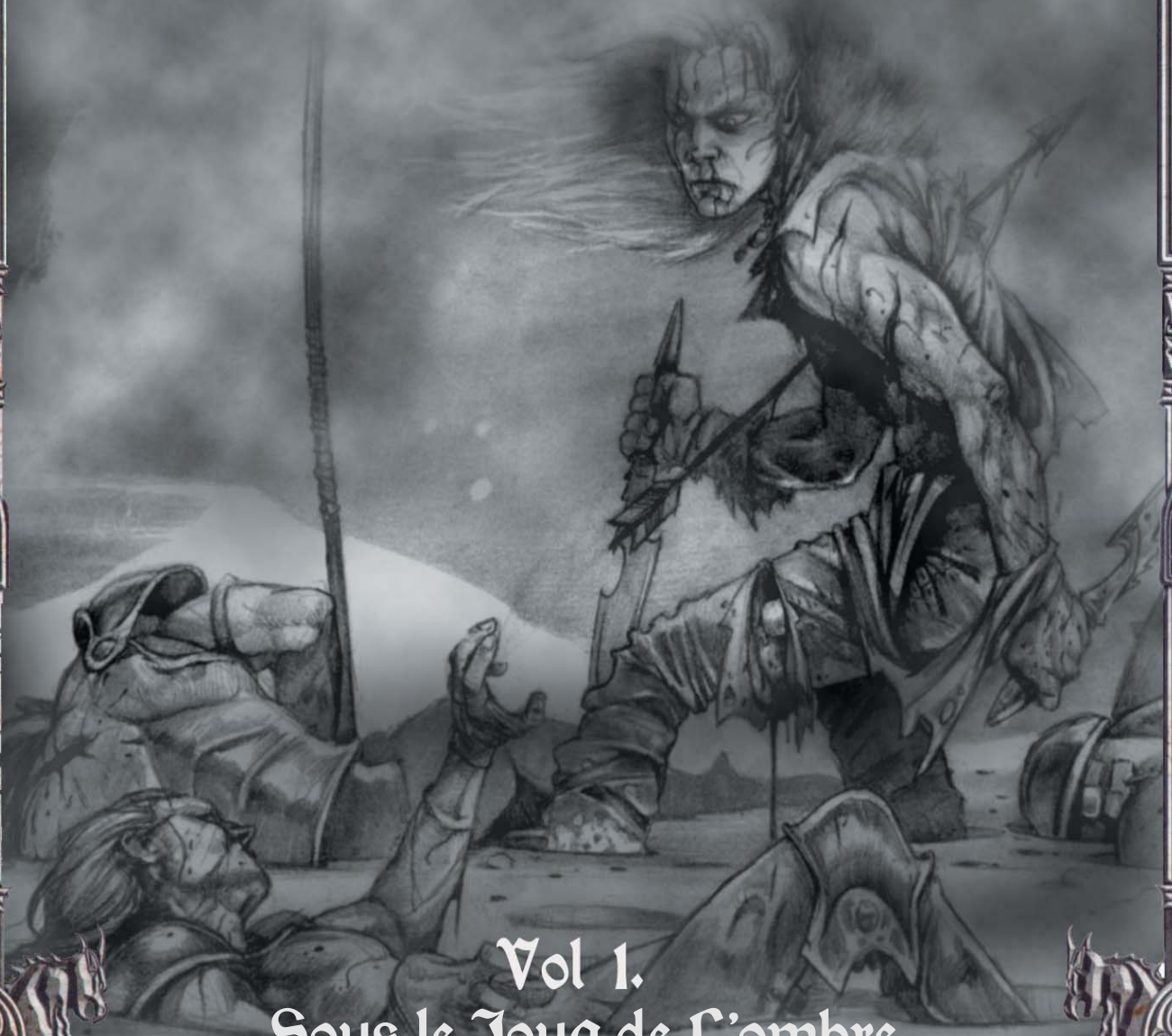


MIDNIGHT

Le Livre des Tourments



Vol 1.
Sous le Joug de L'ombre



Crédits

Version Originale (Tome of Sorrows)

Rédacteur en chef et Responsable de projet : Mike McConnell (Ashrem Bayle)

Éditions Shadowkind

(alias la « LXP », *Ligue des Posters Extraordinaires*)

Voilà le travail est terminé. La quasi-totalité de ce qui se trouve dans cet ouvrage peut être attribué à ceux qui sont sur cette petite – mais impressionnante – liste :

Todd Antill
Kane
Dirigible
Shadowfane
Emiricol
SJE
Tailspinner
Mark Howe (Neo)
Mike McConnell (Ashrem Bayle)

Matériel additionnel : Wil Upchurch

Mise en page de la VO : Mike McConnell (Ashrem Bayle)

Illustration de couverture : Mitch Cotie

Avec l'aide additionnelle de :

Gormash : Don Foyer d'Énergie, **Sundragon2012 :** conversion au système de Points de Vitalité & de Combativité, **Siridar :** Les Faucheuses d'Âmes, Don Traqueur d'Âmes, Don Chasseur d'Âmes, Armes Ancestrales, **Judd Karlman :** 1d20 Idées pour Lancer une Campagne de Midnight. Les exemples de PJ de Gens du Peuple ont été élaborés à l'origine par Mike McConnell (Ashrem Bayle) et étoffés par Sir Osis of Liver, Shadowfane, Swashbuckler, Misha, Emiricol, et Tailspinner.

Les Adeptes du Murmure, Les Contrebandiers, Les Yeux d'Aradil et Les Chevaliers Sarcosiens ont tous été mis à disposition au préalable sur le site d'*Against the Shadow*.

Remerciements particuliers :

Todd Antill pour avoir créé notre foyer (le site d'*Against the Shadow*) par un acte désintéressé.
Greg Benage de Fantasy Flight Publishing pour nous avoir apporté son aide pour améliorer notre produit.

Et enfin...

Fantasy Flight Publishing Inc., Christian T. Petersen et plus particulièrement **Wil Upchurch** et **Jeffrey Barber** pour avoir créé le meilleur cadre médiéval fantastique jamais publié.

Crédits

Version française (Le Livre des Tourments)

La version française présentée ici comprend cinq des six chapitres de la version originale. Le sixième et dernier chapitre n'a pas été traduit (malgré sa qualité certaine, son intérêt relatif – à mon sens, mais cela n'engage que moi – et surtout la tâche que la traduction de ce chapitre représente n'ont pas permis son intégration. Il s'agit d'un bestiaire adapté au monde de Midnight).

En outre, quelques modifications, corrections et bonus ont été intégrés à cette VF (dont un scénario inédit exploitant une partie des éléments décrits dans cet ouvrage)

TRADUCTION (CHAPITRES 1 À 4)

OLIVIER « ZOOL » HÉZÈQUES

TRADUCTION (CHAPITRE 5)

FRED « DAIN » LIPARI

RELECTURE

OLIVIER « ZOOL » HÉZÈQUES
MATTHIEU « CELEWYR » CARBON

MISE EN PAGE & TEXTES ADDITIONNELS

OLIVIER « ZOOL » HÉZÈQUES

BONUS VF & SCÉNARIO INÉDIT :

OLIVIER « ZOOL » HÉZÈQUES

ILLUSTRATIONS INÉDITES DU SCÉNARIO :

FRED « DAIN » LIPARI

REMERCIEMENTS :

Je tiens à remercier l'équipe de Black Book Éditions pour avoir traduit Midnight, l'un des tous meilleurs (si ce n'est le meilleur) cadre de campagne médiéval-fantastique jamais publié pour D&D3.5

Un grand merci également à Damien « Damz » Coltice pour son aide et son soutien ainsi qu'à Fred « Dain » Lipari pour son dynamisme, son soutien à la gamme et son incroyable productivité.

Merci aussi à Matthieu « Celewyr » Carbon pour sa précieuse relecture.

Merci à la LXP et à Mike McConnell (Ashrem Bayle) pour avoir produit le matériau originel sans lequel cet ouvrage n'aurait pas vu le jour.

Merci enfin à mon épouse, Isabelle, pour sa patience et son soutien en dépit de cette passion chronophage, ainsi qu'à mon fils, Maxime, pour sa gentillesse et ses longues nuits calmes qui ont permis à ce projet d'aboutir.



Sommaire

Introduction	5	Chapitre 5 :	
<i>Prologue*</i>	7	Campagnes dans Midnight	
Chapitre 1 :		Chroniques de Midnight	71
Héros d'Eredane		1d20 manières de lancer une campagne	74
Nouvelles Ethnies Humaines	8	Conseils au MD	76
Les Elfelins	11	Appendices	
Personnages issus du Peuple	12	<i>Le Mithral*</i>	79
Exemples de Personnages	13	<i>Midnight : Genèse d'un Héros*</i>	80
Classes de Prestige	17	<i>Liste de Sorts*</i>	83
Nouveaux Dons	22	<i>Scénario*</i>	93
Organisations	23	<i>Dans les brumes de l'Ombre</i>	
<i>Les Classes de base D&D3.5 dans Midnight*</i>	31	* Bonus VF	
<i>Errata Table Poids & Taille*</i>	35		
Chapitre 2 :			
Nuances de Magie			
Les Couleurs de la Magie	36		
Les Lieux Bénis des Dieux	37		
Briser un Miroir Noir	40		
Les Sorts dans Midnight	41		
Nouveaux Sorts	41		
Détection de la Magie des Astirax	44		
Objets Magiques	45		
<i>Arcaniste – Maître des deux mondes*</i>	47		
Chapitre 3 :			
Le Sang du Champ de Bataille			
Points de Vitalité et de Combativité	48		
Défense	53		
Dégradation des Armes et des Armures	55		
Solidité & Points de résistance des Armes	57		
Chapitre 4 :			
Un Monde Hostile			
Dégâts temporaires à la Constitution	59		
Exposition au Froid	59		
La Faim & la Soif	60		
Déplacement sur de Longues Distances	60		
Chasse	61		
Pêche	62		
Conservation de la nourriture	62		
Les Maladies	64		
<i>Règles optionnelles de gestion des maladies*</i>	68		

Declaration of Open Content

This netbook is published under the terms of the Open Game License and the d20 System Trademark license (<http://www.wizards.com/d20>). Even though this netbook is free, its content is still governed by these licenses and reuse of the materials found within must conform to the standards and conditions of those licenses.

All rules material within this book is Open Content. You can use this material in your own works, as long as you follow the conditions of the Open Game License. You can copy the material to your website or even put it in a book that you publish and sell.

Not everything in this book is Open Content, however. The names of creatures and characters are designated as Open Content, as are any game statistics, mechanics, and rules derived from the d20 SRD.

The descriptions of characters and the characters' backgrounds, setting information, story, and other background information are closed content and cannot be republished, copied, or distributed without the consent of Mike McConnell and Fantasy Flight Publishing, Inc.

The following are designated as Product Identity pursuant to section 1(e) of the Open Game License, included in full at the end of this netbook : the MIDNIGHT name, logo, and trademark, the graphic design and trade dress of this book and all other products in the MIDNIGHT line, all graphics, illustrations, maps, and diagrams in this book, and the following names and terms: Aradil, Crown of Shadow, Eredane, Izrador, Shadow in the North, and Night King.

MIDNIGHT, its Product Identity, and all Copyrighted images and graphics are used with permission by Fantasy Flight Publishing, Inc.

Introduction

Il s'est écoulé presque deux ans (*NdT : à la date de la parution de ce netzine en VO, en 2004 ou 2005*) depuis que l'idée de Midnight a germé dans nos cerveaux au sein des bureaux de Fantasy Flight Games. Lorsque l'idée a commencé à circuler, nous sûmes tous que nous tenions quelque chose de spécial entre nos mains. Il est difficile de définir exactement ce qui nous excitait tellement, mais il y avait une qualité indéfinissable, mais certaine, qui nous poussait en avant à nous lancer dans le projet. Dans les six mois qui suivirent la sortie du livre, nous vîmes le cadre adopté par des fans du monde entier d'une façon que nous n'aurions pu prévoir. Le marché du D20 déjà encombré faisait tourner la tête de nombreux fans, et s'emparer de l'imagination de tant de personnes semblait tenir de la gageure. Je pense que nous avions tort, cependant, et que les fans étaient à la recherche de produits innovants et de grande qualité, même s'il leur fallait pour cela dépenser leur argent à dose régulière.

Cependant, les fans de Midnight ne sont pas juste des joueurs de jeu de rôle enthousiastes. J'ai constaté qu'ils sont parmi les plus imaginatifs et dynamiques MD et joueurs du milieu. Ils créèrent spontanément du matériel, posèrent des questions judicieuses, et mirent tout leur cœur dans cet univers depuis le premier jour. Lorsque j'ai créé le Groupe de discussion Yahoo! dédié à Midnight (groups.yahoo.com/group/midnight-d20), je n'avais pas imaginé le niveau de retours et de soutien que cet univers susciterait, et j'aime toujours lire les comptes-rendus de campagne des autres et les idées de conversion qu'ils développent. Midnight a été converti à plus de systèmes que je n'en ai jamais vu, et je pense que cela souligne le fait que ce cadre possède un attrait particulier en dehors du système pour lequel il a été écrit.

Ce fanzine représente l'aboutissement de mois de travail acharné de la part des fans de Midnight à travers le monde, réunis par l'excellent site de fans Against the Shadow (www.againsttheshadow.org). On peut constater la qualité du travail du webmaster et des fans qui fréquentent ledit site dans ce fanzine, qui constitue l'une des plus extraordinaires productions de fans jamais produites. Je suis fier d'être associé à une telle communauté de fans, et j'espère que nous pourrions continuer à combattre l'Ombre pendant encore de nombreuses années à venir.

Wil Upchurch

Co-auteur de Midnight



Le Livre des Tourments (Tome of Sorrows)

Qu'est ce que Le Livre des Tourments ? Ce que vous voyez devant vous est l'aboutissement de long mois de travail. Même s'il s'agit d'un vrai travail de passionnés, cela ne veut pas dire pour autant que cela a été facile. Mais ça en valait la peine.

J'ai découvert Midnight il y a quelques mois au cours d'une discussion sur www.enworld.org. Wil répondait à des questions à propos de l'univers, et les réponses qu'il donnait m'intriguèrent beaucoup. De ce que je pouvais en lire, c'était comme si nos amis de Fantasy Flight Games avaient sondé mon esprit et avaient extrait les éléments les plus intéressants d'une campagne dont je rêvais depuis des années. Ils prirent cette masse chaotique et lui donnèrent un but et une forme, greffant de nouvelles idées et de nouveaux concepts auxquels je n'avais même jamais pensé. En bref, ils m'offrirent le cadre de campagne dont j'avais toujours rêvé.

À ce moment, je souffrais du tant redouté syndrome de « saturation du MJ ». Je me sentais fatigué. Ma source de créativité se tarissait. Peut-être avais-je fait le tour ? Jusqu'à ce que je pose finalement mes mains sur l'univers de Midnight, dont je suis immédiatement tombé amoureux. Les étincelles de créativité jaillirent comme une boule de feu. Cela faisait des années que je n'avais pas eu une telle envie de jouer, et je m'y attelai avec une ardeur nouvelle.

Bien sûr, rien n'est jamais parfait. Je vis que je pouvais modifier encore quelques petites choses qui étaient restées inchangées dans le système D20 afin de plier les règles aux spécificités de Midnight. C'est ainsi que je mis à travailler sur quelques règles maison que je mis bientôt à disposition du public sur le site d'Against the Shadow afin de recueillir les avis de la communauté. Il s'avéra que nombre d'entre eux approuvèrent mes modifications et ma vision du monde. Finalement, ce qui n'était au départ qu'un simple ensemble de règles maison a fleuri pour former le fanzine que vous tenez entre vos mains.

J'ai alors rassemblé autour de moi quelques-uns de ces fans, ceux qui avaient de bonnes idées et qui participaient activement au forum en n'hésitant pas à donner leur avis. Ils avaient une bonne connaissance du monde de Midnight, et servirent à alimenter un peu plus ma passion grandissante pour cet univers. Ainsi est née l'équipe du fanzine, ou, comme nous en sommes venus à nous appeler, la Ligue des Posters Extraordinaires. (*NdT : post dans le sens mail*)

Tandis que cela prenait forme, les différents participants se lancèrent sans attendre dans le projet. L'huile de Midnight a commencé à brûler, et le Livre des Tourments sort enfin de l'Ombre.

Nous espérons qu'il vous plaira.

Mike (Ashrem Bayle) McConnell

Rédacteur en chef du Livre des Tourments

Ombre et Tourments

J'ai découvert Midnight lors de sa sortie française en décembre 2004 grâce à la toute nouvelle maison d'édition *Black Book Editions*. D'emblée, le « pitch » du cadre de campagne m'a séduit : une sorte d'uchronie du Seigneur des Anneaux dans lequel Sauron aurait gagné... Excellent ! Pourquoi n'y avais-je pas pensé avant ?!

C'était la première fois qu'un cadre d20 médiéval fantastique me donnait envie d'y mener une campagne en tant que Meneur de Jeu. En dépit des coquilles de la 1^{ère} édition VF (pour lesquels BBE a depuis longtemps fait son *mea culpa*), le cadre fut à la hauteur de mes espérances, m'incitant à développer mes propres aides de jeu et à me rapprocher de l'équipe de BBE et de Damien Coltice en particulier. J'ai depuis eu l'honneur de participer un peu au développement de la gamme (en tant que relecteur essentiellement). Devant le dynamisme de la communauté anglophone – dont l'humble travail de traduction présenté ici n'est que la partie émergée – je me mis alors à chercher une communauté similaire dans le paysage web francophone. N'ayant ni les compétences ni le temps nécessaire à la réalisation d'un site web sur Midnight, je me mis à arpenter la toile de l'Ombre.

Malheureusement, je me suis bien vite rendu compte qu'une partie de la communauté, au lieu de soutenir l'initiative de BBE, prenait un malin plaisir à fustiger les erreurs de la VF et à cracher leur venin sur BBE. Certains semblaient avoir oublié (ou n'avaient peut-être pas connu) la grande époque du JdR en France lorsque nombre de petites boîtes d'éditions sortaient des jeux à la mise en page approximative et dont les nombreuses coquilles et autres fautes d'orthographe étaient une marque de fabrique (...). Le niveau de finition et de qualité des JdR n'a cessé de progresser ces dernières années, instituant un standard de qualité et une exigence des joueurs qui ont fait perdre de vue à certains le caractère pour le moins artisanal et la petitesse des structures qui s'échinent à éditer non sans peine des JdR dans la langue de Molière, et ce, malgré la confidentialité de sa diffusion. Le JdR en France est désormais un marché de niche qu'il est très difficile de rentabiliser et dont les derniers éditeurs encore en lice ont bien du mal à vivre. Tirer sur l'ambulance à longueur de temps sans même essayer de comprendre les tenants et les aboutissants confine à l'autisme. C'est d'ailleurs ce qui tue à petit feu notre passion.

L'arrivée de l'excellente et superbe seconde édition en français de Midnight début 2007 a relancé le jeu et la gamme autour d'un cadre complètement revu, corrigé et augmenté, et qui a amené cet excellent univers à maturité. Il est d'ailleurs bien dommage que certaines idées reçues aient encore la vie dure et que Midnight souffre toujours d'un certain dédain. La seconde édition de Midnight mérite bien mieux...

Heureusement néanmoins, le net regorge également de fans moins obtus et passionnés, prêts à accorder à BBE la chance qu'ils méritent, au nombre desquels la communauté de www.cerbere.org, ou Dain de www.ombredunord.com (dont l'imagination foisonnante et débordante est à l'origine d'*Ombre dans la Nuit*, l'excellent scénario qu'il a développé – avec le soutien de Damien – dans le cadre du supplément *Sous le Règne de l'Ombre*, consacré au Promontoire de Baden). J'en oublie certainement, qu'ils me pardonnent.

Depuis peu le nouveau site de Black Book offre un lien privilégié avec l'équipe de passionnés qui anime cette structure lyonnaise. Le nouveau forum consacré à notre univers préféré constitue une bouffée d'oxygène et offre un renouveau aux fans de la première heure, permettant de toucher un plus large panel de joueurs. J'espère sincèrement que l'émulation qui en résultera permettra de donner à Midnight la place qu'il mérite dans le paysage ludique français.

Certains trouvent l'univers de Midnight trop sombre, désespéré et injouable. Pour ma part, ce jeu n'est guère plus sombre que le cadre de Star Wars ou celui du Seigneur des Anneaux. Certes le monde a basculé dans les griffes de l'Ombre, mais tout n'est pas nécessairement perdu : c'est la raison pour laquelle certains se battent encore. La différence avec les univers pré-cités provient du fait que nous ne connaissons pas l'issue de l'histoire : le monde paraît condamné – il l'est peut-être d'ailleurs – mais il en est de même dans Star Wars ou dans le Seigneur des Anneaux, jusqu'à ce que quelqu'un – ou quelque chose – ne change le cours des choses... Chacun a sa propre vision du monde, plus ou moins sombre, plus ou moins désespérée. Toutes les visions se valent, à chacun de trouver la sienne.

Pour ma part, dans ma vision de cet univers, il reste un espoir, même s'il est infime.

L'Ombre a vaincu, le mal s'est répandu à travers les terres dévastées d'Eredane, mais tout n'est peut-être pas encore perdu !...

Le monde d'Aryth est vaste, et Eredane ne constitue qu'un seul continent. L'aide peut venir d'ailleurs. De par-delà l'Océan Pâle peut-être ? Voire peut-être même des dieux déchus eux-mêmes ? C'est ma façon d'appréhender cet univers : un cadre sombre, désespéré, mais dans lequel subsiste néanmoins encore une lueur d'espoir. Peut-être ne s'agit-il que d'un rêve, d'une utopie, mais c'est cet espoir qui permet à certains de se lever sur les ruines du champ de bataille, et de faire face aux troupes des Seigneurs des Ténèbres, de résister à Izrador et à l'Ombre qui s'est abattue sur le monde.

Bonne lecture et bon jeu à tous

Et longue vie à l'Ombre (ainsi qu'à BBE) !

Olivier « Zool » Hézèques

Traducteur amateur du Tome of Sorrow, vol.1
(Le Livre des Tourments) & Fan de Midnight

D'aussi loin que je m'en souviennne, je n'ai jamais connu que l'Ombre.

Il fut pourtant un temps, aux dires des plus anciens, où les terres d'Eren vivaient libres et sans chaînes. C'était bien avant que je ne voie le jour, en un temps où les peuples libres d'Eredane pouvaient fouler leurs terres sans crainte, un temps où elfes et nains vivaient parmi les hommes et entretenaient des relations, sinon amicales, tout au moins commerciales avec eux. Un temps où les gnomes arpentaient les rivières et les fleuves, et où les halfelms vivaient en paix dans les vastes plaines. Mais ce temps est désormais révolu. L'étau des Seigneurs des Ténèbres et de leurs légions orques écrase chaque jour un peu plus dans son étreinte impitoyable les dernières illusions d'un monde à l'agonie. Au crépuscule de mon existence, au terme d'une vie de lutte pour ma survie et de résistance face à l'oppresseur, je sègue par la présente le témoignage d'espoir d'un homme libre.

J'ai vu tant de mes valeureux compagnons mourir sous les coups des redoutables vardatchs orques ou sous les effroyables tortures des cruels légats de l'Ombre que mon âme est souillée de leur sang. Mais, en dépit de toutes les épreuves que j'ai affronté, de toutes les souffrances que j'ai enduré, l'espoir ne m'a jamais quitté.

Toi qui me lis à présent, saches qu'ici tu trouveras consigné tout le savoir interdit que je suis parvenu à rassembler au fil de ces années de lutte sans fin.

Fais-en bon usage.

Ceci est mon livre, le Livre Des Tourments.

*Grimoire découvert dans les ruines d'un vieux fort du Long Rempart
Auteur inconnu*



Illustration de Mitch Cotie

Chapitre 1

Héros d'Eredane

Ce chapitre propose de nouvelles options pour les joueurs de Midnight. Vous trouverez ici des règles pour débiter avec un personnage issu du peuple (sans classe de personnage), ainsi que deux nouvelles ethnies humaines, de nouvelles classes de prestige, de nouveaux dons, une variante de la Voie Héroïque du Mystique, et enfin quatre organisations qui peuvent apporter leur aide aux PJ pour lutter contre les hordes de l'Ombre.

En bonus VF, vous trouverez également dans ce chapitre un descriptif détaillé des classes de base de D&D 3.5 subsistant dans Midnight (Barbare, Guerrier et Roublard), sur le même modèle que celui de ses classes spécifiques, ainsi qu'un errata de la table de détermination du Poids et de la Taille.

Nouvelles Ethnies Humaines

Les Asmadariens

(L'île d'Asmadar et les Asmadariens sont décrits dans le livre de base de Midnight, en p.174-175 de la 1^{ère} édition et en p.250-251 de la 2^{nde} édition).

Au début du Second Age, les Sarcosiens arrivèrent de par-delà les océans en Eredane. Bien que la majorité d'entre eux s'établirent dans des forteresses le long de la côte de la Mer de Kasmael, un certain nombre s'installèrent avec leurs troupeaux sur Asmadar, la grande île au large des côtes sud-est d'Eredane. Au cours du millénaire qui suivit, les Sarcosiens du continent et les colons d'Asmadar s'éloignèrent progressivement, aussi bien sur le plan culturel qu'héréditaire, ces derniers s'accoutumant à une vie nomade. Ils ont développé l'attachement des Sarcosiens pour les chevaux à un niveau encore plus élevé, et ils peuvent vivre de la terre d'une manière qui ferait honte à des citoyens. En contrepartie, ils ont perdu nombre des traditions sociales Sarcosiennes du

fait de leur longue période d'indépendance et de leur mode de vie nomade, notamment le système de castes des continentaux.

L'île d'Asmadar est une terre chaude et fertile, dont les sols sont adaptés à l'agriculture légère et intermittente des Asmadariens, qui a moins souffert de l'influence néfaste de l'Ombre que partout ailleurs sur Eredane (exception faite de la forêt des Miraleen). Peuple nomade, ils vivent sous des tentes coniques appelés *tipi*, qui peuvent être montées ou repliées avec une grande facilité. Bien qu'ils aient quelques villages fixes, il existe de nombreux lieux utilisés comme campements depuis des générations par les mêmes tribus. Les groupes familiaux, appelés *tohmar*, sont la base de la culture, centrés autour d'un chef de chasse, et le rang social est déterminé par l'intimité des relations avec ce meneur. Au-dessus se trouvent les tribus, rassemblement de *tohmar* plus ou moins apparentés. Les Asmadariens sont vêtus de pantalons de laine ou de cuir tanné, quel que soit le sexe, et ont tendance à rester torse nu ou à porter seulement une bande de tissu sur la poitrine pour les femmes. Ils portent aussi autour de la taille une très longue ceinture ou écharpe de laine teintée, dont les motifs colorés indiquent le rang social ou le prestige. Les Asmadariens parlent une version plus ancienne et plus formelle du colonial, qui diffère sur bien des points de la langue du continent.

Les Asmadariens sont féroceement attachés à leurs chevaux. Chaque individu croit que les esprits-cavaliers du *Sorshef* insufflent une âme fraternelle à chaque personne, et que cette âme se réincarne dans chacun des chevaux que cette personne monte. Pour cette raison, les Asmadariens nomment toujours leurs chevaux sous le même nom. Bien que les pierres précieuses soient presque aussi dépourvues de valeur que dans le reste d'Eredane, elles sont toujours utilisées en Asmadar comme gages d'amour et marques de bravoure, puisque se rendre dans le Désert des Larmes est une entreprise risquée même dans les périodes les moins dangereuses.

Préférant combattre à cheval en toutes circonstances, les Asmadariens forment de manière incontestable la meilleure cavalerie légère de ce côté du monde. Tout comme les Sarcosiens du continent, ils manient une épée courte à lame recourbée appelée *cedeku*.

Particularités raciales des Asmadariens :

- +2 en Dextérité, -2 en Intelligence. Les Asmadariens sont légers et agiles, mais leur culture n'est pas aussi développée et raffinée que sur le continent.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les Asmadariens n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un Asmadarien est de 9 mètres.
- Un personnage Asmadarien gagne au niveau 1 un don supplémentaire. Comme toutes les autres races humaines, les Asmadariens sont des touche-à-tout qui apprennent rapidement.
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1 et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau par la suite. Comme toutes les races humaines, les Asmadariens sont doués pour l'apprentissage et l'adaptation.
- Bonus racial de +1 aux jets de Réflexes. Les Asmadariens sont d'un naturel rapide et rusé.
- Bonus racial de +4 aux tests de Dressage et d'Equitation avec les chevaux : Nés à dos de cheval et se considérant eux-mêmes comme apparentés à leurs chevaux, les Asmadariens sont de ce fait au moins aussi bons cavaliers que leurs ancêtres Sarcosiens.
- Don supplémentaire : Combat Monté. Les Asmadariens apprennent à combattre à cheval bien avant de savoir combattre à pied.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque et de dégâts en combat monté.
- *Cavaliers-nés*. Les Asmadariens n'ont pas à faire de tests d'Equitation lorsqu'en combat ils guident leurs chevaux par pression des genoux. Ils n'ont pas non plus à faire de tests de Concentration pour incanter un sort lorsqu'ils sont à dos de cheval (cf. *Manuel des Joueurs*, chapitre 8, Combat Monté). De plus, dans les mêmes conditions, tous les malus aux jets d'attaque à l'aide d'armes à distance sont réduits de moitié. Les avantages de cette capacité peuvent se cumuler avec ceux du don Tir Monté.
- Les Asmadariens ont accès à la compétence Connaissances (Asmadar) en tant que compétence de classe. Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Survie quel que soit le terrain. Les Asmadariens vivent au cœur d'une très large variété de types de terrains, et sont à même de vivre des ressources naturelles au sein de ceux-ci.
- Maniement de l'épée *cedeku*.

- *Langues*. D'office : colonial (dialecte Asmadar). Supplémentaires : aucune.
- *Classe de prédilection*. Spécial. La classe la plus élevée d'un Asmadarien multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les Ahrli

Lorqu'ils arrivèrent pour la première fois sur Eredane, les Dorns se dispersèrent à travers tout le continent. Un petit groupe traversa même les Montagnes des Kaladrunes, et atteignirent les étendues désolées du Désert Blanc. Ils s'établirent au sein de l'étroite bande côtière aride à l'ombre des montagnes, s'adaptant aux rudes conditions de vie nécessaires pour survivre. Ils prirent le nom d'Ahrli, en référence au désert aride qui occupe le centre de leur Pellurie natale.

Les Ahrlis sont plus petits et plus sombres que leurs ancêtres Dorns, leur morphologie se rapprochant de celle des Ereniens et leur couleur de peau, de celle des Sarcosiens. C'est un peuple svelte et agile, adepte de la danse sur les rochers déchiquetés et brûlants du désert et voyageant avec vitesse et endurance. Ils ont gardé la structure clanique de leurs aïeux, mais les clans sont dispersés sur une vaste étendue en raison de la rareté de l'eau dans le Désert Blanc. Les seules occasions où ils se réunissent c'est pour discuter des affaires concernant l'ensemble de la communauté, et, à la fin de l'hiver, quand ils se rassemblent et entament la marche vers les vallées hautes et fraîches des Kaladrunes où ils passent l'été.

Les vêtements des Ahrlis sont avant tout conçus pour le camouflage; ils portent généralement des kilts bien ajustés gris, jaune pâle et marron, des chemises amples et des foulards sur la tête pour se protéger du soleil et du sable. La plupart de ces pièces de vêtements sont équipés de longs rubans teintés dans des nuances de couleurs naturelles variées, leur permettant de se fondre dans leur environnement, agissant comme une tenue de camouflage. En dépit de leur nature guerrière, les Ahrlis sont relativement épargnés par l'occupation des armées de l'Ombre ; leurs compétences de combat se sont affûtées plutôt en se battant entre eux et contre les nains des Kaladrunes, plutôt que contre les Légats et les goblinoides. L'une des raisons qui explique cet état de fait, c'est que les orques, parfaitement adaptés aux sinistres conditions de vie glaciales du nord, ont tendance à souffrir de la chaleur accablante et de la sécheresse du Désert Blanc. L'autre raison est que les Kaladrunes et les Monts du Murdegla constituent une barrière naturelle.

