteur de la salle et sa voix semble surgir de partout.

« Alors que choisissez-vous ?! » hurle-t-il

[Fin du compte à rebours de coups de cloche]

Si la compagnie choisit de se ranger à ses ordres le noir se fait autour d'eux et quand la lumière revient ils sont dans la salle de l'horloge, au pied d'un trône de pierre suintante sur lequel est assis le Masque et duquel partent des chaînes de brume noire qui viennent s'attacher à leur cou. C'est la fin du jeu.

Si la compagnie refuse la proposition du Masque, elle entend soudain des coups dont il est impossible de dire la provenance. Un trou s'ouvre dans le plafond et on voit en tomber le **[PNJ – Chevalier Léporide]** qui atterrit avec souplesse, une épée dans chaque main, la tête légèrement inclinée vers l'avant.

C'est un humain, en tout cas c'est ce que laisse penser sa silhouette mais aucune partie de son corps n'est réellement visible. Il porte un casque d'acier blanchi dont le masque est un visage de lapin grimaçant avec les oreilles métalliques pointant fièrement vers le ciel. Sous sa cape blanche au large col orné de fourrure blanche il est vêtu d'un plastron de métal dont les motifs font penser au poitrail d'un lapin. Sous ce dernier on voit les manches d'une veste rouge carmin dont les pans dépassent sur une culotte de textile blanc qui s'enfonce dans des bottes de cuir noir doublées de fourrure blanche. Ses avant-bras, ses épaules et ses cuisses sont protégées par des pièces de métal de belle facture. Son habit est complété par de longs gants de cuir. On devine par moment à travers le masque des yeux remplis de rage et de douleur. De temps à autres, très brièvement, l'illusion se lève et on peut voir que son habit est en lambeaux, couvert de sang, son masque rouillé et cabossé, laissant apparaître par endroits une chair putréfiée. Il utilise pour se battre deux épées courtes au bout droit : ses Dents.

Le Masque reprend la parole :

« Eh bien qu'il en soit ainsi, vous qui refusez mes dons n'aurez pour récompense que la mort » murmure-t-il en disparaissant dans les ténèbres.

[Ambiance musicale] *Une nuit sur le Mont Chauve de Mussorgsky*

Le combat s'engage alors contre le chevalier.

Si la compagnie réussit à le vaincre l'illusion se brise et ils se retrouvent dans la salle de l'horloge. Du chevalier il ne reste que les vêtements en lambeaux, son masque brisé et deux épées rouillées gisant au sol. La tour n'a plus rien de magique, les escaliers leur permettent de descendre et de traverser les salles vides et décrépies les unes après les autres. Devant la porte de la tour on peut trouver une carte d'un valet de cœur et une patte de lapin mitée, c'est tout ce qu'il reste de Lahire. Le soleil se lève et la brume se dissipe. Un jet de perception réussit permet d'entendre, dans les murmures du vent, la voix discordantes du Masque qui dit *« Nous serons donc ennemis, je saurai m'en souvenir... »*

[Ambiance musicale] *Hell's bells de AC/DC version instrumentale*

Les PNJ

Les fiches de personnage sont à retrouver en **annexe 8**

Judith de Calix : C'est une femme d'une beauté saisissante (en réalité le masque sous l'apparence d'une Morgane), à l'âge indéterminable, un loup de dentelle noire masque le haut de son visage. De longs cheveux d'un noir de jais cascadenent sur ses épaules nues. Elle porte une longue robe rouge aux drapés difficiles à identifier. La dentelle et le velours semblent s'entremêler pour donner la sensation d'être des parties intégrantes de son corps parfait. Celle-ci met magnifiquement en valeur ses formes et ses lignes. Ses mains sont dissimulées par un manchon blanc en fourrure de lapin. On la dirait sortie d'un tableau et ce n'est d'ailleurs que lorsqu'elle se redresse sur son fauteuil noir qu'elle semble prendre vie. Sa peau est diaphane, presque bleutée, ses lèvres d'un rouge profond à la limite du carmin. Il est quasiment impossible de soutenir son regard. Toutes les personnes qui la regardent sont prises d'une espèce de vertige et finissent soit hypnotisées soit baissent le regard, intimidées. *Thème musical : Venus, the bringer of peace de Holst*



Lahire : Son habit est composé d'une veste rouge portant des liserés noirs et or sur l'encolure, les bords de la veste et des manches. En y regardant de près on peut distinguer un motif de cœur couronné dans le liseré. Il porte des culottes bouffantes avec les mêmes liserés que ceux de sa veste mais rouges et or. Il arbore sur sa tête un chapeau rond sur lequel est plantée une plume de coq rouge. Ses bottes sont en cuir de très bonne qualité. Son visage est couvert du front jusqu'à la lèvre supérieure d'un masque doré avec une expression perplexe, et il arbore une longue barbe noire tressée et décorée de perles de corail rouge. À son poignet on peut voir une chaînette dorée d'où pend une patte de lapin blanc qu'il manipule de ses mains gantées de cuir. Ses culottes, son chapeau, ses bottes et ses gants sont noirs. Il ne parle jamais et ne réponds que par des gestes évasifs si on le questionne. Ses yeux marrons sont remplis d'intelligence. *Thème musical : Neptune, the mystic de Holst*



Léandre de Légiopolis : c'est un satyre portant une tenue de cour de couleur rose pâle. Les liserés et les fronces de son habit, ainsi que ses manches sont violettes. Il porte sur le visage un demi-masque argenté de chat et arbore toujours un grand sourire. Il semble se matérialiser à partir de l'ombre. Ses grands yeux d'or sont toujours la première chose à apparaître et la dernière à disparaître. Son bras gauche disparaît sous une épaisse cape de velours violet et il porte sur tête un chapeau mou rose orné d'une plume d'autruche teinte en violet. Des collants blancs et de fines bottines de cuir souple viennent compléter sa tenue. Il a un violon à la main dont il joue parfois. Si les joueurs l'attaquent il disparaît instantanément à l'exception de son sourire et de ses yeux qui semblent s'attarder un moment. *Thème musical : Partita 3 en mi majeur intro de Bach*



Néopte Juvénon : une géante a demi allongée sur un épais coussin de velours écarlate. Elle porte une ample tenue ottomane aux tons riches de jaune, orange, rouge et or assortie d'un turban blanc sur la tête. Elle est très mince et une longue chevelure blonde et blanche semble s'enrouler autour d'elle. Elle apparaît dans un épais nuage de fumée qui l'entoure en permanence. Devant elle on peut voir un narguilé de verre épais dont elle tient à la main l'embout de cuivre et d'ébène. Elle parle d'une voix lente et embrumée. Elle donne parfois l'impression de s'endormir au milieu de ses phrases. Les attaques lui passent à travers comme si elle était composée de fumée et elle disparaît progressivement dans de fines volutes. *Thème musical : Zarb-e fath de Ali Ufki*



Les quatre enseignes : ce sont 4 automates qui représentent les 4 enseignes des cartes à jouer. Leur tronc et leurs membres sont composés d'engrenages complexes créés par des maîtres de l'Equerre au service du Masque. Leurs mécanismes sont recouverts par des plaques de bois sombre lisses et vernies finement ouvragées et relevées d'inserts en argent. Il n'y a qu'au niveau des articulations que l'on peut voir les roues dentées et les arbres de transmission. A la place du visage ils ont le symbole de leur enseigne. Leurs "mains" (de simples sphères attachées à leurs armes) et leurs pieds sont en acier poli. L'automate de pique se bat avec 2 épées simples incroyablement tranchantes, celui de trèfle utilise deux bâtons ferrés, celui de cœur a un bouclier rond au bout de chaque bras et enfin l'automate de carreau utilise 2 arbalètes automatiques tirant des carreaux d'acier. *Thème musical : L'inverno de Vivaldi*



Le chevalier Léporide : un humain, en tout cas c'est ce que laisse penser sa silhouette mais aucune partie de son corps n'est réellement visible. Il porte un casque d'acier blanchi dont le masque est un visage de lapin grimaçant avec les oreilles métalliques pointant fièrement vers le ciel. Sous sa cape blanche au large col orné de fourrure blanche il est vêtu d'un plastron de métal dont les motifs font penser au poitrail d'un lapin. Sous ce dernier on voit les manches d'une veste rouge carmin dont les pans dépassent sur une culotte de textile blanc qui s'enfonce dans des bottes de cuir noir doublées de fourrure blanche. Ses avant-bras, ses épaules et ses cuisses sont protégées par des pièces de métal de belle facture. Son habit est complété par de longs gants de cuir. On devine par moment à travers le masque des yeux remplis de rage et de douleur. De temps à autres, très brièvement, l'illusion se lève et on peut voir que son habit est en lambeaux, couvert de sang, son masque rouillé et cabossé, laissant apparaître par endroits une chair putréfiée. Il utilise pour se battre deux épées courtes au bout droit : ses Dents. Lorsqu'il frappe le sol du pied un tunnel s'ouvre qu'il peut emprunter pour sortir n'importe où ailleurs dans son champ de vision. Il a une perception à 360° du champ de bataille et se déplace incroyablement vite. *Thème musical : Une nuit sur le Mont Chauve de Mussorgsky*



Stigrodakon : est un grand reptile que l'on peut croiser dans les forêts des Cornes. Il mesure en moyenne 1m50 au garrot et peut atteindre une longueur de 2m. Le stigrodakon chasse en couple en général. Il se déplace silencieusement et rapidement sur ses 4 pattes postérieures musclées et attaque avec les griffes acérées de ses 2 pattes antérieures. Ces dernières peuvent mesurer jusqu'à 20cm. Sur son dos se trouvent des ailes vestigiales qui ne lui permettent certes pas de voler mais sont en revanche dotée d'un dard venimeux dont le poison peut paralyser en quelques minutes une proie de la taille d'un buffle. Il peut ensuite le déchiqueter tranquillement à l'aide de ses crocs acérés. Deux yeux jaunes émergent de chaque côté de sa tête large et plate sur laquelle sont plantées trois longues cornes effilées. Sa peau est couverte de petites plaques osseuses de quelques centimètres de largeurs assez résistantes. Il se fond très bien dans la végétation de son milieu naturel grâce au camaïeu de vert qui fait sa robe. *Thème musical : Souvenir de Florence de Tchaikovsky*



Les PJ

Tous les membres de la compagnie du Chardon Blanc portent une épaulière d'acier dépoli sur lequel on peut voir le symbole de la compagnie en émail blanc. C'est la seule pièce d'uniforme, le reste des tenues est au libre choix de chacun en fonction de ses besoins et de ses compétences. **(Fiches PJ en annexe 9)**

Nauteline Greydew : Fée noire. C'est la doyenne et surtout la fondatrice de la Compagnie du Chardon Blanc. Tous les membres de la compagnie la considèrent comme une figure maternelle et c'est également comme cela qu'elle se voit. Son dernier éveil date de plus de 30 ans maintenant et elle redoute l'Appel qui viendra inmanquablement. Contrairement à la plupart de ses congénères ce ne sont pas les livres qui la passionnent mais les êtres, elle voit en chaque individu une source inépuisable de nouvelles connaissances. Elle pratique la magie Jorniste à un très haut niveau comme en témoigne la gemme blanche qu'elle porte incrustée dans son front. Elle porte une robe noire ample sans fioritures mais qui a la particularité d'avoir des poches. Une ceinture sacoche complète sa tenue.