Une particularité curieuse dans la culture Ahrli prend la forme d'une bravade basée sur la résistance à la chaleur et à la soif. Lorsqu'un Ahrli se présente, il rajoute un épithète comme "troisième halzir" ou "neuvième halzir" ou quelque chose dans le genre. Halzir correspond à une mesure du niveau de déshydratation que l'individu a atteint et auquel il a

survécu, et dont les premier et second niveaux correspondent à une soif telle que celle ressentie par un Erenien après une dure journée de travail, tandis que le douzième halzir correspond à un Mort-vivant, un niveau de déshydratation auquel personne ne peut survivre sans soins magiques.

En combat, les Ahrlis préfèrent généralement utiliser des armes petites et légères, telles que les gourdins, les hachettes, poignards et épées courtes.

Particularités raciales des Ahrlis :

- +2 en Dextérité, -2 en Intelligence. Le Désert Blanc sélectionne les plus rapides et les plus adroits, mais est sans pitié pour les érudits et les philosophes.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les Ahrlis n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un Ahrlis est de 9 mètres.
- Un personnage Ahrlis gagne au niveau 1 un don supplémentaire à choisir dans la liste du guerrier. Les Ahrlis connaissent de nombreux tours et secrets dans l'art du combat.
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1 et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau par la suite. Comme toutes les races humaines, les Ahrlis sont doués pour l'apprentissage et l'adaptation.
- Résistance au feu de 5. Le Désert Blanc est l'endroit le plus chaud d'Eredane. Cependant, leur résistance innée à la chaleur permet aux Ahrlis de survivre à l'aridité accablante et à la lumière palpitante du soleil.
- *Maîtrise de la Soif* : les besoins en eau journaliers d'un Ahrlis sont réduits de moitié par rapport aux autres humains.
- Bonus racial de +1 aux jets de Vigueur. Les Ahrlis ont hérité de la robustesse de leurs aïeux.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque lorsqu'ils combattent avec un épieu, un gourdin, une hachette, une épée courte ou une dague. Les Ahrlis sont formés dès le plus jeune âge au maniement de leurs armes favorites.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement Silencieux et Discrétion. Les Ahrlis sont un peuple souple et agile, spécialisés dans le camouflage.
- Bonus racial de +1 aux tests d'Initiative. Les Ahrlis sont particulièrement vifs.
- Les Ahrlis ont accès à la compétence Connaissances (Désert Blanc) et Connaissances (Montagnes des Kaladrunes) en tant que compétences de classe. Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Survie lorsqu'ils se trouvent dans le Désert Blanc ou les Montagnes des Kaladrunes.
- *Langues*. D'office : colonial (dialecte Ahrlis). Supplémentaires : erenien, nordique, patois nain.
- *Classe de prédilection*. Spécial. La classe la plus élevée d'un Ahrlis multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.



Les Elfelins

Les elfelins qui se sont installés à travers toute la partie méridionale du continent n'ont pas véritablement de culture propre. Au lieu de cela, ils choisissent la culture de la race de l'un de leurs parents – les Danisils de la jungle d'Aruun ou les halfelins des plaines centrales et méridionales. Les elfelins sont éparpillés à travers ces deux communautés, s'unissant rarement pour former une communauté propre. La plus importante communauté elfeline se trouve au cœur d'un petit bois à l'ouest du Marécage d'Eren. Ces elfelins tirent leur subsistance de la terre, échangeant parfois du poison avec les contrebandiers gnomes sur le Fleuve Eren contre des informations en provenance du nord et des roseaux de l'Ardune, que les elfelins traitent et transforment en sarbacanes. Les elfelins ont été peu touchés par la chute du Royaume d'Eren, même si ceux qui vivent avec les halfelins plus loin au nord ont été asservis et réduits en esclavage tout comme leurs parents. Néanmoins, les elfelins haïssent l'Ombre de toute leur âme, méprisant l'obscurité qu'elle a amenée sur leurs terres.

Objectifs

La plupart des elfelins partagent les mêmes objectifs que ceux de la communauté au sein de laquelle ils vivent. Ceux qui vivent avec les elfes de la jungle font de la survie leur principal objectif, qu'il s'agisse de se défendre contre les forces de l'Ombre ou de détruire les démons qui infestent leur forêt natale. Ils partagent la même vénération pour la jungle que leurs parents elfes, et collaborent avec les Danisil pour rendre la jungle plus sûre pour les générations futures. Les "elfelins de la jungle" comme on les appelle, sont aussi connus pour être d'excellents espions et contrebandiers, et opèrent entre l'Aruun et la forêt plus large de la Caraheen au nord. Les Caransil sont reconnaissants envers les elfelins pour le rôle qu'ils jouent, et c'est pourquoi les elfelins sont toujours les bienvenus dans toutes les communautés d'elfes des bois.

Les elfelins qui vivent dans les plaines de l'Eren mènent une vie bien différente. Ils passent leur temps à fuir les sbires de l'Ombre, utilisant leurs talents pour aider les halfelins dans cette lutte sans fin. Ces elfelins sont bien plus affectés par l'Ombre que leurs cousins du sud, à tel point qu'ils ont développé une haine profonde envers les principales troupes de choc de l'Ombre, les orques.

Stratégies

Les elfelins du sud sont déjà bien occupés par la lutte contre les démons de l'Aruun et les autres ignobles créatures qui rendent leur habitat dangereux. Quand ils doivent lutter contre l'Ombre, c'est souvent en rapport avec une opération de contrebande ou d'espionnage au nord, dans la Caraheen. Lorsqu'ils sont présents, les elfes des bois font parfois appel aux petits et agiles elfelins pour effectuer des raids discrets au cœur des campements orques, mais les missions de ce type sont peu fréquentes et réparties dans le temps. Même si les elfelins souhaitent apporter leur aide aux elfes du nord, ils sont bien plus préoccupés par leurs propres problèmes.

Les elfelins nomades forment parfois des équipes d'assaut pour s'infiltrer dans un campement orque, empoisonner leurs vivres et leurs alcools (à l'aide de poisons expédiés par leurs cousins elfelins du sud), et filer au cœur de la nuit. Ils préfèrent utiliser des poisons qui affaiblissent et ont un effet incapacitant plutôt que des poisons qui tuent sur le coup, car les premiers attirent moins les soupçons que les seconds. À part cela, ils tentent de ne pas impliquer les autres halfelins, ne voulant pas attirer l'attention sur leur propre tribu, ou apporter la destruction sur leurs terres et leurs foyers.

Secrets

Les elfelins connaissent les secrets de la communauté dans laquelle ils vivent. Ceux qui vivent dans le village elfelin à l'ouest du Marécage d'Eren ont également un autre secret. Ils ont trouvé une vieille tribu perdue d'elfes dans l'Archipel d'Eywulf, dont la civilisation a précédé l'Eclipse. Cette tribu est petite, n'ayant de tout temps jamais permis à sa population de dépasser la centaine d'adultes. Il y a peu de prédateurs naturels sur les îles, et la nourriture est abondante. Cette tribu n'a aucune envie d'être impliquée dans les événements qui se déroulent en Eredane, mais ils peuvent néanmoins détenir certains secrets qui pourraient aider le monde à briser l'étreinte glaciale de l'Ombre.

(Ces informations devaient être à l'origine incluses dans le supplément **Adversaires de l'Ombre**).

Personnages issus du Peuple

La lutte du bien contre le mal est souvent le thème central des univers médiévaux-fantastiques. Le monde de Midnight n'est pas différent.

Aradil, la Reine Sorcière des Elfes, observe de sa chambre de méditation tandis qu'un groupe d'élite Danisil taille en pièces une patrouille orque.

Un chef de guerre nain traverse à grandes enjambées les rues brisées et oubliées d'une cité sans nom cachée au cœur des Montagnes des Kaladrunes. Sa hache ruisselle du sang d'une douzaine d'orques.

Un grand guerrier Dorn tranche les jarrets d'un géant, amenant la créature à genoux, juste à portée pour le coup de grâce.

Mais, même le plus puissant des guerriers doit débiter quelque part. Toutes les grandes histoires et légendes, comme Le Seigneur des Anneaux ou la Guerre des Étoiles, racontent l'histoire d'une personne anodine, un individu ordinaire qui se montre à la hauteur de la situation, et qui s'embarque dans un voyage épique pour lutter contre les forces du mal.

Vous trouverez ici les règles pour concevoir des personnages-joueurs issus du peuple, ainsi que pour les convertir vers une classe normale de personnage lors de leur progression.

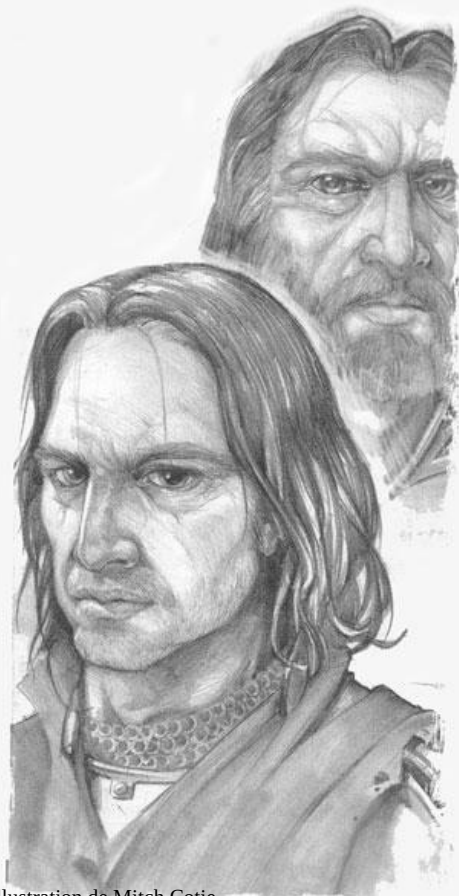


Illustration de Mitch Cotie

Les Gens du Peuple

Le processus de création d'un personnage de ce type est presque identique à celui d'une classe normale. La seule différence, c'est que le personnage n'obtient pas de don en début de carrière comme tout personnage de niveau 1, et ne choisit pas encore une Voie Héroïque (il obtient néanmoins les dons et attributs liés à sa race). Les gens du peuple (GdP) débutent l'aventure avec l'équivalent de 1d4x10 points de valeur d'équipements.

Homme ou femme du Peuple

Les données suivantes, issues du *Guide du Maître* (p.109), sont fournies à titre indicatif :

- **Dés de vie** : d4.
- **Bonus de base à l'attaque** : +0
- **Bonus de base aux jets de sauvegarde** : +0
- **Points de compétence** : (2 + modificateur d'Intelligence) x 4
- **Compétences de classe** : Artisanat (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).
- **Armes & armures** : les gens du peuple sont formés au maniement d'une arme courante. Ils ne sont pas formés au maniement des boucliers, ni au port des armures.

Monter de Niveau

Quand le personnage accumule 500 points d'expérience (PX), le personnage prend un niveau dans une classe de personnage normale (il demeure niveau 1, mais acquiert une classe de personnage). Il obtient également le don attribué en début de carrière à un personnage de niveau 1, et peut aussi sélectionner sa Voie Héroïque.

Les autres modifications sont les suivantes :

Points de compétence :

Le personnage obtient un nombre de points de compétence à distribuer qui dépend de la nouvelle classe de personnage choisie :

- | | |
|--------------|-------------------------|
| - Arcaniste | 16 points de compétence |
| - Barbare | 8 points de compétence |
| - Guerrier | 0 point de compétence |
| - Légal | 0 point de compétence |
| - Maraudeur | 16 points de compétence |
| - Protecteur | 8 points de compétence |
| - Roublard | 24 points de compétence |

Le personnage n'ajoute pas de points de compétence pour l'Intelligence ou la race. Ces points devant être ajoutés à la création du personnage.

▪ Points de vie :

Le personnage gagne un nombre de points de vie dépendant de la nouvelle classe choisie :

- Arcaniste	2
- Barbare	8
- Guerrier	6
- Légal	4
- Maraudeur	4
- Protecteur	4
- Roublard	2

Le personnage n'ajoute pas son bonus de Constitution à ses points de vie à ce moment. Ces points sont ajoutés à la création du personnage.

▪ Bonus à l'attaque :

Le personnage obtient le bonus de base à l'attaque du 1^{er} niveau de la nouvelle classe de personnage qu'il a choisi.

▪ Jets de sauvegarde :

Le personnage obtient les bonus de base aux jets de sauvegarde du 1^{er} niveau de la nouvelle classe de personnage qu'il a choisi.

▪ Aptitudes et capacités spéciales :

Le personnage acquiert toutes les aptitudes, particularités de classe et capacités spéciales du 1^{er} niveau de la nouvelle classe de personnage choisie.

▪ Progression :

Après avoir atteint 500 points d'expérience, le personnage choisi une classe de personnage standard. La fusion de cette classe avec la précédente aboutit à un personnage (Personnage Niveau 1), qui a besoin de 500 points d'expérience supplémentaires pour atteindre le 2^{ème} niveau (pour un total de 1000 points d'expérience). La classe de Gens du peuple et celle choisie en tant que classe de personnage principale se combinent pour ne former qu'une unique classe de 1^{er} niveau (sans qu'on puisse considérer que le personnage soit multiclassé). Après avoir atteint le 2^{ème} niveau, la progression du personnage continue comme stipulé dans le *Manuel des Joueurs*.

Exemples de personnages :

Dans les quelques pages qui suivent sont décrits en détail des personnages humains issus du peuple, accompagnés de leurs données techniques, tout à fait adaptés pour débiter une campagne. Bien que ces personnages soient humains par défaut, il est relativement simple de les convertir vers une race différente.

Heren Tell

Erenien (h) GdP1 : FP 1; Taille M (1,73m.); DV 1d4+1; Init +7 (+3 Dex, +4 Science de l'Initiative); VD 9m; CA 13 (+3 Dex); Att +1 corps à corps ou +3 distance; JS Réf +3, Vig +1, Vol +0; AL CB; For 12, Dex 16, Con 13, Int 13, Sag 11, Cha 14.

Points de Vie : 5

Langues : Erenien, Jargon Commercial, Colonial

Compétences :

Acrobaties :	(1 degré) +4
Bluff :	(1 degré) +3
Connaissances (Eren Central) :	(1 degré) +2
Déplacement silencieux :	(2 degrés) +5
Détection :	(2 degrés) +2
Discrétion :	(2 degrés) +5
Dressage :	(1 degré) +3
Équitation :	(1 degré) +4
Escalade :	(1 degré) +2
Escamotage :	(1 degré) +4
Maîtrise des cordes :	(1 degré) +4
Natation :	(1 degré) +2
Perception auditive :	(2 degrés) +2
Profession (Tanneur) :	(4 degrés) +4
Saut :	(1 degré) +2

Dons : Science de l'Initiative, Combat à deux armes.

Maniement d'Arme : Dague

Possessions : trois jeux de vêtements, trois paires de bottes, manteau de laine, manteau de cuir, dague, 2 torches, lampe et huile (1 litre), outils de tanneur, petit sac, couverture de fourrure, silex & amorce.

Historique : Second fils d'un tanneur de cuir, il est né au cours de l'année 79 du Dernier Age. Aeren a toujours été la brebis galeuse de la famille. Espiègle et insouciant, il se souciait peu de l'affaire familiale, au grand désarroi de son père. Les histoires à propos des héros du passé que lui contait son grand-père bercèrent son enfance. Il lui décrivait les merveilles du monde avant l'avènement de l'Ombre. Souvent la nuit Aeren s'endormait au son de la voix apaisante de son grand-père tandis qu'il narrait les contes et légendes des livres qu'il avait lus autrefois. Aeren ne voulait pas devenir tanneur ; il voulait découvrir le monde. Il voulait être un héros de légende. Et les héros de légende, ça ne sent pas la cervelle de cerf ou l'urine. Pourtant son père le ramenait souvent fermement à la réalité. Il lui disait souvent que quiconque voulait devenir un héros était un imbécile. Les "héros" finissent dans une marmite d'orque.

Évènements Récents : Il y a environ une semaine, alors qu'il marchait dans la forêt en compagnie de son ami Kal, tous deux tombèrent sur un groupe d'orques sur la route du village. Ils se cachèrent dans la forêt, mais furent malheureusement repérés. S'ennuyant ferme, deux des orques qui décidèrent de les tuer pour

se divertir. Ils furent pourchassés à travers la forêt, mais réussirent à échapper de justesse aux créatures en se cachant sous une petite chute d'eau. Depuis lors, Aeren a vraiment peur. Il ne rêve plus de devenir un grand héros quel qu'il soit. Il a eu un aperçu de sa propre mortalité et ne veut plus jamais revoir un orque.



Ilsha Vonev

Erenienne (f) GdP1 : FP 1; Taille M (1,70m.); DV 1d4+1; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 11 (+1 Dex); Att +0 corps à corps ou +1 distance; JS Réf +1, Vig +1, Vol +2; AL NB; For 11, Dex 12, Con 13, Int 16, Sag 14, Cha 13.

Points de Vie : 5

Langues : Erenien (lecture & écriture), Jargon Commercial (lecture & écriture)

Compétences :

Bluff :	(3 degrés) +4
Concentration :	(1 degré) +2
Connaissances (Arcanes) :	(1 degré) +4
Connaissances (Eren Central) :	(1 degré) +4
Déguisement :	(1 degré) +2
Diplomatie :	(1 degré) +2
Équitation :	(1 degré) +2
Escalade :	(1 degré) +1
Fouille :	(1 degré) +4
Maîtrise des cordes :	(1 degré) +2
Natation :	(2 degrés) +2
Perception auditive :	(2 degrés) +4
Premiers secours :	(1 degré) +3
Profession (Brasseur) :	(1 degré) +3
Profession (Herboriste) :	(4 degrés) +6

Dons : Préparation à base de plantes, Inaperçu.

Maniement d'Arme : Gourdin

Possessions : deux jeux de vêtements, deux paires de bottes, manteau de laine, gourdin, 3 torches, lampe et huile (1,5 litres), sacoche de ceinture, sac à dos, couverture de fourrure, journal avec encre et plume, silex & amorce, couteau.

Historique : Fille de cordonnier née en l'an 78 du Dernier Age, Ilsha a toujours été considérée comme très intelligente pour son âge. Elle a toujours préféré résoudre les problèmes avec sa tête, et a toujours été avide de connaissances. A l'âge de douze ans, elle commença à étudier avec son oncle. En dépit du fait que les Seigneurs des Ténèbres au service d'Izrador avaient interdit les livres et l'enseignement de la littérature, son oncle refusa de priver la jeune Ilsha du savoir qu'elle voulait tant apprendre. Ilsha pris rapidement goût à ses études, et son oncle découvrit bientôt que l'enfant n'avait pas seulement une insatiable soif de connaissances, mais qu'elle possédait aussi l'étincelle de la magie. Bien que les temps soient

difficiles, le père d'Ilsha lui a accordé la permission d'aller travailler avec son oncle. Elle aide désormais son oncle dans son affaire, une petite taverne et brasserie qui sert également d'apothicaire.

Évènements Récents : Il y a environ un mois, son oncle a révélé à Ilsha qu'il est en secret un porteur de magie. Isha fut naturellement fascinée, et voulut à tout prix apprendre l'art de la magie. Depuis ce jour, son oncle enseigne secrètement à Ilsha des fragments de pratiques magiques et de théorie hermétique. Tout en lui enseignant la magie, il lui apprend également à la garder secrète. Par deux fois déjà, la taverne de son oncle a été visitée par une patrouille orque depuis qu'elle a commencé à étudier la magie. Ilsha étudie en secret, et son oncle dit que dans peu de temps elle sera prête à jeter son premier sort.



Elig Tolia

Dorn (h) GdP1 : FP 1; Taille M (1,95m.); DV 1d4+3; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 11 (+1 Dex); Att +3 corps à corps ou +1 distance; JS Réf +1, Vig +4, Vol +2; AL LB; For 16, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 8.

Points de Vie : 7

Langues : Nordique, Erenien

Compétences :

Connaissances (Terres du Nord) :	(1 degré) +1
Connaissances (Nature) :	(1 degré) +1
Détection :	(2 degrés) +4
Dressage :	(1 degré) +0
Perception auditive :	(1 degré) +3
Profession (Bûcheron) :	(1 degré) +3
Saut :	(1 degré) +4
Survie :	(1 degré) +3

Dons : Attaque en puissance.

Maniement d'Arme : Fronde

Capacités spéciales : Résistance au froid 5, +1 aux jets de Vigueur, capacité à manier l'Épée Bâtarde à une main comme une arme de guerre, Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les Épées Bâtardes, les Épées à deux mains, les Grandes Haches et toutes les Lances, Piques et autres Épieux.

Possessions : deux jeux de vêtements, trois paires de bottes, manteau en fourrure de loup, 4 torches, sacoche de ceinture, épieu, fronde, silex & amorce.

Historique : Second fils d'une famille de bûcherons, Elig est né au cours de l'année 78 du Dernier Age et a passé une bonne partie de sa vie dans le froid du nord. Cependant, à l'âge de huit ans, son foyer fut détruit par les forces de l'Ombre, et sa famille déménagea vers le sud pour trouver refuge. Il y a sept ans, Elig et sa famille découvrirent le Promontoire de Baden, et

vécurent en paix aux abords de la ville jusqu'à aujourd'hui. Le père d'Elig reprit sa hache une fois de plus et, avec ses fils, ils vivent de la coupe du bois.

Elig aime les forêts. Il passe la majorité de son temps au milieu des arbres et des créatures sauvages. Avec la coupe du bois, il est devenu un chasseur accompli, et il vend souvent ses dernières prises au marché de la ville.

Évènements Récents : Récemment, Elig a eu des ennuis avec son père car il avait négligé sa tâche de bûcheron en faveur de la chasse. Alors qu'il était dans la forêt, il tomba sur Ilsha tandis qu'elle cueillait des herbes. Lorsqu'il s'approcha de la nièce de l'herboriste, il vit qu'elle avait un livre avec elle. Incapable de lire lui-même, Elig n'a nul besoin de livres. Néanmoins, les livres sont interdits, et tout le monde le sait. Ne voulant pas lui attirer d'ennuis, il vaqua à ses propres occupations et ne révéla pas sa présence à Ilsha.

Au cours des derniers jours, tout en prétendant être à la chasse, Elig a en fait fabriqué une arme. Cela lui a pris du temps, mais il vient juste de terminer une lance d'environ 1,80m. avec une lame de couteau fixée à son extrémité. Il garde sa nouvelle arme cachée dans la forêt pour ne pas s'attirer d'ennuis. Il espère pouvoir l'utiliser pour tuer du gibier plus gros que ce qu'il peut abattre avec une fronde.



Choric Evenhand

Erenien (h) GdP1 : FP 1; Taille M (1,85m.); DV 1d4+2; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 11 (+1 Dex); Att +2 corps à corps ou +1 distance; JS Réf +1, Vig +2, Vol +2; AL LB; For 14, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 15.

Points de Vie : 6

Langues : Erenien (lecture & écriture)

Compétences :

Bluff :	(1 degré) +5
Connaissances (Eren Central) :	(1 degré) +2
Détection :	(2 degrés) +4
Diplomatie :	(3 degrés) +7
Dressage :	(1 degré) +3
Équitation :	(1 degré) +2
Intimidation :	(2 degrés) +6
Perception auditive :	(1 degré) +3
Profession (Garde) :	(4 degrés) +6
Psychologie :	(1 degré) +5
Saut :	(1 degré) +3

Dons : Négociation, Persuasion.

Maniement d'Arme : Masse d'armes légère

Possessions : trois jeux de vêtements, trois paires de bottes, manteau de laine, manteau de cuir, masse d'armes légère, 2 torches, lampe et huile (1 litre), petit sac, couverture de fourrure, silex & amorce.

Historique : Né au cours de l'année 79 du Dernier Âge, Choric, fils aîné d'un soldat de la garde, a toujours été un meneur. Quelle que soit l'activité, Choric prenait toujours les choses en main. Ce n'était pas un tyran. Il semblait seulement que les autres s'en remettait naturellement à lui. Quand il eu passé les seize ans, il rejoignit la garde du village. Tout comme son père, le Capitaine de la Garde, il commença à gravir les échelons rapidement. Certains ont pu dire que son père avait faire preuve de favoritisme à l'égard de son fils, mais ceux qui le connaissent savent qu'ils sont loin de la vérité. En réalité, son père fut plus dur avec Choric qu'avec tout autre soldat de la garde. Quiconque a passé un peu de temps en compagnie de Choric sait pourquoi les autres gardes l'écoutent. Il est perspicace, compréhensif et fin tacticien. Choric considère la protection du village comme son devoir personnel. C'est un homme d'honneur, et il déteste voir quelqu'un souffrir. Cependant, ceux qui font le mal devront affronter le courroux de la loi. Dans un monde tel que celui-ci, l'humanité doit rester solidaire si elle espère un jour pouvoir se libérer de l'Ombre. Choric hait l'Ombre et tout ce qu'elle représente, mais il sait qu'un homme seul ne pourra pas faire la différence, et il a décidé qu'il peut au moins faire sa part en protégeant son village et les siens.

Évènements Récents : Choric a été nommé au grade de lieutenant il y a juste un peu plus d'une semaine. Il a trois hommes sous ses ordres, l'un d'eux étant un jeune homme d'à peu près son âge nommé Kal Tyrgen. Kal prétend que lui et un de ses amis ont manqué de se faire tuer par deux orques à l'extérieur du village. Choric n'est pas sûr de le croire, mais ils n'ont pas volé leur belle frayeur pour avoir été assez stupides pour se promener hors du village. En outre, il a vu l'herboriste et sa nièce, Ilsha, rôder aux alentours plus d'une fois au cours des derniers jours. Ils ont quitté le village pendant de longues périodes et ont semblé méfiants lorsqu'on leur a demandé d'où ils venaient. Ils ont prétendu être allés ramasser des herbes, mais ont semblés nerveux face à lui.



Kal Tyrgen

Erenien (h) GdP1 : FP 1; Taille M (1,80m.); DV 1d4+2; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 11 (+1 Dex); Att +2 corps à corps ou +1 distance; JS Réf +1, Vig +2, Vol +1; AL LB; For 15, Dex 13, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 12.

Points de Vie : 6

Langues : Erenien, Jargon Commercial

Compétences :

Artisanat (Forgeron) :	(4 degrés) +5
Connaissances (Eren Central) :	(1 degré) +2
Détection :	(2 degrés) +5
Dressage :	(2 degrés) +3
Équitation :	(2 degrés) +3

Escalade :	(1 degré) +3
Intimidation :	(2 degrés) +3
Maîtrise des cordes :	(1 degré) +2
Natation :	(2 degrés) +4
Perception auditive :	(2 degrés) +5
Profession (Garde) :	(1 degré) +2
Saut :	(2 degrés) +4

Dons : Attaque en puissance, Vigilance

Maniement d'Arme : Gourdin

Possessions : deux jeux de vêtements, deux paires de bottes, manteau de laine, gourdin, 3 torches, lampe et huile (0,5 litre), sacoche de ceinture, couverture de fourrure, silex & amorce.

Historique : Premier fils d'un forgeron, né au cours de l'année 77 du Dernier Age, Kal a passé la majeure partie de son enfance dans la forge de son père. Dès qu'il fut assez vieux pour tenir un marteau, il commença à aider son père dans son travail. Il était heureux, très souvent à la maison dans son petit village. Jusqu'à ce qu'il rencontre Aeren. Il écouta les grandes idées d'héroïsme et de gloire d'Aeren, mais sans vraiment y prêter attention. Néanmoins, ce fut suffisant pour l'inciter à s'engager dans la garde du village. Il ne lui fallut pas longtemps pour réaliser que le travail de soldat de la garde était à la fois ingrat et ennuyeux. Il ne se passe jamais rien d'intéressant. De temps à autre, une patrouille orque traverse bien le village, mais ils passent généralement sans incident. Désormais, Kal regrette de s'être engagé dans la garde, même si ce n'est que pour quelques heures par jour.

Évènements Récents : Kal était en compagnie d'Aeren le jour où ils ont rencontré la patrouille orque. Quand les deux orques se lancèrent à leur poursuite, il hésita un instant à rester pour résister et se battre. Aeren l'en dissuada, et pour ça, il lui en est reconnaissant. Il attend autre chose de la vie, mais il rejette les rêves farfelus d'aventure et de gloire d'Aeren. Heureusement, Aeren est beaucoup moins enthousiaste depuis leur confrontation avec les orques. Malheureusement, cela leur a sapé le moral à tous les deux, et Kal est devenu frustré par le manque de but de sa vie. Juste après cette course-poursuite avec les orques, il a raconté l'incident à son lieutenant, Choric Evenhand. Choric lui a simplement dit de rester à l'intérieur du village et l'a envoyé travailler à la réparation de la palissade.



Tamari Alkarin

Sarcosienne (f) GdP1 : FP 1; Taille M (1,65m.); DV 1d4+2; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 12 (+2 Dex); Att +1 corps à corps ou +2 distance; JS Réf +3, Vig +2, Vol +0; AL LB; For 12, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 14.

Points de Vie : 6

Langues : Colonial (lecture & écriture), Erenien

Compétences :

Bluff :	(1 degré) +5
Connaissances (Eren Méridional) :	(1 degré) +2
Déplacement silencieux :	(0 degré) +4
Détection :	(2 degrés) +2
Diplomatie :	(2 degrés) +6
Discrétion :	(0 degré) +4
Dressage (/chevaux) :	(2 degrés) +4/+8
Équitation (/chevaux) :	(1 degré) +3/+7
Maîtrise des cordes :	(1 degré) +3
Perception auditive :	(2 degrés) +2
Profession (Fermier) :	(2 degrés) +2
Psychologie :	(2 degrés) +4

Dons : Discret.

Maniement d'Arme : Épieu

Capacités spéciales : +1 aux jets de Réflexes, Bonus racial de +4 aux tests de Dressage et Equitation avec des chevaux, Bonus racial de +2 aux tests de Bluff/Diplomatie/Psychologie, Bonus racial de +1 aux jets d'attaque en combat monté, *Cavalier-né*, maniement du *cedeku* comme s'il s'agissait d'une arme de guerre.

Possessions : trois jeux de vêtements, trois paires de bottes, manteau de laine, manteau de cuir, épieu, 2 torches, lampe et huile (0,5 litre), petit sac, couverture de fourrure, silex & amorce, cheval de guerre léger.

Historique : Née en l'an 79 du Dernier Age et fille de soldat, Tamari a connu le chagrin la majorité de sa vie. Son enfance fut hantée par la menace des combats et par des déplacements constants. Il y a cinq ans, son père fut tué lors d'une embuscade dans les plaines. Les familles des combattants étaient restées dans un petit village proche du lieu de l'embuscade, et la nouvelle atteignit le village juste quelques heures avant la patrouille orque.

Les villageois se dispersèrent, et un petit nombre d'entre eux prirent la direction du nord. Parmi eux se trouvaient Tamari, son petit frère et sa mère. Tamari pris la tête du petit groupe de migrants, et fit office d'éclaireur pendant la durée du voyage. Finalement, elle parvint à mener sa famille à l'abri du Promontoire de Baden.

Évènements Récents : Tamari a toujours été plus qu'une exilée. Ces derniers temps, elle est devenue fermière, mais elle envisage de retourner dans les plaines pour tenter de retrouver les autres villageois qui ont fui durant l'attaque de leur petit village. Sa mère est tombée malade l'an passé, et depuis elle est souffrante. Elle est faible et tousse beaucoup. Tamari sait que sa mère ne survivrait pas au voyage, et, en vérité, c'est la seule raison pour laquelle elle reste. Ceci et le fait qu'elle est responsable de son jeune frère depuis que sa mère est tombée malade.

Classes de Prestige

Briseur de Miroirs

Zordrafin Corith, Œil de l'Ombre, Miroir Noir. Tous ces noms désignent l'une des plus terribles créations d'Izrador : les portails noirs, drainant l'essence magique d'Aryth pour en nourrir l'Ombre. Détruire ces terribles miroirs secrets est une tâche héroïque, certainement plus dangereuse que de tenter d'enduire de poix un dragon.

C'est pour cette raison que ceux qui entreprennent la tâche apparemment impossible et pratiquement suicidaire de détruire un Miroir Noir sont considérés comme les plus courageux qui soient, et les plus insensés des téméraires. Mais parmi eux, rares sont ceux qui embrassent la carrière de Briseur de Miroirs d'Izrador, mettant toutes leurs forces et leur dévouement au service de cette cause.