Relations au sein de la compagnie :

- Nuscena – Méduse – fille spirituelle, proche confidente et pressentie pour prendre sa succession
- Throban – Nain – ami de très longue date dont l'avis compte beaucoup
- Dalves – Lutin – apprécié malgré ou pour son espièglerie et sa fougue
- Silia – Farfadine – partenaire de longues discussions sur les usages et les méthodes de mages
- Filt – Satyre – sa timidité l'intrigue et l'amuse, elle aime le taquiner mais gare à celui ou celle qui profiterait de sa gentillesse
- Vetra – Ogresse – profond respect et amitié de longue date, elle lui a sauvé la vie plus d'une fois
- Rakiras – Minotaure – dernier ajout à la compagnie, elle n'apprécie guère sa pratique de l'Obscurantisme mais elle espère le faire changer de voie avec le temps

Nuscena Phisge : Méduse. Elle a grandi et a été formée aux arts de la diplomatie et aux arts de la maraude dans un pensionnat des terres ophidiennes. Malgré une propagande constante et puissante elle n'a jamais vraiment souscrit au dégoût des méduses pour les mâles, elle les voit comme des enfants malhabiles. A la fin de son parcours elle a rejoint un cirque ambulante qui lui a permis de voyager à travers l'Harmonde et de découvrir la plupart des cultures et des langues existantes. Elle a décidé de rejoindre la Compagnie du Chardon Blanc qui avait été engagée par le cirque comme escorte il y a maintenant 10 ans pour découvrir de nouvelles façons de voyager en utilisant ses talents. Elle se bat avec deux dagues et maîtrise les poisons. On peut aussi bien la voir portant une robe de bal d'un bleu azur qui s'accorde avec les vipères bleues qui ornent son crâne, que portant une tenue noire d'acrobate proche du corps et assorties d'un harnais de cuir cachant un grand nombre d'accessoires et de poches.

Relations au sein de la compagnie :

- Nauteline – Fée Noire – mentor, mère de substitution, cheffe respectée, elle serait prête à mourir pour elle ou pour ses idéaux
- Throban – Nain – son talent de sculpteur et de forgeron la fascine mais elle le trouve un peu vulgaire
- Dalves – Lutin – très doué à l'arc et à la flûte mais épuisant par son débit constant de parole et son incapacité à rester en place, un genre de petit frère
- Silia – Farfadine – beaucoup plus qu'une amie et une amante, une âme sœur, elle admire son élégance et son éloquence
- Filt – Satyre – un ami sur lequel on peut toujours compter, doué avec les mots et toujours à l'écoute
- Vetra – Ogresse – bourrue et brutale mais franche et sans faux-semblant, une vraie amie
- Rakiras – Minotaure – elle a ses réserves à son égard mais il a la confiance de Nauteline et ça lui suffit, elle a de la compassion pour les épreuves qu'il a traversé

Throban Forzaen : Nain. C'est un ancien membre de l'Equerre qu'il a quitté après avoir accidentellement tué son maître. Le procès l'a innocenté mais il ne s'est jamais vraiment pardonné la mort de son mentor. Nauteline l'a recruté dans une forge miteuse dans un village reculé de l'Urguemand où il noyait ses peines dans un travail terne et la bière de mauvaise qualité. Sa fine intelligence est masquée par son langage vulgaire et son goût prononcé pour l'alcool et la bonne chair. C'est un hédoniste tonitruant aux doigts de fée. Il aime profondément l'assortiment hétéroclite que forme la compagnie et sait voir l'éclat de chacun et chacune. Il manie le marteau et pratique la Cyse. Il porte généralement un manteau de voyage vert émeraude descendant jusqu'au sol par-dessus une chemise de lin. Ses jambes sont recouvertes par des braies grises et il porte sa ceinture d'outils en permanence. Certains disent même qu'il dort avec. Il a sur la tête un béret noir penché sur le côté.

Relations au sein de la compagnie :

- Nauteline – Fée noire – Sa plus vieille amie et celle devant qui il ne porte aucun masque avec elle il est plus doux et plus calme
- Nuscena – Méduse – il sait qu'elle n'apprécie guère ses excès mais il l'aime comme la fille qu'il n'a jamais eu et n'hésite pas à l'aider à assoir sa légitimité
- Dalves – Lutin – très jeune mais formidable compagnon de jeu et de beuverie, il voit aussi sa fragilité derrière son masque bravache
- Silia – Farfadine – peu de femmes toutes races confondues lui inspirent plus de respect et d'admiration mais il aime la choquer par ses comportements
- Filt – Satyre – sa timidité ne saurait masquer sa compétence et son intelligence, ils peuvent parler art pendant des heures
- Vetra – Ogresse – le jeu du chat et de la souris qu'ils jouent tous les deux l'amuse, tantôt amants, tantôt amis, toujours complices il apprécie sa franchise
- Rakiras – Minotaure – au-delà du silence et de la noirceur il voit la blessure de ce jeune minotaure et n'hésite jamais à lui témoigner son affection

Dalves Zellmi : Lutin. Jeune, fougueux, espiègle, rusé c'est un véritable feu follet qui sourit toujours et n'est jamais le dernier à faire une blague ou un calembour. Derrière cette confiance en soi qui frise l'arrogance se cache en réalité un cœur stressé et un esprit sans cesse en mouvement. Il s'intéresse à tout et se désintéresse aussi vite. Ses seules passions durables sont le tir à l'arc et la flûte pour lesquels il excelle. Gentiment prié d'aller s'intéresser au monde au-delà de son Chênais pour la tranquillité du lieu il était sur le point de se faire tuer par des bandits quand la compagnie du Chardon Blanc l'a sauvé et recueilli. Il la voit comme une grande famille et même si sa famille et ses amis d'enfance lui manquent parfois, pour rien au monde il n'abandonnerait l'opportunité de voir l'Harmonde sous toutes ses coutures au sein d'un tel groupe. Il se bat avec un arc lutin, une épée courte et c'est un Accordé de la flûte. Il ne peut pas passer inaperçu tant sa tenue est bariolée. Son gilet rouge porté sur une chemise orange, son pantalon bouffant vert, et ses bottines bleutées sont complétées par son couvre-chef : une chapelle à bec jaune où sont plantées trois plumes d'oie blanche.

Relations au sein de la compagnie :

- Nauteline – Fée noire – une seconde maman à qui il essaie autant que possible d'obéir
- Nuscena – Méduse – un genre de grande sœur un peu sévère mais fascinante et très dangereuse, à ne pas embêter, enfin pas trop
- Throban – Nain – entre l'oncle et le bon ami, grand buveur, mauvais joueur et confident
- Silia – Farfadine – un peu trop hautaine à son goût, c'est sa victime préférée pour les blagues, cependant ne pas toucher à ses vêtements
- Filt – Satyre – un artiste timide et silencieux mais passionnant quand il prend la parole et toujours juste dans ses propos, lui seul sait calmer sa tempête intérieure
- Vetra – Ogresse – grande, dangereuse, délicate comme une gifle dans la figure mais loyale et fiable
- Rakiras – Minotaure – il y a certainement un sourire caché derrière cet air sérieux permanent et ce sera sa mission de le faire éclore, mais il faut avouer qu'il fait un peu peur

Silia Astrithoe : Farfadine. Elle est née et a grandi à Abyrne. Elle est sortie avec les honneurs et les félicitations de l'académie Eclipsiste. Elle est à l'aise au sein des cercles les plus prestigieux et les plus fermés. Mais au fil des années les jeux de cour et les faux-semblants ont fini par la lasser, plus rien n'avait d'intérêt à ses yeux jusqu'au jour où elle a croisé le regard d'une certaine méduse qui faisait partie des mercenaires engagés pour protéger un haut-dignitaire Liturge en visite à Abyrne. Le temps lui a semblé s'arrêter pendant une éternité et quand elle a détourné le regard le reste de la soirée est passée en un battement de cil. Le soir même elle a fait son sac, enfin ses sacs, et s'est engagée dans la Compagnie du Chardon Blanc. Elle n'a imposé qu'une seule condition : disposer en permanence d'une mule pour transporter ses toilettes. En plus de sa formation d'Eclipsiste qui lui permet de porter une gemme bleutée incrustée dans son poignet elle manie le stylet. Bien que ses tenues varient elle porte en générale des cuissardes montantes à mi-cuisse, une jupe courte et un chemisier gris. Ses épaules sont recouvertes par une cape grise satinée dont les mouvements dissimulent les danseurs.

Relations au sein de la compagnie :

- Nauteline – Fée Noire – non seulement mage de très grand talent mais également une cheffe avisée et juste, elle aime leurs longues conversations
- Nuscena – Méduse – sa compagne, sa lune, son soleil, une vie ne suffira pas pour aimer et admirer celle qui partage sa vie
- Throban – Nain – il a les manières d'un goret mais une grande intelligence et des doigts magiques, elle l'apprécie en dehors des repas et si possible sobre
- Dalves – Lutin – un éclair monté sur ressorts, fatiguant, toujours en train de faire des mauvais tours mais fidèle, rusé et attachant
- Filt – Satyre – contrairement aux autres satyres il est discret, délicat, et sait toujours trouver les mots à dire pour l'encourager ou la reconforter, c'est un ami précieux
- Vetra – Ogresse – aucune finesse, aucune délicatesse, mais fiable, franche et d'une intelligence acérée en situation de combat, une bonne amie
- Rakiras – Minotaure – mystérieux, inquiétant mais derrière ses yeux noirs se cachent sans doute des blessures profondes, elle souhaite lui laisser le temps

Filt Baraneus : Satyre. Fils illégitime d'une veuve noble de Shushan dans les Communes Princières il n'a jamais connu son père qui est parti bien avant que sa mère réalise qu'elle était enceinte. Bien que considéré par toutes et tous comme un bâtard il a été éduqué comme n'importe quel enfant de noble. Sa mère l'a aimé profondément et n'a jamais accordé la moindre importance au regard des autres. C'est elle qui lui a transmis son amour de la poésie et qui a toujours veillé à lui trouver les meilleurs précepteurs et préceptrices. A sa mort sa famille lui a rapidement fait comprendre que c'en était fini de la vie de cour et l'a jeté sur les chemins. Sans le sou, rejeté il s'est engagé dans l'armée princéenne où il est resté plusieurs années avant de rejoindre le Chardon Blanc dès que Nauteline le lui a proposé, à l'issue d'une campagne militaire assez éprouvante. Il se bat à la rapière et pratique la Geste. La volonté de Filt de passer inaperçu se traduit également par ses vêtements. Pas de couleur plus vive que le marron ou le gris, des vêtements à la coupe droite qui pourraient presque faire oublier ses pattes caprines. Sa seule fantaisie c'est le foulard vert pomme qu'il porte autour du cou. Son chapeau à large bord lui permet de dissimuler son visage quand il le souhaite et on ne voit plus dans ses moments là que sa fine moustache et son menton pointu.