Les classes martiales telles que le Guerrier, le Maraudeur ou le Barbare constituent celles qui sont le plus susceptibles de convenir à cette classe. Les lanceurs de sorts seraient handicapés au contact régulier de Miroirs Noirs en raison de l'aura drainant la magie aux alentours.

- **Dés de vie** : d8

Conditions :

- Bonus de Base à l'Attaque : +3
- Compétences : degré de maîtrise de 2 en Connaissances (mystères)
- Dons : Science de la destruction, Volonté de fer
- Spécial : le personnage doit avoir prit part activement à la destruction d'un Miroir Noir. Rester de garde pendant que ses compagnons détruisent le Miroir derrière lui n'est pas suffisant, il doit avoir effectivement infligé des dégâts à celui-ci.

Compétences de Classe :

Les compétences du Briseur de Miroirs (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (mystères) (Int), Dressage (Cha),

Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For). Consultez le Chapitre 4 du Manuel des Joueurs pour leurs descriptions.

Points de Compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Intelligence

Particularités de la Classe :

- **Résistance au Contrecoup (Ext)**. Le Briseur de Miroirs gagne une Réduction des Dégâts (RD) de 5/niveau contre les dommages causés par la libération d'énergie d'un Miroir Noir détruit ou déconnecté.
- **Destruction de Miroir (Ext)**. Le personnage peut soustraire le double de son niveau de Briseur de Miroirs de la solidité d'un Miroir Noir lorsqu'il l'attaque au corps à corps. Il peut également ajouter son niveau de Briseur de Miroirs à ses tests de Force pour détruire un Miroir Noir.
- **Aura Magique (Sur)**. Si le Briseur de Miroirs le désire, il peut accorder un bonus égal à son niveau de Briseur de Miroirs au niveau de lanceur de sorts de toutes les créatures situées dans un rayon de 15 mètres de lui, dans le but de résister à la *dissipation de la magie* provoquée par un Miroir Noir uniquement.
- **Destruction Améliorée (Ext)**. Le Briseur de Miroirs est considéré comme étant d'une catégorie de taille plus grande qu'il ne l'est dans le but de calculer ses modificateurs du jet d'attaque lors d'une tentative de destruction.
- **Aura Protectrice (Sur)**. Si le Briseur de Miroirs le désire, il peut accorder un bonus égal à son niveau de Briseur de Miroirs plus son modificateur de Charisme aux jets de sauvegarde de toutes les créatures situées dans un rayon de 15 mètres de lui, contre les dommages provoqués par la destruction d'un Miroir Noir.
- **Destruction des Crocs (Ext)**. Au 5^{ème} niveau, le Briseur de Miroirs peut tenter de détruire des armes naturelles. Il faut traiter cela comme une tentative normale de destruction, mais, en cas de succès, la créature souffre d'un malus de -2 à tous ses jets d'attaque et de dégâts avec cette arme naturelle pour une journée par point de modificateur de Force du Briseur de Miroirs. Cet effet est cumulatif, jusqu'à un maximum de -6.

Briseur de Miroirs

Niveau	Bonus de Base à l'Attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Résistance au Contrecoup, Destruction de Miroir
2	+2	+0	+3	+0	Aura Magique
3	+3	+1	+3	+1	Destruction Améliorée
4	+4	+1	+4	+1	Aura Protectrice
5	+5	+1	+4	+1	Destruction des Crocs

Exemple de Briseur de Miroirs

Rhiann Hnear

(Maraudeur 4 / Arcaniste 1 / Briseur de Miroirs 3)

Voie du Juggernaut

Elfeline (f)

Dés de Vie : 4d8+1d6+3d8 (39 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9m.

Classe d'Armure (CA) : 15 (+3 Dex, +2 armure), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque : +10

Attaque à outrance : +10/+5

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Particularités : Vision nocturne, +2 aux tests de Survie en plaines, affinité magique (2 sorts N0)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +10

Caractéristiques : For 16 (+3/+5 force brute), Con 11 (+0), Dex 17 (+3), Int 11 (+0), Sag 14 (+2), Cha 12 (+1)

Compétences : Artisanat (maroquinerie) +6, Connaissances (Eren Central) +2, Connaissances (mystères) +7, Connaissances (nature) +7, Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +9, Escalade +8, Fouille +2, Natation +6, Perception auditive +8, Premiers secours +4, Saut +6, Survie +9.

Dons : Volonté de fer, Attaque en puissance, Science de la destruction

Maniement de la Magie (Écoles) : Universelle, Transmutation, Invocation (mineure)

Tours de magie (Sorts N0) : 5/jour

Énergie Magique : 3

Capacités Spéciales :

- Sorts N0 liés à l'affinité magique des Elfelins : *Lumière*, *Soins superficiels*, 1/jour chaque
- Capacités du Juggernaut : Force brute (+2), *Déblocage* (2/jour, au contact), *Fracassement* (1/jour, au contact), *Force de taureau* (1/jour, personnel), Destructeur (solidité -1).
- Capacités du Maraudeur : Détection de la sombre magie, Prospecteur (plaines), Sens du danger (+4 aux tests de Détection avant une rencontre), Châtiment (+4 au jet d'attaque et +1/Niveau aux dégâts, 1 fois/jour).
- Capacités de l'Arcaniste : Essence Magique (spirituel, Cha), *Maître des deux mondes*, Maniement de la Magie (3 Écoles), Sorts supplémentaires (5 sorts N0, 3 sorts N1).
- Capacités du Briseur de Miroirs : Résistance au Contrecoup (RD15), Destruction de Miroir (solidité -6 /Force +3), Présence de Magie (+3), Destruction Améliorée.

Équipement : Mains de Masten, armure de cuir de maître, équipements d'aventure et de voyage divers

Rhiann est étonnamment jeune pour ses exploits, elle n'a que 35 ans. Petite et légère même pour une elfeline (1,05m de haut pour à peine 21kg), sa carrure

fluette dissimule une force impressionnante. Ses cheveux blonds comme les blés sont généralement noués grossièrement en un chignon désordonné à l'arrière de sa tête, et ses yeux brillants sont violet clair.

Rhiann est née dans un petit village à la lisière de la jungle d'Aruun, mais, alors qu'elle n'avait qu'une vingtaine d'années, sa famille fut exterminée par une bande de maraudeurs orques. Elle parvint tout juste à survivre, et alla finalement vivre avec ses cousins, les halfelins. Déjà maraudeuse expérimentée, Rhiann a découvert en elle-même une incroyable réserve de puissance physique. Elle a gagnée ses gantelets magiques, les Mains de Masten, au cours d'un concours de bras de fer contre un Dorn plus de deux fois plus grand qu'elle.

Rhiann a pris part aux attaques de plus d'une douzaine de Miroirs Noirs, avec succès pour quatre d'entre-eux, et dans chacun de ces cas, c'est elle qui a porté le coup décisif qui a brisé le Corith. Pour cette raison, les Légats ont placé une prime sur sa tête de deux années de nourriture pour chacun des miroirs qu'elle a détruits.



Mhor

(prononcer MORR)

Les Mhors sont aux Dorns, ce que les Cavaliers Libres sont aux Sarcosiens. Mhor signifie "chef de guerre" dans l'ancienne langue des Dorns, et dans les jours qui précédèrent la Dernière Bataille ce titre désignait le chef de guerre du clan.

Aujourd'hui, les Mhors mènent des groupes isolés de rebelles Dorns, sauvages et honorables à la fois, frappant là où l'Ombre pense être en sécurité dans les Terres du Nord. Ils comptent sur l'embuscade, la guérilla et la grande habileté de leurs membres pour remporter la bataille. Les Mhors savent comment éveiller la colère de leurs frères Dorns, pour les conduire aux actes de bravoure et de férocité qui leur ont permis de survivre jusqu'à maintenant, en dépit de la proximité du royaume de l'Ombre.

Les Guerriers, Maraudeurs ou Barbares Dorns forment l'essentiel et les meilleurs des Mhors, mais aussi les plus communs. Les Guerriers tirent avantage de leurs ruses et techniques de combat supplémentaires, tandis que les Maraudeurs et les Barbares profitent de leur connaissance de la nature et de leurs compétences de survie en plein air.

- **Dés de vie** : d10

Conditions :

- Bonus de Base à l'Attaque : +5
- Compétences : degré de maîtrise de 5 en Survie et de 2 en Intimidation
- Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde, épée à deux mains, grande hache ou lance), Endurance. Plus l'un des dons suivants : Attaque

Mhor

Niveau	Bonus de Base à l'Attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Orgueil Dorn +1, Prestige
2	+2	+0	+3	+0	Fidèles Compagnons
3	+3	+1	+3	+1	Don supplémentaire (guerrier)
4	+4	+1	+4	+1	Orgueil Dorn +2
5	+5	+1	+4	+1	Bruissement de Pas
6	+6	+2	+5	+2	Don supplémentaire (guerrier)
7	+7	+2	+5	+2	Orgueil Dorn +3
8	+8	+2	+6	+3	Esquive Instinctive
9	+9	+3	+6	+3	Don supplémentaire (guerrier)
10	+10	+3	+7	+3	Orgueil Dorn +4

en puissance ou Spécialisation martiale (épée bâtarde, épée à deux mains, grande hache ou lance)

- **Spécial** : le personnage doit être un humain du nord de l'Eredane – Dorn essentiellement – et doit descendre soit d'une famille noble soit de quelqu'un qui a suivi un Mhor.

Compétences de Classe :

Les compétences du Mhor (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Sag), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Survie (Sag) et Maîtrise des cordes (Dex). Consultez le Chapitre 4 du Manuel des Joueurs pour leurs descriptions.

Points de Compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Intelligence

Particularités de la Classe :

- **Orgueil Dorn (Ext)**. En plus du bonus racial de +1 sur les jets d'attaque quand ils combattent au sein de groupes de 5 ou plus, tous les Dorns à moins de 15 mètres du Mhor qui peuvent le voir ou l'entendre, gagnent un bonus additionnel de +1 aux dégâts et aux jets de sauvegarde. En outre, le groupe peut être constitué de n'importe quelle race, même si les Dorns sont les seuls à pouvoir bénéficier de ces bonus. Au 4^{ème} niveau, ce bonus passe à +2. Au 7^{ème} niveau, il passe à +3 et au 10^{ème} niveau, il augmente à +4. Tant que le Mhor est le chef de ces Dorns (qu'ils fassent partie de son groupe de combat ou soient sous son commandement), ces bonus s'appliquent au Mhor également.
- **Prestige**. Le Mhor reçoit Prestige en tant que don supplémentaire.
- **Fidèles Compagnons**. Le Mhor peut attirer un compagnon d'armes supplémentaire.

- **Don supplémentaire (guerrier)**. Le Mhor peut choisir un don dans la liste du Guerrier.

- **Bruissement de Pas (Ext)**. Si le Mhor essaye activement de dissimuler les traces de son groupe de combat, le modificateur du DD sur les jets de Pistage pour suivre celles-ci augmente de 5.

- **Esquive Instinctive**. Le Mhor résiste mieux aux embuscades, et obtient l'aptitude Esquive instinctive comme le Roublard. S'il possède déjà l'Esquive Instinctive, il obtient la capacité Esquive Instinctive supérieure.

Exemple de Mhor

Donagal gen Roth

(Maraudeur 2 / Guerrier 3 / Mhor 10)

Voie du Tacticien

Humain, Dorn (m)

Dés de Vie : 2d8+3d10+10d10+45+27 (156 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9m.

Classe d'Armure (CA) : 15 (+5 armure), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque : +19 – Épée bâtarde (en mithral) : +21 (à distance +15)

Attaque à outrance : +19/+14/+9 – Épée bâtarde (en mithral) : +21/+16/+11

Dégâts : Épée bâtarde (en mithral) : 1d10+4 (17-20 / x2), 1d10+6 à 2 mains

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Particularités : Fierté Dorn, Résistance au froid 5, +2 aux tests de Survie dans les Hautes Terres du Nord (Eren Septentrional)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +17, Vol +7

Caractéristiques : For 18 (+4), Con 17 (+3), Dex 11 (+0), Int 12 (+1), Sag 12 (+1), Cha 15 (+2)

Compétences : Connaissances (Eren Septentrional) +16, Détection +16, Escalade +5, Intimidation +12, Natation +5, Perception auditive +20, Profession (Tacticien) +22, Survie +16.

Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Endurance, Enchaînement, Succession

d'enchaînements, Volonté de fer, Science du critique (épée bâtarde), Destruction d'arme, Science de la destruction d'arme, Résistance de Nain (+6 pv), Résistance de Géant (+9 pv), Résistance de Dragon (+12 pv).

Capacités Spéciales :

- Capacités du Tacticien : Compréhension du combat (4/jour), Initiative coordonnée (3/jour), Attaque coordonnée (3/jour), Assistance au combattant +3, Attaque dirigée (1/jour).
- Capacités du Maraudeur : Oreille du loup, Chasseur d'orques (+2 aux jets de dégâts & aux compétences : Bluff, Perception auditive, Psychologie, Détection et Survie).
- Capacités du Guerrier : 2 dons de combat
- Capacités du Mhor : Orgueil Dorn +4, Prestige, Fidèles compagnons, Bruissement de pas, Esquive instinctive.
- Valeur de Prestige : 19 pour le nombre de suivants, 20 pour le niveau des compagnons d'armes.

Équipement : Cor des Glaces Hivernales, Vengeur de gen Roth (une épée bâtarde de maître en mithral), cotte de mailles de maître, divers équipements de voyage et de campagne militaire.

Grand, les cheveux roux et la barbe tressée, Donagal gen Roth a le feu dans ses yeux et dans ses tripes ; on peut le ressentir dans sa voix râpeuse lorsqu'il commande ses hommes sur le champ de bataille. Vétéran de plus de batailles que la plupart des gens ne peuvent l'imaginer, gen Roth descend des Mhor de la Maison Dale, et dirige maintenant une troupe de guerriers rebelles contre les orques et les autres forces d'occupation dans le Nord.

Donagal gen Roth a appris son art brutal au contact de Bayden Cultach, un Mhor qui combattit au cours des 4^{ème} et 5^{ème} décennies après la Dernière Bataille. Depuis le décès du vieux Mhor, gen Roth a prouvé sa valeur auprès de ses hommes maintes et maintes fois, les menant à la victoire contre les forces de l'Ombre.

Compagnons d'armes :

- Caldhray (Dorn (m), Maraudeur 1 / Guerrier 10) : le second de gen Roth, Caldhray est compétent et très habile avec sa lance de guerre. Caldhray a perdu sa famille entière aux mains des esclavagistes, qui les traînèrent sous les coups et dans les cris jusque dans les terres gelées du Nord, pour servir de nourriture, ou pire encore, dans les terriers orques. Il combat avec une ferveur et une férocité que seul son Mhor égale.
- Lerena gen Roth (Dorn (f), Arcaniste spirituelle 9) : Lerena est une prophétesse et une tisseuse des énergies magiques naturelles. Elle se sert de sa science de la nature pour aider les soldats de gen Roth. Elle est sa nièce, et la dernière famille de sang qu'il lui reste.



Barde

La musique, tout comme la magie, est un art presque perdu en Eredane. Parfois, cependant, il arrive qu'une personne se souvienne des anciens chants, qu'elle apprenne à jouer d'un instrument traditionnel de son peuple, et qu'elle traverse Eredane avec une mélodie au fond de son cœur. Ces bardes, tirant leur titre des hérauts-ménestrels des anciens Dorns, sont un mélange de charmantes canailles et de meneur d'hommes, suffisamment rusés pour se déplacer malgré la vigilance de l'Ombre, mais prêts à marcher la tête haute et à mener des hommes s'il le faut.

Les arcanistes et les roublards forment les meilleurs bardes, car ils disposent des compétences les plus variées, tant sociales que magiques.

- **Dés de vie :** d6

Conditions :

- **Compétences :** degré de maîtrise de 8 en Représentation (quel que soit le domaine), et un degré de maîtrise de 8 dans l'une des compétences suivantes : Diplomatie, Bluff ou Psychologie.
- **Maniement de la Magie :** doit connaître au moins 8 sorts du 1^{er} niveau au moins.
- **Dons :** Maniement de la Magie (Enchantement).

Compétences de Classe :

Les compétences du Barde (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la Magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Langue (n/a), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Consultez le Chapitre 4 du Manuel des Joueurs pour leurs descriptions.

Points de Compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Intelligence

Particularités de la Classe :

- **Art de la Magie.** Le personnage gagne un nombre de points d'énergie magique égal à son niveau dans la classe de Barde. Ceci s'ajoute à l'énergie magique acquise avec le don Essence magique et les niveaux d'Arcaniste.
- **Maniement supérieur de la magie.** À chaque niveau, le personnage acquiert un nouveau sort de n'importe quel niveau ou école qu'il est en mesure de lancer. Les niveaux d'Arcaniste et de Barde s'additionnent pour déterminer le niveau de

Barde

Niveau	Bonus de Base à l'Attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+2	Art de la Magie Maniement supérieur de la magie Force de la personnalité
2	+1	+0	+3	+3	Savoir Bardique
3	+2	+1	+3	+3	Pouvoir de la personnalité +1
4	+3	+1	+4	+4	École supplémentaire
5	+3	+1	+4	+4	
6	+4	+2	+5	+5	
7	+5	+2	+5	+5	Pouvoir de la personnalité +2
8	+6	+2	+6	+6	École supplémentaire
9	+6	+3	+6	+6	
10	+7	+3	+7	+7	Maître de la personnalité

lanceur de sorts ainsi que le niveau des sorts que le personnage peut lancer.

- **Force de la personnalité.** Les niveaux de Barde et d'Arcaniste s'additionnent dans le but d'utiliser la capacité *Force de la personnalité* de l'arcaniste charismatique.

- **Savoir Bardique.** Le Barde gagne cette capacité telle qu'elle est décrite dans le Manuel des Joueurs, page 28.

- **Pouvoir de la personnalité.** Le Barde obtient le bonus indiqué à ses tests d'activation de la capacité *Force de la personnalité*. En outre, tous les bonus de moral ou de compétence augmentent du bonus indiqué (par exemple, un Barde de 4^{ème} niveau activant Inspiration vaillante accorde un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les charmes et la terreur, ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts), le niveau de Barde pour activer *Contre-charme* et le DD de la capacité *Intimidation des ennemis* augmentent de la même manière.

- **École supplémentaire.** Le Barde accède à une nouvelle école de sorts.

- **Maître de la personnalité.** L'activation et le maintien de la capacité *Force de la personnalité* ne requiert plus désormais qu'une action de mouvement, permettant au Barde d'attaquer, lancer des sorts, etc. tandis qu'il maintient les effets de la capacité.

Exemple de Barde

Lyan Sanimere

(Roublard 4 / Arcaniste Charismatique 2 / Barde 4)

Voie de l'Orateur

Elfe, Caransil (m)

Dés de Vie : 4d6 + 2d6 + 4d6 (37 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9m.

Classe d'Armure (CA) : 18 (+4 armure), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque : +7 (à distance +11), Rapière (de maître) +12, Arc long +11

Attaque à outrance : Rapière (de maître) +12/+7, Arc long +11/+6

Dégâts : Rapière 1d6, Arc long 1d8

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Particularités : Vision nocturne, +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des Enchantements, +4 aux tests d'Escalade dans les arbres, +2 aux tests de Connaissances (nature), +2 aux tests de Survie dans les régions boisées, affinité magique (2 sorts N0)

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +2, Vol +9

Caractéristiques : For 11 (+0), Con 10 (+0), Dex 19 (+4), Int 16 (+3), Sag 14 (+2), Cha 21 (+5)

Compétences : Art de la magie +6, Bluff +15, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (histoire) +12, Déguisement +11, Déplacement silencieux +10, Détection +6, Diplomatie +15, Discrétion +11, Perception auditive +8, Psychologie +8, Renseignements +10, Représentation (instruments à cordes) +17, Représentation (talent de conteur) +17, Survie +6.

Langues : Haut-elfique (alphabétisé), Erenien, Jargon commercial.

Dons : Essence magique, Maniement de la magie (Enchantement), Attaque en finesse, Attaques réflexes.

Maniement de la Magie (Écoles) : Universelle, Transmutation, Divination, Illusion, Enchantement.

Tours de magie (Sorts N0) : 8/jour

Énergie Magique : 14

Niveau maximum des sorts : 5

Force de la personnalité : +12 (bonus de +1 du Pouvoir de la personnalité)

Savoir Bardique : +9

Capacités Spéciales :

- Sorts N0 liés à l'affinité magique des Caransil : *Lumière*, *Message*, *Détection du poison*, 1/jour chaque.
- Capacités de l'Orateur : *Compréhension des langages* 1/jour, *Paroles convaincantes* +6, *Mot de pouvoir* (ouverture/fracasement/conflagration), *Vent de murmures* 1/jour, *Don des langues* 1/jour.
- Capacités du Roublard : *Attaque sournoise* (+2d6), *Recherche des pièges*, *Esquive totale*, *Sens des pièges* (+1), *Esquive instinctive*.
- Capacités de l'Arcaniste : *Force de la personnalité*, *Maniement de la Magie* (3 Écoles), *Sorts supplémentaires* (5 sorts N0, 3 sorts N1 + 2 sorts), *Appel de familier*.
- Capacités du Barde : *Maniement supérieur de la magie* (+4 sorts), *Savoir Bardique*, *Pouvoir de la personnalité* +1, *École supplémentaire* (Illusion).

Équipement : Chemise de mailles en mithral, rapière de maître, arc long, Lumar (figurine de chien en onyx aux pouvoirs merveilleux), lyre de maître.



Nouveaux Dons

Sort Indéfectable (Métamagie)

Les sorts lancés sont indéfectibles pour les astiraxes.

Condition. Essence magique

Avantage. Les sorts lancés en utilisant ce don ne peuvent être détectés par un astiraxe. Un sort indéfectible coûte 3 points d'Énergie Magique supplémentaires. En outre, le lanceur de sorts doit être capable de lancer des sorts de trois niveaux de plus que le sort sur lequel il applique ce don.

Foyer d'Énergie (Général)

Condition. Essence magique

Avantage. Le personnage gagne 1 point d'Énergie Magique supplémentaire. Ce don peut être pris un maximum de trois fois, en gagnant à chaque fois un nombre de points d'Énergie Magique égal au précédent gain obtenu grâce à Foyer d'Énergie +1. Par exemple, un arcaniste prend ce don trois fois, la première fois il reçoit 1 point d'Énergie Magique supplémentaire, la seconde fois il reçoit 2 points supplémentaires, et la troisième fois 3 points pour un total de 6 points d'Énergie Magique supplémentaires.

Traqueur d'Âme (Général)

Condition. Niveau 3, possession d'une *Faucheuse d'âmes* ayant gagné au moins 3 points d'ego pour la lame en tuant des créatures.

Avantage. +2 aux jets de Volonté pour résister aux conflits de personnalité avec la *Faucheuse d'âmes*.

Chasseur d'Âme (Général)

Condition. Traqueur d'Âme, avoir gagné au moins 6 points d'ego pour la lame en tuant des créatures.

Avantage. +2 aux jets de Volonté pour résister aux conflits de personnalité avec la *Faucheuse d'âme*. S'additionne au bonus du Traqueur d'Âme.

Variante de la Voie Héroïque du Mystique

Le mystique dispose d'une connexion intuitive et perspicace avec son environnement. En phase avec le flux et le reflux de l'existence, le mystique peut utiliser cette connexion pour « deviner » les déplacements de ses adversaires avant qu'ils ne bougent, lui donnant des pouvoirs apparemment surnaturels et faisant de lui un combattant redoutable et mortel. Le mystique obtient également un certain contrôle sur la manière dont son corps interagit avec son environnement ou est affecté par celui-ci, lui donnant des capacités et aptitudes étonnantes. Le mystique reste bien souvent discret sur ses capacités, car il a beaucoup de mal à avoir confiance dans les autres à propos de ses secrets.

Capacités du Mystique

Niveau	Capacité (facultés psi)
1	<i>Saut de chat</i> 1/jour
2	Bonus d'intuition de +1 à la CA
3	<i>Hâte</i> 1/jour
4	<i>Prescience du combat</i> 1/jour
5	<i>Équilibre corporel</i> 1/jour
6	Bonus d'intuition de +2 à la CA
7	<i>Prescience du combat</i> 2/jour
8	<i>Arme métaphysique</i> 1/jour
9	<i>Sens du danger</i> 1/jour
10	<i>Barrière inertielle</i> 1/jour
11	<i>Déplacement</i> 1/jour
12	<i>Arme métaphysique</i> 2/jour
13	Bonus d'intuition de +3 à la CA
14	<i>Bioréaction</i> 3/jour
15	<i>Barrière énergétique</i> 1/jour
16	<i>Prescience du combat</i> 3/jour
17	Bonus d'intuition de +4 à la CA
18	<i>Adaptation corporelle</i> 1/jour
19	<i>Arme métaphysique</i> 3/jour
20	<i>Barrière inertielle</i> 2/jour

Organisations

Les Adeptes du Murmure

Origines

À la fin du Premier Âge tandis que les elfes d'Erethor repoussaient hors de leurs territoires la première invasion d'Izrador, un puissant druide elfe connu sous le nom d'Umann-UI devint le premier esprit à fusionner avec la Grande Forêt. Umann-UI était au milieu de l'accomplissement d'un puissant rituel magique lorsqu'un éclair d'énergie projeté par un puissant légat l'anéantit et perturba le rituel en cours. En raison de la nature de sa magie, l'essence même d'Umann-UI fut transférée dans les arbres de la forêt autour de lui. Les elfes purent entendre son murmure le soir même, et ses conseils avisés les aidèrent à remporter une victoire majeure contre les forces des seigneurs de l'Ombre.



Illustration de Scott Schomburg

Au cours des siècles qui suivirent cette « catastrophe transformée en bénédiction », plusieurs milliers d'âmes elfiques furent mêlées à la forêt de manière identique, créant le phénomène connu sous le nom de Bois des Murmures. Grâce à la forêt, les elfes furent à même de défendre leur terre natale contre les envahisseurs du nord comme du sud. Le Royaume Elfique d'Erethor se développa jusqu'à devenir la plus ancienne et la plus importante civilisation sur Eredane – bien que nul ne comprit sa vraie puissance jusqu'à la victoire de l'Ombre à la fin du Troisième Âge.

La guerre permanente contre les armées des Seigneurs des Ténèbres a changé la façon dont les elfes perçoivent le Bois des Murmures. Nombreux sont ceux qui croient désormais qu'il est de leur devoir de fusionner avec le Bois lorsqu'ils meurent. On a entendu des compagnies entières de guerriers elfes crier « Pour le Bois » alors qu'ils se faisaient tailler en pièces par les vardatch orques. Alors que le Bois des Murmures se développait, la capacité des elfes à écouter ses avertissements et à tenir compte de sa sagesse s'accrut de la même manière. Il y a toujours eu des elfes capables de mieux entendre et interpréter le murmure, mais au cours des deux siècles passés, la Reine Sorcière a ordonné que ces individus soient entraînés pour aiguïser un peu plus leurs capacités.

Le grand druide Danisil connu sous le nom de Suruliam est aujourd'hui à la tête de l'académie de magie où ces adeptes du murmure sont formés, dissimulée au plus profond du Marécage du Druides. Seule la moitié des étudiants de cette école parviennent au bout de la formation, le processus tuant tous les autres. Les adeptes du murmure sont considérés comme des alliés inestimables dans la guerre qui les oppose aux forces des Seigneurs des Ténèbres, capables de fournir aux armées elfiques une connaissance avancée sur les forces d'invasion de toutes tailles, tout autant que de précieux renseignements par le biais de leur capacité à se déplacer discrètement à travers les arbres de la forêt eux-mêmes. Si Suruliam ou l'académie venaient à disparaître, ou si le flux du murmure venait à se tarir d'une manière ou d'une autre, il ne fait aucun doute dans l'esprit de la Reine Sorcière qu'Erethor serait perdue en moins d'une année.

Organisation

Les adeptes du murmure qui sont formés au sein de l'académie de magie, en plein cœur du Marécage du Druides, reçoivent leur affectation par Suruliam, qui reçoit ses ordres directement de la Reine Sorcière elle-même. Si un adepte du murmure en particulier prouve sa loyauté et son utilité à maintes reprises, Aradil peut s'intéresser personnellement à cet individu et l'assigner à son propre service. Cela n'arrive seulement qu'une fois par décennie à peine, et les adeptes du murmure au service personnel d'Aradil sont seulement au nombre d'une petite douzaine en même temps. Pour le reste, elle compte sur Suruliam

pour leur attribuer leurs missions et pour distiller et distribuer les informations qu'ils rapportent.

Néanmoins, tous les adeptes du murmure ne sont pas formés à l'académie au cœur du Marécage du Druide. Certains découvrent leurs capacités naturellement, méditant sur leur faculté innée d'entendre et d'interpréter le murmure, jusqu'à ce que leur connexion avec le Bois devienne plus intense. Ces adeptes renégats ne sont pas moins impliqués dans la protection de leur patrie et dans la lutte contre l'Ombre et ses sbires que ceux qui sont formés et approuvés par la cour de la Reine Sorcière. En fait, Aradil surveille ces individus de près afin de voir à quelles fins ils utilisent le pouvoir du Bois.

Les individus surveillés de la sorte peuvent parfois entendre la voix de la Reine Sorcière, et peuvent parfois bénéficier d'un coup de pouce mystérieux lorsqu'ils se trouvent en situation particulièrement précaire. Bien que la Reine Sorcière n'intervienne pas souvent de la sorte, elle considère les adeptes du murmure, même renégats, comme extrêmement importants pour la défense d'Erethor. Elle finit par approcher ces individus par le biais de ses agents afin de leur offrir une place au sein du groupe d'adeptes approuvés. Bien qu'elle ne les contraigne pas à se joindre à elle à tout prix, elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour les convaincre qu'ils doivent se joindre à elle pour empêcher l'Ombre de s'abattre sur la demeure de leurs ancêtres.

Personnalités

Yonel Esenni

Yonel Esenni est l'un des plus anciens adeptes du murmure encore en vie, ayant conversé avec la forêt pendant bien plus de 300 ans. Il siège désormais au cœur du royaume des arbres, tellement en phase avec le murmure qu'il peut atteindre en un instant n'importe quelle partie du Bois, aussi bien avec son esprit qu'avec son corps. Certains disent que le murmure lui-même s'est habitué aux pensées et aux questions de Yonel, tant et si bien qu'il communique personnellement avec lui lorsqu'il dispose d'une information pouvant l'intéresser.

La longue communion de Yonel avec le murmure a laissé des traces tant physiques que mentales sur lui. Il n'a plus guère la capacité de se déplacer en dehors des limites de sa chambre, laquelle est toute proche du Palais de la Reine Sorcière dans le grand arbre-foyer au cœur d'Erethor. Il trouve pénible de parler à quelqu'un d'autre que le murmure, et désormais la Reine Sorcière est la seule personne à qui il accepte de parler, car elle apaise sa douleur tandis qu'il retransmet les messages du Bois.

Craigth Galeck

Craigth Galeck est un adepte du murmure solitaire, qui avait abandonné la lutte contre les forces

des Seigneurs des Ténèbres, se résignant à une vie de méditation silencieuse, au cœur d'un bosquet dissimulé sur la plus petite des îles d'Ernan. Au cours de ses méditations, il commença à entendre les clameurs silencieuses du Murmure. C'était comme si les voix s'adressaient directement à lui. Il pouvait voir les orques à la lisière de la Grande Forêt, sentir le sang de ses frères, et entendre les cris angoissés de ceux qui tombaient sous les vardatch ou les flèches orques. Il ne savait pas ce que tout cela signifiait, ni pourquoi il avait été choisi pour recevoir ces visions, mais il s'était engagé dans une vie de méditation dont il ne voulait se détourner.

Cet exil attira l'attention de la Reine Sorcière et l'intrigua immédiatement. Ici se trouvait quelqu'un qui avait tourné le dos aux elfes, mais néanmoins sa capacité à voir le conflit qui avait lieu au sein d'Erethor signifiait clairement que son cœur était toujours avec les siens. Bientôt elle commença à réaliser que ce qu'il avait vu n'était pas le présent, mais l'avenir. Suite à cette révélation, Aradil commença à parler avec Craigth, essayant de le convaincre d'apporter son aide à la cause des elfes. Dans un premier temps, il refusa, ressentant de la honte pour sa conduite lâche, mais bientôt il vit ce nouveau pouvoir comme un moyen de se racheter de ses erreurs passées. Désormais, Craigth utilise son don pour venir en aide aux elfes, prédisant le résultat de manœuvres militaires et surveillant de près les armées orques qui longent la lisière d'Erethor.