Relations au sein de la compagnie :

- Nauteline – Fée Noire – mère de substitution et confidente, elle a toujours été là pour lui
- Nuscena – Méduse – une amie sincère, à l'intelligence affutée comme ses lames
- Throban – Nain – sous ses airs frustrés et sa truculence c'est un artiste merveilleux d'une grande culture, presque un père de substitution
- Dalves – Lutin – le petit frère électrique et espiègle, ne se calme qu'en l'écoutant parler
- Silia – Farfadine – sœur de saison, versée dans les intrigues de cour, amie précieuse
- Vetra – Ogresse – son franc-parler et sa sincérité sont toujours appréciables même s'ils sont parfois tranchants, bonne amie
- Rakiras – Minotaure – un taiseux comme lui, sa discrétion et son silence masquent sa douleur mais sont parfois reposants dans le tumulte du monde

Vetra Moakorg : Ogresse. Originnaire de l'Enclave Boucanière Vetra a passé les 10 premières années de sa vie sur l'océan au côté de sa mère, une capitaine de navire ayant assis son autorité à la force du poing. A 10 ans, comme le veulent les traditions ogres Vetra a quitté le « cocon » familial pour partir à l'aventure. Elle a arpenté les champs de bataille, fréquenté plusieurs maîtres d'armes, parcouru l'Harmonde. Son bonheur c'est d'avoir une arme à la main lorsque le soleil est à son zénith, les pieds dans une terre imbibée du sang de ses ennemis. Laisée pour morte par sa compagnie suite à une bataille particulièrement sanglante elle a été sauvée par Nauteline, elle-même plutôt mal en point. Les deux femmes ont quitté le champ de bataille en boitant. Depuis ce jour Vetra a juré une fidélité sans limites à la frêle fée noire et à sa compagnie et ne l'a jamais regretté. Elle dit ce qu'elle pense, pense ce qu'elle dit et ne perd jamais trop de temps à réfléchir. Elle sait utiliser une grande variété d'armes et en dernier recours excelle au combat à mains nues. Vetra arbore avec fierté chacune de ses cicatrices comme autant de médailles. Elle ne se dissimule pas derrière des vêtements encombrants. Une courte culotte de cuir et une tunique sans manche viennent simplement soutenir le plastron de plaques et les jambières en métal cabossé qui la protègent.

Relations au sein de la compagnie :

- Nauteline – Fée Noire – cheffe et aussi amie, elle la trouve un peu trop délicate mais lui obéit toujours sans hésiter
- Nuscena – Méduse – une bonne amie dont le talent avec les lames fait oublier la délicatesse
- Throban – Nain – un bon compagnon qui sait boire et plutôt doué dans les arts de l'amour et qui sait se battre
- Dalves – Lutin – frêle, agaçant, mais utile et fidèle, il sait manier l'arc et son talent à la flûte est divertissant
- Silia – Farfadine – un peu fragile mais toujours de bon conseil et grande magicienne, une bonne amie
- Filt – Satyre – discret, maniéré, mais gentil et plutôt doué à la rapière, c'est un ami
- Rakiras – Minotaure – pourquoi il a choisi la magie avec une carrure pareille, mystère mais il sait se battre et c'est un frère de l'Été même s'il fait tout le temps la tête

Rakiras Tyban : Minotaure. Sorti des Abysses par un Obscurantiste de la République Mercenaire ils ont conclu un pacte : le mage lui enseignait son savoir tandis que le minotaure lui transmettait toutes ses connaissances sur les démons et l'aidait à devenir un invocateur de premier ordre. Après 10 ans Eremyne et lui étaient devenus d'abord des amis puis des amants. Ils engagèrent ensemble la Compagnie du Chardon Blanc pour les accompagner dans l'exploration d'une ruine de la Flamboyance. Malheureusement, aveuglé par la découverte d'un artefact très puissant et avide de s'en servir Eremyne causa sa propre mort en invoquant un démon bien trop puissant qui ne lui pardonna pas de l'avoir dérangé. La compagnie ne s'en tira qu'en faisant s'effondrer le temple sur le démon. Hébété, seul au monde, Rakiras entendit à peine Nauteline lui proposer de les rejoindre et s'entendit lui répondre comme dans un rêve. C'était il y a un peu plus d'un an maintenant et il commence à se sentir presque accepté au sein de cet étrange assemblage de mercenaires qui formaient presque une famille. En plus de ses talents d'Obscurantistes qui lui valent une gemme rouge incrustée dans le torse il est très habile à la hache. Un peu caricatural dans sa grande robe de mage noire à la doublure rouge il pourrait presque prêter à sourire. Mais son visage renfrogné et surtout la double hache qui dépasse de son dos calment rapidement les plus amusés. Il porte une ceinture de cuir d'où pendent les cages de ses danseurs et sa sacoche. Sa corne droite est tronquée et le bout a été remplacé par un manchon argenté.

Relations au sein de la compagnie :

- Nauteline – Fée Noire – cheffe et amie, il sait qu'elle essaie de lui faire abandonner l'Obscurantisme mais c'est tout ce qui lui reste d'Eremyne
- Nuscena – Méduse – elle ne l'apprécie guère mais lui fait confiance, il reconnaît son intelligence et son talent
- Throban – affectueux et truculent c'est sans aucun doute un ami sur qui compter
- Dalves – Lutin – insupportable par moments et horripilant à d'autres il sait aussi qu'il agit avec bienveillance
- Silia – Farfadine – intelligente, raffinée, il aime qu'elle ne presse pas les choses pour construire leur relation, un jour ce sera sûrement une amie
- Filt – Satyre – il apprécie sa discrétion, son talent avec les mots mais aussi son respect pour le silence
- Vetra – Ogresse – bourrue, brutale, sans masque et sans faux-semblants, c'est une personne fiable

Annexes

Chère compagnie du Chardon Blanc,

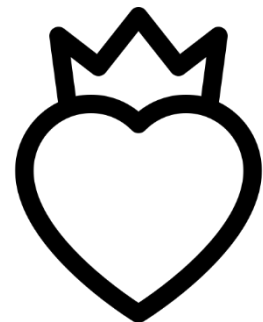
Mes sources m'apprennent que vous faites escale dans notre mystérieuse ville d'Abyme. Le destin ne saurait mieux tomber car j'ai justement besoin d'une troupe de personnes habiles et dignes pour une mission de la plus haute importance ! La récompense sera, naturellement, à la mesure du défi relevé ; la promptitude, quant à elle, saura distinguer les meilleurs.

Si vous acceptez cette entreprise, je vous prie de vous rendre en ma demeure au plus tôt, en suivant Lahire, mon messager.

Dans le cas contraire, je vous saurais gré de lui faire parvenir votre réponse, afin que je puisse me tourner vers une autre compagnie. La lenteur est un luxe que nous ne pouvons nous permettre.

Sous ma main s'écrit l'attente de votre venue,

Judith de Calix



SI TU SUIS LES GUIDES ET LIS ENTRE LES LIGNES

TU SORTIRAS ENRICHI, PORTEUR D'UN TRÉSOR

SI QUAND SONNENT DOUZE COUPS, TU NE T'ES PAS MONTRE DIGNE

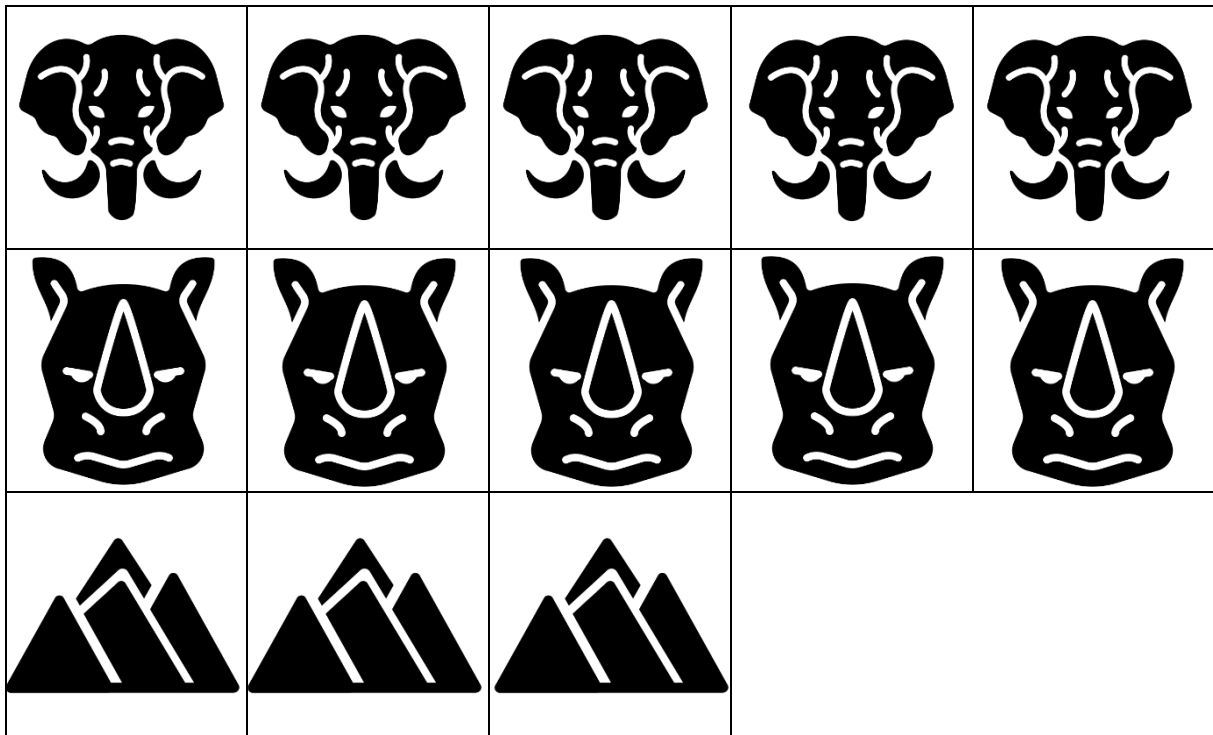
L'OMBRE SCILLERA TON SORT AVANT LA NEUVE AUBORE

*VOICI CE QU'IL TE FAUT POUR TROUVER LE CHEMIN :
RELIS BIEN CHAQUE MOT, ET MÉDITE ARDEMMENT
UNE SEULE PORTE EST SÛRE, ALORS CHOISIS-LA BIEN
TOUT AUTRE EST MENSONGE, TU PAIERAIS DE TON SANG
NI PLAINE NI MONTAGNE NE MONTRENT LA BONNE VOIE
SEULE LA COLLINE, CONDUIT AU LIEU SUIVANT
C'EST LE SECOND SEUL QUI T'INDIQUE LE BON CHOIX
VAINQUEUR TOUT COMME TROISIÈME À LA MORT TE MENANT
LE FEU BRÛLE VIOLEMMENT ET L'EAU PERFIDE TE NOIE
FAIS CONFIANCE À LA TERRE, ELLE SEULE TE PORTERA
CELUI QU'ON DIT HABILE SE SAIT DANS SON BON DROIT
OUVRE LE VRAI PASSAGE ET ÉCHAPPE AU TRÉPAS*

*SEULE L'INTELLIGENCE NON LA FOI FAIT GAGNER
L'IVOIRE ET L'ÉBÈNE DÉPLACENT LA MONTAGNE
ATTENTION À TES CHOIX, CELUI QUI LA SORT GAGNE
LE PERDANT DANS SA CHAIR SE VERRA SANCTIONNÉ*

Au cœur de l'horloge

Au cœur de l'horloge



Règle du jeu

But : éléphants et rhinocéros luttent pour être les premiers à pousser l'un des trois rochers hors du plateau.