Dans votre Campagne

Le Bois des Murmures et ceux qui peuvent l'entendre font partie intégrante de la mythologie du monde d'Aryth. Même si les adeptes du murmure ne doivent jamais apparaître dans votre campagne, le bois peut être utilisé pour transmettre des renseignements ainsi que la sensation que quelque chose de plus important est à l'œuvre au sein de la Grande Forêt. En tant que PNJ, les adeptes du murmure seront certainement les contacts les plus proches de la Reine Sorcière que les aventuriers ne pourront jamais rencontrer. Ils sont ses serviteurs personnels et ont une connexion si étroite avec l'histoire des elfes qu'ils sont révéérés comme des figures saintes par la majorité de la population elfe.

Si un PJ elfe désire devenir un adepte du murmure, il peut soit suivre la formation rigoureuse dispensée au sein de l'école du Marécage du Druide ou simplement méditer sur sa connexion au murmure tout seul. S'il opte pour la dernière option, il demeure sous l'œil vigilant de la Reine Sorcière, qui ne tolérera jamais que quelqu'un qui ne se consacre pas entièrement à la sauvegarde d'Erethor contre les Seigneurs des Ténèbres utilise un tel pouvoir à l'intérieur de ses frontières. Tout elfe agissant de la sorte sera ainsi pourchassé et arrêté à tout prix.



Les Contrebandiers

Origines

Bien que la contrebande ait toujours existé le long des routes et des voies navigables d'Eredane, elle n'est devenue une part importante de la culture gnome sur la rivière Eren que suite à l'invasion de leurs terres par les Sarcosiens. Bien que la paix avec les Dorns ne s'instaura pas avant 853 DA, les parties méridionales d'Eredane se développèrent sous la domination Sarcosienne pendant plus de 500 ans. Les Sarcosiens reconnurent la nature pacifique des familles de gnomes itinérantes qui travaillaient sur la rivière et les épargnèrent relativement pendant leur invasion, se servant plutôt d'eux pour transporter leurs ravitaillements à travers l'étendue méridionale du continent.

Tandis que l'occupation Sarcosienne se transformait en colonie permanente, les gnomes s'habituerent à leur nouveau rôle dans le transport fluvial pour les colons Sarcosiens. Bientôt les engins de guerre et l'approvisionnement des troupes se transformèrent en récoltes, biens manufacturés, et autres cargaisons normales pour une société au commerce florissant. Les gnomes transformèrent ce commerce en une bonne affaire et l'ensemble de la communauté s'enrichit. Cependant, partout où le commerce et la loi cohabitent, certains ont besoin d'acheminer des choses discrètement d'un port à l'autre, et plus important, sans taxes. Ainsi l'art et le métier de la contrebande atteignirent des sommets insoupçonnés durant cette période transitoire.

Au cours de la guerre finale contre l'Ombre, les transports fluviaux furent utilisés pour acheminer l'approvisionnement du sud de l'Eren à Borderen où l'union des elfes, des nains et des humains se préparaient à mener leur dernière bataille contre les forces d'Izrador et les Seigneurs des Ténèbres. Les routes de contrebande devinrent particulièrement importantes tandis que les derniers défenseurs tentaient de trouver un miracle dans leur position désespérée face aux armées qui marchaient sur Sharuun. Hommes, ravitaillement et magie furent tous transportés via la rivière, qui fut souillée par le sang des défenseurs d'Eredane. Les orques n'aimaient pas voyager sur l'eau, et leur attitude rendit la contrebande d'autant plus facile jusqu'à ce que l'Ombre asservisse les tribus gobelines de l'Eren méridional et les plie à sa volonté. Depuis lors, les Seigneurs des Ténèbres utilisent principalement des gobelours et des gobelins pour les patrouilles fluviales, étant donné que ces races ne manifestent pas la même peur de l'eau dont font preuve les orques du nord.

Maintenant que la guerre est terminée sur la majorité du continent, et qu'un siècle sous le joug des Seigneurs des Ténèbres a changé le pays dans bien des domaines de manière significative, la plupart des opérations de contrebande le long de la Rivière Eren ont pris un tour bien plus désespéré et rebelle. Les

contrebandiers sont désormais battus à mort et exécutés pour leurs crimes plutôt que forcés à payer une amende ou jetés en prison pour quelques semaines. L'importation ou l'exportation de marchandises illégales telles que des armes, armures, messages écrits et même des personnes sont devenues plus dangereuses que jamais. C'est la raison pour laquelle nombre de familles de contrebandiers ont vendu leur âme aux guildes de voleurs et aux collaborateurs, préférant travailler en sécurité plutôt que d'être découvertes faisant de la contrebande de choses qui pourraient les faire tuer. D'autres, cependant, ont beaucoup de mal à changer leurs habitudes de voleur, et feraient passer de la contrebande quelle que soit la forme qu'elle prend ou le gouvernement du pays qui les entoure. Un troisième groupe s'est mis ou a continué à faire de la contrebande comme un moyen de résister au régime oppressif des Seigneurs des Ténèbres, dans l'espoir qu'un jour leur pays sera libéré. Ces âmes courageuses ont développé de nombreuses méthodes avancées pour éviter que leur cargaison ne soit découverte, et ils travaillent avec les elfes, les cavaliers libres et les shaleef, ainsi que tous ceux qui résistent encore à l'Ombre.

Organisation

Il n'y a pas qu'une seule organisation qui contrôle l'activité de la contrebande sur le Fleuve Eren et au-delà. À la place, de nombreuses opérations allant de la tentative isolée de barges familiales jusqu'au réseau d'espions et de voleurs dans les grandes villes, oeuvrent séparément sur la rivière pour entretenir le flux de marchandises illégales à travers le continent. À l'occasion, certaines de ces organisations peuvent travailler ensemble. Plusieurs raisons peuvent motiver de telles alliances, que ce soit par intérêt, patriotisme ou par vengeance. Les armées d'Izrador ont causé une telle quantité de douleur et de souffrance au cours du dernier siècle, que nombreux sont ceux qui n'oublieront jamais le mal qui a été commis.

Un de ces groupes est une guilde de voleurs à Alvedara dont l'origine remonte à une famille de patriote Ereniens qui fut affligée et scandalisée de voir leur cité, considéré par beaucoup comme la plus belle réalisation de la culture Sarcosienne en Eredane, rasée par les armées du Seigneur des Ténèbres Jahzir. Le fait que le Seigneur des Ténèbres s'installa au cœur du Palais des Étoiles, autrefois sacré, ne fit que les encourager à passer à l'action. Ils formèrent la compagnie Alveres après la guerre et se présentèrent en tant que transport de troupes et d'équipements le long du Fleuve Eren, moyennant paiement. Ce que l'officier oruk qui supervise les opérations dans la cité ignore, c'est que la Compagnie Alveres tire son nom de la « Résistance Alvedarienne » et qu'elle continue d'aider ceux qui s'opposent aux terribles armées qui vivent désormais sur leurs terres.

La Compagnie Alveres devint la plus grande organisation commerciale légale du continent et possède plusieurs douzaines de barges et de bateaux qui sillonnent constamment de long en large le Fleuve Eren. Ils ont jusqu'à présent réussi à garder leurs activités secrètes, même vis-à-vis des autres contrebandiers qu'ils savent opérer le long du fleuve, tout autant que de ceux qui traversent illégalement la Mer de Pellurie à la faveur de l'obscurité. La Compagnie Alveres œuvre clandestinement pour aider ces mouvements tout autant que les individus isolés qu'ils savent lutter contre l'Ombre. En raison de sa nature secrète, la compagnie a été contrainte d'établir un réseau étendu d'espions de confiance, qui est devenu malgré lui l'un des plus important, si ce n'est le plus important, réseau de renseignement des combattants de la résistance dans le monde. Une utilisation judicieuse de cet important flot d'informations pourrait constituer une sérieuse menace pour le règne des Seigneurs des Ténèbres, et la Compagnie Alveres pourrait occuper une place déterminante dans le conflit.

Personnalités

Allender Highwater

Allender Highwater est le chef de la Maison de Négociants de la Compagnie Alveres de Borderen, où il surveille de près les mouvements des troupes en provenance des Terres du Nord qui traversent la Mer de Pellurie et descendent le Fleuve Eren. Sa situation sur les ports et la distance qui le sépare de l'œil vigilant de Jahzir et de ses généraux lui permet de coordonner les espions de la Compagnie Alveres, une tâche qu'il apprécie. Depuis son enfance passée dans les faubourgs d'Alvedara, Allender a toujours été obsédé par le renseignement. Correctement influencé, le garçon aurait fait un excellent arcaniste, mais sa proximité avec les armées du Seigneur des Ténèbres l'empêcha d'exercer un si dangereux passe-temps.

À la place, il passa ses journées à observer les troupes des Seigneurs des Ténèbres. Il était fasciné par les orques et les autres créatures en provenance des Terres du Nord, et avant qu'il ne s'en aperçoive, il avait accumulé une grande quantité d'informations à propos de leur société, de la structure des unités militaires, et bien d'autres détails qui lui auraient valu une mort certaine s'il n'avait pas été un jeune garçon. Il devint cependant trop téméraire, et un jour il arrêta une patrouille orque pour les questionner à propos de quelque chose qu'il avait vu. Les orques l'appréhendèrent sur le champ, et il fut condamné à mort par leur commandant oruk. Avant qu'il ne puisse être exécuté, un espion de la Compagnie Alveres le mit à l'abri, s'exposant par la même occasion. Ce sacrifice ne fut pas vain pour le garçon, désormais adolescent, qui remonta la trace des employeurs de son sauveur et offrit de travailler à leur service pour payer la dette qu'il estimait leur devoir.

Allender contrôle désormais le plus important réseau de renseignement d'Eredane – il en sait probablement plus à propos des armées, des légats et des événements que n'importe quel individu isolé au service de l'Ombre, à l'exception peut-être des Seigneurs des Ténèbres eux-mêmes. Grâce à sa mémoire photographique, il n'a pas besoin de garder de preuve accablante à proximité, et son esprit affûté lui permet de traiter toutes les bribes d'informations qu'il peut recueillir. Allender est devenu encore plus audacieux au cours des dernières années, et il a commencé à employer des groupes de combattants de la résistance pour vérifier des informations ou agir sur la base de renseignements qu'il avait obtenus. Les autres membres de la Compagnie Alveres trouvent que ce n'est pas très prudent, mais jusqu'à présent ils ont confiance dans sa capacité à gérer ces opérations sans se trahir.

Dans votre Campagne

Les contrebandiers de toutes sortes offrent d'intéressantes opportunités d'interaction avec les PJ, à la fois en tant qu'alliés idéologiques qu'en tant que simple moyen d'arriver à leurs fins. Si les personnages opèrent dans une région comportant des itinéraires réguliers de contrebande, ils pourraient établir des relations avec certains individus ou groupes qui peuvent leur offrir leurs services pour les aider à traverser des régions dangereuses. Les contrebandiers peuvent garder leurs armes, armures et d'autres objets illégaux tandis que les personnages franchissent un point de contrôle ou se dirigent vers une ville où de telles choses seraient probablement découvertes. Ils peuvent même transporter de tels objets jusqu'à un point de rendez-vous où les personnages pourront les récupérer dès qu'ils seront hors de danger (une situation similaire est présentée dans le scénario « En fuite » du livre de base de la 1^{ère} édition de Midnight).

Des PJ isolés travaillant en tant que contrebandiers constitueront une importante source d'ennuis pour leurs compagnons de route, bien qu'un groupe affilié à une compagnie de contrebandiers puisse constituer la base d'une grande campagne dans le monde de Midnight. Souvenez-vous néanmoins que les contrebandiers sont souvent impliqués directement au cœur de l'action, et que les personnages devraient donc avoir de bonnes compétences en diplomatie, intimidation et subterfuge s'ils veulent survivre longtemps dans ces conditions.



Les Yeux d'Aradil

Origines

Depuis son ascension sur le trône d'Erethor, Aradil, la Reine Sorcière utilise des agents et des espions pour suivre les événements à travers Eredane

et la tenir informée des menaces potentielles pour le royaume elfique. C'est cette vigilance constante qui l'a averti de la venue de l'Ombre et a permis aux elfes de repousser par trois fois les tentatives d'invasion d'Izrador au cours des siècles passés.

Juste avant la seconde guerre contre Izrador le jeune groupe qui allait un jour devenir le *Elei Aradil* fut créé afin de faciliter la circulation d'information entre les différentes place fortes qui constituaient le Long Rempart. Ses agents se déplaçaient à travers les Terres du Nord, des forêts verglacées de la Veradeen aux sommets enneigés des montagnes du Mur de Glace. Ces elfes étaient entraînés à se déplacer furtivement à travers la frontière, se mélangeant à la population locale pour recueillir des informations à rapporter à la reine.

Au cours du Troisième Âge, cette organisation, qui porte toujours le même nom, étendit ses activités dans le sud, les ruines du Rempart, autrefois puissamment défendu ne présentant plus de réel intérêt. Elle commença à effectuer des patrouilles dans les villes sur les rives de la Mer de Pellurie aussi bien que dans la Vallée du Fleuve Eren. Par la suite ses agents furent connus à travers Eredane, sous de nombreuses identités différentes, et les informations circulaient vers Aradil en bon ordre.

Avec la chute de l'Ombre, cependant, le besoin d'information de la Reine Sorcière est devenu trop important pour s'appuyer sur des messagers traditionnels. Elle avait besoin d'un moyen pour envoyer et recevoir ses informations par le biais de ses serviteurs dévoués et de confiance, c'est pourquoi elle modifia le rituel qui accordait aux agents de l'*Elei Aradil* leurs importantes capacités. Chaque membre subit ce rituel afin de pouvoir rester sur le terrain

indéfiniment tout en maintenant le contact et en pouvant transmettre ses informations au Palais. La capacité des agents à se fondre dans la culture environnante les rend très difficiles à localiser pour les agents des Seigneurs des Ténèbres, bien qu'ils soient tous bien conscient de leur existence.

Organisation

Les agents que l'on nomme les Yeux d'Aradil sont présents à travers tout Eredane. Chaque cité d'importance abrite au moins un agent, et nombre d'entre-elles ont de multiples agents affectés dans des quartiers différents ou surveillant diverses activités entre les murs de la ville. Dans les zones rurales et les villes plus petites, chaque agent reçoit la charge d'une région à surveiller. Cela implique bien plus de mouvements de la part de l'agent, et de telles missions sont généralement réservées aux agents de plus hauts niveaux, qui peuvent plus facilement adopter de nombreux déguisements.

Les capacités télépathiques des agents rendent toute forme de structure de commandement sur le terrain superflue – ils font simplement leur rapport quotidien au Palais, où les Maîtres Espions filtrent toutes les informations. Néanmoins, les agents ne sont pas complètement livrés à eux-mêmes sur le terrain, ils sont autant que possible suivis à la trace afin qu'un agent en difficulté puisse obtenir de l'aide rapidement lorsque sa mission ou lui-même sont en danger. Les Maîtres Espions suivent chaque agent et s'assurent que leurs affectations ne les concentrent pas trop longtemps dans la même région du continent. C'est un travail important, et qui le devient de plus en plus à mesure que le temps passe.

Les agents de hauts niveaux, connus sous le nom de Maîtres Espions, sont la plupart du temps assignés à demeurer près du cœur d'Erethor où ils peuvent transmettre les informations rapidement à Aradil. Ils bénéficient d'un accès libre au Palais, et la Reine Sorcière est prête à interrompre presque toute activité pour écouter un rapport urgent. Sans les messages d'alertes anticipés et les informations logistiques fournies par ses agents, Aradil n'aurait pas été capable de résister face aux forces des Seigneurs des Ténèbres si longtemps.

Personnalités

Maître Espion Alalin Coreth

Alalin Coreth avait presque 200 ans lorsque les Seigneurs des Ténèbres menèrent leurs armées des Terres du Nord à la Mer de Kasmael. Il était un membre haut placé de l'*Elei Aradil*, affecté à la cité de Cambrial, bien que les autres chefs le considéraient comme trop imprévisible pour être utile. Tout changea avec l'invasion.

Alors que Jahzir marchait sur Cambrial, il devint rapidement clair que ses habitants ne se rendraient pas



Illustration de Mitch Cotie

sans combattre. Alalin décida de rester dans la cité pour recueillir des informations pendant la bataille, et ce qu'il a vu le hante aujourd'hui encore. Les généraux oruks de Jahzir massacrèrent la population de Cambrial, même après que ses défenseurs soient tombés. Femmes et enfants furent regroupés dans des maisons qui furent ensuite incendiées et réduites en cendres. Les hurlements d'agonie des habitants de Cambrial peuvent encore être entendus certaines nuits, et Alalin peut en témoigner.

Lorsqu'il revint au cœur d'Erethor avec les nouvelles pour son peuple, tous ceux qui le connaissaient ressentirent un changement. Il demanda à être autorisé à rester, et, en récompense de son courage face au danger, il fut promu au grade de Maître Espion et devint le premier à subir le rituel le reliant aux agents sur le terrain. Alalin réside au cœur de Caradul, occupant la fonction de Maître Espion et essayant de chasser de ses rêves les images de la mise à sac de Cambrial.

Araladh Berenth

Ce jeune Danisil, membre de l'*Elei Aradil*, est le premier elfe de l'histoire à atteindre le rang d'Espion aussi jeune. Certains disent que cela est dû à son remarquable talent pour extraire les informations les plus sensibles même des quartiers les plus difficiles de Sharuun. D'autres l'attribuent au fait que l'organisation perd du terrain, rapidement, face aux forces des Seigneurs des Ténèbres, qui commencent à les traquer avec de plus en plus de vitesse et d'efficacité. Quelque soit la raison de son ascension rapide, nul ne peut nier le talent de ce jeune elfe, qui rêve secrètement de revenir au cœur de sa jungle natale.

La plupart du temps, Araladh exerce son métier de couverture en tant que forgeron Erenien du nom d'August Delai. August s'est rendu utile aux armées d'occupation en rendant nombre de services gratuitement aux orques et humains des armées des Seigneurs des Ténèbres. Il peut marcher parmi eux en toute impunité, ce qui lui sert également à se cacher de tout légat qui pourrait fouiner autour de la ville. Chaque fois qu'il sent qu'un légat se rapproche trop de lui, il consacre simplement quelques jours à faire des « réparations sur place » au sein de la garnison militaire – un endroit où la plupart des légats hésitent à entrer.

Tout le monde sait qu'August est passionné par les chevaux, ce qui lui accorde une certaine liberté pour chevaucher dans les faubourgs de la ville sur son destrier blanc, Aramis. Il abuse rarement de ce privilège pour remplir ses devoirs de membre de l'*Elei Aradil*, car il sait qu'il est surveillé de manière attentive au cours de ces excursions. À la place, il simule une maladie congénitale qui le force à se retirer chaque soir pour aller se coucher tôt. Araladh est un membre incroyablement précieux pour l'*Elei Aradil*, et ses chefs feraient presque n'importe quoi pour

assurer sa sécurité afin qu'il puisse continuer à recueillir des informations au cœur de la bête.

Dans votre Campagne

L'*Elei Aradil* constitue une excellente organisation pour un PJ, bien que voyager avec d'autres puisse rendre difficile la préservation d'une identité de couverture. Cependant, puisque la plupart des PJ sont des hors-la-loi, le personnage ne devrait seulement endosser son identité d'emprunt que lorsqu'il se rend dans une cité ou qu'il négocie avec des troupes hostiles, mais non menaçantes. Cela peut aider énormément un groupe en leur fournissant des contacts au sein de plusieurs villes dans une vaste zone, et peut aussi les aider dans d'autres aspects de leurs aventures.

En tant que PNJ, les espions de l'*Elei Aradil* peuvent être utilisés pour donner des accroches d'aventures aux personnages, et pour aider à faire circuler les informations. Ils peuvent devenir des contacts réguliers des PJ, et peuvent même venir leur apporter leur aide en cas de besoin urgent. Il est extrêmement difficile pour les personnages d'identifier un agent qu'ils rencontrent, une telle révélation viendra le plus souvent de l'agent ou d'un ordre de l'organisation elle-même. Les PJ qui prouvent être des alliés des elfes, ou qui ont accompli une action en faveur d'Erethor attireront l'attention de l'*Elei Aradil*, même s'ils ne le revendiquent pas tout de suite. Normalement, les agents ne s'écarteront pas de leur chemin ou de leur mission pour suivre ou surveiller les PJ, mais s'ils viennent sur leur territoire, ils rendront compte de tout ce qu'ils trouvent aux Maîtres Espions de la Grande Forêt.



Les Chevaliers Sarcosiens

Origines

La cavalerie Sarcosienne est la composante principale de la culture de domination militaire des Sarcosiens, à la fois sur leur continent natal que plus tard à travers Eredane. Le cheval est le symbole le plus important de la culture Sarcosienne, revêtant une large variété de significations religieuse, politique et sociale. Il n'y a donc rien d'exceptionnel à ce que les Sarcosiens qui continuent à résister à l'occupation de leurs terres par Izrador aient choisi le cheval et ses cavaliers comme un symbole de liberté et de l'honneur bien vivant de leur peuple.

Les chevaliers Sarcosiens ont joué un rôle primordial au cours de chaque guerre depuis qu'ils ont posé le pied pour la première fois en Eredane. C'est grâce à leur vitesse et à leur puissance que les Sarcosiens poussèrent au nord jusqu'à la Mer de Pellurie, pour finalement assujettir les peuples Dorns des Terres du Nord. Pendant des centaines d'années,

les différents ordres de chevaliers sillonnèrent la campagne en tant que cavaliers du serment des princes les plus puissants et du *kalif*. Après l'ascension de l'Ombre un siècle plus tôt, les chevaliers essayèrent une fois encore de défendre l'Eren méridional contre les hordes déferlantes. Les cavaliers du serment de nombreux ordres différents résistèrent ensemble lors de la chute de Cambrial et d'autres accoururent pour défendre les grandes villes de la côte méridionale. Certains s'étaient tournés vers l'Ombre avant que les Seigneurs des Ténèbres ne viennent avec leurs hordes, et les petits-enfants de ces traîtres exercent toujours leur influence sur leurs terres occupées.

Les chevaliers Sarcosiens qui demeurent encore libres à travers les contrées méridionales d'Eredane, descendent principalement des grands princes du vieil empire, que l'on nomme *sessar*. Nombre d'entre eux sont les fils et les petits-fils déshonorés de ceux qui ont cédé sous la pression de la détermination de Jahzir et qui sont devenus les serviteurs du conquérant. D'autres entretiennent le nom de leur noble famille après que leurs ancêtres aient été massacrés par les vagues d'orques qui déferlèrent et balayèrent les villes méridionales qui hésitèrent après la Dernière Bataille. Cependant, tout ceci importe peu désormais, car ceux qui combattent toujours contre les armées d'occupation se sont ligüés dans un esprit d'unité, de fraternité et de liberté.

Organisation

Les derniers chevaliers Sarcosiens font tout ce qui est en leur pouvoir pour conserver l'honneur de leur héritage tandis qu'ils tentent de récupérer les terres de leurs ancêtres. Nombre de chevaliers ont commencé à apprendre le Courtisan, la langue perdue de la noblesse Sarcosienne, comme une façon de s'unir avec le meilleur de la culture Sarcosienne. Une certaine forme de stratification sociale existe encore dans la culture Sarcosienne, mais les chevaliers sont disposés à permettre à quiconque, quel que soit sa caste, de rejoindre leurs rangs pourvu qu'il fasse preuve d'une volonté suffisante pour se dresser avec eux contre les Seigneurs des Ténèbres. Celui qui revêt ce manteau accède au rang social de *sessar*, bien que cela puisse ne pas être reconnu par ceux qui vivent encore au sein des villes ou par ceux qui acceptent la domination des princes félons. Les familles, les aides de camp, et ceux qui aident les chevaliers sont traités avec respect, mais sont considérés comme faisant partie d'un échelon inférieur dans l'échelle sociale que celui des chevaliers eux-mêmes. Les chevaliers accordent le rang social de *beeshi* à de tels partisans, quel que soit leur âge ou leur métier.

Les groupes dans lesquels les derniers chevaliers Sarcosiens, leurs familles et leurs partisans se rassemblent sont appelés *shaleef* qui signifie « fraternité de l'honneur » en langue courtisane. Les chevaliers règnent tous ensemble à l'intérieur du *shaleef*, et chacun dispose de la même quotité de

pouvoir. Ils partagent les responsabilités des prises de décisions, laissant tout chevalier présent dans le *shaleef* se prononcer sur la meilleure marche à suivre lorsqu'une décision doit être prise. Les autres membres du groupe n'ont pas leur mot à dire dans ces décisions, bien que certains individus puissent être désignés pour gérer certains aspects de la vie quotidienne pour le peuple des cavaliers nomades.

Chaque *shaleef* se voue à l'un des dieux de l'Armée Cavalière, lui consacrant ses actions et le suivant chaque nuit à travers le ciel. Ils ne voient pas en lui une divinité supérieure, mais choisissent simplement un dieu dont les enseignements sont précieux en ces temps sombres où ils vivent. La religion occupe encore un rôle clef dans la vie des Sarcosiens, et tous les membres du *shaleef* doivent faire preuve de la plus grande piété sous peine de voir leur loyauté et leur honneur mis en doute.

Personnalités

Anali Moorsar

Anali Moorsar est un cavalier du serment dévoué à Zari Mansoor, le *Kalif Saida* ou *kalif* des hommes libres. C'est à la fois un guerrier et un prêtre du *Sorshef* qui fournit l'inspiration nécessaire aux âmes lasses qui suivent le *kalif* dans sa lutte contre l'Ombre. Anali passe au moins une heure chaque jour à lire les paraboles du *Sorshef* aux enfants du *shaleef*, et il est intimement convaincu qu'ils seront toujours vivants pour combattre les Seigneurs des Ténèbres longtemps après que lui et son général vieillissant soient passés dans le royaume de l'Armée Cavalière.

Anali est grand pour un Sarcosien, et certains des autres chevaliers plaisaient même sur le fait qu'il y a un peu trop de sang Dorn qui coule dans ses veines pour chevaucher son destrier Sarcosien, Aski. Néanmoins, il porte les signes caractéristiques des Sarcosiens – cheveux sombres et peau mate – et sa dévotion pour la religion et la culture de ses ancêtres lui ont attiré le respect de la troupe et font de lui une recrue de valeur. Son habileté à la lance Sarcosienne est légendaire au sein de son propre *shaleef* et même au-delà, et il est dit qu'il peut embrocher trois orques sur sa pointe avant qu'il n'éprouve le besoin de déposer leurs corps à terre.

Dereh Arequun

L'un des plus grands actes de courage de la dernière guerre contre Izrador fut la résistance audacieuse du *sessar* Jukal dans les plaines de l'Eren méridional. Soutenu par près de 5000 cavaliers, Jukal résista héroïquement, quoique tragiquement, contre la marée orque qui déferla à travers les terres vaincues. La plupart des cavaliers, tout comme Jukal lui-même, furent tués au cours de la bataille, bien que certains réussirent à s'échapper en se cachant après leur défaite. Un de ces survivants, un cavalier du serment

du nom d'Atil, parvint à rassembler quelques autres sur le champ de bataille et s'échappa, poursuivi par l'armée des Seigneurs des Ténèbres, avant de finalement réussir à prendre la fuite.

Dereh Arequun est un descendant direct d'Atil ; il est toujours à la tête d'une bande hétéroclite de cavaliers, dont les ancêtres de nombre d'entre eux ont chevauché aux côtés d'Atil il y a plus d'un siècle. Leur bande compte seulement 15 hommes, sans aucune structure de soutien, ni aucune famille connue. Ils chevauchent dans les plaines du sud-ouest d'Eredane où les plaines laissent la place aux marais de l'Aruun, là où la terre dure se change en boue et où l'herbe se transforme en un mélange de mauvaises herbes et d'orties. Ces cavaliers se sont bien plus écartés de la tradition que d'autres, adoptant même certaines des étranges habitudes des elfes de la jungle dans leur tentative de survie. Ceux qui les rencontrent ne trouvent pas une troupe de cavaliers tentant de trouver le réconfort dans les anciennes traditions, mais plutôt une bande de cavaliers hors-la-loi prêts à tout pour survivre une journée de plus.

Dans votre Campagne

Les chevaliers Sarcosiens et les *shaleef* au sein desquels ils chevauchent peuvent être très utiles aux PJ. Les cavaliers du serment peuvent devenir des alliés puissants, même s'ils privilégient toujours leur survie avant tout raid isolé contre les Seigneurs des Ténèbres

et leurs armées. Lorsqu'un péril menace, connaître la localisation du camp d'un *shaleef* ou être capable d'en trouver un peut fournir aux PJ un point de repli s'ils sont en fuite ou s'ils ont simplement besoin de se reposer et récupérer après une rencontre particulièrement désagréable. Puisque les chevaliers Sarcosiens sont actifs dans tout l'Eren méridional et qu'ils viennent souvent de familles vivant toujours au sein de villes occupées, ils peuvent constituer de bonnes sources de renseignements pour les PJ, plus particulièrement en ce qui concerne les mouvements de troupes et les activités à grande échelle du même type.

Un PJ qui veut devenir un chevalier Sarcosien peut le faire à condition de remplir les critères de la classe. Bien que la majorité des chevaliers choisissent de chevaucher avec le *shaleef*, il n'est pas rare que l'un d'entre eux choisissent de voler de ses propres ailes ou avec un groupe de compagnons pour mener à bien une quête personnelle ou atteindre un objectif qu'il ne pourrait atteindre avec le *shaleef*. La plupart de ces chevaliers sont simplement considérés comme des *beeshi* plutôt que comme des *sessar*, mais à l'extérieur de la structure sociale rigide reconnue par les Sarcosiens, cela n'a pas beaucoup d'importance.



Illustration de Torstein Nordstrand

Les Classes de base de D&D3.5 dans Midnight

Le monde meurtri de Midnight s'éloigne par bien des aspects des poncifs de D&D3.5, aussi il est normal que les classes de base de D&D3.5 qui subsistent dans cet univers (le Barbare, le Guerrier et le Roublard) soient quelque peu remaniés afin de refléter la noirceur et les spécificités du monde. Les descriptions suivantes s'inspirent du canevas adopté pour la description des classes spécifiques de Midnight (l'Arcaniste, le Maraudeur et le Protecteur).

Barbare *(Manuel des Joueurs - p. 24)*

Le combat fait partie intégrante de la vie quotidienne dans le monde de Midnight, et en ces temps où l'entraînement est rare et où les armes sont proscrites, la rage est souvent tout ce qu'il reste au combattant. Les barbares sont devenus de plus en plus courants parmi les peuples libres d'Eredane depuis le Troisième Âge, plus particulièrement chez les nains Kurguns qui puisent leur rage dans les destructions quotidiennes que l'Ombre leur inflige. Certains Erunsils, Danisils et nains des clans des montagnes renoncent aussi à leurs traditions martiales et choisissent la voie de ces guerriers brutaux et impitoyables. Autrefois, les Dorns s'enorgueillissaient également de posséder de nombreux barbares dans leurs rangs, mais nombre d'entre-eux sont tombés avant d'avoir atteint la fleur de l'âge. C'est surtout parmi les orques et les dworgs que l'on trouve le plus de barbares ; leur nature même et le milieu dans lequel ils évoluent les prédisposent à une telle carrière.

Dans un monde à l'agonie où la violence est quotidienne, ces combattants téméraires et sans pitié se taillent une place de choix au sein des sociétés moribondes qu'ils croisent. Ils sont tout à la fois le bras armé des forces de l'Ombre, ou leurs plus redoutables adversaires. Plus que dans tout autre univers, les barbares tirent leur rage de la souffrance et de la haine qui les entoure.

Aventure. Les barbares sont la plupart du temps des nomades, sans attaches et vivant au jour le jour. Certains sont des survivants ayant tout perdu dans l'anéantissement de leur communauté et écumant la région à la recherche de leurs ennemis. Ils peuvent s'engager aux côtés de réseaux d'insurgés ou de bandes de pillards pour canaliser leur haine et leur rage envers leurs ennemis communs ; ou poursuivre leurs objectifs seuls ou au sein de petits groupes, errants de ville en ville à la recherche d'un but, d'un ennemi ou d'une raison de vivre.