- 1- Les animaux entrent ou sortent du plateau par l'une des cases de la couronne extérieure. L'orientation de l'animal est laissée au choix du joueur.
- 2- Quand un animal avance d'une case, il peut en profiter pour changer son orientation mais pas quand il pousse un autre animal ou un rocher.
- 3- Pour pousser un rocher, un animal suffit, du moment qu'il est orienté vers le rocher. Pour deux ou trois rochers, il faudra deux ou trois animaux, pas forcément de la même équipe.
- 4- Quand deux animaux se font face, chacun neutralise la poussée de l'autre. Si un animal ne s'oppose pas à une poussée alors on considère qu'il ne pèse rien.
- 5- Quand un rocher sort du jeu, l'animal gagnant est, parmi les pousseurs, celui qui était le plus proche du rocher.

10

9c

9b

9a

8c

8b

8a

7c

7b

7a

6c

6b

6a

5c

5b

5a

4c

4b

4a

3c

3b

3a

2c

2b

2a

1c

1b

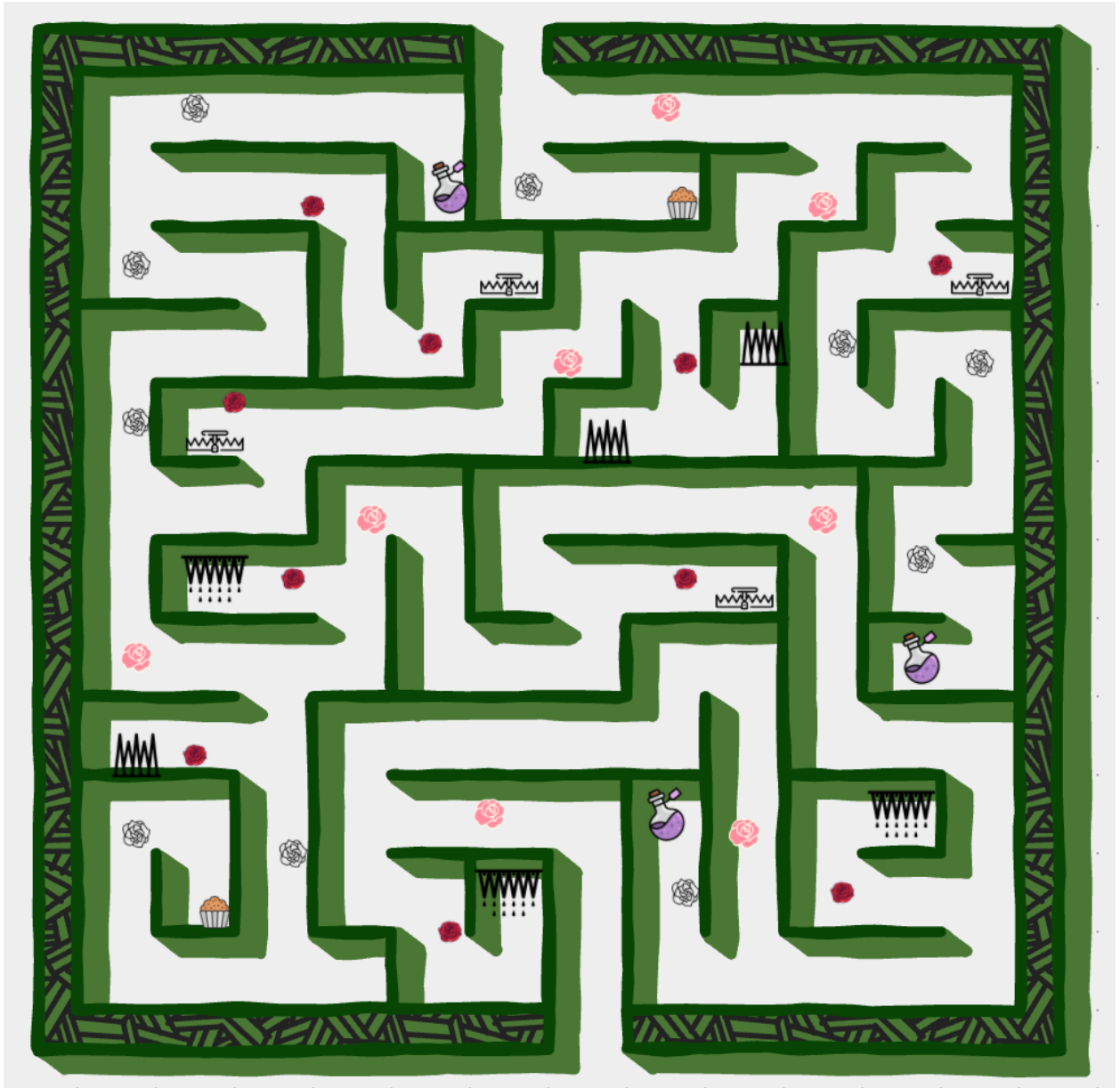
1a

SUDOKU

*ICI NUL MYSTÈRE, SEULE UNE ÂPRE LUTTE
TRIOMPHE QUATRE FOIS POUR OUVRIR LES VERROUS
CHACUN DES COMBATTANTS NE CONNAÎT QU'UN SEUL BUT
VOUS MENER AU TRÉPAS SANS RETENIR SES COUPS*

*CELUI QUI VEUT TROMPER, MONTRE LA VÉRITÉ
SI TU SORS DU CHEMIN, RESTE SUR LA VOIE PURE
LE SANG AMÈNE AU SANG, LA CHUTE SERA DURE
POUR TRIOMPHER PARFOIS TU DEVRAS RENONCER*

Au cœur de l'horloge



Rose peinte en rouge :
chemin sûr



Pieux tombants :
2d10 dommages



Rose rouge :
piège



Trappes avec pieux :
3d10 dommages



Rose blanche :
trésor



Piège à loups :
1d10 dommages



Bouteille "Bois-moi"
1d10 soin



Gâteau "Mange-moi"
2d10 soins

Automates Enseignes

Caractéristiques :

AG ilité	9	FOR ce	9	INT elligence	4	CHA risme	0
PER ception	7	RES istance	8	VOL onté	4	CRE ativité	0

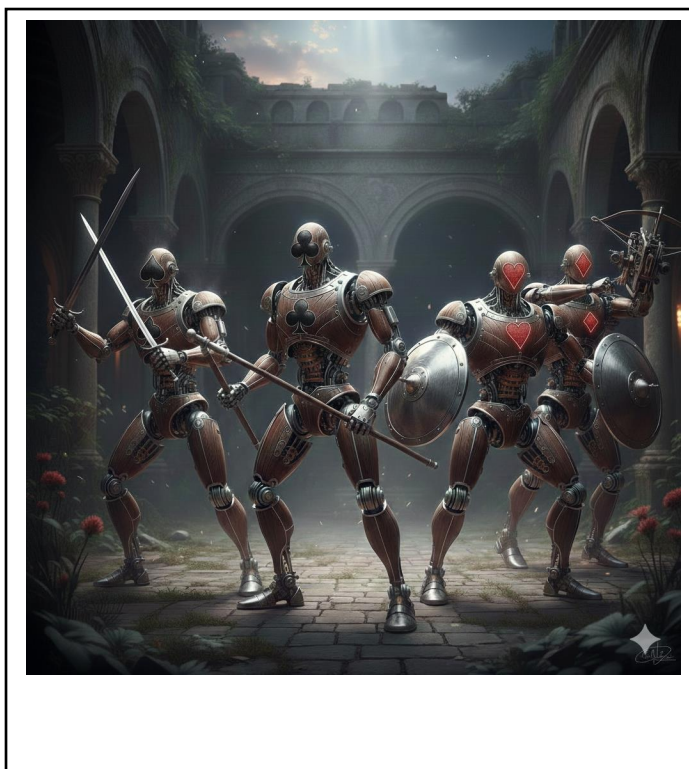
MEL ée	9	TIR	8	EM prise	4	ART	0
---------------	----------	------------	----------	-----------------	----------	------------	----------

Compétences :

Epées	7
Bâtons	7
Boucliers	7
Arbalètes	7
Esquive	7

Combat :

Base d'initiative	16
Base d'esquive	15
Points de vie	35
Seuil de blessure grave	19
Seuil de blessure crit.	28
Bonus aux dommages	+2



Armes	Init	Att	Portée/Def	Dommages	Taille
Epées	17	17	17	+6	0
Bâtons	18	18	18	+6	0
Boucliers	13	17	19	+4	0
Arbalètes	21	16	60m	+8	-1

Chevalier Léporide

Caractéristiques :

AG ilité	11	FOR ce	10	INT elligence	4	CHA risme	7
PER ception	12	RES istance	6	VOL onté	4	CRE ativité	0

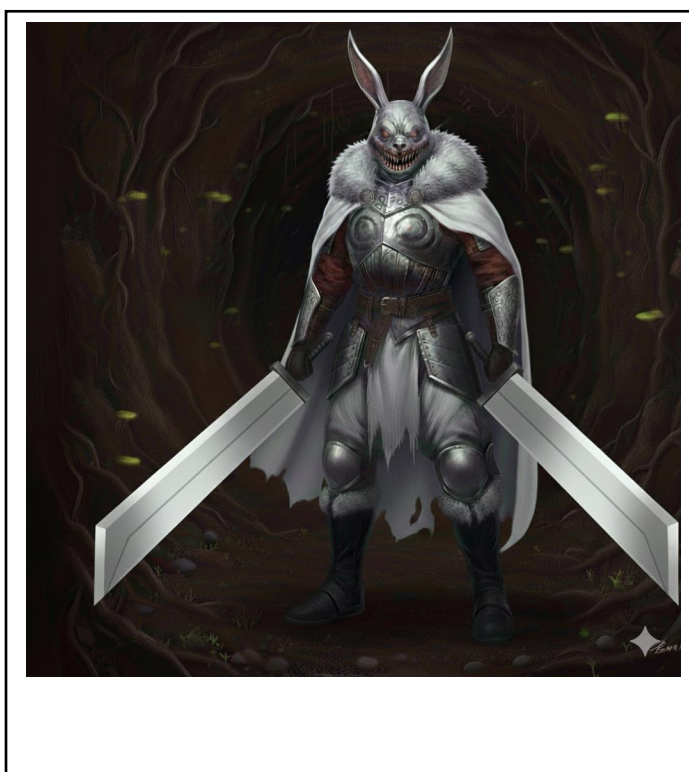
MEL ée	10	TIR	11	EMP rise	4	ART	3
---------------	-----------	------------	-----------	-----------------	----------	------------	----------

Compétences :

Epées Dents	9
Vigilance	9
Esquive	9
Acrobatie	7
Discrétion	7

Combat :

Base d'initiative	26
Base d'esquive	23
Points de vie	55
Seuil de blessure grave	17
Seuil de blessure crit.	25
Bonus aux dommages	+4



Armes	Init	Att	Portée/Def	Dommages	Taille
Epées	28	20	20	+9	0

- Vision à 360°
- Téléportation à portée du regard via des tunnels/terriers
- 2 attaques par tour

Stigrodakon

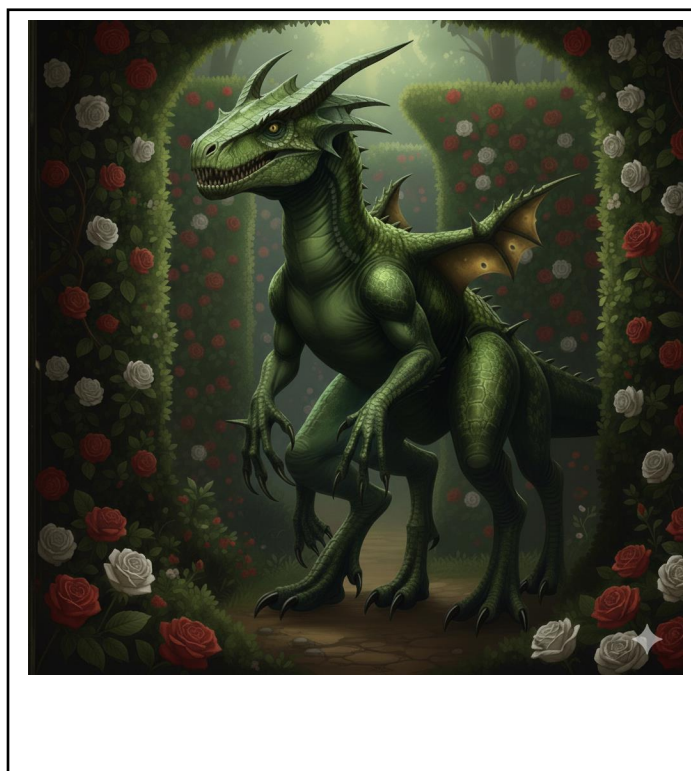
Caractéristiques :

AG ilité	6	FOR ce	6	INT elligence	5	CHA risme	5
PER ception	7	RES istance	5	VOL onté	5	CRE ativité	5

MEL ée	6	TIR	NC	EMPR ise	NC	ART	NC
---------------	----------	------------	-----------	-----------------	-----------	------------	-----------

Compétences :

Griffes	7
Crocs	7
Cornes	7
Dards	7
Esquive	8
Vigilance	9
Camouflage	7




Combat :

Base d'initiative	13
Base d'esquive	14
Points de vie	35
Seuil de blessure grave	14
Seuil de blessure crit.	22
Bonus aux dommages	+0

Armes	Init	Att	Portée/Def	Dommages
Griffes	10	14	0	-1
Crocs	8	15	0	+0
Cornes	12	13	0	+3
Dards venimeux paralysants	11	15	-1	Paralyse +5

- Les stigrodakon coordonnent leurs attaques
- 2 dards venimeux par stigrodakon



Nom • Nauteline GREYDEW

Occupation • Doyenne de la Compagnie **Origine** • Urguemand

Sexe • femme **Peuple** • Fée noire **Age** • 276

Diff. jet de vieil. • **Taille** • 81.cm / **TAI** -2 **Poids** • 36 **Mouvement** • 1/9

Description physique • Points de Vie 24
PV actuels _____

Caractéristiques Primaires • **Flamme** 1 **Flamme Noire** _____

Corps		Esprit		Âme	
Corps	1	Corps Noir	0	Esprit	1
	0	Esprit Noir	0	Âme	1
Bonus de Corps (+1)		Bonus d'Esprit (+1)		Bonus d'Âme (+1)	
AGilité	5	FORce	3	CHArisme	8
PERception	9	RESistance	3	CREativité	10

Caractéristiques Secondaires	Compétences		
MELée	5	Escalade (.....) -/-	
TIR	7	Esquive (.....) -/-	
Bonus aux Dommages	-6	Natation (.....) -/-	
Point d'Héroïsme	2	Premiers soins (.....) 7/-	
Points de vie	24	Survie (.....) -/-	
Seuil de bl. grave	8	Vigilance (.....) -/-	
Seuil de bl. critique	12	Maraude (-3)	
Charge maximum	24	Acrobatie (.....) -/-	
Demi-charge	12	Camouflage (.....) -/-	
Charge quotidienne	6	Chasse (.....) -/-	
ART	8	Déguisement (.....) -/-	
EMPrise	11	Discrétion (.....) 8/-	
		Fouille (.....) -/-	
		Intrigue (.....) 8/-	
		Jeu (.....) -/-	
		Passe-passe (.....) -/-	
		Poisons (.....) -/-	
		Serrurerie (.....) -/-	
		Intendance (.....) 7/-	
		Musique* :	
		• (.....) -/-	
		• (.....) -/-	
		• (.....) -/-	
		Négoce (.....) -/-	
		Peinture (.....) -/-	
		Poésie (.....) -/-	
		Savoir-faire* :	
		• (.....) -/-	
		• (.....) -/-	
		• (.....) -/-	
		Sculpture (.....) 5/-	
		Us et coutumes* :	
		• (.....) -/-	
		• (.....) -/-	
		• (.....) -/-	
		Savoir (impossible)	
		Alphabets* :	
		• Armguel (.....) 5/-	
		• Cryptin (.....) 5/-	
		Astronomie (.....) -/-	
		Chirurgie (.....) -/-	
		Cultes* :	
		• (.....) -/-	
		• (.....) -/-	
		• (.....) -/-	
		Géographie (.....) -/-	
		Herboristerie (.....) -/-	
		Histoire & légendes (.....) 5/-	
		Langues* :	
		• Urguemand (.....) 5/-	
		• Keshite (.....) 5/-	
		• Meccerin (.....) 5/-	
		Lois (.....) -/-	
		Médecine (.....) -/-	
		Navigation (.....) -/-	
		Saisons* :	
		• Hiver (.....) 7/-	
		• (.....) -/-	
		• (.....) -/-	
		• (.....) -/-	
		Stratégie (.....) 8/-	
		Zoologie (.....) -/-	
		Occulte (impossible)	
		Arts Magiques* :	
		Accord (.....) -/-	
		Cyse (.....) -/-	
		Décorum (.....) -/-	
		Geste (.....) -/-	
		Connaiss. des Danseurs 8/-	
		Cryptogramme (.....) 7/-	
		Démonologie (.....) 5/-	
		Harmonie (.....) 6/-	
		Résonance	
		Empathie (.....) 10/-	
		Impulsion (.....) -/-	
		Supplice (.....) -/-	

Épreuves (-3)	Société (-3)	
Armes* :		Baratin (.....) -/-
• Épinglette (.....) 6/-		Diplomatie (.....) 8/-
• (.....) -/-		Éloquence (.....) 7/-
• (.....) -/-		Étiquette* :
• (.....) -/-		• (.....) -/-
• (.....) -/-		• (.....) -/-
• (.....) -/-		• (.....) -/-
Athlétisme (.....) -/-		• (.....) -/-
Équitation (.....) -/-		• (.....) -/-


Init : 14 AGI + Esquive : 5						Monture : Caractéristiques :		
Arme	Init.	Att.	Def.	Dom+BD	TAI	RÉS	FOR	AGI
Epinglette	12	13	10	-6	-3	PER	MEL	EMP
.....	ART	TAI	MV
.....	BD	PdV	SBG
.....	SBC	Compétences :	
...../.....		
...../.....		
...../.....		
Notes :							

◦ Équipement ◦			◦ Armure ◦
Tenue élégante Tenue de voyage Matériel d'écriture Bijoux en argent Matériel de cuisine Bougies x 5 Lanterne Langue ve	Traité de magie Traité de dévotion Matériel premiers soins	Epinglette	Type: Ecailles Protection : 3 Malus : -1

◦ Avantages de Saisonins ◦	◦ Pouvoirs de Flamme ◦	◦ Bienfaits ◦
Langage minéral L'Éternité

◦ Avantages ◦	◦ Défauts ◦
Célèbre (1) Réseau d'espion (4) Don du minuscule (5) + 2 danses Bonne école (5) + 50 pts de veul	Cœur tendre (2) ne peut pas tuer Phobie (4) arachnophobe Arthrite (2) -1 AGI Insensible (1) pas d'oreille musicale Ravage (2) -1 ART Gros dormeur (3) Avoir un faible (1) pipe

◦ Peines de Ténèbre ◦ Points de Ténèbre <input style="width: 40px;" type="text"/> Noirceur <input style="width: 40px;" type="text"/>	◦ Peines de Perfidie ◦ Points de Perfidie <input style="width: 40px;" type="text"/>
.....
.....



Nom ◦ Nuscena PHISGE

Occupation ◦ Assassine/Accordeur **Origine** ◦ Terres Veuves

Sexe ◦ féminin **Peuple** ◦ Méduse **Age** ◦ 31

Diff. jet de vieil. ◦ **Taille** ◦ 1.72cm **TAI** **Poids** ◦ 65 **Mouvement** ◦

Description physique ◦ Points de Vie 56
PDV actuels

Caractéristiques Primaires ◦ **Flamme** **Flamme Noire**

Corps		Esprit		Âme	
Corps <input type="text" value="1"/>	Corps Noir <input type="text" value="0"/>	Esprit <input type="text" value="1"/>	Esprit Noir <input type="text" value="0"/>	Âme <input type="text" value="1"/>	Âme Noire <input type="text" value="0"/>
Bonus de Corps <u>+1</u>		Bonus d'Esprit <u>+1</u>		Bonus d'Âme <u>+1</u>	
AGilité <input type="text" value="11"/>	FORce <input type="text" value="7"/>	INTelligence <input type="text" value="8"/>		CHARisme <input type="text" value="9"/>	
PERception <input type="text" value="9"/>	RESistance <input type="text" value="8"/>	VOLonté <input type="text" value="9"/>		CREativité <input type="text" value="5"/>	