Profil. Les barbares sont d'excellents combattants instinctifs. Alors que l'efficacité des guerriers provient de leur entraînement rigoureux, celle des barbares

découle de la rage et de la haine qui les anime. Quand la fureur du combat déferle en eux, ils deviennent plus forts et plus endurants ; cet état frénétique nécessite une telle dépense d'énergie que leurs assauts les laissent épuisés, les obligeant à vaincre rapidement sous peine de se trouver en difficulté. Leur habitude des contrées sauvages et de la marche leur permet de se déplacer au pas de course quasi continuellement, les rendant plus rapides que la moyenne.

Alignement. Les barbares ne sont jamais loyaux. Même s'ils peuvent se montrer honorables, voire altruistes, ils demeurent incontrôlables. Cette sauvagerie latente fait partie de leur héritage et constitue leur principale force, mais elle ne peut s'accommoder d'un alignement loyal. Les barbares chaotiques sont bien souvent libres, indépendants et impulsifs, mais ils peuvent aussi parfois se révéler particulièrement destructeurs et faire peu de cas de la vie d'autrui.

Antécédents. Les barbares viennent généralement de tribus installées dans des contrées sauvages éloignées de la civilisation, tels que les orques, ou vivent au sein de communautés isolées dans des régions peu occupées par l'Ombre, tel que les Montagnes des Kaladrunes. Le barbare est bien souvent un individu solitaire, ayant été chassé ou capturé par l'Ombre, ayant vu sa famille et ses amis mourir sous ses yeux, et vouant une haine farouche envers les sbires d'Izrador. Les barbares qui servent dans les rangs de l'Ombre sont les plus impitoyables guerriers qui soient, libérant leur rancœur et leur haine sur le champ de bataille et la focalisant sur leurs ennemis.

Race. Les barbares sont omniprésents parmi les orques et les dworgs. Ils sont aussi très répandus chez les Dorns et les nains Kurguns, que ce soit par tradition ou en raison des nombreuses exactions qu'ils ont subies au cours des derniers siècles dans leur lutte acharnée contre les légions d'Izrador. Certains nains des clans des montagnes ou certains elfes – surtout Danisils ou Erunsils – désespérés embrassent cette carrière atypique au sein de leur communauté. Ce sont les plus acharnés de tous. Les barbares sont rares au sein des autres races, même si le désespoir et la douleur peuvent amener certains halfelins ou elfelins à suivre cette voie particulièrement difficile pour eux.

Autres classes. Les barbares, habitués à la vie sauvage, suivent leur instinct naturel et s'associent bien souvent avec des maraudeurs. Ils se méfient des arcanistes et les craignent, car ils ne comprennent pas l'origine de leurs pouvoirs, bien qu'ils puissent se révéler utiles parfois. Ils respectent généralement les protecteurs qui ont fait de leurs corps des armes redoutables. Les barbares n'ont pas d'affinité particulière, ni antipathie envers les guerriers ou les

roublards, du moment qu'ils ne s'immiscent pas dans leurs affaires.

Informations techniques :

Les informations suivantes s'appliquent aux barbares.

- **Caractéristiques.** La Force est primordiale pour le barbare en raison de son importance dans les combats ; de plus, certaines compétences essentielles reposent sur cette caractéristique. Une valeur de Constitution élevée lui permet de maintenir son état de rage plus longtemps (mais aussi de survivre plus longtemps en combat grâce aux points de vie gagnés de la sorte). La Dextérité est également utile, surtout si le barbare ne porte qu'une armure légère. Enfin, la Sagesse influe sur certaines compétences auxquelles il a accès.

- **Alignement.** Tout sauf Loyal.

- **Dés de vie.** d12.

- **Richesse de départ.** Équivalent de 3d4x10 points de valeur en équipements.

- **Compétences de classe.** Compétences du barbare (et la caractéristique dont chacune dépend): Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 :

(4 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence aux niveaux suivants :

4 + modificateur d'Int



Guerrier

(Manuel des Joueurs - p. 37)

Dans le monde de Midnight, les guerriers sont moins nombreux parmi les personnages qu'ils ne le sont dans d'autres univers. Plus que pour toute autre classe, les guerriers sont les maîtres de l'entraînement et des armes, deux choses très difficiles à obtenir en Eredane en ces temps sombres du Dernier Âge. Ce qui ne veut pas dire que les guerriers n'existent plus ; ils sont particulièrement courants chez les nains, qui se spécialisent dans la maîtrise des armes, chez les Dorns, qui s'entraînent dans le but de développer leur puissance pour causer le maximum de dégâts, et les Sarcosiens, qui sont de redoutables combattants à cheval. Cependant, nombre de combattants qui luttent contre l'Ombre ont compris que la discrétion est souvent une bien meilleure arme que la force brute, et qu'une langue habile peut réussir là où une lame acérée ne le peut.

Aventure. Les guerriers sont des orfèvres du combat qui s'entraînent longuement et durement pour atteindre une parfaite maîtrise technique, que ce soit pour lutter contre l'Ombre ou la servir. Qu'ils défendent la veuve et l'orphelin (nombreux en Eredane) ou qu'ils les martyrisent, les guerriers sont

les hommes de main des deux camps. Les elfes, les nains et les Sarcosiens forment d'excellents guerriers dans leurs domaines respectifs pour combattre les séides d'Izrador ; de nombreuses milices au service de sombres tyrans dans les districts occupés offrent également des places de choix à ces combattants qualifiés. L'excitation des combats demeure leur motivation première.

Profil. De toutes les classes de personnages, les guerriers sont les plus efficaces au combat. Ils connaissent le maniement de toutes les armes courantes et peuvent porter presque tous les types d'armures disponibles ; ils développent en outre souvent des techniques particulières de combat qui leur sont propres pour parfaire leur style. Certains se spécialisent dans le maniement d'armes aussi exotiques que redoutables, tandis que d'autres développent de terribles bottes secrètes.

Alignement. Les guerriers peuvent être de n'importe quel alignement. Ceux qui sont d'alignement bons luttent souvent contre l'Ombre et les forces d'occupation avec acharnement, tandis que les plus malfaisants sont généralement de vraies brutes qui pillent et tuent sans vergogne. En ces temps de troubles, la loi et le chaos n'ont plus la même signification. Les garants de la « loi » sont la plupart du temps des miliciens zélés au service de seigneurs corrompus.

Antécédents. Pour devenir un guerrier, un personnage devra normalement avoir eu accès à une meilleure formation et de meilleures armes et armures que la plupart des autres classes ; cela signifie qu'il doit faire partie des peuples libres d'Eredane (les elfes ou les nains), ou être un ex-soldat (un humain ou un orque qui servait autrefois Izrador, mais qui a déserté pour rejoindre les insurgés), ou l'un des courageux résistants vivants libres dans les terres d'Eren. Les ressources nécessaires pour entraîner et équiper un guerrier sont très difficiles, voire impossibles, à trouver dans les régions sauvages ; les personnages qui embrassent une carrière martiale issus de telles origines se tournent bien souvent vers des carrières de barbares, de maraudeur ou de protecteur à la place. Bien sûr, les serviteurs de l'Ombre ne souffrent pas de ces contraintes...

Race. Les guerriers sont très courants parmi les clans nains des montagnes ou chez les cavaliers Sarcosiens. Ils sont aussi très nombreux chez les elfes, en particulier chez les Erunsils ou les Caransils. Les gnomes, dwarrows et elfelins comprennent aussi quelques guerriers dans leurs rangs qui font généralement partie de la milice et des groupes de protection des communautés. En revanche, ils sont relativement rares chez les orques ou les dworgs, qui ne sont pas assez disciplinés pour suivre cette voie, et préfèrent se tourner vers la carrière de barbare.

Autres classes. Même s'ils sont efficaces sur le champ de bataille, les guerriers savent que le travail d'équipe et les tactiques de groupe sont les clefs de la victoire. Ils apprécient les capacités spécifiques des roublards ou des maraudeurs qui font d'excellents éclaireurs, ainsi que la force de frappe des barbares – même si leur impulsivité et leur manque de discipline au combat peuvent se révéler parfois un handicap. Ils respectent généralement les arcanistes, mais sont conscients qu'ils constituent aussi une menace en raison de la traque acharnée des légats de l'Ombre. Ils considèrent les protecteurs avec scepticisme, mais respectent et admirent leurs techniques particulières de combat.

Informations techniques :

Les informations suivantes s'appliquent aux guerriers.

- **Caractéristiques.** La Force est une caractéristique importante pour le guerrier car elle influe sur les jets d'attaque et de dégâts. La Constitution est également très utile, car le guerrier, souvent en première ligne, a besoin de beaucoup de points de vie pour résister aux assauts. La Dextérité peut également lui servir s'il désire faire usage d'une arme à distance ou utiliser certains dons auxquels elle est étroitement associée, mais l'armure qu'il porte bien souvent risque de limiter les avantages qu'elle est censée lui procurer.
 - **Alignement.** Au choix.
 - **Dés de vie.** d10.
 - **Richesse de départ.** Équivalent de 5d4x10 points de valeur en équipements.
 - **Compétences de classe.** Compétences du guerrier (et la caractéristique dont chacune dépend): Artisanat (Int), Connaissances (Ombre) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Saut (For).
- Points de compétence au niveau 1 :**
(4 + modificateur d'Int) x 4
- Points de compétence aux niveaux suivants :**
4 + modificateur d'Int



Roublard *(Manuel des Joueurs - p. 55)*

Si les roublards sont courants dans les autres univers, ils sont une véritable plaie dans le monde de Midnight. Après tout, la majorité du continent vit sous l'occupation d'une force ennemie brutale qui récompense ceux qui fournissent des informations secrètes ou qui profitent de leurs camarades. De toutes les classes de personnage issues du *Manuel des Joueurs*, les roublards sont ceux qui ont connu le moins de bouleversements. Leur combinaison de discrétion et de capacités offensives aussi bien que défensives les rend très courants et adaptés à toutes les races et toutes les cultures, qu'ils se nomment eux-

mêmes voleurs, espions, combattants de l'ombre, assassins ou opportunistes.

La classe de roublard englobe un panel d'activités variées, allant du voleur sournois ou de l'escroc bonimenteur à l'éclaireur, l'espion ou l'agent infiltré au sein des forces ennemies, voire même l'assassin ou le gros bras. Ce sont des touche-à-tout, polyvalents et pleins de ressources. La discrétion est généralement une seconde nature chez eux.

Aventure. Dans le monde d'Eredane, les roublards sont des survivants. Ils ont appris à vivre sous le joug de l'Ombre, et à s'en accommoder parfois. Certains font mine de collaborer avec les troupes d'occupation tout en menant discrètement des opérations d'infiltration ou des sabotages, tandis que d'autres repèrent les mouvements ennemis pour mieux planifier les embuscades pour le compte des insurgés ou des orques. D'autres enfin se satisfont de leur condition et vivent au jour le jour de rapines, collaborant avec l'un ou l'autre camp à l'occasion selon leurs besoins et les circonstances.

Profil. Les roublards ont des talents extrêmement variés du fait de leur grande polyvalence. Même s'ils s'avèrent plus faibles que la majorité des autres classes au combat, leur ruse et leur parfaite connaissance des points faibles de leurs adversaires leur permettent de placer de terribles attaques sournoises qui peuvent terrasser même le plus puissant des guerriers. Ils développent un véritable sixième sens qui leur permet de sentir le danger, et de réagir en conséquence. Furtivité et agilité sont les maîtres-mots de ces redoutables félins.

Alignement. Les roublards peuvent être de n'importe quel alignement. Ce sont généralement des opportunistes qui n'ont pas (ou peu) d'idéaux. Ils ont appris à survivre par leurs propres moyens, et ne reconnaissent souvent aucune autorité, sinon celle qui les arrange. De ce fait, ils sont plus souvent chaotiques que loyaux, mais leur grande diversité fait que l'on peut en trouver de n'importe quel alignement.

Antécédents. La vie est dure en ces temps sombres, et seuls les plus débrouillards ou les plus fourbes peuvent s'en sortir, à défaut d'être forts. Dans les villes occupées de l'Eren, cet adage est on ne peut plus vrai ; les roublards de ces villes sont des survivants, chapardant et vivant par leurs propres moyens, ayant acquis leur savoir sur le « tas » ou sous la férule d'un mentor. Dans les contrées libres ou isolées d'Eredane, les roublards sont généralement des espions ou des éclaireurs ayant appris très tôt à se cacher des légions orques qui sillonnent la région, pour mieux les observer et repérer leurs mouvements.

Race. Du fait de l'occupation de la majeure partie de l'Eren, les roublards sont très présents chez les humains, Sarcosiens et Ereniens en tête. Halfelins,

elfes et elfelins ont toutes les qualités requises pour cette activité, et font d'excellents éclaireurs ou espions. Bien que moins fréquents, les roublards nains, gnomes ou dwarrows sont néanmoins renommés pour l'aisance avec laquelle ils désamorcent ou posent les pièges. Les orques et les dworgs quant à eux ont plutôt tendance à se tourner vers des carrières de pillards ou d'assassins qui leur permettent de tirer avantage de leur impressionnante musculature.

Autres classes. Les roublards sont bien souvent des individualistes forcenés qui préfèrent garder profil bas et ne pas attirer l'attention – en particulier celle des sbires d'Izrador. Aussi ils fuient bien souvent la compagnie peu discrète des guerriers et autres arcanistes – sans compter le danger potentiel que leur seule présence représente, en raison de la prohibition qui touche la magie ou les armes. Ils se méfient également des grands idéaux des protecteurs ou de certains maraudeurs, incompatibles avec leur conception de la survie. Les principes sont l'apanage des victimes ; les survivants ne peuvent se permettre d'en avoir.

Informations techniques :

Les informations suivantes s'appliquent aux roublards.

- **Caractéristiques.** La Dextérité est primordiale pour le roublard pour l'utilisation de ses compétences et de ses capacités mais aussi en raison de son armure souvent légère. La Sagesse et l'Intelligence sont

également cruciales pour de nombreuses compétences ; une valeur élevée d'Intelligence a en outre l'avantage d'offrir plus de points de compétence qui permettront au roublard de diversifier ses talents.

- **Alignement.** Au choix.
- **Dés de vie.** d6.
- **Richesse de départ.** Équivalent de 2d4x10 points de valeur en équipements.
- **Compétences de classe.** Compétences du roublard (et la caractéristique dont chacune dépend): Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (Ombre) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For), Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence au niveau 1 :

(8 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence aux niveaux suivants :

8 + modificateur d'Int



Illustration de Mitch Cotie



Errata

(1^{ère} et 2^{nde} édition VF)

Table de détermination de la Taille et du Poids

Il est possible de choisir la taille et le poids de son personnage, ou on peut le déterminer de manière aléatoire à l'aide de la **Table 1-2: détermination aléatoire de la taille et du poids**.

Taille: lancer le nombre et le type de dés indiqués dans la colonne **Modificateur de taille**, et ajouter le résultat obtenu (exprimé en centimètres) à la **Taille de base** selon la race du personnage.

Poids: multiplier le résultat obtenu précédemment (le **Modificateur de taille**) par la valeur ou le résultat du jet de dés indiqué dans la colonne **Modificateur de poids** (sans oublier de diviser le résultat par 5 comme indiqué dans la colonne), et ajouter le résultat final exprimé en kilogrammes au **Poids de base** du personnage suivant sa race.

Table 1-2 : détermination aléatoire de la taille et du poids

Race	Taille de base	Modificateur de taille (cm)	Poids de base	Modificateur de poids (kg)	Taille Moyenne	Poids Moyen
"Sang pur"						
Elfe des neiges (m)	1,20 m	+2d6 x 2,5	37,5 kg	x (1d6) / 5	1,35 m	46,5 kg
Elfe des neiges (f)	1,15 m	+2d6 x 2,5	35 kg	x (1d6) / 5	1,30 m	44 kg
Elfe des bois (m)	1,35 m	+2d6 x 2,5	42,5 kg	x (1d6) / 5	1,50 m	51,5 kg
Elfe des bois (f)	1,30 m	+2d6 x 2,5	40 kg	x (1d6) / 5	1,45 m	49 kg
Elfe marin (m)	1,30 m	+2d6 x 2,5	35 kg	x (1d6) / 5	1,45 m	44 kg
Elfe marin (f)	1,25 m	+2d6 x 2,5	32,5 kg	x (1d6) / 5	1,40 m	41,5 kg
Elfe de la jungle (m)	1,10 m	+2d6 x 2,5	32,5 kg	x (1d6) / 5	1,25 m	41,5 kg
Elfe de la jungle (f)	1,05 m	+2d6 x 2,5	30 kg	x (1d6) / 5	1,20 m	39 kg
Gnome (m)	90 cm	+2d4 x 2,5	20 kg	x 1/5	1 m	22 kg
Gnome (f)	85 cm	+2d4 x 2,5	17,5 kg	x 1/5	95 cm	19,5 kg
Halfelin	75 cm	+2d4 x 2,5	15 kg	x 1/5	85 cm	17 kg
Halfeline	70 cm	+2d4 x 2,5	12,5 kg	x 1/5	80 cm	14,5 kg
Humain, Dorn	1,65 m	+2d10 x 2,5	70 kg	x (2d4) / 5	1,90 m	90 kg
Humaine, Dorn	1,60 m	+2d10 x 2,5	52,5 kg	x (2d4) / 5	1,85 m	72,5 kg
Humain, Erenien	1,50 m	+2d10 x 2,5	65 kg	x (2d4) / 5	1,75 m	85 kg
Humaine, Erenienne	1,45 m	+2d10 x 2,5	47,5 kg	x (2d4) / 5	1,70 m	67,5 kg
Humain, Sarcosien	1,45 m	+2d10 x 2,5	60 kg	x (2d4) / 5	1,70 m	80 kg
Humaine, Sarcosienne	1,40 m	+2d10 x 2,5	42,5 kg	x (2d4) / 5	1,65 m	62,5 kg
Nain des montagnes	1,15 m	+2d4 x 2,5	70 kg	x (2d6) / 5	1,25 m	82 kg
Naine des montagnes	1,10 m	+2d4 x 2,5	65 kg	x (2d6) / 5	1,20 m	77 kg
Nain Kurgun	1,20 m	+2d4 x 2,5	72,5 kg	x (2d6) / 5	1,30 m	84,5 kg
Naine Kurgune	1,15 m	+2d4 x 2,5	67,5 kg	x (2d6) / 5	1,25 m	79,5 kg
Orque (m)	1,75 m	+2d8 x 2,5	125 kg	x (2d6) / 5	1,95 m	149 kg
Orque (f)	1,70 m	+2d8 x 2,5	105 kg	x (2d6) / 5	1,90 m	129 kg
"Sang-mêlé"						
Dwarrow (m)	1,05 m	+2d4 x 2,5	25 kg	x 1/5	1,15 m	27 kg
Dwarrow (f)	1 m	+2d4 x 2,5	22,5 kg	x 1/5	1,10 m	24,5 kg
Dworg (m)	1,35 m	+2d10 x 2,5	70 kg	x (2d4) / 5	1,60 m	90 kg
Dworg (f)	1,30 m	+2d10 x 2,5	60 kg	x (2d4) / 5	1,55 m	80 kg
Elfelin	1 m	+2d6 x 2,5	25 kg	x (1d4) / 5	1,15 m	31 kg
Elfeline	95 cm	+2d6 x 2,5	22,5 kg	x (1d4) / 5	1,10 m	28,5 kg



Chapitre 2

Nuances de Magie

Ce chapitre contient diverses modifications et ajouts au système de magie dans Midnight.

En bonus VF, un petit récapitulatif des Tests de Renvoi de l'arcaniste spirituel détaillant les différents effets selon la voie choisie par le « maître des deux mondes ».

Les couleurs de la Magie

Une aura de vie couleur émeraude pulse d'une potion de soins magique, au cœur d'une clairière isolée et mystique.

L'acier de la lame acérée d'une épée magique diffuse une lueur bleutée lorsqu'on l'observe dans l'astral.

L'énergie emmagasinée dans une baguette de boules de feu la fait rougeoier de manière infernale.

Le grimoire protégé dans l'ancre d'un nécromancien diffuse, en guise d'avertissement, une aura orangée, cerné par les ombres d'une magie mortelle.

Un garde charmé se trouve recouvert d'un treillage de lignes jaunes le reliant à l'enchanteur.

L'intérêt principal d'un cadre de campagne où la magie se fait rare réside dans l'émerveillement constant qu'elle suscite. Pour mettre à profit ce sentiment d'émerveillement, il est parfois nécessaire d'amplifier ou de modifier les effets d'un sort tel que *détection de la magie*.

Lorsqu'un personnage lance *détection de la magie*, parfois appelé « vision du mage », il est à même de scruter dans l'Éther, le royaume des esprits en bordure du plan Matériel, et de voir les reflets magiques et émotionnels du monde réel.

L'Éther est le reflet spirituel du monde réel, situé juste au bord du Voile.

Que se passe-t-il donc lorsqu'un personnage lance *détection de la magie* ?

Le sort *détection de la magie* atteint son point culminant lorsque le lanceur de sort ferme ses yeux, et détache ses sens du monde mortel. Lorsqu'il rouvre les yeux, il peut contempler l'Éther. Tout ce qui se trouve dans le « monde réel » a sa contrepartie dans l'Éther, mais la vision du mage est amplifiée au centuple.

Les champs d'herbe ou de blé en pleine croissance sont recouverts d'un voile lumineux verdâtre, pulsant doucement à l'unisson de la planète. Les forêts et les animaux luisent d'un éclat vert émeraude, tandis que ciel et la mer brillent d'un bleu azur le plus pur, dessinant des tourbillons et des remous dans l'eau et le vent. Au cœur des villages, une aura jaune dorée émane des personnes, indiquant leurs sentiments et leurs pensées. Le forgeron travaillant sur le feu est auréolé d'une brume écarlate, tandis qu'il bat l'acier sombre d'une arme capable de tuer.

Lorsque la mort rode, ou que les esprits se lèvent, la couleur de leur mort est noire et sombre, masquant l'éclat des couleurs de la vie et de l'énergie. Et lorsque l'Ombre rôde, dans les sombres temples et les Coriths, les couleurs de la magie s'estompent, ne laissant qu'un gris délavé à travers le paysage, toute vie, émotion ou sentiment drainé par sa corruption.

Les différents types de magie peuvent être grossièrement répartis entre ces couleurs, qui apparaissent comme des auras exceptionnellement fortes autour des enchantements et des objets magiques.

- **Nécromancie** – Noir.
- **Magie maudite et magie des Légats** – un Gris fade.
- **Évocation** – la magie de l'énergie, de l'agressivité et de l'excitation – Rouge.
- **Invocation** – la création ou la restauration de la vie – Vert.

- **Transmutation** – le Bleu du vent et de l'eau, du mouvement. Un effet lié à la pierre peut luire d'une légère teinte bleuâtre.
- **Enchantement** – l'exploitation de l'esprit, des pensées et des émotions – Jaune/Doré.
- **Abjuration** – nombre de sorts de type Abjuration sont étroitement liés à l'Évocation, attendant d'être libérés, c'est pourquoi leur couleur est Orange, tout proche du Rouge.
- **Illusion** – la magie liée à l'Illusion semble réelle mais ne l'est pas, et il est parfois nécessaire de se concentrer pour voir l'aura. En tant que telle, sa couleur est l'Indigo, la plus invisible du spectre.
- **Divination** – la magie divinatoire n'a aucune couleur sinon elle pourrait interférer avec la vision des autres couleurs de la magie et affecter le monde astral. La magie divinatoire se manifeste donc sous la forme d'une aura transparente ressemblant beaucoup à une brume de chaleur, flottant ou se concentrant parfois sur l'objet qu'elle affecte.
- **Blanc** – en dernier lieu, nous avons le Blanc. Diffusée uniquement par la magie sacrée ou Divine, c'est une couleur qu'on ne voit plus souvent dans le reflet astral d'Eredane. Lancé uniquement par les créatures célestes qui ont gardé la foi, ou les Fidèles touché par le don divin, le Blanc est la couleur avec laquelle toutes les magies se combinent.



Les Lieux bénis des Dieux

Disséminés à travers tout Eredane, il existe un petit nombre de lieux ayant conservé un infime pouvoir résiduel issu des Dieux qui régnaient autrefois sur Aryth. Très peu de personnes connaissent l'existence de ces emplacements, lesquels sont gardés secrets afin d'éviter qu'ils ne soient détruits par l'Ombre. Ceux qui connaissent un ou plusieurs de ces emplacements pensent qu'ils ont conservé leur pouvoir en raison de quelque événement important pour le Dieu qui se serait produit sur le site. L'une des explications possible pourrait être la mort d'un avatar en ce lieu, ou le fait qu'il soit chargé des échos de la bataille entre les Dieux et Izrador lorsqu'il fut chassé du Royaume Céleste. Quelle qu'en soit la raison, il persiste un pouvoir en ces lieux, un pouvoir qui peut accorder un petit avantage et l'espoir qu'un jour la connexion avec les Dieux sera rétablie.

La Pierre Rayonnante

Un petit groupe de résistants Dorns lutte contre les intempéries et les difficultés du terrain pour pénétrer dans une région vallonnée des Marches du

Nord. Le groupe comprend quelques vétérans grisonnants, mais la majorité de la troupe est constituée de jeunes presque imberbes qui combattent l'Ombre depuis moins d'un an. Alors que le groupe atteint la vallée, une silhouette revêtue d'une robe et menant trois chevaux de somme sort des arbres et vient à la rencontre du chef du groupe de résistants. Quelques temps plus tard, le chef crie à ses troupes : « Empilez les armes ! »

« Enos » crie l'un des jeunes à l'attention de son chef « Qu'est ce qui se passe ? Pourquoi devons-nous abandonner nos armes ? » « Du calme mon gars, et fait ce qu'on te dit, nous devons charger aussi vite que possible nos armes sur les chevaux ». Enos jette ses propres armes dans la pile. « Enos, nous pouvons être attaqués à tout moment et tu veux que nous renoncions à nos armes ! Pourquoi ? Et si l'Ombre nous attaque ? » « Nous sommes bien loin de l'Ombre et nous avons quelques cavaliers qui assurent notre protection dans le coin, ce sera suffisant. Je ne sais pas comment, mais ce vieil homme avec ses chevaux a les moyens d'améliorer nos armes pour quelque temps, en particulier contre les Affamés. Il va prendre nos armes pour la nuit, et demain matin, elles frapperont plus juste et trancheront la chair bien mieux qu'avant. L'effet est seulement temporaire, aussi nous ne venons ici que lorsque quelque chose d'important est prévu. Ne t'inquiète pas mon gars, tu constatera l'effet très bientôt. »

La Pierre Rayonnante est une très grande plate-forme plate, de 9 mètres de large, qui bénéficie d'une aura sacrée en permanence. Les armes déposées sur la pierre et laissées là pour la nuit (environ huit heures) deviennent temporairement bénies et également Tueuses d'Affamés. L'effet dure environ un arc en fonction de la qualité de l'arme. Les armes en acier de bonne qualité ou en argent gardent la bénédiction plus longtemps. Les armes grossières en fer ou en bois ne gardent la bénédiction que pour seulement quelques semaines.

La Source des Dieux

Une petite caravane marchande avance le long des contreforts inférieurs des Montagnes des Kaladrunes. Le groupe voyage léger, sans chariots, avec seulement des bêtes de somme. Le groupe est bien loin des routes commerciales. « Heric, où allons-nous ? Il n'y a pas de village aussi loin ? »

« Telos, là où nous allons, ça me regarde. Je t'ai engagé afin d'assurer ma protection et pour que la cargaison que je ramène parvienne entre les bonnes mains. Ne t'inquiète pas, nous avons presque atteint le point de rendez-vous. Regarde maintenant. » « Regarder quoi ? Tout ce que je vois c'est une niche creusée dans la roche. » « C'est bien ça. Nous laissons notre offrande et nous retournons sur la route. Nous reviendrons demain pour voir si l'offrande a été acceptée. » « Heric, pour qui laissons-

nous cette nourriture et ce vin ? » « Tu poses trop de questions mon garçon. Nous laissons la nourriture avec l'espoir que demain la niche sera pleine de bouteilles contenant une eau qui agira comme un acide contre les Affamés. Cette eau est également très efficace pour nettoyer les blessures infectées et pour confectionner des onguents de soins. Cette eau a cent fois plus de valeur que ce que nous laissons ici. Allez, dépêchons nous maintenant, il faut décharger l'offrande. »

La Source des Dieux est une petite source qui bouillonne sur la roche nue dans les contreforts des Montagnes des Kaladrunes. La source est remplie en permanence d'Eau Bénite. L'eau est une arme très efficace contre les morts-vivants et améliore également l'efficacité des onguents de soins ou les potions créées avec elle. La résistance procure de l'Eau Bénite aux guérisseurs de confiance et aux groupes de résistants.

Le Bassin de Gethrin

Un groupe de Danisils blessés, en guenilles, luttent pour se frayer un passage dans la jungle épaisse, transportant le corps inconscient de leur chef. Plusieurs d'entre eux ont besoin d'aide pour marcher, et aucun n'est indemne. « Heril, nous y sommes presque. Juste quelques minutes de plus et nous arriverons au bassin. »

« Ainith, es-tu certain que ce bassin pourra nous soigner ? Nous ne pourrions pas aller beaucoup plus loin. »

« Heril, j'ai vu le pouvoir du bassin de mes propres yeux et c'est vraiment une bénédiction. Le moment venu, même la plus grave de nos blessures sera guérie. J'espère seulement que nous y parviendrons à temps. Je ne suis pas tout à fait sûr que nous ayons tué ce Démon. Nous ne pouvons le laisser découvrir le bassin. Il vaudrait mieux que nous mourrions tous, plutôt que de risquer de perdre le bassin. »

Le Bassin de Gethrin est un bassin naturel qui était autrefois l'un des plus importants lieux saint de la Déesse Gethrin. On dit que Gethrin aimait tellement la beauté de ce bassin et ses alentours qu'elle venait souvent se baigner dans celui-ci. Au cours des événements qui menèrent à l'Éclipse, le lieu saint de Gethrin fut détruit et abandonné au milieu de la jungle dense. Les conseillers de la Reine Sorcière découvrirent des archives à propos de ce bassin et donnèrent l'information aux Danisils. Les Danisils découvrirent le pouvoir curatif du bassin et, depuis ce temps, ils protègent le secret du bassin et utilisent ses pouvoirs de guérison pour soigner même les blessés les plus gravement touchés. Voici quelques-unes de ses vertus :

- Aussitôt que l'on entre dans le bassin, les blessures se referment.

- Le rythme de la guérison naturelle est triplé.
- Les maladies sont soignées après un contact prolongé avec le bassin (plusieurs jours).

Le Sanctuaire des Bois Stériles [de Barren]

Deux Sarcosiens courent parmi les broussailles basses et les arbres rabougris des Bois Stériles [de Barren]. Ils semblent épuisés et effrayés. On peut entendre des chiens aboyer à quelque distance. Le plus jeune des deux garde un œil rivé par-dessus son épaule, vers leurs poursuivants qu'il peut entendre, mais ne peut voir.



Illustration de Andy Brase

« Lerosen, nous ne pourrons jamais échapper à ces chiens démoniaques. Nous n'aurions jamais dû tuer ce Légat. »

« La ferme, il méritait de mourir après ce qu'il a fait à ma famille. Je ne pensais pas que ces chiens démoniaques repèreraient nos traces si rapidement. Nous devons atteindre le sanctuaire avant eux. »

« Il doit y avoir trois de ces chiens et plus d'une douzaine d'orques à nos trousses. Nous ne pourrons pas leur échapper longtemps dans les bois. »

« Si nous parvenons à atteindre le torrent, nous pourrons les semer suffisamment longtemps pour atteindre le sanctuaire. Une fois que nous l'aurons atteint, même une armée d'orques et de chiens démoniaques ne pourront nous trouver. »

Ce sanctuaire est une petite langue de terre au milieu d'une petite rivière. Elle est recouverte d'arbustes et de broussailles qui dissimulent une dépression formant une caverne indiscernable à l'œil nu quelle que soit la rive sur laquelle on se trouve. L'îlot combine les effets des sorts *sanctuaire*, *détection faussée* et *antidétection*. Il peut abriter en toute sécurité six à sept personnes (sans animaux).

L'Étoile de Roche

Drennai se balançait sur sa chaise en bois sculptée ; il releva la tête lorsque Kubarach entra. Son majordome orque était presque plié en deux, serrant un paquet de tissu contre sa poitrine. D'un geste impatient, Drennai ordonna à Kubarach d'ouvrir le paquet qu'il tenait. Tandis que l'orque manipulait maladroitement l'emballage, Drennai nota avec dégoût que les mains de la chose (il ne pouvait admettre l'idée qu'un orque puisse être une vraie personne) étaient déformées et semblaient brûlées. La stupide créature avait probablement à nouveau tenté d'attraper des « braises luisantes » dans les flammes d'un four.

Finalement, Kubarach déballa un triangle de pierre, de la taille d'une paume de main. Ses bords semblaient déchiquetés et tranchants, et le matériau lui-même eut un éclat étrange, qui sembla disparaître lorsque Drennai tenta de l'observer.

« C'est ce pourquoi les rebelles ont donné leurs vies ? Comme c'est décevant ! » lança Drennai d'un air moqueur. Il avait espéré quelque trésor magique, mais son astirax l'avait assuré qu'il n'y avait aucun objet de la sorte à proximité. « Donne-le moi ».

Sans lever la tête (Drennai lui ayant appris depuis bien longtemps à ne jamais le regarder de ses yeux porcins), Kubarach murmura un avertissement : « Maître ... », mais le Légat lui coupa la parole d'un juron.

Drennai tendit sa main, et Kubarach laissa tomber l'éclat de roche en forme de pointe de flèche dans la paume rachitique. Alors que la peau du Légat commençait à se dessécher et à brûler, l'orque leva le regard, les yeux emplis d'une intense douleur, même

pour une bête élevée dans la souffrance et la douleur, et habituée à la supporter.

« La Lumière brûle l'Ombre... » chuchota t'il.

L'Étoile de Roche est un cratère rocheux peu profond, situé au milieu d'une série de collines désolées. En des temps reculés, l'un des Seigneurs de la Lumière détacha deux des étoiles situées dans les cieus et les laissa tomber sur Aryth dans un panache de feu. L'une des étoiles s'écrasa en ces lieux, se brisant en une myriade d'éclats. Éparpillées au milieu des cailloux et des pierres qui tapissent le sol de la dépression, on peut trouver un certain nombre de pierres possédant des propriétés presque magiques. La plupart du temps, ces pierres se présentent sous des formes appropriées pour en faire des pointes de flèches ou des billes de fronde, comme si on avait cherché à en faire des armes.

Si on récupère ces Étoiles de Roche dans le cratère pour s'en servir en tant qu'armes, elles occasionnent des dégâts supplémentaires aux serviteurs de l'Ombre :

- +1d3 aux orques, gobelins, ogres, traîtres nains et toute autre créature liée irrévocablement à Izrador (mais pas les traîtres humains, etc...);
- +1d6 aux légats, aux arcanistes dévoués à l'Ombre, aux créatures profondément corrompues ou aux créatures magiques démoniaques ;
- +2d6 aux créatures corrompues, Seigneurs des Ténèbres et êtres revêtant une grande importance aux yeux d'Izrador.

Les armes en Étoile de Roche se comportent comme des armes *Saintes*, et provoquent des dégâts de type Bien. Chaque objet en Étoile de Roche n'est utilisable qu'une seule fois.

Addendum du traducteur :

Ce matériau aux propriétés exceptionnelles pourrait éventuellement servir à l'élaboration d'un alliage permettant de confectionner des armes redoutables contre l'Ombre et ses serviteurs. Il suffirait qu'un habile forgeron (probablement nain) entre en possession d'un éclat de cette roche céleste pour créer une arme offrant les mêmes capacités que celles décrites ci-dessus, mais ce, de manière permanente. Les armes de ce type n'irradient aucune magie, elles seraient en outre indétectables aux astirax. Néanmoins, l'aura bénéfique de ces armes saintes risquerait alors d'attirer l'attention des serviteurs de l'Ombre et des innombrables créatures maléfiques qui la servent.



Briser un Miroir Noir

Au cœur de chaque temple dédié à Izrador se trouve un escalier menant vers d'obscures profondeurs ; ceux qui le descendent et qui ne font pas partie de ses fidèles ne disposent d'aucune torchère ou lumière pour guider leurs pas. La capacité de vision dans le noir des nains peut suffire pendant quelque temps, mais même elle se trouble dès que l'un d'eux pénètre dans l'Ombre Pure. Si près du corith, les sorts de lumière sont généralement dissipés, tandis que la lueur des torches et des lanternes vacille et meurt sans explication. Seule la lumière du soleil (reflétée par exemple par une série de miroirs, ou en creusant directement un puits) peut percer cette Ombre Pure.

Les fidèles d'Izrador ressentent quant à eux une étrange sensation qui les envahit tandis qu'ils descendent dans les sombres profondeurs. Bien que plongés dans les ténèbres au début, leur vision s'adapte progressivement jusqu'à vaguement discerner la plus profonde salle du temple et son autel. Bien que tout soit noir pour eux, ils peuvent distinguer différentes profondeurs et nuances d'obscurité, leur accordant une sorte de sixième sens qui leur indique où les choses se trouvent – c'est le sombre miracle d'Izrador, La Vision Aveugle.

Façonné dans de la pierre noire, l'autel ressemble à un grand bassin de baptême au centre de la pièce, dans lequel clapote doucement un liquide noir-argenté qui diffuse de la lumière à ceux qui disposent de la Vision Aveugle d'Izrador. Des gardiens morts-vivants, des animaux possédés par des astirax et même des esprits démoniaques s'inclinent en signe de soumission autour du bassin. Bizarrement, ils peuvent voir parfaitement dans cette salle plongée dans les ténèbres, tandis que les intrus progressent à l'aveuglette, tant bien que mal, dans le noir.

Tous les 3-4 jours, les prêtres apportent une victime à sacrifier au bas des marches noires et la conduisent, courbée, jusqu'au sombre autel. Parfois le supplicié est un homme ou un halfelin incapable de voir quoi que ce soit et se débattant vainement ; d'autres fois, lorsqu'il n'y a pas d'autre alternative, un gobelin résigné ou un orque fanatique descend pour accomplir le sacrifice suprême. S'il n'y a plus de victime à sacrifier, les légats font face à un cruel dilemme. Se sacrifier eux-mêmes sur l'autel, en espérant que de nouvelles victimes arriveront sous 3-4 jours ? Ou fuir maintenant et abandonner leur seigneur et impitoyable maître Izrador ?

Une fois sur l'autel, la victime est égorgée, le sang giclant dans le bassin où il se mêle avec le liquide noir-argenté dont l'éclat métallique semble vivifié, comme rasséréné par l'hémoglobine. Bizarrement, quel que soit la quantité de sang déversée dans le bassin, son niveau ne monte jamais, bien que sa couleur se ternisse et s'assombrisse avec le temps.

Si jamais on laisse l'essence noir-argentée de l'Ombre devenir complètement noire, l'énergie magique concentrée ici ne peut plus être contenue, brisant le lien et provoquant une terrible explosion.

Les autres méthodes pour corrompre un zordrafin corith impliquent de renverser ou de détruire le bassin de pierre noire, ou de l'exposer à la lumière du jour. Un individu particulièrement fort pourrait même réussir à soulever le bassin et à le porter à la surface, ce qui aurait des conséquences catastrophiques. Si par miracle, l'intrus dispose d'une arme sacrée ou d'eau bénie par les Anciens Dieux, il peut également s'en servir pour profaner l'infâme autel d'Izrador.

Une fois corrompu, le liquide commence à lancer des éclairs noir-argentés tout autour de lui, frappant les murs, les armes et les individus alentour. Le liquide commence à se contorsionner et à briller, libérant une partie de l'énergie magique au cours de son agonie. La terre commence alors à trembler et à gémir, la poussière recouvrant le tout comme un linceul tandis que les terres meurtries viennent réclamer leur magie volée.

Quelques minutes plus tard, les éclairs noir-argentés commencent à se propager. Tout d'abord, une énorme goutte se forme et transperce le temple au-dessus, le détruisant et formant une sombre colonne d'énergie argentée de plus d'un kilomètre de haut. Des éclairs jaillissent alors de cette immense colonne, frappant tout être vivant à portée – les flots d'énergie courant de créatures en créatures comme une chaîne d'éclairs, ne laissant que des restes carbonisés qui semblent un instant se figer dans une attitude atroce sous l'effet du pouvoir, avant de s'écrouler en une masse informe.

Il est néanmoins possible pour quelqu'un de bien préparé ou de chanceux de corrompre et de détruire un corith et d'y survivre. Une fois l'autel brisé ou exposé à la lumière du jour, il doit commencer à courir immédiatement. S'il est chanceux et que le corith est très jeune, il peut réussir à parcourir plus d'un kilomètre avant que la colonne d'énergie ne se forme et que les sombres éclairs ne frappent.

Un cheval rapide ou une magie puissante seraient nécessaires pour distancer la terrible et mortelle puissance explosive d'un miroir rouge, et même alors la survie ne serait qu'une question de chance. En revanche, la destruction d'un grand miroir est inéluctable pour quiconque, à moins que n'interviennent les anciens Dieux ou la magie de la Reine Sorcière. Une explosion catastrophique de cette ampleur tuerait des centaines de milliers de personnes et dévasterait des centaines de kilomètres carrés alentour, tandis que la colonne d'énergie magique s'élèverait jusque dans l'espace.



Les Sorts dans Midnight

En raison de la nature même du monde de Midnight, certains sorts ont des effets différents des règles normales de D&D. Certains ont simplement changé de niveau ; d'autres cependant, ont vu leurs effets modifiés. Ce qui suit ne constitue que des suggestions sur la manière d'adapter certains sorts existants afin de mieux préserver la saveur de Midnight.

Tous les sorts de Soins – les sorts tels que *Soins légers* ou *Soins modérés* infligent au bénéficiaire du sort autant de points de dégâts temporaires que de points de dégâts normaux soignés.

Animation des morts – au lieu des effets normaux, lorsque ce sort est lancé sur un cadavre récemment tué, il peut engendrer un Affamé. Quand il est lancé de cette manière, le lanceur n'a aucun contrôle sur le nouveau mort-vivant ainsi créé.

Zone d'antimagie – les objets magiques dans la zone d'effet de ce sort ne peuvent être détectés par un astirax.

Création d'eau – passe au 1^{er} Niveau.

Fabrication – passe au 7^{ème} Niveau.

Baie nourricière – les baies créées à l'aide de ce sort peuvent être détectées par un astirax tant qu'elles ne sont pas mangées.

Coffre secret de Leomund – ce sort n'a aucun effet dans le monde de Midnight.

Refuge de Leomund – ce sort n'a aucun effet dans le monde de Midnight.

Abri de Leomund – ce sort n'a aucun effet dans le monde de Midnight.

Réparation – passe au 1^{er} Niveau. Ce sort répare un point de résistance (*NdT : je pense qu'un point par niveau serait plus adéquat*) sur une arme ou une armure. Il peut réparer des armes pesant 2,5 kg ou moins et des armures et boucliers pesant 7,5 kg ou moins. Lorsqu'un personnage choisit le don Essence Magique, remplacer *Réparation* par *Illumination*.

Création mineure – passe au 6^{ème} Niveau.

Manoir somptueux de Mordenkainen – ce sort n'a aucun effet dans le monde de Midnight.

Aura magique de Nystul – En plus de ses effets normaux, l'objet affecté par ce sort est détectable par un astirax pour la durée du sort.

Aura indétectable de Nystul – ce sort ne rend pas l'objet affecté indétectable aux astirax.

Purification de nourriture et d'eau – passe au 1^{er} Niveau.

Réincarnation – passe au 7^{ème} Niveau.

Pour maintenir l'équilibre du jeu, il est suggéré que les sorts décrits ici et dans *Adversaires de l'Ombre* (AdO), ne puissent être obtenus par les arcanistes en tant que sorts supplémentaires lorsqu'ils progressent de niveau. Pour renforcer l'ambiance, les PJ arcanistes ne devraient découvrir ces sorts qu'au cours d'une aventure.

Nouveaux Sorts

Réparation améliorée

Transmutation

Niveau : Arc 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 3 mètres

Cible : 1 objet jusqu'à 25 kg

Durée : Instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort est similaire à *Réparation* mais peut affecter un objet pesant jusqu'à 25 kg et réparer deux points de résistance sur une arme ou une armure (*NdT : dans le même ordre d'idée que Réparation, je suggère qu'il répare 2 points de résistance par niveau*).

Rétablissement des blessures légères

Nécromancie (Guérison)

Niveau : Arc 2, Leg 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : Contact

Cible : Créature touchée

Durée : Instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, ½ dégâts (inoffensif) ; voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif) ; voir description

Lorsque le lanceur de sort appose ses mains sur une créature vivante, il canalise de l'énergie positive qui restaure immédiatement 1d6+1 points de dégâts. Les points de vie ainsi soignés ne sont pas convertis en dégâts temporaires ; ils sont simplement restaurés.

Étant donné que les morts-vivants sont animés par l'énergie négative, ce sort leur inflige 1d8+1 points de dégâts au lieu de soigner leurs blessures. Un mort-vivant peut tenter de résister à la magie, et peut faire

un jet de Volonté pour ne subir que la moitié des dégâts.

Rétablissement des blessures légères de groupe

Nécromancie (Guérison)

Niveau : Arc 6, Leg 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : Courte (7,50m + 1,50m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9m ou moins les unes des autres

Durée : Instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, ½ dégâts (inoffensif) ou Volonté, ½ dégâts ; voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif) ou oui ; voir description

Le lanceur de sort canalise et transmet de l'énergie positive à chacune des créatures choisies, ce qui leur permet de restaurer 1d6+1 points de dégâts. Les points de vie ainsi soignés ne sont pas convertis en dégâts temporaires ; ils sont simplement restaurés.

Tout comme *Rétablissement des blessures légères*, ce sort inflige 1d8+1 points de dégâts aux morts-vivants dans la zone d'effet au lieu de les soigner. Chaque mort-vivant peut faire un jet de Volonté pour ne subir que la moitié des dégâts.

Rétablissement des blessures modérées

Nécromancie (Guérison)

Niveau : Arc 3, Leg 2

Ce sort fonctionne de la même manière que *Rétablissement des blessures légères*, sauf qu'il soigne 2d6+2 points de dégâts et inflige 2d8+2 points de dégâts aux morts-vivants.

Rétablissement des blessures modérées de groupe

Nécromancie (Guérison)

Niveau : Arc 7, Leg 6

Ce sort fonctionne de la même manière que *Rétablissement des blessures légères de groupe*, sauf qu'il soigne 2d6+2 points de dégâts et inflige 2d8+2 points de dégâts aux morts-vivants.

Rétablissement des blessures graves

Nécromancie (Guérison)

Niveau : Arc 4, Leg 3

Ce sort fonctionne de la même manière que *Rétablissement des blessures légères*, sauf qu'il soigne 3d6+3 points de dégâts et inflige 3d8+3 points de dégâts aux morts-vivants.

Rétablissement des blessures graves de groupe

Nécromancie (Guérison)

Niveau : Arc 8, Leg 7

Ce sort fonctionne de la même manière que *Rétablissement des blessures légères de groupe*, sauf qu'il soigne 3d6+3 points de dégâts et inflige 3d8+3 points de dégâts aux morts-vivants.

Rétablissement des blessures critiques

Nécromancie (Guérison)

Niveau : Arc 5, Leg 4

Ce sort fonctionne de la même manière que *Rétablissement des blessures légères*, sauf qu'il soigne 4d6+4 points de dégâts et inflige 4d8+4 points de dégâts aux morts-vivants.

Rétablissement des blessures critiques de groupe

Nécromancie (Guérison)

Niveau : Arc 9, Leg 8

Ce sort fonctionne de la même manière que *Rétablissement des blessures légères de groupe*, sauf qu'il soigne 4d6+4 points de dégâts et inflige 4d8+4 points de dégâts aux morts-vivants.

Étoile Filante

Transmutation [lumière]

Niveau : Arc 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action complexe

Portée : Personnelle

Cible : Le lanceur de sort

Durée : 1 round par tranche de 150 km traversé

Jet de sauvegarde : Aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort transforme immédiatement le lanceur de sort en une étoile filante, traversant le ciel dans une grande courbe vers la destination qu'il a choisit et qui peut être distante de 150 kilomètres par niveau d'Arcaniste. Les voyages entre les plans sont impossibles.

Le lanceur du sort peut emporter autant d'objets qu'il le désire tant qu'il ne dépasse pas sa charge maximale. Comme tous les sorts pour lequel la cible est le lanceur de sort lui-même, il n'y a pas de jet de sauvegarde ni de résistance à la magie. Il doit avoir une idée précise et claire de la localisation et de la disposition du lieu de destination.

Plus l'image mentale du lanceur de sort sera claire et précise, plus l'étoile filante le déposera près de la zone visée. Voyager à l'aide de ce sort permet de parcourir une grande distance en à peine quelques secondes, mais la cible de ce sort traverse le ciel comme un éclair sous la forme d'une ardente boule de lumière rayonnante, et celle-ci est extrêmement visible ; tout observateur situé à moins d'un kilomètre et demi du lieu de destination peut faire un test de Détection DD15 pour estimer la direction approximative où s'est posée l'étoile filante de là où il se trouve.

Pour déterminer la précision de l'étoile filante, lancez 1d100 et consultez la table ci-dessus. Les descriptions qui suivent donnent les définitions des termes utilisés dans cette table.

Familiarité	Sur cible	À côté de la cible	Zone similaire	Incident
Très familier	01 – 97	98 – 99	100	---
Étudié soigneusement	01 – 94	95 – 97	98 – 99	100
Vu occasionnellement	01 – 88	89 – 94	95 – 98	99 – 100
Vu une fois	01 – 76	77 – 88	89 – 96	97 – 100
Destination inconnue	---	---	81 – 92	93 – 100

▪ **Familiarité** : indique la familiarité du lanceur de sort avec le lieu de destination.

- *Très familier* : lieu où le lanceur de sort s'est rendu très souvent et où il se sent comme chez lui.

- *Étudié soigneusement* : un endroit que le lanceur de sort connaît bien, soit parce qu'il peut actuellement le voir, qu'il s'y est rendu souvent, ou qu'il a utilisé d'autres moyens (tel qu'une *Scrutation*) pour étudier l'endroit pendant au moins une heure.

- *Vu occasionnellement* : un endroit que le lanceur de sort a déjà vu plus d'une fois mais qu'il ne connaît pas très bien.

- *Vu une fois* : un endroit que le lanceur de sort n'a vu qu'une seule fois, peut-être même uniquement par magie.

- *Destination inconnue* : un endroit qui n'existe pas vraiment, ou qui, si le lanceur de sort tente d'atteindre un endroit autrefois familier, n'existe plus ou a été complètement modifié de telle façon qu'il ne lui est plus familier. Lorsqu'il tente d'atteindre une « destination inconnue », le lanceur de sort jette 1d20+80 et consulte la table ci-dessous, au lieu du d100 habituel, car il n'y a pas de réelle destination à atteindre, ni même à louper.

▪ **Sur cible** : le lanceur de sort se pose à l'endroit voulu.

▪ **À côté de la cible** : le lanceur de sort se pose sain et sauf loin de la destination visée à une distance et dans une direction aléatoires. Le lanceur de sort se pose à une distance égale à 1d10x10% de la distance parcourue dans une direction déterminée par 1d8 : 1.Nord / 2.Nord-Est / 3.Est / 4.Sud-Est / 5.Sud / 6.Sud-Ouest / 7.Ouest / 8.Nord-Ouest.

▪ **Zone similaire** : le lanceur de sort atterrit dans un lieu visuellement ou thématiquement similaire à la destination visée. Généralement, il se pose dans le lieu similaire le plus proche à portée. Si aucun lieu ne correspond dans les limites de portée du sort, le sort échoue simplement.

▪ **Incident** : le lanceur de sort est « secoué » en vol. Il subit 1d10 point de dégâts, et retente sa chance dans la table en lançant 1d20+80 (au lieu du d100 initial) pour savoir où il se pose. À chaque fois qu'un « incident » survient, le lanceur de sort subit de nouveaux dégâts et doit retenter sa chance dans la table.

Note : le niveau de ce sort a été volontairement « gonflé » afin de préserver la saveur de Midnight et de sa magie rare. Le MD peut s'il le désire

descendre un peu le niveau de ce sort pour l'adapter à sa façon de jouer, mais il est recommandé de ne pas descendre ce sort sous la barre du 5^{ème} niveau.

Coup de Vent

Transmutation [air]

Niveau : Leg 6

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : Personnelle et au contact

Effet : cylindre de 3 m. de rayon et de 3 m. de haut

Cible : Le lanceur de sort et une créature touchée tous les 3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Aucun et Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non et oui (inoffensif)

Ce sort transforme le lanceur de sort et ceux qu'il touche en un tourbillon de vent semblable à une petite tornade, leur permettant d'atteindre un lieu déterminé lors du lancement du sort à une grande vitesse. Le lieu choisit doit être connu du lanceur de sort. Sous cette forme, le lanceur de sort peut parcourir 150 kilomètres par heure pendant la durée du sort, se déplaçant en suivant la route la plus directe vers sa destination.

Se déplaçant à grande vitesse, ce tourbillon de vent traverse les terres tel une tornade miniature, détruisant tout sur son passage jusqu'à ce qu'il atteigne sa destination. Au cœur de ce tourbillon les tests de Perception auditive sont impossibles, de même que les attaques à distance ; en outre, suivant leur taille, le vent a les effets suivants sur les créatures sur lesquelles il passe :

- les créatures de taille M ou plus petites qui échouent à un jet de Vigueur DD16 + le modificateur de Sagesse du lanceur de sort sont *emportées* par le vent et roulent sur 1d4 x 3 mètres, ce qui leur inflige 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres.

- les créatures de taille G qui échouent à un jet de Vigueur DD16 + le modificateur de Sagesse du lanceur de sort sont *renversées* par le vent.

- les créatures de taille TG qui échouent à un jet de Vigueur DD16 + le modificateur de Sagesse du lanceur de sort sont *stoppées*, incapables de lutter contre la force du vent jusqu'à ce qu'il les dépasse.

Le vent est en outre capable de déraciner les arbres, d'endommager des bâtiments et même des navires.

Détection de la magie des Astirax

Cette option de règle part du principe que les astirax peuvent détecter la magie avec plus ou moins de difficulté selon la puissance du sort lancé. Ainsi, un astirax peut détecter une émanation magique à une distance égale à 1,5 kilomètre par niveau du sort lancé.

La distance à laquelle un objet magique peut être détecté dépend de sa puissance. Un objet magique mineur pourra être détecté à 1,5 kilomètre, tandis qu'un objet magique de puissance intermédiaire pourra être détecté à 4,5 kilomètres ; enfin un objet magique majeur pourra être détecté à plus de 7,5 kilomètres.

Parfois, un MD peut décider de s'en remettre au hasard afin de déterminer si un astirax se trouve à portée et a pu détecter un sort lancé ou un objet magique. Le MD peut lancer 1D100 pour voir si un sort lancé ou un objet magique a attiré l'attention d'un astirax. Si le résultat est inférieur au niveau du sort multiplié par 5, alors un astirax a détecté le sort (les *tours de magie* – sorts de niveau 0 – ne comptent que pour ½). Les chances de détection des objets magiques sont déterminées par la puissance de l'objet :

- Objet magique mineur : 10%
- Objet magique intermédiaire : 20%
- Objet magique majeur : 30%

Si une bourgade se trouve à proximité, tel qu'une ville ou un village, ajustez la probabilité de détection du sort ou de l'objet magique en fonction des paramètres suivants :

- Lieu-dit ou route secondaire +2%
- Hameau ou route principale +5%
- Village +10%
- Petite ville +15%
- Grande ville +20%
- Petite cité +30%
- Grande cité +50%
- Grande métropole +75%
- Dans les Montagnes des Kaladrunes -25%
- 15 kms ou plus à l'intérieur de la Forêt d'Erethor -50%
- 30 kms ou plus de toute bourgade/route -20%

Si plusieurs bourgades se trouvent à portée, on additionne leurs modificateurs respectifs.

Si un groupe possède plusieurs objets magiques, les chances de détection sont augmentées en conséquence de la moitié du modificateur indiqué (si les objets sont de puissances différentes, l'objet magique le plus puissant sert de base, puis on ajoute la moitié du modificateur des autres objets).

Par exemple, si un groupe transporte deux objets magiques mineurs, alors les chances de détection sont

Détermination aléatoire de l'animal possédé par l'Astirax :

Pour déterminer aléatoirement quel type d'animal l'astirax possède actuellement, lancer 1d100 sur les tables ci-contre et ci-dessous :

d100 Type d'animal

1-5	Chauve-souris
6-15	Chat
16-30	Chien
31-35	Aigle
36-40	Faucon
41-47	Cheval lourd
48-55	Cheval léger
56-58	Hyène
59-64	Léopard
64-67	Hibou
68-71	Rat
72-85	Corbeau
86-87	Serpent constricteur
88-89	Serpent venimeux, petit
90-91	Serpent venimeux, moyen
92-97	Loup
98-00	Astirax avancé

Astirax avancé

d100 Type d'animal

1-10	Ours noir
11-20	Ours brun
21-35	Cheval de guerre léger
36-50	Cheval de guerre lourd
51-60	Lion
61-70	Serpent venimeux, grand
71-80	Serpent venimeux, très grand
81-90	Tigre
91-00	Relancer à nouveau (ajouter 1 DV)

égales à 15% (10% + 5% pour l'objet magique mineur supplémentaire). Si ces deux objets sont transportés à l'intérieur d'une petite ville, alors les chances de détection passent à 30% (15% pour les objets + 15% pour le modificateur lié à la ville).

S'il le groupe possède un objet magique majeur et deux objets mineurs, alors les chances de détection sont égales à 40% (30% + [5% x 2] pour les objets magiques mineurs).

L'utilisation d'un sort lié à un objet magique augmente les chances de détection de 5% par niveau du sort.

Une fois qu'un astirax a détecté l'émanation magique d'un sort ou d'un objet, le MD aura besoin de déterminer à quelle distance du groupe se trouve la créature. On lance 1D10, mais sans pouvoir dépasser le niveau du sort détecté (si le résultat est supérieur, le ramener au niveau du sort). Le résultat est ensuite multiplié par 1,5 km et il indique la distance à laquelle se trouve l'astirax.

Les *tours de magie* (sorts de niveau 0) comptent comme des sorts de niveau 1, mais la distance est diminuée de moitié.

Les objets magiques mineurs comptent comme des sorts de niveau 2, les objets magiques intermédiaires comptent comme des sorts de niveau 4, et enfin les objets magiques majeurs comptent comme des sorts de niveau 6 pour déterminer la distance à laquelle se trouve l'astirax.



Objets Magiques

Note du traducteur : Les deux types d'armes magiques décrites ci-après sont des armes intelligentes qui possèdent une valeur d'Ego. Les règles d'Ego et celles liées aux conflits entre ces objets magiques intelligents et leur porteur sont détaillées en page 271 du *Guide du Maître*.

Les faucheuses d'âmes

Ces épées, appelées *Faucheuses d'âmes*, furent créées au début du Second Âge afin de lutter contre le fléau des Affamés. Ces lames furent forgées afin de détruire tant la forme physique des Affamés que les esprits malfaisants qui les manipulent. Plus ces épées absorbent l'essence maléfique des Affamés, plus elles gagnent en puissance. Des centaines de *Faucheuses d'âmes* furent créées et confiées aux meilleurs guerriers de l'époque. Le noir secret de ces armes demeura bien longtemps caché, peut-être en raison du grand courage de ces héros ou de leur incroyable force de volonté. Ce n'est que des années plus tard que le côté sombre de ces épées fut révélé. Les valeureux héros qui avaient porté ces épées à la bataille commencèrent à changer. Certains s'en prirent à d'anciens amis, certains se suicidèrent, tandis que d'autres commencèrent à perdre lentement la raison. Des tentatives furent menées afin de rassembler les épées restantes pour les détruire, ainsi que pour effacer toute allusion à leur création. Étant donné que l'Ombre a découvert l'existence de ces armes, il est difficile d'éliminer complètement leur histoire des mémoires. Le rituel nécessaire pour créer ces lames a survécu et certains pensent que les risques encourus

avec ces armes sont moins importants que les grands avantages qu'elles procurent.

Les *Faucheuses d'âmes* absorbent l'esprit des créatures qu'elles tuent. Au fil du temps ces armes gagnent une volonté propre. Les épées ne sont pas maléfiques en soi, mais elles sont contaminées par les sombres esprits qu'elles absorbent. L'arme veut gagner en puissance et absorber encore plus d'esprits. Contrôler une *Faucheuse d'âme* exige un héros puissant. En raison des risques qu'il court en portant une *Faucheuse d'âme*, ce genre de héros bénéficie d'un immense respect.

Les gens savent que le héros sacrifie sa vie en portant cette arme et qu'un jour viendra où il faudra le détruite avant qu'il ne puisse causer du tort. Une fois que la *Faucheuse d'âme* atteint un bonus d'altération de +2 (au 10^{ème} Niveau), la lame est liée psychiquement à son porteur, et détruire l'arme pourrait tuer son porteur. Au minimum, l'intelligence et la volonté du héros en seraient affectées (perte de 4 points d'Intelligence et de Sagesse). Quelques héros se sont remis avec le temps, mais la plupart vécurent le restant de leurs jours comme des hommes brisés.

Pouvoirs des *Faucheuses d'âmes* :

- Niveau 2 : [Ego 0] Bonus d'altération de +1
- Niveau 3 : [Ego 7] Tout créature tuée par une *Faucheuse d'âme* ne peut se transformer en Affamé. L'arme commence à gagner des points d'Ego. Sagesse et Charisme égaux à 12.
- Niveau 4 : [Ego 8] arme Tueuse de morts-vivants (Affamés)
- Niveau 6 : [Ego 9] l'arme gagne une attaque d'opportunité contre les morts-vivants qui attaquent le porteur.
- Niveau 8 : [Ego 10] le nombre d'attaques d'opportunité que le porteur peut effectuer au cours d'un round augmente de 1.
- Niveau 10 : [Ego 11] Bonus d'altération de +2 (lien psychique avec le porteur)
- Niveau 12 : [Ego 12] le nombre d'attaques d'opportunité contre les morts-vivants augmente jusqu'à un maximum de 4 par round.
- Niveau 15 : [Ego 14] l'arme obtient la propriété de *destruction* des morts-vivants (même s'il ne s'agit pas d'une arme contondante ; tout mort-vivant touché doit réussir un jet de Volonté DD14 pour ne pas être détruit).

Armes Ancestrales

Les armes ancestrales furent créées par l'Arcaniste Dorn Igald Hendricksen, désespéré par l'effondrement de la culture Dorn au cours des années qui suivirent l'avènement du Troisième Âge. Igald avait étudié avec les elfes et apprit leurs secrets liés à la préparation de l'esprit d'une personne pour la mort et à sa préservation après le décès. Il revint à Riismark fort de cette connaissance et soumit son idée de



préserver le savoir et l'héritage de son clan à travers la création de grandes armes.

Le moment était bien choisi, car le Mhor (chef de guerre) de son clan était mourant et désirait transmettre son savoir et ses compétences à son jeune fils. L'esprit du Mhor fut transféré dans sa grande épée. Lorsque son fils eu atteint sa majorité, il porta l'épée et libéra sa sagesse. Alors qu'il vieillissait, il s'assura que son esprit soit à jamais lié lui aussi à la lame de son arme. Avec le temps, la connaissance du rituel se répandit au sein des autres clans Dorn et finalement chez les nains. À l'aube du Dernier Âge, tandis

que l'Ombre s'évertue à détruire toute forme de savoir, les armes ancestrales sont devenues un des meilleurs moyens pour préserver le savoir et l'héritage des ancêtres, en attendant le jour où l'Ombre sera vaincue.