◦ Caractéristiques Secondaires	Compétences		
MELée <input type="text" value="9"/>	Escalade (.....) <input type="text" value="7"/>	Intendance (.....) <input type="text" value="5"/>	Langues* : • Ophidien (.....) <input type="text" value="5"/>
TIR <input type="text" value="10"/>	Esquive (.....) <input type="text" value="7"/>	Musique* : • (.....) <input type="text" value="5"/>	• Keshite (.....) <input type="text" value="5"/>
Bonus aux Dommages <input type="text" value="4"/>	Natation (.....) <input type="text" value="7"/>	• (.....) <input type="text" value="5"/>	• Mexicain (.....) <input type="text" value="5"/>
Point d'Héroïsme <input type="text" value="2"/>	Premiers soins (.....) <input type="text" value="7"/>	Négoce (.....) <input type="text" value="5"/>	Lois (.....) <input type="text" value="5"/>
Points de vie <input type="text" value="56"/>	Survie (.....) <input type="text" value="7"/>	Peinture (.....) <input type="text" value="5"/>	Médecine (.....) <input type="text" value="5"/>
Seuil de bl. grave <input type="text" value="18"/>	Vigilance (.....) <input type="text" value="7"/>	Poésie (.....) <input type="text" value="5"/>	Navigation (.....) <input type="text" value="5"/>
Seuil de bl. critique <input type="text" value="28"/>	Marande (-3) Acrobatie (.....) <input type="text" value="8"/>	Savoir-faire* : • (.....) <input type="text" value="5"/>	Saisons* : • Hiver (.....) <input type="text" value="5"/>
Charge maximum <input type="text" value="105"/>	Camouflage (.....) <input type="text" value="8"/>	• (.....) <input type="text" value="5"/>	• (.....) <input type="text" value="5"/>
Demi-charge <input type="text" value="52"/>	Chasse (.....) <input type="text" value="8"/>	Sculpture (.....) <input type="text" value="5"/>	• (.....) <input type="text" value="5"/>
Charge quotidienne <input type="text" value="26"/>	Déguisement (.....) <input type="text" value="8"/>	Us et coutumes* : • Cirque (.....) <input type="text" value="5"/>	Stratégie ◦ (.....) <input type="text" value="5"/>
ART <input type="text" value="26"/>	Discretion ◦ (.....) <input type="text" value="8"/>	• (.....) <input type="text" value="5"/>	Zoologie (.....) <input type="text" value="5"/>
EMPRise <input type="text" value="26"/>	Fouille ◦ (.....) <input type="text" value="8"/>	Savoir (impossible)	Oculte (impossible)
	Intrigue ◦ (.....) <input type="text" value="8"/>	Alphabets* : • Nodien (.....) <input type="text" value="5"/>	Arts Magiques* : Accord (.....) <input type="text" value="5"/>
	Jeu (.....) <input type="text" value="8"/>	• Septentrien (.....) <input type="text" value="5"/>	Cyse (.....) <input type="text" value="5"/>
	Passe-passe ◦ (.....) <input type="text" value="8"/>	Astronomie (.....) <input type="text" value="5"/>	Décorum (.....) <input type="text" value="5"/>
	Poisons ◦ (.....) <input type="text" value="8"/>	Chirurgie (.....) <input type="text" value="5"/>	Geste (.....) <input type="text" value="5"/>
	Serrurerie ◦ (.....) <input type="text" value="8"/>	Cultes* : • (.....) <input type="text" value="5"/>	Connaiss. des Danseurs (.....) <input type="text" value="5"/>
Épreuves (-3)	Société (-3) Baratin ◦ (.....) <input type="text" value="8"/>	• (.....) <input type="text" value="5"/>	Cryptogramme (.....) <input type="text" value="5"/>
Armes* : • Serpents (.....) <input type="text" value="8"/>	Diplomatie (.....) <input type="text" value="8"/>	Géographie (.....) <input type="text" value="5"/>	Démonologie (.....) <input type="text" value="5"/>
• Dague (.....) <input type="text" value="8"/>	Éloquence ◦ (.....) <input type="text" value="8"/>	Herboristerie (.....) <input type="text" value="5"/>	Harmonie (.....) <input type="text" value="5"/>
• Dague (lances) (.....) <input type="text" value="8"/>	Étiquette* : • (.....) <input type="text" value="8"/>	Histoire & légendes (.....) <input type="text" value="5"/>	Résonance (.....) <input type="text" value="5"/>
• (.....) <input type="text" value="8"/>	• (.....) <input type="text" value="8"/>		Empathie (.....) <input type="text" value="5"/>
• (.....) <input type="text" value="8"/>	• (.....) <input type="text" value="8"/>		Impulsion (.....) <input type="text" value="5"/>
Athlétisme (.....) <input type="text" value="8"/>	• (.....) <input type="text" value="8"/>		Supplice (.....) <input type="text" value="5"/>
Équitation (.....) <input type="text" value="8"/>	• (.....) <input type="text" value="8"/>		


Init : <input type="text" value="20"/> AGI + Esquive : <input type="text" value="18"/>						Monture : Caractéristiques :		
Arme	Init.	Att.	Def.	Dom+BD	TAJ	RÉS	FOR	AGI
Dague	20	21	19	+2	-1	PER	MEL	EMP
Dague lancée	22	18	✓	+2	Per. 28m	ART	TAI	MV
Serpents	19	19	✓	SpE		BD	PdV	SBG
.....						Compétences :/...../...../.....		
.....						Notes :		

◦ Équipement ◦			◦ Armure ◦		
Tenues élégantes x 5	Corde 20m	Dagues x 10	Type: cuir		
Tenues de voyage x 2	Outils de crochetage		partielle		
Nécessaire de toilette			Protection: 3		
Matériel d'écriture			Malus: -1		
Grand cuir x 2					
Bijoux en or (val 820p)		500 Po			
Trousse de maquillage		4 diamants (250p chaque)			

◦ Avantages de Saisonins ◦ Venin hypnotique	◦ Pouvoirs de Flamme ◦	◦ Bienfaits ◦
--	--	---

◦ Avantages ◦ Chantage (5) très riche Charismatique (3) +1 CHA Adresse (3) +1 AGI Sommeil facile (1)	◦ Défauts ◦ Étrangère (1) Blasée (2) Manque d'inspiration (2) Avoir un faible (2) Silia Présomptueuse (1) Allergie (4) -3 PER en présence de magie
---	---

◦ Peines de Ténèbre ◦ Points de Ténèbre <input type="text"/>	◦ Peines de Perfidie ◦ Points de Perfidie <input type="text"/>
Noirceur <input type="text"/>	
.....



Nom ◦ Throban FORZAEN

Occupation ◦ Forgeron Origine ◦ République Mercenaire

Sexe ◦ homme Peuple ◦ Nain Age ◦ 52

Diff. jet de vieill. ◦ Taille ◦ 139cm TAI -1 Poids ◦ 71 Mouvement ◦ 3

Description physique ◦ Points de Vie 58
PDV actuels

Caractéristiques Primaires ◦ **Flamme** 1 **Flamme Noire** 0

Corps		Esprit		Âme	
Corps 1	Corps Noir 0	Esprit 1	Esprit Noir 0	Âme 1	Âme Noire 0
Bonus de Corps +1		Bonus d'Esprit +1		Bonus d'Âme +1	
AGilité 6	FORce 10	INtelligence 7		CHArisme 10	
PERception 7	RESistance 10	VOLonté 6		CREativité 11	

◦ **Caractéristiques Secondaires**

MELée	7
TIR	6
Bonus aux Dommages	+2
Point d'Héroïsme	2
Points de vie	58
Seuil de bl. grave	19
Seuil de bl. critique	29
Charge maximum	120
Demi-charge	60
Charge quotidienne	30
ART	10
EMPrise	/

Épreuves (~3)

Armes* :
 • Marteau (.....) 10/
 • (.....) --/
 • (.....) --/
 • (.....) --/
 • (.....) --/
 Athlétisme (.....) --/
 Équitation (.....) --/

Compétences

Escalade (.....)	--/
Esquive (.....)	<u>4</u> / Natation (.....) --/
Premiers soins (.....)	--/
Survie (.....)	--/
Vigilance (.....)	--/
Maraude (~3)	
Acrobatie (.....)	--/
Camouflage (.....)	--/
Chasse (.....)	--/
Déguisement (.....)	--/
Discrétion (.....)	--/
Fouille (.....)	<u>7</u> / Intrigue (.....) --/
Jeu (.....)	<u>7</u> / Passe-passe (.....) --/
Poisons (.....)	--/
Serrurerie (.....)	<u>2</u> / Intendance (.....) <u>7</u> / Musique* : • (.....) --/ • (.....) --/ • (.....) --/ Négoce (.....) --/ Peinture (.....) --/ Poésie (.....) --/ Savoir-faire* : • <u>forgeron</u> (.....) <u>8</u> / • (.....) --/ Sculpture (.....) <u>2</u> / Us et coutumes* : • (.....) --/ • (.....) --/
Savoir (impossible)	
Alphabets* : • <u>10den Hen</u> (.....) <u>5</u> / • <u>Septennien</u> (.....) <u>2</u> / Astronomie (.....) --/ Chirurgie (.....) --/ Cultes* : • (.....) --/ • (.....) --/ Géographie (.....) --/ Herboristerie (.....) --/ Histoire & légendes (.....) --/	
Occulte (impossible)	
Arts Magiques* :	
Accord (.....)	--/
Cyse (.....)	<u>10</u> / Décorum (.....) --/ Geste (.....) --/ Connaiss. des Danseurs --/ Cryptogramme (.....) --/ Démonologie (.....) <u>2</u> / Harmonie (<u>crache</u>) <u>2</u> / Résonance Empathie (.....) --/ Impulsion (.....) --/ Supplice (.....) --/

Init : <input type="text" value="13"/> AGI + Esquive : <input type="text" value="10"/>						Monture : Caractéristiques :		
Arme	Init.	Att.	Def.	Dom+BD	TAI	RÉS	FOR	AGI
Marteau	13	20	20	+7	0	PER	MEL	EMP
						ART	TAI	MV
						BD	PdV	SBG
						SBC		
						Compétences :/...../...../...../.....		
						Notes :		

◦ Équipement ◦	◦ Armure ◦
Tenue de voyage outils de sculpture outils de forge Nécessaire de toilette Chope en bois sculpté Outrec 10 litres vin Briquet lanterne + bougies	Type : Plagues veste Protection : 6 Malus : -4
Bouteille de gnôle Marteau de guerre 250 Po	

◦ Avantages de Saisonins ◦	◦ Pouvoirs de Flamme ◦	◦ Bienfaits ◦
Le jugement de la ligne La Voie Franche		

◦ Avantages ◦	◦ Défauts ◦
Abri secret (2) Sensible (3) + 1 CRE Charismatique (3) + 1 CHA	Mauvaise réputation (1) Empathie (2) Obsession (1) symétric Sommeil lourd (1) Avoir un faible (2) alcool Sens déficient (1) vue

◦ Peines de Ténèbre ◦ Points de Ténèbre <input type="text"/>	◦ Peines de Perfidie ◦ Points de Perfidie <input type="text"/>
Noirceur <input type="text"/>	


Init : 2-1 AGI + Esquive : 19						Monture : Caractéristiques :		
Arme	Init	Att.	Def.	Dom+BD	TAI	RÉS	FOR	AGI
Arc	25	20	14	+6	0	PER	MEL	EMP
Glaive	21	15	14	+2	-1	ART	TAI	MV
						BD	PdV	SBG
						SBC		
						Compétences :/...../...../...../.....		
						Notes :		

◦ Équipement ◦	◦ Armure ◦
Tenue de ménestrel Nécessaire de toilette dés à 6 faces Matériel de cuisine Boîte de bonbons	Type : cuir et métal veste
Flûte d'ébène Tambourin	Protection : 2
Arc Glaive Carquois + 20 Flèches	Malus : -1
150 Po	

◦ Avantages de Saisonins ◦	◦ Pouvoirs de Flamme ◦	◦ Bienfaits ◦
La Sere		
.....
.....
.....

◦ Avantages ◦	◦ Défauts ◦
Famille reconnue (1) Sensible (3) +1 CRE Adressé (3) +1 AGI œuvre d'air (1) 15 pts de seuil	Echanger (1) Distrait (2) -1 attention Pensée anishque (2) Maître hoshie (1) Sommeil difficile (1) Avoir un fût (1) sucre
.....
.....

◦ Peines de Ténèbre ◦ Points de Ténèbre <input type="text"/>	◦ Peines de Perfidie ◦ Points de Perfidie <input type="text"/>
Noirceur <input type="text"/>	
.....
.....



Nom ◦ Silia ASTRITHOE

Occupation ◦ Mage **Origine** ◦ Abyrne

Sexe ◦ femme **Peuple** ◦ Farfadine **Age** ◦ 44

Diff. jet de vieil. ◦ **Taille** ◦ 128... / TAI **Poids** ◦ 43... **Mouvement** ◦

Description physique ◦ Points de Vie 47
PDV actuels _____

Caractéristiques Primaires ◦ **Flamme** **Flamme Noire**

Corps		Esprit		Âme	
Corps <input type="text" value="1"/>	Corps Noir <input type="text" value="0"/>	Esprit <input type="text" value="1"/>	Esprit Noir <input type="text" value="0"/>	Âme <input type="text" value="1"/>	Âme Noire <input type="text" value="0"/>
Bonus de Corps (+1)		Bonus d'Esprit (+1)		Bonus d'Âme (+1)	
AGilité <input type="text" value="9"/>	FORce <input type="text" value="5"/>	INTElligence <input type="text" value="11"/>		CHARisme <input type="text" value="9"/>	
PERception <input type="text" value="8"/>	RESistance <input type="text" value="6"/>	VOLonté <input type="text" value="10"/>		CREativité <input type="text" value="2"/>	

◦ Caractéristiques Secondaires	Compétences		
MELée <input type="text" value="7"/>	Escalade (.....) --/	Intendance (.....) --/	Langues* : • Liturgie (.....) 5/-
TIR <input type="text" value="8"/>	Esquive (.....) 7/-	Musique* : • Chant (.....) 1/-	• Keshure (.....) 5/-
Bonus aux Dommages <input type="text" value="0"/>	Natation (.....) --/	• (.....) --/	• Heueun (.....) 5/-
Point d'Héroïsme <input type="text" value="2"/>	Premiers soins (.....) --/	Négoce (.....) --/	Lois (.....) --/
Points de vie <input type="text" value="47"/>	Survie (.....) --/	Peinture (.....) --/	Médecine (.....) --/
Seuil de bl. grave <input type="text" value="15"/>	Vigilance (.....) 6/-	Poésie (.....) --/	Navigation (.....) --/
Seuil de bl. critique <input type="text" value="23"/>	Maraude (~3)	Savoir-faire* : • (.....) --/	Saisons* : • Printemps (.....) 5/-
Charge maximum <input type="text" value="66"/>	Acrobatie (.....) --/	• (.....) --/	• (.....) --/
Demi-charge <input type="text" value="33"/>	Camouflage (.....) --/	• (.....) --/	• (.....) --/
Charge quotidienne <input type="text" value="16"/>	Chasse (Sans armes) 2/-	Sculpture (.....) --/	Stratégie (.....) --/
ART <input type="text" value="1"/>	Déguisement (.....) --/	Us et coutumes* : • Abyrne (.....) 8/-	Zoologie (.....) --/
EMPrise <input type="text" value="10"/>	Discretion (.....) --/	• (.....) --/	Occulte (impossible)
	Fouille (.....) --/	Savoir (impossible)	Arts Magiques* :
	Intrigue (.....) --/	Alphabets* : • Armgaude (.....) 5/-	Accord (.....) --/
	Jeu (.....) --/	• Sepenhion (.....) 5/-	Cyse (.....) --/
	Passe-passe (.....) 5/-	Astronomie (.....) --/	Décorum (.....) --/
	Poisons (.....) 5/-	Chirurgie (.....) --/	Geste (.....) --/
	Serrurerie (.....) 5/-	Cultes* : • (.....) --/	Connaiss. des Danseurs 3/-
Épreuves (~3)	Société (~3)	• (.....) --/	Cryptogramme (.....) 2/-
Armes* : • Coutelle (.....) 6/-	Baratin (.....) --/	Géographie (.....) --/	Démonologie (.....) --/
• (.....) --/	Diplomatie (.....) 7/-	Herboristerie (.....) --/	Harmonie (.....) 8/-
• (.....) --/	Éloquence (.....) 8/-	Histoire & légendes (.....) --/	Résonance
• (.....) --/	Étiquette* : • Ambassade (.....) 7/-		Empathie (.....) --/
• (.....) --/	• (.....) --/		Impulsion (.....) 10/-
Athlétisme (.....) --/	• (.....) --/		Supplice (.....) --/
Équitation (.....) --/	• (.....) --/		

Init : 17 AGI + Esquive : 16						Monture : Caractéristiques : RÉS FOR AGI PER MEL EMP ART TAI MV BD PdV SBC SBC					
Arme	Init	Att	Def	Dom+BD	TAI						
Coutelette	15	14	12	+1	-2	Compétences : / / / Notes :					
◦ Équipement ◦						◦ Armure ◦					
Tenues élégantes x 15 Tenues de voyage x 5 Nécessaire de toilette Trousse de maquillage Chapeaux x 5 Chaussures / bottes x 10 Bijoux (valeur 100 P _o) Parfums x 10						Miroir Nécessaire de couture Vaisselle en argent Plumes d'oie Papier de qualité Sceau + cre 250 P _o					
						Type : cuir veste Protection : 1 Malus : 0					
◦ Avantages de Saisonins ◦			◦ Pouvoirs de Flamme ◦			◦ Bienfaits ◦					
La Pêche Chasse Funambulisme											
◦ Avantages ◦						◦ Défauts ◦					
Célèbre (1) Confiance en soi (3) +1 VOL Séduisant (1) Plusieurs danseurs (3) +1 danseur Prestige cryptographique (2)						Avoir un faible (2) Nuscena Blasée (2) -1 CRE Obsession (1) vêtements Grosse dormeuse (2) Illusions (1) persuader de chanter bien					
◦ Peines de Ténèbre ◦			Points de Ténèbre <input type="checkbox"/> Noirceur <input type="checkbox"/>			◦ Peines de Perfidie ◦					
						Points de Perfidie <input type="checkbox"/>					

Nom ◦ FIL BARANEUS

Occupation ◦ **Origine** ◦ Communes Princières

Sexe ◦ homme **Peuple** ◦ Satyre **Age** ◦ 38


Diff. jet de vieil. ◦ **Taille** ◦ 1.69 / TAI **Poids** ◦ 63 **Mouvement** ◦

Description physique ◦ **Points de Vie** ____
PDV actuels ____

Caractéristiques Primaires ◦ **Flamme** **Flamme Noire**

Corps		Esprit		Âme	
Corps	<input type="text" value="1"/>	Corps Noir	<input type="text" value="0"/>	Esprit	<input type="text" value="1"/>
		Esprit Noir	<input type="text" value="0"/>	Âme	<input type="text" value="1"/>
		Âme	<input type="text" value="1"/>	Âme Noire	<input type="text" value="0"/>
Bonus de Corps <u>+1</u>		Bonus d'Esprit <u>+1</u>		Bonus d'Âme <u>+1</u>	
AGilité	<input type="text" value="10"/>	FORce	<input type="text" value="10"/>	INTelligence	<input type="text" value="8"/>
PERception	<input type="text" value="6"/>	RESistance	<input type="text" value="5"/>	VOLonté	<input type="text" value="6"/>
				CHARisme	<input type="text" value="9"/>
				CREativité	<input type="text" value="11"/>

◦ Caractéristiques Secondaires	Compétences		
MELée <input type="text" value="10"/>	Escalade (.....) --/	Intendance (.....) --/	Langues* :
TIR <input type="text" value="8"/>	Esquive (.....) 8/	Musique* :	• <u>Kisiméute</u> (.....) 5/
Bonus aux Dommages <input type="text" value="14"/>	Natation (.....) --/	• <u>Chant</u> (.....) 6/	• <u>Weshire</u> (.....) 5/
Point d'Héroïsme <input type="text" value="2"/>	Premiers soins (.....) --/	• (.....) --/	• <u>Meacra</u> (.....) 5/
Points de vie <input type="text" value="48"/>	Survie (.....) --/	Négoce (.....) --/	Lois (.....) --/
Seuil de bl. grave <input type="text" value="16"/>	Vigilance (.....) --/	Peinture (.....) --/	Médecine (.....) 5/
Seuil de bl. critique <input type="text" value="24"/>	Maraude (-3)	Poésie (.....) 10/	Navigation (.....) --/
Charge maximum <input type="text" value="105"/>	Acrobatie (.....) --/	Savoir-faire* :	Saisons* :
Demi-charge <input type="text" value="52"/>	Camouflage (.....) --/	• (.....) --/	• <u>Printemps</u> (.....) 5/
Charge quotidienne <input type="text" value="26"/>	Chasse (.....) --/	• (.....) --/	• (.....) --/
ART <input type="text" value="10"/>	Déguisement (.....) --/	Sculpture (.....) --/	• (.....) --/
EMPrise <input checked="" type="checkbox"/>	Discretion (.....) --/	Us et coutumes* :	Stratégie (.....) --/
	Fouille (.....) --/	• <u>Pincéon</u> (.....) 6/	Zoologie (.....) --/
	Intrigue (.....) --/	• (.....) --/	Occulte (impossible)
	Jeu (.....) --/	Savoir (impossible)	Arts Magiques* :
	Passe-passe (.....) --/	Alphabets* :	Accord (.....) --/
	Poisons (.....) --/	• (.....) --/	Cyse (.....) --/
	Serrurerie (.....) --/	• (.....) --/	Décorum (.....) --/
Épreuves (-3)		Astronomie (.....) --/	Geste (.....) 10/
Armes* :	Société (-3)	Chirurgie (.....) --/	Connaiss. des Danseurs --/
• <u>Papier</u> (.....) 2/	Baratin (.....) 7/	Cultes* :	Cryptogramme (.....) --/
• <u>Sabres</u> (.....) 5/	Diplomatie (.....) --/	• <u>Sprehnien</u> (.....) 5/	Démonologie (.....) --/
• (.....) --/	Éloquence ◦ (.....) 9/	• <u>Meden Hen</u> (.....) 5/	Harmonie (.....) 6/
• (.....) --/	Étiquette* :	Géographie (.....) --/	Résonance
• (.....) --/	• <u>Nobesse</u> (.....) 6/	Herboristerie (.....) --/	Empathie (.....) --/
Athlétisme (.....) --/	• (.....) --/	Histoire & légendes (.....) 7/	Impulsion (.....) --/
Équitation (.....) --/	• (.....) --/		Supplice (.....) --/



Nom ◦ Veha MOAKORG

Occupation ◦ Mercenaire **Origine** ◦ Enclave Boucanière

Sexe ◦ femme **Peuple** ◦ Ogresse **Age** ◦ 18

Diff. jet de vieill. ◦ **Taille** ◦ 1.81 / TAI **Poids** ◦ 99 **Mouvement** ◦

Description physique ◦ Points de Vie 65
PdV actuels _____

Caractéristiques Primaires ◦ **Flamme** **Flamme Noire**

Corps		Esprit		Âme	
Corps <input type="text" value="1"/>	Corps Noir <input type="text" value="0"/>	Esprit <input type="text" value="1"/>	Esprit Noir <input type="text" value="0"/>	Âme <input type="text" value="1"/>	Âme Noire <input type="text" value="0"/>
Bonus de Corps <input type="text" value="+1"/>		Bonus d'Esprit <input type="text" value="+1"/>		Bonus d'Âme <input type="text" value="+1"/>	
AGilité <input type="text" value="10"/>	FORce <input type="text" value="11"/>	INTElligence <input type="text" value="4"/>		CHARisme <input type="text" value="9"/>	
PERception <input type="text" value="7"/>	RESistance <input type="text" value="11"/>	VOLonté <input type="text" value="8"/>		CREativité <input type="text" value="2"/>	