Les armes ancestrales conservent la personnalité et les compétences des individus qui les ont portées et qui ont lié leur esprit à elles lorsqu'ils sont morts. La plupart des armes ancestrales ont été créées à partir des esprits d'une même famille ou d'un même clan. Dans les mains d'une personne n'appartenant pas à la famille ou au clan, l'épée se comporte comme une arme de maître, mais rien de plus. Ces armes accordent des compétences et des dons à leur porteur, mais aussi une connaissance du passé, voire même un savoir perdu. Après plus d'un siècle sous le règne de l'Ombre, l'histoire et le savoir stocké dans ces armes peuvent s'avérer bien plus précieux que les propriétés magiques qu'elles procurent.

Pouvoirs des Armes Ancestrales :

- Niveau 1 : [Ego 3] Int 12, Sag 12, Cha 10 ; 10 degrés de maîtrise dans n'importe quelles compétences *
- Niveau 3 : [Ego 4] 10 degrés de maîtrise **
- Niveau 4 : [Ego 5] le porteur gagne +2 en Int, Sag ou Cha
- Niveau 6 : [Ego 6] le porteur gagne le don Talent***
- Niveau 8 : [Ego 7] le porteur gagne +2 en Int, Sag ou Cha

- Niveau 9 : [Ego 8] 10 degrés de maîtrise ** ou gagne un don Métamagie ***
- Niveau 12 : [Ego 9] l'arme gagne +2 en Int, Sag ou Cha
- Niveau 15 : [Ego 11] 10 degrés de maîtrise ** ; gagne le don Talent ***
- Niveau 16 : [Ego 12] l'arme gagne +2 en Int, Sag ou Cha
- Niveau 18 : [Ego 13] don Talent ou don de Métamagie ***
- Niveau 20 : [Ego 14] l'arme gagne +2 en Int, Sag ou Cha

* Les degrés de maîtrise de départ devraient être distribués par le MD dans une palette de compétences sans tenir compte des limites liées au niveau, en fonction de l'esprit habitant l'arme.

** Ces degrés de maîtrise additionnels peuvent être utilisés pour augmenter une compétence que possède déjà le porteur ou pour lui en accorder une nouvelle, à la discrétion du MD.

*** Au choix du Joueur ou du MD. Si la nature de l'esprit est plus combative, le don de Métamagie peut être remplacé par un don de Guerrier.

Mains de Masten (Objet de concordance)

Ces lourds gants de cuir sont garnis de rivets d'acier aux articulations et au dos. La texture du cuir lui-même est étrange et écailleuse, chaude au toucher. En des temps anciens, ces gants ont appartenu à un ingénieur et ouvrier Dorn du nom de Masten, un géant parmi les hommes dont les légendes racontent qu'il pouvait soulever un arbre abattu à lui seul. Avec le temps, ces gants absorbèrent un peu de son énorme force.

Pouvoirs des Mains de Masten :

- Niveau 2 : Science du combat à mains nues
- Niveau 3 : +1 en Force
- Niveau 6 : +1 en Force (soit +2 en Force au total)
- Niveau 9 : le type de dé de dégâts à mains nues augmente d'une catégorie (1d6 devient 1d8, etc.)

Cor des Glaces Hivernales

Cette corne d'animal courbée arbore un nœud de poils de bœuf autour de son embouchure d'argent. Lorsque l'on souffle dedans, le cor émet un son semblable au hurlement du vent en hiver, et projette un cône de vent et de gel de 30 mètres. Quiconque se trouve dans l'aire d'effet doit effectuer un jet de Vigueur DD16 ou subir 2d6 points de dégâts dus au froid et être ralenti par le froid magique pendant 2 rounds (½ déplacement).

Évocation modérée ; 7^{ème} Niveau de lanceur de sort ; Création d'objet merveilleux, *Tempête de grêle* ; Prix : 20.000 points de valeur ; Poids : 500 g.

Arcaniste - Tradition Spirituelle

Maître des deux mondes

Tests de Renvoi

- **Nombre d'utilisations quotidiennes :** 3 + **modificateur de Sagesse**.

- **Portée maximale :** 18 mètres (Les créatures les plus proches sont affectées en priorité).

- **Test de Renvoi :** Test de Sagesse (1d20 + **modificateur de Sagesse**) ; la table ci-contre indique le nombre de DV maximal de chacune des créatures affectées en fonction du niveau de l'arcaniste. Celles ayant plus de DV que le résultat obtenu ne sont pas affectées.

- **Jet d'Efficacité :** 2d6 + **niveau d'arcaniste** + **modificateur de Sagesse**.

Détermine le nombre de DV affectés par le pouvoir, à répartir entre les créatures à portée, en commençant par la plus proche (on soustrait le nombre de DV de cette créature du résultat obtenu précédemment, puis on passe à la suivante, et ainsi de suite, jusqu'à atteindre 0 ou la limite de portée du pouvoir). Les créatures déjà affectées, mais se trouvant encore à portée, ne comptent plus lors d'une autre tentative ultérieure.

- **Effets & Durée.** Selon le talent utilisé, l'effet du Test de Renvoi est différent :

Résultat du Test de Renvoi (1d20 + modif. SAG)	DV maximal des créatures affectées
0 ou moins	Niveau de l'arcaniste -4
1-3	Niveau de l'arcaniste -3
4-6	Niveau de l'arcaniste -2
7-9	Niveau de l'arcaniste -1
10-12	Niveau de l'arcaniste
13-15	Niveau de l'arcaniste +1
16-18	Niveau de l'arcaniste +2
19-21	Niveau de l'arcaniste +3
22 et plus	Niveau de l'arcaniste +4

Maître de la nature

L'arcaniste spirituel peut **intimider** ou **contrôler** les animaux ou les plantes. Le résultat du Test de Renvoi indique le nombre de DV maximal des créatures **intimidées**. Les créatures **intimidées** se recroquevillent aussitôt sur elles-mêmes pendant 1 minute – 10 rounds (bonus de +2 pour les attaquer). Si le niveau de l'arcaniste spirituel est au moins 2 fois supérieur au nombre de DV de la créature affectée, celle-ci passe sous son **contrôle** (l'arcaniste peut lui donner des instructions mentales au prix d'une action simple). L'arcaniste spirituel ne peut **contrôler** qu'un nombre de créatures dont les DV cumulés ne dépassent pas son niveau (il peut relâcher son emprise sur certains afin d'en **contrôler** d'autres).

Maître du surnaturel

L'arcaniste spirituel peut **repousser** ou **détruire** les Extérieurs (créatures extra-planaires) et les créatures artificielles. Le résultat du Test de Renvoi indique le nombre de DV maximal des créatures **repoussées**. Les créatures **repoussées** fuient aussi vite que possible pendant 1 minute – 10 rounds ; si toute retraite est coupée, elles se recroquevillent (bonus de +2 pour les attaquer). Par contre, l'arcaniste doit demeurer à plus de 3 mètres de distance des créatures affectées, sinon elles se remettent à agir normalement (sauf si l'arcaniste se trouve déjà à moins de 3 mètres au moment du renvoi, mais il ne peut alors les approcher plus) ; il peut néanmoins les attaquer à distance. Si le niveau de l'arcaniste spirituel est au moins 2 fois supérieur au nombre de DV de la créature affectée, celle-ci est automatiquement **détruite**.

Maître des esprits

L'arcaniste spirituel peut **exorciser** n'importe quel esprit ayant pris possession d'une créature vivante et tangible. Le résultat du Test de Renvoi indique le nombre de DV maximal des entités **exorcisées** de leur hôte. L'entité ainsi chassée doit sortir du corps de son hôte et rejoindre son propre corps, un réceptacle ou est simplement expulsée à proximité de l'hôte (en fonction de la nature de la possession). Une créature qui a bénéficié du pouvoir d'**exorcisme** de l'arcaniste ne peut plus être possédée à nouveau par la même entité pendant les prochaines 24 heures. Si le niveau de l'arcaniste spirituel est au moins 2 fois supérieur au nombre de DV de l'entité, la créature **exorcisée** ne peut plus être possédée par celle-ci pendant un an.

Chapitre 3

Le Sang du Champ de Bataille

Ce chapitre propose plusieurs nouveaux systèmes de règles destinés à épicer un peu plus le combat et la survie dans Midnight. Il n'y a aucun lieu sûr en Eredane. L'Ombre s'infiltre partout. Le simple fait de voyager vers la ville voisine peut soudain se transformer en une lutte pour la survie.

Les armes sont prohibées, et donc très difficiles à obtenir. Dans une campagne de Midnight, tout guerrier est amené à prendre soin de son arme. Il ne peut pas simplement la remplacer au coin de la rue, en entrant dans l'échoppe d'un forgeron. Ceci rend la possession des armes et des armures d'autant plus précieuses, mais aussi dangereuses.

Les nouvelles options de combat présentées ici sont destinées à apporter un peu de piment et un peu de force supplémentaire à ceux qui combattent l'Ombre. Le système de Points de Vitalité et de Combativité est notamment conçu pour rendre les combats plus réalistes et plus violents, tandis que les nouvelles règles sur le Score de Défense est destiné à aider les PJ à survivre dans un monde où les fabricants d'armures sont rares, et où les protections magiques le sont encore plus.

Ces règles restent toutefois optionnelles, et modulaires, chaque MD est donc libre d'utiliser ou d'ignorer tout ou partie de ce chapitre.

(NdT : les options de combat présentées ici sont très inspirées (si ce n'est plus) du système adopté dans d20-Star Wars et D20-Modern)

Points de Vitalité & de Combativité

Le terme « Points de Vie » du système d20 peut être utilisé à la fois pour désigner les Points de Vitalité, de Combativité ou une combinaison des deux. Il ne s'agit pas d'une redéfinition des « Points de Vie », mais plutôt d'une déclinaison dans laquelle les Points de Vitalité et de Combativité sont les

éléments constitutifs des Points de Vie. Le terme « Dégâts » du système d20 peut être utilisé pour désigner les Dégâts à la Vitalité, à la Combativité, ou aux deux selon les cas.

Les dégâts qui sont infligés aux Points de Combativité sont appelés *Épuisement*, tandis que ceux qui sont infligés aux Points de Vitalité sont appelés *Blessures*.

Les termes points de vie et dégâts devraient être utilisés chaque fois qu'il n'y a pas lieu de faire la distinction entre Points de Vitalité et Points de Combativité, ou entre *Épuisement* et *Blessures*. Le terme personnage est utilisé ici tout à la fois pour désigner les personnages-joueurs (PJ), les personnages non joueurs (PNJ) et les monstres.

Aperçu

Tout comme les points de vie qu'ils remplacent, les points de Vitalité et les points de Combativité représentent la quantité de dommages physiques qu'un personnage peut encaisser avant de s'effondrer. Les points de Combativité sont basés sur le type de dés de vie et les niveaux de classe, augmentant au fur et à mesure de la progression du personnage. Les points de Vitalité sont également basés sur le type de dés de vie, mais sont limités par le score de Constitution et la taille de la créature.

Si le nombre de points de Combativité d'un personnage tombe à 0, celui-ci devient *Fatigué*. Il demeure *Fatigué* jusqu'à ce qu'il puisse prendre 8 heures complètes de repos. En outre, il y a une chance qu'il devienne *Épuisé*. Il reste *Épuisé* jusqu'à ce qu'il puisse se reposer une heure entière, après quoi il redevient simplement *Fatigué*.

Si les points de Vitalité d'un personnage tombent exactement à 0, il est *Hors de combat*, conscient et capable d'agir, mais affreusement blessé. Les personnages dont les points de Vitalité descendent sous 0 deviennent *Mourants*, et continueront de perdre des points de Vitalité jusqu'à ce que leur état soit

stabilisé. Un personnage dont les points de Vitalité atteignent en négatif le score de Constitution du personnage [0 - score de Constitution du personnage] ou moins meurt immédiatement.

Ce que représentent les points de Combativité

Les points de Combativité d'un personnage représentent la chance, l'habileté et la forme physique de celui-ci. Ils lui permettent d'éviter les effets les plus dévastateurs des coups, transformant une frappe bien assénée en une estafilade, voire en un coup manqué. Le personnage est capable de se baisser ou d'esquiver les crocs d'un ours-hibou ou les griffes d'un dragon qui l'auraient déchiquetés sinon. Lorsque les points de Combativité du personnage baissent, celui-ci se fatigue et devient donc moins réactif et moins à même d'éviter efficacement les coups. Les personnages puissants, de hauts niveaux, ont de plus grandes réserves de points de Combativité dans lesquelles puiser, leur permettant d'éviter plus longuement de subir des blessures mortelles.

Ce que représentent les points de Vitalité

Les points de Vitalité d'un personnage reflètent sa capacité à endurer des blessures physiques. Une perte de points de Vitalité indique toujours que le personnage a été touché et blessé d'une manière ou d'une autre, allant d'une vilaine contusion à un organe vital touché.

Répartition des Points de Vie

Chaque créature ne peut recevoir qu'un nombre maximum de points de Vitalité, basé sur son score de Constitution et sa catégorie de Taille. Pour déterminer ce maximum, ajouter le modificateur de Taille indiqué dans la table ci-contre au score de Constitution du personnage. Ainsi, une créature de taille TG (Très Grande) avec un score de Constitution de 20 ne peut avoir qu'un maximum de 24 points de Vitalité. Aucune créature ne peut avoir moins de 1 point de Vitalité. Les créatures sans valeur de Constitution n'ont pas de points de Combativité – tous leurs points de vie sont convertis en points de Vitalité. L'ensemble des points de vie que reçoit un personnage au cours de sa progression sont répartis de la manière suivante : la moitié va aux points de Vitalité (jusqu'au nombre maximum de points de Vitalité du personnage), l'autre moitié va aux points de Combativité. Une fois que le personnage a atteint le maximum de points de Vitalité qu'il est en droit d'avoir, tous les points de vie obtenus au-delà ou par la suite sont convertis directement en points de Combativité.

Modificateur de Taille au Maximum de points de Vitalité

Taille	Modificateur de Taille
Infime (I)	-16
Minuscule (Min)	-8
Très Petit (TP)	-4
Petit (P)	-2
Taille Moyenne (M)	0
Grand (G)	+2
Très Grand (TG)	+4
Gigantesque (Gig)	+8
Colossal (C)	+16

Par exemple : Raniel, un Arcaniste de niveau 2 dispose d'un score de Constitution de 14 et de 12 points de vie. 6 sont des points de Vitalité, les 6 autres sont des points de Combativité.

Lorsque Raniel atteint le 8^{ème} niveau, il dispose d'un total de 39 points de vie qui sont répartis ainsi : 14 points de Vitalité (le maximum de ce personnage de taille M), tandis que les 25 points restants sont des points de Combativité.

Les pertes temporaires de Constitution peuvent affecter à la fois les points de Vitalité et de Combativité du personnage. Les sorts tels que *Rapetissement*, *Agrandissement* ou *Modification d'apparence* n'affectent pas le maximum de points de Vitalité tandis que les sorts tels que *Métamorphose*, *Métamorphose funeste* ou *Changement de forme* affectent le maximum de points de Vitalité du personnage. Les sorts qui modifient le nombre maximum de points de Vitalité d'un personnage n'affectent pas le nombre total de points de vie de celui-ci, mais ce gain est contrebalancé en retour par un gain ou une perte correspondante de points de Combativité.

Le don Robustesse constitue la seule exception. Les points de vie gagnés grâce à ce don sont toujours convertis en points de Vitalité, quel que soit le modificateur de Taille (NdT : c'est la seule manière d'obtenir un maximum de points de Vitalité supérieur à la normale). Ainsi un Pixie avec le don Robustesse et une Constitution de 10 peut avoir jusqu'à 11 points de Vitalité malgré sa taille P (Petit).

Répartition des Dégâts

Normalement, lorsqu'un personnage subit des dégâts, ils sont soustraits de ses points de Combativité. Cependant, il existe différentes situations pour lesquelles les dégâts sont directement soustraits des points de Vitalité.

▪ Points de Combativité réduits à 0

Lorsque les points de Combativité d'un personnage sont réduits à 0, tous les points de dégâts excédentaires ou ultérieurs sont soustraits des points de Vitalité.

▪ Personnage Épuisé

Un personnage *Épuisé* quelle qu'en soit la raison ne peut pas utiliser ses points de Combativité pour absorber les dégâts. Tout dégât reçu est directement infligé aux points de Vitalité.

▪ Coups critiques

Chaque fois qu'un personnage subit un coup critique, les dégâts encaissés sont divisés en deux. La première moitié (la plus importante en cas de fraction) est soustraite de ses points de Vitalité, l'autre moitié de ses points de Combativité.

▪ Pris au dépourvu

Un personnage qui reçoit des dégâts alors qu'il est *Pris au dépourvu* répartit ceux-ci de la même manière que s'il avait subi un coup critique (répartition équitable entre les points de Vitalité et de Combativité).

▪ Attaques sournoises

Lorsqu'un personnage effectue une attaque sournoise, les dégâts normaux de l'arme (avec tous les modificateurs) sont infligés directement aux points de Vitalité de sa victime. Les dégâts supplémentaires des d6 additionnels sont soustraits des points de Combativité de la victime. Si les dégâts supplémentaires de l'attaque sournoise réduisent les points de Combativité du personnage à 0, tous les points excédentaires sont soustraits des points de Vitalité de la victime.

▪ Dégâts non-létaux

Les dégâts non-létaux sont traités comme de l'Épuisement (dégâts infligés aux points de Combativité) jusqu'à ce que le personnage atteigne 0 point de Combativité. À partir de ce seuil, le personnage subit des dégâts non-létaux normaux sur ses points de Vitalité (en tenant un compte séparé de ces dégâts non-létaux). Un personnage qui atteint 0 point de Vitalité en raison de dégâts non-létaux est *Chancelant*. Un personnage dont les points de Vitalité passent en négatif en raison de dégâts non-létaux s'effondre, *Inconscient* et *Sans défense*. Enfin, si les dégâts non-létaux encaissés dépassent la valeur de Constitution du personnage en négatif [0 - score de Constitution du personnage], les dégâts infligés au-delà sont traités comme des dégâts normaux et soustraits des points de Vitalité.



Illustration de Torstein Nordstrand

▪ Blessures & Mort

Les points de Combativité et de Vitalité qui remplacent les points de vie constituent une mesure abstraite de la difficulté à tuer un personnage. Bien qu'il existe nombre d'attaques spéciales à même de mettre hors de combat ou de tuer sur le champ un personnage, la conséquence des dégâts subis prend généralement la forme d'une perte de points de Combativité ou de Vitalité. Les dégâts s'accumulent à chaque coup, réduisant les points de Combativité ou de Vitalité à 0, voire même moins. À ce stade, le personnage est quasiment hors de combat, et probablement sur le point d'avoir de gros ennuis. Heureusement, un peu de repos suffit pour restaurer les points de Combativité perdus, ce qui donne suffisamment de temps pour que la plupart des Blessures (pertes de points de Vitalité) se soignent. Sorts et objets magiques peuvent grandement accélérer le processus de rétablissement et de guérison.

▪ Effets Des Dégâts

Perdre des points de Combativité ou de Vitalité suite à des dégâts infligés n'a aucune incidence sur les capacités du personnage tant que l'un de ces totaux (ou les 2) n'atteint pas 0.

Si les points de Combativité du personnage sont réduits à 0, celui-ci est au minimum *Fatigué* et doit effectuer un jet de Vigueur (DD10) pour éviter de devenir *Épuisé*.

Un personnage dont les Points de Vitalité sont réduits à 0 par le biais de dégâts non-létaux est également *Chancelant*.

Un personnage *Fatigué* ne peut ni courir, ni charger, et souffre d'un malus de -2 en Force et en Dextérité. Un personnage *Fatigué* qui effectue une tâche fatigante devient *Épuisé*. Après 8 heures de repos complet, le personnage récupère totalement et ne subit plus les effets de la fatigue.

Un personnage *Épuisé* voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié et souffre d'un malus de -6 en Force et en Dextérité. Après 1 heure de repos complet, un personnage *Épuisé* devient *Fatigué*.

Un personnage *Chancelant* est tellement affaibli ou contusionné que son activité est restreinte et qu'il ne peut plus effectuer qu'une action partielle au cours du round (soit une action simple, soit une action de mouvement, mais pas les deux ; il ne peut plus effectuer d'action complexe en un round mais peut l'effectuer en deux rounds en utilisant successivement deux actions simples).

Si les points de Vitalité d'un personnage sont réduits à exactement 0 par le biais de dégâts normaux, celui-ci se retrouve *Hors de combat*. Il est encore conscient et capable d'agir, mais il est gravement blessé. Son activité est restreinte, il ne peut plus

effectuer qu'une action partielle par round (soit une action simple, soit une action de mouvement, mais pas les deux), et s'il accomplit la moindre action fatigante, il perd 1 point de Vitalité après l'avoir achevée. Les actions fatigantes comprennent la majorité des actions simples, telles qu'effectuer une attaque (au corps à corps ou à distance), lancer un sort ou utiliser une capacité qui exige un effort physique ou de la concentration mentale, mais pas les actions de mouvement. À moins que cette action fatigante n'ait eu pour effet de soigner le personnage, celui-ci passe à -1 point de Vitalité et passe au stade de *Mourant*.

▪ Inconscience et Dégâts temporaires

Un personnage dont les points de Vitalité passent en négatif en raison de dégâts non-létaux s'effondre, inconscient.

Tant qu'il demeure inconscient, il est *Sans défense*. À la fin de chaque minute pendant laquelle il est inconscient, le personnage a 10% de chance de reprendre ses esprits et de pouvoir se relever, *Chancelant*, et ce jusqu'à ce que le personnage récupère suffisamment de points de Vitalité temporaire pour repasser en positif. En cas d'échec à ce jet, le personnage ne subit aucun autre effet néfaste.

▪ Inconscience et Dégâts normaux (Mourant)

Un personnage est *Mourant* lorsque ses points de Vitalité passent en négatif. Il est inconscient et proche de la mort. À la fin de chaque round (à partir du round au cours duquel le personnage est tombé sous la barre des 0 point de Vitalité), le personnage *Mourant* doit lancer 1d100 pour déterminer s'il se *stabilise*. Il a 10% de chances de se *stabiliser*, et s'il échoue, il perd 1 point de Vitalité.

Un personnage dont les points de Vitalité atteignent en négatif le score de Constitution du personnage [0 - score de Constitution du personnage] ou moins meurt immédiatement.

▪ Stabilisation et Récupération

Un personnage qui était *Mourant* et qui parvient à se stabiliser, mais dont les points de Vitalité sont toujours négatifs, est *stable*. Le personnage n'est plus *Mourant*, mais demeure inconscient.

Si le mourant est devenu stable grâce à l'assistance d'un autre personnage, alors celui-ci ne perd plus de points de Vitalité. Chaque heure, il a 10% de chances de reprendre connaissance, auquel cas il se retrouve *Hors de combat* (même si ses points de Vitalité sont toujours en négatif).

Si le personnage s'est stabilisé sans aucune assistance, il y a toujours un risque qu'il continue à perdre des points de Vitalité. Chaque heure, il a 10% de chances de reprendre connaissance, mais en étant *Hors de combat*. En cas d'échec, il perd 1 point de Vitalité.

▪ Premiers soins

Les premiers soins servent généralement à sauver un personnage mourant. Si les points de Vitalité d'un personnage tombent en négatif et qu'il continue à en perdre (au rythme de 1 point/heure ou 1 point/round, etc.), un secouriste compétent peut le stabiliser en effectuant un test de Premiers secours contre un DD de 15. Le personnage ainsi soigné ne récupère pas de points de Vitalité, mais cesse d'en perdre. Ceci requiert une action simple.

▪ Guérison naturelle

Un personnage récupère 1 point de Combativité par niveau global du personnage (+ son modificateur de Constitution) après 8 heures de repos consécutives (une bonne nuit de repos).

Un personnage récupère 1 point de Vitalité par journée de repos.

Durant cette période, il peut accomplir une légère activité, non fatigante, mais ne peut pas prendre part à un combat ou lancer des sorts.

Si le personnage se repose dans un lit pendant toute une journée, le personnage récupère ses points de Combativité et de Vitalité deux fois plus vite que la normale (2 points de Combativité/niveau + (Bonus de Con x 2)/8 heures de repos et 2 points de Vitalité/jour).

Si le personnage est suivi et soigné par un personnage disposant de la compétence Premiers secours, le rythme de guérison est encore augmenté de 1 si ce dernier effectue avec succès un test de Premiers secours DD15 une fois par jour. Il récupère donc 2 points de Combativité/niveau + (modificateur de Con x 2) pour 8 heures de repos et 2 points de Vitalité/jour en conditions normales, ou 3 points de Combativité/niveau + (modificateur de Con x 3) pour 8 heures de repos et 3 points de Vitalité/jour s'il se repose dans un lit pendant cette journée de soins.

Tant qu'il est *Épuisé*, un personnage ne récupère pas de points de Combativité.

▪ Guérison magique

Certaines capacités spéciales, sorts et objets qui soignent normalement les points de vie, restaurent désormais les points de Vitalité et de Combativité perdus. Les soins magiques ne peuvent permettre au personnage de récupérer plus de points de Vitalité ou de Combativité que son total initial.

Les sorts de soins, tels que *Soins légers*, permettent de soigner les points de Vitalité, mais ce faisant ils fatiguent le bénéficiaire, aussi les règles qui régissent ces sorts sont quelque peu différentes de la normale : on détermine normalement le nombre de points restaurés (1d8 + 1/niveau du lanceur de sorts pour *Soins légers* par exemple); la moitié de ces points (arrondis au supérieur) sont ajoutés au total de points de Vitalité, tandis que les blessures se

referment et cicatrisent; l'autre moitié (arrondi à l'inférieur) sont soustraits des points de Combativité, en raison de la douleur et de la fatigue engendrée par ce processus de guérison accélérée qui met le corps à rude épreuve.

Le lanceur de sort peut moduler et réduire volontairement le nombre de points de Vitalité qu'il souhaite soigner (mais il ne peut les augmenter, leur nombre étant déterminé de manière aléatoire à la base).

▪ Points de Combativité temporaires

Certains effets, magiques ou autres, accordent au personnage des points de vie temporaires. Ils seront toujours convertis en points de Combativité temporaires. Lorsqu'un personnage gagne des points de Combativité temporaires, notez le score actuel de points de Combativité qu'il possède. Quand les points de Combativité temporaires disparaissent (au terme de la durée du sort par exemple), le total de points de Combativité du personnage retombe à la valeur notée, à moins qu'il ne se trouve déjà en dessous (auquel cas les points de Combativité temporaires ayant été épuisés, le score reste en l'état). Les points de Combativité temporaires ne peuvent pas être récupérés de quelque façon que ce soit, ni par le repos, ni par les soins.

▪ Perte de points de Constitution

Lorsque le score de Constitution de n'importe quel personnage est réduit à 3 points, il sombre dans l'inconscience. À 0, le personnage est mort.

▪ Conversion des Créatures et des PNJ

La conversion des créatures et monstres publiés au système de points de Combativité et de Vitalité est relativement simple. Déterminez simplement le nombre de points de vie dont dispose la créature, puis soustrayez son score de Constitution. Le résultat donne les points de Combativité de celle-ci. Les points de Vitalité sont égaux au score de Constitution de la créature auquel on applique le modificateur de taille indiqué dans la table plus haut.

Si le nombre de points de vie de la créature est inférieur à son score de Constitution, divisez simplement ce nombre par deux : une moitié constituant les points de Combativité, l'autre les points de Vitalité.

Créatures sans score de Constitution : les morts-vivants et les créatures artificielles, qui n'ont pas de valeur de Constitution, n'ont pas de points de Combativité. Tous leurs points de vie sont convertis en points de Vitalité.



Défense

Le score de Défense représente la difficulté qu'éprouve un adversaire pour toucher de manière efficace le personnage et le blesser (ou endommager un objet). Le score de Défense remplace en substance les règles de Classe d'Armure, mais tout comme la CA, le score de Défense d'un personnage indique le score que l'adversaire doit obtenir avec son jet d'attaque pour parvenir à toucher le personnage. Ce système est basé sur le système adopté dans le D20 Modern. Un personnage civil moyen, sans armure a un score de Défense de 10. Le score de Défense des PJ et PNJ est égal à :

$$10 + \text{modificateur de Dextérité} + \text{bonus de classe} + \text{bonus d'armure} + \text{modificateur de taille}$$

Bonus de Classe à la Défense

Niveau	Défense Élevée	Défense Faible
1	+2	+1
2	+3	+1
3	+3	+2
4	+4	+2
5	+5	+3
6	+5	+3
7	+6	+4
8	+7	+4
9	+7	+5
10	+8	+5
11	+9	+6
12	+9	+6
13	+10	+7
14	+11	+7
15	+11	+8
16	+12	+8
17	+13	+9
18	+13	+9
19	+14	+10
20	+15	+10

- **Défense Élevée** : Barbare, Protecteur, Roublard
- **Défense Faible** : Arcaniste, Guerrier, Maraudeur
- Les Légats ont une **Défense Faible**

Modificateur de Dextérité

Plus la Dextérité du personnage est élevée, plus le personnage est doué dans l'art d'esquiver les coups et les attaques à distance. Plus elle est faible, plus le personnage est pataud et peu réactif.

Modificateur de Taille

Taille	Modificateur de Taille
Colossal (C)	-8
Gigantesque (Gig)	-4
Très Grand (TG)	-2
Grand (G)	-1
Taille Moyenne (M)	0
Petit (P)	+1
Très Petit (TP)	+2
Minuscule (Min)	+4
Infime (I)	+8

Bonus de Classe

La classe du personnage et son niveau lui accordent un bonus de Défense inné. Ce bonus mesure le sens du combat du personnage et s'applique dans toutes les situations. Cependant, dans toutes les situations où le personnage perd son bonus de Dextérité, il perd également son bonus de Classe à la Défense.

Bonus d'armure

Si le personnage porte une armure, cela lui procure un bonus à son score de Défense. Ce bonus représente l'efficacité avec laquelle l'armure protège son porteur des coups.

Dans certains cas, le bonus d'armure ne s'applique pas. C'est le cas des attaques de contact (tels que les sorts), qui ne tiennent pas compte de l'armure, et pour lesquelles le personnage ne peut prendre en compte son bonus d'armure.

Modificateur de taille

Plus un adversaire est grand, plus il est facile de le toucher en combat. Plus il est petit, plus il est difficile de l'atteindre. Les modificateurs de taille sont indiqués dans la table ci-contre.

Autres Modificateurs

Dons : certains dons accordent un bonus à la Défense. Tout don qui donne un bonus à la CA, tel que le don Esquive, donne un bonus identique au score de Défense.

Armure naturelle : certaines créatures bénéficient d'une armure naturelle, généralement constituée d'écailles, de fourrure, ou d'une épaisse couche de muscles.

Bonus d'esquive : d'autres bonus de Défense reflètent la capacité à éviter les coups. Ces bonus sont appelés *bonus d'esquive*. Dans toutes les situations où le personnage perd son bonus de Dextérité, il perd également son bonus d'esquive. Contrairement à la

plupart des autres bonus, les bonus d'esquive se cumulent entre eux.

Bonus magiques : certains effets magiques accordent un bonus d'altération supplémentaire à l'armure (la rendant plus efficace, tel qu'une cotte de mailles +1) ou un bonus de parade qui peut détourner les attaques.

▪ Attaques de contact

Certaines attaques passent outre les protections et ne tiennent pas compte des bonus liés aux armures, boucliers ou à l'armure naturelle. Dans ce cas, l'attaquant effectue un jet d'attaque de contact (soit une attaque à distance, soit une attaque au corps à corps). Il s'agit d'une attaque normale, hormis le fait que la Défense de la cible n'inclut pas ses bonus d'armure, de bouclier ou d'armure naturelle. Tous les autres modificateurs, tel que le bonus de Classe, le modificateur de Dextérité ou celui de Taille s'appliquent normalement.

▪ Conversion Des Créatures et Des PNJ

Convertir les monstres et les personnages publiés au système de score de Défense est assez simple. Consultez simplement la table ci-dessus et ajoutez le bonus de Défense approprié en fonction de la classe du personnage, puis remplacez le terme « Classe d'Armure » par « Défense » (*NdT : on considère que les Légats ont une Défense faible*).

Les créatures qui n'ont pas de niveau de classe n'ont pas de bonus de Défense. Remplacez simplement le terme « Classe d'Armure » par « Défense ». Le système de score de Défense est destiné à compenser le manque d'armure et de moyens de protection magiques dans le monde de Midnight. Les créatures dont la Classe d'Armure est basée sur le système de D&D 3.5 standard n'ont pas besoin de cet ajustement.