◦ Caractéristiques ◦ Secondaires	Compétences		
MELée <input type="text" value="10"/>	Escalade (.....) <input type="text" value="-1"/>	Intendance (.....) <input type="text" value="-1"/>	Langues* :
TIR <input type="text" value="8"/>	Esquive (.....) <input type="text" value="7"/>	Musique* :	• Boucanier (.....) <input type="text" value="5"/>
Bonus aux Dommages <input type="text" value="+6"/>	Natation (.....) <input type="text" value="-1"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>	• Keshiré (.....) <input type="text" value="5"/>
Point d'Héroïsme <input type="text" value="2"/>	Premiers soins (.....) <input type="text" value="5"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>	• Mercerin (.....) <input type="text" value="5"/>
Points de vie <input type="text" value="65"/>	Survie (.....) <input type="text" value="5"/>	Négoce (.....) <input type="text" value="-1"/>	Lois (.....) <input type="text" value="-1"/>
Seuil de bl. grave <input type="text" value="21"/>	Vigilance (.....) <input type="text" value="5"/>	Peinture (.....) <input type="text" value="-1"/>	Médecine (.....) <input type="text" value="-1"/>
Seuil de bl. critique <input type="text" value="32"/>	Maraude (-3)	Poésie (.....) <input type="text" value="-1"/>	Navigation (.....) <input type="text" value="-1"/>
Charge maximum <input type="text" value="154"/>	Acrobatie (.....) <input type="text" value="-1"/>	Savoir-faire* :	Saisons* :
Demi-charge <input type="text" value="77"/>	Camouflage (.....) <input type="text" value="-1"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>	• Etc (.....) <input type="text" value="5"/>
Charge quotidienne <input type="text" value="38"/>	Chasse (.....) <input type="text" value="8"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>
ART <input type="text" value=""/>	Déguisement (.....) <input type="text" value="-1"/>	Sculpture (.....) <input type="text" value="-1"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>
EMPrise <input type="text" value=""/>	Discretion (.....) <input type="text" value="-1"/>	Us et coutumes* :	Stratégie (.....) <input type="text" value="9"/>
	Fouille (.....) <input type="text" value="5"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>	Zoologie (.....) <input type="text" value="-1"/>
	Intrigue (.....) <input type="text" value="7"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>	
	Jeu (.....) <input type="text" value="7"/>	Savoir (impossible)	Occulte (impossible)
	Passe-passe (.....) <input type="text" value="-1"/>	Alphabets* :	Arts Magiques* :
	Poisons (.....) <input type="text" value="-1"/>	• Maraude (.....) <input type="text" value="5"/>	Accord (.....) <input type="text" value="-1"/>
	Serrurerie (.....) <input type="text" value="-1"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>	Cyse (.....) <input type="text" value="-1"/>
		Astronomie (.....) <input type="text" value="-1"/>	Décorum (.....) <input type="text" value="-1"/>
		Chirurgie (.....) <input type="text" value="8"/>	Geste (.....) <input type="text" value="-1"/>
		Cultes* :	Connaiss. des Danseurs <input type="text" value="-1"/>
		• (.....) <input type="text" value="-1"/>	Cryptogramme (.....) <input type="text" value="-1"/>
		• (.....) <input type="text" value="-1"/>	Démonologie (.....) <input type="text" value="-1"/>
		Géographie (.....) <input type="text" value="-1"/>	Harmonie (.....) <input type="text" value="-1"/>
		Herboristerie (.....) <input type="text" value="-1"/>	Résonance
		Histoire & légendes (.....) <input type="text" value="-1"/>	Empathie (.....) <input type="text" value="-1"/>
			Impulsion (.....) <input type="text" value="-1"/>
			Supplice (.....) <input type="text" value="-1"/>

Épreuves (-3)	Société (-3)	
Armes* :	Baratin (.....) <input type="text" value="-1"/>	
• Hache ogre (.....) <input type="text" value="10"/>	Diplomatie (.....) <input type="text" value="-1"/>	
• Étoile de fer (.....) <input type="text" value="8"/>	Éloquence (.....) <input type="text" value="-1"/>	
• Épée ogre (.....) <input type="text" value="10"/>	Étiquette* :	
• Hache lames (.....) <input type="text" value="7"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>	
• C. s. C. (.....) <input type="text" value="8"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>	
Athlétisme (.....) <input type="text" value="-1"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>	
Équitation (.....) <input type="text" value="-1"/>	• (.....) <input type="text" value="-1"/>	


Init : <input type="text" value="20"/> AGI + Esquive : <input type="text" value="17"/>						Monture : Caractéristiques :		
Arme	Init.	Att.	Def.	Dom+BD	TAI	RÉS	FOR	AGI
Hache ogre	21	20	18	+14	0	PER	MEL	EMP
Etoile de fer	20	17	16	+13	0	ART	TAI	MV
Epee ogre	22	21	21	+11	0	BD	PdV	SBG
Hache de lance	21	16	✓	+12	0	SBC		
Corps à corps	14	19	✓	+3		Compétences :		
						Notes :		

◦ Équipement ◦			◦ Armure ◦	
Tenue x1	Cartes à jouer	Hache ogre	Type: Plaque	
Couvre-casque acier		Epee ogre	partielle	
ourne 10 limes		Etoile de fer		
Chapeau metal		Haches de lance x 5		
Couverture/baluchon			Protection : 13	
			Malus : -10	

◦ Avantages de Saisonins ◦	◦ Pouvoirs de Flamme ◦	◦ Bienfaits ◦
Embrasie		
Furie		

◦ Avantages ◦	◦ Defauts ◦
Jeune (5) +1 FOR +1 RES	Etrangère (1)
Reflexes eclairs (2) +3 init	Defiguree (2)
Adresse (3) +1 AGI	Sens deficiant (1) ve (borgne)
	Avoir un faible (1) alcool
	Resistant (2) -1 CHA
	Paisee futuree (3) -1 INT

◦ Peines de Ténèbre ◦	◦ Peines de Perfidie ◦
Points de Ténèbre <input type="text"/>	Points de Perfidie <input type="text"/>
Noirceur <input type="text"/>	



Nom ◦ Rahiras TYBAN

Occupation ◦ Mage **Origine** ◦ Abysses

Sexe ◦ Homme **Peuple** ◦ Minotaure **Age** ◦ 41

Diff. jet de vieill. ◦ **Taille** ◦ 2.52 / TAI +1 **Poids** ◦ 201 **Mouvement** ◦ 5

Description physique ◦ _____

Points de Vie 88
PV actuels _____

Caractéristiques Primaires ◦ **Flamme** 1 **Flamme Noire** 0

Corps		Esprit		Âme	
Corps	1	Corps Noir	0	Esprit	1
	+	Esprit Noir	0		+
Bonus de Corps +1		Bonus d'Esprit +1		Bonus d'Âme +1	
AGilité	9	FORce	11	INtelligence	8
PERception	8	RESistance	11	VOlonté	11
				CHARisme	4
				CREativité	3

◦ Caractéristiques Secondaires	Compétences		
MELée 9	Escalade (.....) 7 /-	Intendance (.....) - /-	Langues* : • (.....) - /-
TIR 8	Esquive (.....) 7 /-	Musique* : • (.....) - /-	• (.....) - /-
Bonus aux Dommages +8	Natation (.....) - /-	• (.....) - /-	• (.....) - /-
Point d'Héroïsme 2	Premiers soins (.....) - /-	Négoce (.....) - /-	Lois (.....) - /-
Points de vie 88	Survie (.....) 6 /-	Peinture (.....) - /-	Médecine (.....) - /-
Seuil de bl. grave 29	Vigilance (.....) 8 /-	Poésie (.....) - /-	Navigation (.....) - /-
Seuil de bl. critique 44	Maraude (-3)		
Charge maximum 220	Acrobatie (.....) - /-	Savoir-faire* : • (.....) - /-	Saisons* : • <u>Ete</u> (.....) 8 /-
Demi-charge 110	Camouflage (.....) - /-	• (.....) - /-	• (.....) - /-
Charge quotidienne 55	Chasse (.....) - /-	Sculpture (.....) - /-	• (.....) - /-
ART 3	Déguisement (.....) - /-	Us et coutumes* : • <u>Abysses</u> (.....) 7 /-	Stratégie (.....) - /-
EMPrise 11	Discretion (.....) - /-	• (.....) - /-	Zoologie (.....) - /-
	Fouille (.....) - /-	Occulte (impossible)	
	Intrigue (.....) - /-	Savoir (impossible)	
	Jeu (.....) - /-	Alphabets* : • (.....) - /-	Arts Magiques* : Accord (.....) - /-
	Passe-passe (.....) - /-	• (.....) - /-	Cyse (.....) - /-
	Poisons (.....) - /-	Astronomie (.....) 7 /-	Décorum (.....) - /-
	Serrurerie (.....) - /-	Chirurgie (.....) 8 /-	Geste (.....) - /-
		Cultes* : • (.....) - /-	Connaiss. des Danseurs 10 /-
		• (.....) - /-	Cryptogramme (.....) 6 /-
		Géographie (.....) - /-	Démonologie (.....) 2 /-
		Herboristerie (.....) - /-	Harmonie (.....) - /-
		Histoire & légendes (.....) - /-	Résonance Empathie (.....) - /-
			Impulsion (.....) - /-
			Supplice (.....) 10 /-

Épreuves (-3)	Société (-3)	Armes* :
• <u>Hache géante</u> (.....) 7 /-	Baratin (.....) - /-	• <u>Cornes</u> (.....) 2 /-
• (.....) - /-	Diplomatie (.....) - /-	• (.....) - /-
• (.....) - /-	Éloquence (.....) - /-	• (.....) - /-
• (.....) - /-	Étiquette* : • (.....) - /-	• (.....) - /-
Athlétisme (.....) - /-	• (.....) - /-	• (.....) - /-
Équitation (.....) - /-	• (.....) - /-	• (.....) - /-
	• (.....) - /-	• (.....) - /-

Init : <input type="text" value="20"/> AGI + Esquive : <input type="text" value="16"/>						Monture : Caractéristiques :		
Arme	Init.	Att.	Def.	Dom+BD	TAI	RÉS	FOR	AGI
Hache géante	22	16	15	+20	+2	PER	MEL	EMP
Cornez	19	14		+11		ART	TAI	MV
						BD	PdV	SBG
						SBC		
						Compétences :/...../...../.....		
						Notes :		

◦ Équipement ◦	◦ Armure ◦
Tenue de mage Nécessaire de toilette Livres d'obscurantisme Matériel d'écriture Manuscrit de démonologie Anneau d'Émerve	Hache géante 150 Po.
	Type : cuir Veste Protection : 3 Malus : -1

◦ Avantages de Saisonins ◦	◦ Pouvoirs de Flamme ◦	◦ Bienfaits ◦
Enorme Nyctalopie mineure

◦ Avantages ◦	◦ Défauts ◦
Plusieurs danseurs (2) + 1 danseur Confiance en soi (3) + d VOL Serrail léger (1) Reflexes éclairés (2) + 3 init	Amour disparu (1) Étranger (1) Parasitaire (1) Antipathie des danseurs (4) Flammèche (2)

◦ Peines de Ténèbre ◦ Points de Ténèbre <input type="text"/>	◦ Peines de Perfidie ◦ Points de Perfidie <input type="text"/>
Noirceur <input type="text"/>	
.....
.....