Règle optionnelle : Réduction des Dégâts des Armures

En plus du bonus supplémentaire à la Défense qu'elles procurent, les armures peuvent également diminuer les dégâts subis lorsqu'un coup parvient à toucher le personnage. Cela fonctionne de manière identique à une Réduction des Dégâts.

Certaines armures sont plus adaptées contre certains types d'attaques. Consultez la table ci-dessous pour déterminer quel type de protection (et la valeur de Réduction des Dégâts) qu'offre chaque type d'armure.

La magie ou certains matériaux qui composent l'armure peuvent renforcer les qualités protectrices de celle-ci. Les armures magiques ajoutent la moitié de leur bonus d'altération aux RD indiqués (avec un minimum de +1). Les RD d'une armure en mithral bénéficient d'un bonus de +1 qui s'ajoutent à d'éventuels bonus magiques. Les armures forgées en adamantium bénéficient quant à elles d'un bonus de +2 aux RD indiqués, lequel peut se cumuler avec d'éventuels bonus magiques.

Type d'armure	RD selon le type d'arme		
	Tranchante	Contondante	Perforante
<i>Armures légères</i>			
Armure matelassée	0	1	0
Armure de cuir	1	1	1
Armure de cuir cloutée	1	2	1
Chemise de mailles	2	0	1
<i>Armures intermédiaires</i>			
Armure de peau	2	1	1
Armure d'écailles	2	2	2
Cotte de mailles	3	1	1
Cuirasse	3	2	2
<i>Armures lourdes</i>			
Clibanion	3	2	3
Crevice	3	3	2
Armure à plaques	3	3	3
Harnois	4	3	3

Dégradation des Armes et des Armures

Une des choses qui rend le cadre de campagne de Midnight différent des autres, c'est le cruel manque d'équipements, d'armes et d'armures à disposition des héros. Dans une partie de D&D classique, les personnages des joueurs peuvent facilement s'arrêter, en passant, à l'échoppe du forgeron local pour y acheter une nouvelle épée ou une pièce d'armure. Ce n'est pas le cas dans Midnight. Les règles présentées ici soulignent l'importance d'obtenir des armes et des armures en bon état dans un tel cadre, et surtout d'en prendre soin.

Dégradation des Armes

Chaque fois qu'un personnage obtient un « 1 » naturel en attaquant un ennemi, il doit effectuer immédiatement un nouveau jet d'attaque. On procède de la même manière que pour la résolution d'un coup critique. Les modificateurs du jet initial s'appliquent de la même manière à ce second jet de confirmation, si ce n'est qu'il ne peut causer aucun dégât. Si le personnage parvient à toucher avec ce second jet, il ne parvient pas à blesser son adversaire, mais réussit à endommager son arme. L'arme peut avoir été parée à mi-course par celle de son adversaire, déviée par son bouclier, ou avoir touchée une plaque d'armure particulièrement solide, à la discrétion du MD.

En terme de jeu, cela signifie que la *solidité* de l'arme du personnage est réduite de 1. Une fois que la *solidité* de l'arme est réduite à 0, l'arme commence à perdre des *points de résistance* au même rythme.

Si le jet de confirmation est encore un autre « 1 » naturel, l'arme du personnage se brise et devient inutilisable.

Consultez la table ci-dessous pour déterminer le nombre de points de *solidité* et de *résistance* de chaque arme.

Si le personnage attaque une cible non armée ou non protégée, il n'a aucun risque d'endommager ses armes. Les créatures disposant d'un bonus d'armure naturelle de +4 ou plus sont considérées comme protégées à cette fin, et peuvent donc endommager l'arme qui les frappe. Les créatures désarmées ou non protégées n'ont tout simplement pas d'arme ou de protection à même de pouvoir endommager l'arme de leur adversaire.

▪ Armes magiques

Les armes magiques ne sont pas soumises aux mêmes règles de dégradation que les armes normales. Les armes magiques ne risquent d'être endommagées que si elles sont utilisées contre des adversaires

Artisanat : fabrication d'armes et d'armures

Ces compétences fonctionnent de la même manière que ce qui est décrit dans le *Manuel des Joueurs*. Cependant, ces compétences ne sont jamais considérées comme des compétences de Classe, mais systématiquement comme des compétences hors classe (hc), quelle que soit la classe du personnage, car de tels savoirs sont illégaux et interdits dans les zones contrôlées par l'Ombre. En outre, outils et enseignants sont très difficiles à dénicher.

portant une arme magique ou une armure magique, dont le bonus d'altération est au moins supérieur de +1 à celui de l'arme utilisée par le personnage.

Chaque tranche de 4 points d'armure naturelle dont dispose une créature équivaut à un bonus d'altération de +1 vis-à-vis des armes magiques. Ainsi une créature disposant d'un bonus d'armure naturelle de +16, est considéré comme ayant un bonus d'altération de +4 pour déterminer l'éventuelle dégradation de l'arme magique qui la frappe.

Les armes (ou armures) forgées en mithral sont considérées comme des armes magiques +1. Ce bonus est cumulatif avec d'éventuels autres bonus magiques. Les armes (ou armures) en adamantium bénéficient des mêmes avantages que les armes en mithral, mais avec un bonus de +2. Les objets de concordance (armes ou armures) sont assimilées à des objets bénéficiant d'un bonus d'altération de +1, et ce même si ce n'est pas effectivement le cas (ou pas encore).

Dégradation des Armures

Chaque fois qu'un personnage est touché par un coup critique suite à un « 20 » naturel, le bonus d'Armure accordé par son armure est réduit de 1, tandis que la pénalité d'armure de celle-ci est augmentée de 1, en raison de la violence du coup qui a pu désajuster certaines plaques de protection, rompre des lanières, ou briser les maillons d'une cote de mailles...

▪ Armures magiques

Tout comme les armes magiques, les armures magiques sont immunisées aux dommages causés par des armes dont le bonus d'altération est inférieur ou égal au leur.

Les armes naturelles des créatures qui bénéficient d'une Réduction des Dégâts (RD) sont considérées comme des armes magiques et peuvent donc éventuellement endommager une armure magique dont le bonus est équivalent à celui nécessaire pour



Illustration de Mitch Cotie

annuler leur propre Réduction des Dégâts (si aucun bonus d'altération n'est indiqué – Magie uniquement par exemple – on considère qu'elles bénéficient d'un bonus de +1).

Par exemple : une créature avec une RD5/magie (équivalent à +1) dispose d'armes naturelles capables d'endommager une armure +1.

Les armures composées principalement de mithral sont considérées comme des armures magiques +1 pour déterminer leur possibilité de dégradation. Ce bonus de +1 peut se cumuler à d'autres éventuels bonus magiques. Les armures en adamantium sont quant à elles considérées comme des armures magiques +2 (auquel s'ajoute d'éventuels bonus magiques). Les armures de concordance sont considérées comme des armures +1 (à moins qu'elles ne disposent d'un bonus d'altération supérieur, auquel cas, c'est ce bonus qu'il faut prendre en compte), même si ce n'est pas effectivement le cas (ou pas encore).



Règles optionnelles : Dégradation des Armes et des Armures

■ Dégradation des armes suite à des dégâts minimums

En réalité, les armes les plus petites sont plus enclines à se dégrader lorsqu'elles sont utilisées pour parer ou pour essayer de percer une armure lourde. Pour le simuler, vous pouvez demander un test pour voir si l'arme du personnage a été endommagée chaque fois qu'une de ses attaques occasionne le minimum de dégâts possibles.

Si lors d'une attaque réussie, le personnage inflige le minimum de dégâts qu'il peut faire, il doit immédiatement effectuer un second jet d'attaque. S'il échoue lors de cette attaque, son arme est endommagée et perd 1 point de solidité.

■ Dégradation des armes suite à un échec important

En plus des règles relatives à la dégradation des armes, si l'attaquant rate son jet d'attaque

de 10 points ou plus, il doit effectuer un second jet d'attaque. En cas d'échec, l'arme a été endommagée lors de l'assaut. Cette règle ne se cumule pas avec celle de l'échec critique (« 1 » naturel), l'arme ne pouvant perdre qu'un point de *solidité* à la fois (hormis si le second jet est lui-même un échec critique, ce qui rend l'arme inutilisable).

■ Dégradation des armures suite à une réussite importante

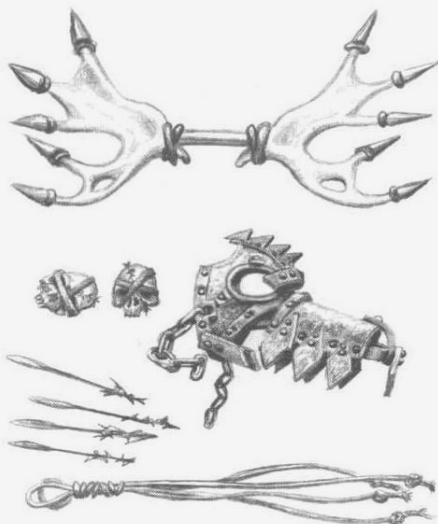
En plus des règles relatives à la dégradation des armures, si l'attaquant parvient à toucher son adversaire avec une marge de succès de 10 ou plus (10 points de plus que la CA ou la Défense lors du jet d'attaque), celui-ci bénéficie d'un second jet d'attaque. En cas de nouveau succès à ce jet, l'attaquant parvient à endommager l'armure de sa cible. Cependant, cette règle ne se cumule pas avec celle de la réussite critique (l'armure ne pouvant perdre qu'un seul point de bonus à la fois).

Solidité & Points de résistance (Pr) des Armes

Armes courantes

	Solidité	Pr
<i>Combat à mains nues</i>		
Attaque à mains nues	N/A	N/A
Gantelet	8	1
<i>Armes de corps à corps légères</i>		
Cordes de fermier *	2	2
Dague	10	1
Dague coup-de-poing	10	1
Fouet de longe *	2	2
Gantelet clouté	9	1
Masse d'armes légère	10	10
Serpe	7	5
<i>Armes de corps à corps à une main</i>		
Casque de guerre wogren *	10	2
Épieu	5	5
Gourdin	5	5
Marteau de cavalier wogren *	5	10
Masse d'armes lourde	10	20
Morgenstern	5	5
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>		
Bâton	5	5
Lance	5	5
Pique	5	10
<i>Armes à distance</i>		
Arbalète légère	5	2
Arbalète lourde	5	4
- carreau d'arbalète	1	1
Crâne pestiféré orque *	0	1
Dard	2	1
Fronde	1	1
Grande fronde *	1	2
- bille de fronde	N/A	N/A
Javeline	5	5

* Armes spécifiques à Midnight



Armes de guerre

	Solidité	Pr
<i>Armes de corps à corps légères</i>		
Épée courte	10	2
Hache de lancer	5	2
Hachette	5	2
Kukri	10	2
Marteau léger	5	10
Matraque	3	1
Pic de guerre léger	5	10
Pointes pour armure	8	1
Rondache en acier	10	10
Rondache en bois	5	7
Rondache acier à pointes	10	10
Rondache bois à pointes	5	7
<i>Armes de corps à corps à une main</i>		
Cimeterre	10	5
Écu en acier	10	20
Écu en bois	5	15
Écu en acier à pointes	10	20
Écu en bois à pointes	5	15
Épée longue	10	5
Fléau d'arme léger	5	5
Hache d'armes	5	5
Marteau de guerre	10	10
Pic de guerre lourd	10	10
Rapière	10	1
Trident	5	5
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>		
Cimeterre à deux mains	10	10
Corsèque	5	10
Coutille	5	10
Épée à deux mains	10	10
Faux	5	10
Fléau d'armes lourd	5	10
Grande hache	5	10
Guisarme	5	10
Hallebarde	5	10
Lance d'arçon	5	10
Massue	5	10
<i>Armes à distance</i>		
Arc court	5	1
Arc court composite	5	1
Arc long	5	1
Arc long composite	5	1
- flèche	1	1
- flèche brisée *	1	1

* Armes spécifiques à Midnight

Armes exotiques

	Solidité	Pr		Solidité	Pr
<i>Armes de corps à corps légères</i>			Double-lame	10	10
Cedeku *	10	2	Fléau double	5	10
Égorgeur d'orques *	10	1	Grande vardatch *	10	12
Kama	10	1	Hache double orque	5	10
Nunchaku	5	2	Lance de cavalerie dorn *	5	10
Poignard de combat *	10	1	Lance d'enchevêtrement *	5	5
Sai	10	2	Lance halfeline *	5	4
Sepi *	10	2	Lance sarcosienne *	5	5
Siangham	10	4	Marteau-piolet gnome	5	2
<i>Armes de corps à corps à une main</i>			Urgrosh nain	5	10
Cornes de cerf *	5	5	<i>Armes à distance</i>		
Épée bâtarde	10	5	Arbalète de poing	5	1
Fouet	3	1	Arbalète légère à répétition	5	2
Hache de guerre naine	5	5	Arbalète lourde à répétition	5	4
Hachette urutuk *	5	8	- carreau d'arbalète	1	1
Vardatch *	10	5	Arc long en bois glacé *	7	15
Vardatch travaillée *	10	7	Bolas	1	1
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>			Filet	2	10
Atharak *	2	1	Inutek *	2	1
Bâton à lames *	5	5	Shuriken	5	1
Chaîne cloutée	10	2	<i>* Armes spécifiques à Midnight</i>		



Illustration de Anthony Hightower

Chapitre 4

Un Monde Hostile

Ce chapitre contient quelques informations complémentaires concernant le monde d'Aryth et sur la manière de survivre aux défis de ses conditions extrêmes.

Vous trouverez ici quelques modifications des règles D20 standard concernant l'exposition au froid, à la faim ou à la soif, ainsi que sur les déplacements sur de longues distances. Ces règles ont été revues pour infliger des dégâts temporaires à la Constitution en lieu et place des dégâts non-létaux. Cette modification part d'un raisonnement simple : peu importe la capacité d'un personnage à combattre ou le nombre de sorts qu'il connaît, quelle que soit sa puissance, il sera tout aussi fatigué ou affamé que n'importe quel autre individu face à de telles situations.

Vous trouverez également des règles étendues sur la survie dans divers milieux, arides ou hostiles. Ces nouvelles règles se présentent sous la forme d'un système détaillé pour la chasse et la pêche. Lorsque les héros sont en fuite, ils ne peuvent compter que sur le monde qui les entoure pour survivre. Nous proposons au MD de Midnight les outils pour simuler ces aspects de la survie ainsi qu'un guide sur la durée pendant laquelle ce que chasse ou pêche le personnage reste comestible et consommable.

Enfin, vous trouverez des règles concernant quelques nouvelles maladies, une menace constante dans le monde d'Aryth déchiré par la guerre.

***Note du Traducteur :** ce chapitre n'est pas tout à fait conforme à la VO ; je me suis permis d'apporter quelques corrections et précisions par rapport à celle-ci, afin d'harmoniser et de clarifier certains points ; j'ai légèrement modifié quelques éléments concernant la durée de conservation des aliments (dont certaines données me semblaient quelque peu fantaisistes), ou le tableau du gibier chassé qui ne tenait pas compte des animaux spécifiques de Midnight. En outre, j'ai également remanié la section consacrée aux maladies.*

Dégâts Temporaires à la Constitution

Lorsque le score de Constitution d'un personnage est réduit à trois points, il sombre dans l'inconscience. À zéro, le personnage est mort.

Il ne faut pas oublier de tenir compte de l'impact de cet affaiblissement temporaire de la Constitution sur le modificateur de cette caractéristique lors des tests de Constitution (sachant qu'un dégât temporaire de 2 points dans cette caractéristique diminue le modificateur de Constitution de 1 point). De même, lorsque le modificateur de Constitution est touché, le personnage perd 1 point de vie par dé de vie (ou niveau) chaque fois que ce modificateur diminue de 1 point.

Exposition au froid

Une exposition prolongée à un environnement particulièrement froid inflige à la victime des dégâts temporaires à la Constitution. Ceux-ci ne peuvent être récupérés tant que le personnage n'est pas sorti du froid et ne s'est pas réchauffé. Une fois que le score de Constitution du personnage est réduit à trois, il sombre dans l'inconscience et continue de subir des dégâts jusqu'à ce qu'il en meure, ou ne souffre plus du froid.

Par temps froid (températures inférieures à 5°C), un personnage non protégé doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), ou subir 1d2 points de dégâts temporaires à la Constitution. Un personnage qui dispose de la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus à ce jet de sauvegarde, voire en faire profiter ses compagnons (voir la description de la compétence Survie, p.85 du *Manuel des Joueurs*).

Lorsque le froid est important (en dessous de -15°C), un personnage non protégé doit réussir le

même jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), mais toutes les 10 minutes cette fois, ou subir 1d2 points de dégâts temporaires à la Constitution à chaque échec. Un personnage qui dispose de la compétence *Survie* peut bénéficier d'un bonus à ce jet de sauvegarde, voire en faire profiter ses compagnons. Si le personnage porte des vêtements chauds ou adaptés au froid, il n'effectue qu'un seul jet de Vigueur par heure.

En cas de froid extrême (en dessous de -30°C), un personnage non protégé subit 1d6 points de dégâts (létaux) par minute d'exposition, sans jet de sauvegarde. En outre, dans le même temps, le personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) ou subir 1d2 points de dégâts temporaires à la Constitution. Les porteurs d'une armure lourde ou les créatures en contact avec des objets métalliques extrêmement froids subissent des dégâts équivalents à ceux du sort *Métal gelé*. Si le personnage porte des vêtements chauds ou adaptés au froid, il bénéficie d'un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), et n'effectue ce jet de sauvegarde que toutes les 10 minutes ; en cas d'échec, il subit 1d6 points de dégâts (létaux) ainsi qu'1d2 points de dégâts temporaires à la Constitution en raison de ce froid extrême.

Un personnage qui subit des dégâts temporaires à la Constitution en raison d'une exposition au froid souffre de gelures ou d'hypothermie et est considéré comme *fatigué*. Ces malus prennent fin lorsque le personnage récupère les dégâts temporaires à la Constitution qu'il a subit en raison du froid.

La faim & la Soif

Sous un climat tempéré, un individu de taille moyenne (M) a besoin d'au moins quatre litres d'eau et d'environ cinq cent grammes de nourriture décente par jour pour ne pas souffrir de la faim (la moitié seulement pour les personnages de taille P, et le double pour les personnages de taille G). Sous un climat très chaud, les personnages peuvent avoir besoin de deux à trois fois plus d'eau pour éviter la déshydratation.

Un personnage peut se passer d'eau pendant une

Terrain & Déplacements sur longue distance

Terrain	Grande route	Chemin /Route	Terrain vierge
Plaines	x1	x1	x1
Broussailles	x1	x1	x3/4
Forêt	x1	x1	x1/2
Jungle	x1	x3/4	x1/4
Marais	x1	x3/4	x1/2
Collines	x1	x3/4	x1/2
Montagnes	x3/4	x1/2	x1/4
Désert de sable	x1	x1/2	x1/2
Toundra gelée	x1	x3/4	x3/4

journée entière plus un nombre d'heures égal à sa valeur de Constitution. Au-delà, le personnage doit réussir un test de Constitution par heure (DD 10, +1 par test effectué au préalable), ou subir 1d2 points de dégâts temporaires à la Constitution.

Un personnage peut se passer de nourriture pendant 3 jours, en se sentant de plus en plus mal au fur et à mesure. Au-delà de ce délai, le personnage doit réussir un test de Constitution par jour (DD 10, +1 par test effectué au préalable) ou subir 1d2 points de dégâts temporaires à la Constitution.

Un personnage qui subit des dégâts temporaires à la Constitution en raison d'un manque de nourriture ou d'eau est considéré comme *fatigué*. Ces dégâts temporaires à la Constitution ne peuvent être récupérés tant que le personnage n'a pas trouvé de nourriture ou d'eau en quantité suffisante ; même les sorts curatifs ou de *restauration* ne peuvent soigner ces dégâts.

Déplacement sur de Longues Distances

Les personnages couvrant de longues distances à travers les contrées d'Eredane utilisent ce mode de déplacement, qui se mesure en heures ou en jours. Une journée correspond à 8 heures de trajet effectif. Sur une embarcation à rames, une journée correspond à 10 heures d'efforts continus. Sur un navire à voiles, elle représente 24 heures de navigation.

Marche. Un personnage peut marcher 8 heures par jour sans problème. Il est possible de continuer plus longtemps, mais au risque de s'épuiser (voir *Marche forcée*, ci-dessous).

Footing. Le personnage peut trotter une heure durant sans difficulté. Par contre, poursuivre son effort sans dormir entre-temps inflige 1 point de dégâts temporaires à la Constitution lors de la deuxième heure, et chaque heure supplémentaire inflige le double des dégâts subis au cours des heures précédentes. Un personnage qui subit des dégâts temporaires à la Constitution à cause d'un footing devient aussitôt *fatigué* (il ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -2 aux valeurs de Force et de Dextérité) ; éliminer les dégâts temporaires à la Constitution élimine aussi la fatigue.

Course. Il est impossible de courir longtemps. Un personnage enchaînant sprints et temps de repos progresse comme s'il trottaient régulièrement (voir *Footing*, ci-dessus).

Terrain. La nature du terrain traversé affecte la distance que l'on peut parcourir en une heure ou une journée (voir Table ci-contre). C'est sur une grande route que l'on avance le plus vite, puis viennent les

routes et chemins, et enfin les terrains vierges. Les grandes routes sont larges et pavées tandis que les chemins sont en terre battue. C'est également le cas des sentiers mais, plus étroits, ces derniers n'autorisent qu'une progression en file indienne et il est impossible de les emprunter avec un véhicule. Enfin, un terrain vierge n'offre pas la moindre voie facilitant le passage.

Marche forcée. Au cours d'une journée normale, un personnage marche 8 heures durant. Le reste du temps, il monte le campement pour la nuit (ou replie les tentes le matin venu), il se repose et il mange. Mais il est possible de poursuivre son effort en ayant recours à la marche forcée. Pour chaque heure de marche au-delà de 8 heures, le personnage doit réussir

Vitesse des montures & chariots

Monture (charge transportée)	Par heure	Par jour
Cheval/destrier léger	9 km	72 km
Cheval léger (75-225 kg)	6 km	48 km
Destrier léger (115-345 kg)	6 km	48 km
Cheval lourd	7,5 km	60 km
Cheval lourd (100-300kg)	5,25 km	42 km
Destrier lourd	6 km	48 km
Destrier lourd (150-450 kg)	4,5 km	36 km
Poney/poney de guerre	6 km	48 km
Poney (38-110 kg)	4,5 km	36 km
Poney de guerre (50-150 kg)	4,5 km	36 km
Âne ou mulet	4,5 km	36 km
Âne (25-75 kg)	3 km	24 km
Mulet (115-345 kg)	3 km	24 km
Charrette ou Chariot	3 km	24 km

Vitesse des bateaux

Type d'embarcation	Par heure	Par jour
Radeau / barge (perche ou tracté)*	750 m	7,5 km
Bateau à fond plat (rames)*	1,5 km	15 km
Barque (rames)	2,25 km	22,5 km
Navire à voiles	3 km	72 km
Vaisseau de guerre (voiles/rames)	3,75 km	90 km
Drakkar (voiles/rames)	4,5 km	108 km
Galère (rames/voiles)	6 km	144 km

* Radeaux, barges et bateaux à fond plat s'utilisent sur les lacs et les rivières. S'ils descendent le courant, ajouter la vitesse de celui-ci (généralement 5 km/h) à celle du bateau. On peut ramer 10 heures durant, et laisser en outre dériver l'embarcation pendant les 14 heures suivantes, si quelqu'un est à même de la guider. On ajoute alors 65 km à la distance journalière parcourue. Ces frêles esquifs ne peuvent remonter des courants importants, mais, en revanche, ils peuvent être tirés par des animaux de trait avançant sur la berge.

un test de Constitution (DD 10 + 1 par heure supplémentaire). Un échec se traduit par 1d2 points de dégâts temporaires à la Constitution. Le personnage ne peut restaurer ces dégâts normalement tant qu'il ne s'est pas arrêté et reposé pendant au moins 4 heures. Un personnage qui subit des dégâts temporaires à la Constitution en raison d'une marche forcée devient aussitôt *fatigué* (il ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -2 aux valeurs de Force et de Dextérité). Il est possible qu'il sombre dans l'inconscience en allant au-delà de ses limites.

Déplacement à cheval. Un cheval portant un cavalier peut avancer au trot (équivalent du *footing*). En revanche, les chevaux peuvent poursuivre même après que leur Constitution soit descendue en-dessous de trois points, et peuvent littéralement mourir d'épuisement. De même, on peut les pousser en permanence, ce qui correspond à une *marche forcée*, mais dans ce cas, les tests de Constitution sont automatiquement ratés.

La vitesse des montures et véhicules est indiquée dans la Table ci-contre.

Chasse

Tenter de trouver simplement du gibier dans le désert peut être un défi en soi. Pour déterminer si oui ou non le personnage est capable de trouver du gibier, effectuer un test de Survie (DD 15) pour chaque heure passée à chasser, en appliquant les modificateurs indiqués ci-dessous. Tous les modificateurs et bonus de synergie s'additionnent.

Terrain	Modificateur au DD
Plaines	+1
Broussailles	+2
Forêt	+0
Jungle	-1
Marais	+1
Collines	+1
Montagnes	+2
Désert de sable	+5

*Ajouter +2 au DD le long des routes et des sentiers très empruntés

Bonus de Synergie	5 degrés de maîtrise
Déplacement Silencieux	+2
Discrétion	+2
Connaissances (nature)	+2
Détection	+2
Fouille	+2
Perception auditive	+2
Profession : Chasseur	+2

Le Gibier

Une fois que l'on a déterminé que le personnage a repéré sa proie avec succès, il doit encore être capable

de la tuer ou de la capturer. Consultez la table un peu plus loin pour déterminer le type de gibier repéré par le personnage, à quelle distance il se trouve au début de la rencontre en fonction du terrain, ainsi que la quantité de nourriture qu'il peut lui procurer s'il parvient à le tuer.

Pêche

Si un personnage le désire, il peut choisir de pêcher au lieu de chasser. Il n'a besoin seulement que d'un peu de fil, de quelques appâts et d'un hameçon. Le MD doit tout d'abord déterminer la qualité de l'emplacement que le personnage a choisi pour pêcher. La difficulté (DD) des tests de Survie suivants est déterminée par le jet de 3d10.

Au cours de chaque heure passée à pêcher, le personnage peut effectuer un test de Survie pour déterminer le résultat de sa tentative. En cas de succès, le MD lance 1d10 pour déterminer la quantité de nourriture que procure le poisson capturé, exprimée en livres (500 grammes). Si le test est réussi de cinq points ou plus, il lance 1d20 à la place.

Les personnages disposant de 5 degrés de maîtrise en Profession : Pêcheur, ajoutent un bonus de synergie de +2 à leurs tests de Survie liés à la pêche.

Conservation de la nourriture

La table ci-dessous indique le nombre de jours pendant lesquels différentes denrées peuvent être conservées au-dessous de 5°C. Manger cette nourriture après le délai indiqué oblige le personnage à effectuer un test de Vigueur (DD 10 + 2 par jour après le délai indiqué). Un échec indique que le personnage souffre d'intoxication alimentaire (voir les Maladies).

▪ Volaille (Poulet/Dinde)	2 jours
▪ Viande (Boro/Bœuf/Porc/Mouton, etc.)	4 jours
▪ Viande cuite (Boro/Bœuf/Porc/etc.)	3 jours
▪ Viande hachée (Boro/Bœuf/Porc/etc.)	1 jour
▪ Organes (foie, cœur, reins, cervelle, etc.)	1 jour
▪ Ragoût de viande ou de poisson	1 jour
▪ Charcuterie (saucisses, saucissons, pâtés)	6 jours
▪ Jambon cuit (entier)	6 jours
▪ Jambon cuit (demi)	4 jours
▪ Jambon cuit, tranches	3 jours
▪ Poisson	2 jours

L'exposition à des températures supérieures à 5°C réduit dramatiquement le délai de conservation de la nourriture. La nourriture exposée à des températures élevées (+ de 5°C) reste généralement intacte pendant 2 heures. Manger de la nourriture exposée au-delà de 2 heures nécessite un test de Vigueur (DD 10 + 1 par

heure supplémentaire). Un échec indique que le personnage souffre d'intoxication alimentaire (voir les Maladies).



Méthodes de conservation (Additif du traducteur)

Il existe de nombreuses techniques destinées à améliorer de manière sensible la conservation de ces denrées alimentaires.

▪ **Le fumage** : qui consiste à exposer la denrée – viande, charcuterie, poisson – aux fumées dégagées par un feu de bois, ce qui sèche, durcit, aromatise et améliore la préservation de celle-ci. En outre, selon le bois utilisé, la saveur est différente. C'est certainement la technique la plus rapide pour conserver des aliments, et celle qui est le plus utilisée par les nomades. Le temps de conservation des aliments ainsi traités est multiplié par 10 (mais seuls la viande, le poisson et la charcuterie peuvent être traités de cette manière).

▪ **La salaison** : qui consiste à plonger la denrée dans un bain de saumure ou à la recouvrir de sel (voire parfois d'épices) pour ralentir, voire stopper sa putréfaction (elle limite la prolifération de bactéries à l'origine de celle-ci). C'est une technique assez lourde et longue donc peu adaptée à des nomades. Le temps de conservation des aliments ainsi traités est multiplié par 5.

▪ **Le séchage** : l'une des techniques les plus anciennes, qui consiste à faire sécher la denrée au soleil ou à l'air libre (technique souvent combinée avec une salaison ou un fumage). Le temps de conservation des aliments ainsi traités est multiplié par 2.

Produit de la Chasse

Forêts

1d20	Gibier	Nombre	Distance du gibier (1d10)					Nourriture (Livres/500g.)
			10m.	20m.	30m.	40m.	60m.	
1-3	Sanglier/Marcassin	1d2	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	1d8+20
4-5	Faisan	1d6	1	2-3	4-5	6-7	8-10	1d4+2
6-7	Cerf/Biche	1d6	1	2	3-4	5-7	8-10	1d10+20
8-10	Petit oiseau (perdrix)	1d12	1-2	3-5	6-7	8-9	10	½
11-13	Daim	1d6	1	2	3-4	5-7	8-10	1d10+15
14-16	Lièvre/Lapin	1d6	1-3	4-6	7-8	9	10	1d2
17-18	Chevreuil	1d6	1	2	3-4	5-7	8-10	1d8+15
19	Ours noir	1d2	1	2	3-4	5-7	8-10	1d20+40
20	Ours brun	1d2	1	2	3-4	5-7	8-10	1d20+60

Plaines & Collines

1d20	Gibier	Nombre	Distance du gibier (1d10)					Nourriture (Livres/500g.)
			10m.	20m.	30m.	40m.	60m.	
1-5	<i>Boro *</i>	1d8	/	1-2	3-4	5-7	8-10	1d20+50
6-7	<i>Chat des savanes *</i>	1d6	1	2-3	4-6	7-8	9-10	1d10+10
8-9	<i>Léopard des plaines *</i>	1d2	1	2-3	4-6	7-8	9-10	1d20+25
10-14	Lièvre/Lapin	1d8	1-3	4-6	7-8	9	10	1d2
15-16	Canard	1d6	1	2-3	4-5	6-7	8-10	1d2
17-18	Faisan	1d6	1	2-3	4-5	6-7	8-10	1d4+2
19-20	Chevreuil	1d6	1	2	3-4	5-7	8-10	1d8+15

Jungle

1d20	Gibier	Nombre	Distance du gibier (1d10)					Nourriture (Livres/500g.)
			10m.	20m.	30m.	40m.	60m.	
1-2	Jaguar	1d2	1-2	3-5	6-7	8-9	10	1d10+20
3-7	Agouti (rongeur)	1d4	1-3	4-6	7-8	9	10	1d4
8-10	Tapir	1d4	1-2	3-6	7-8	9	10	1d10+15
11-12	Singe	1d6	1	2-4	5-7	8-9	10	2d6
13-16	Pécari (petit sanglier)	1d6	1-2	3-4	5-6	7-9	10	1d6+15
17-18	Serpent constricteur	1d2	1-3	4-6	7-8	9	10	1d8+4
19-20	Alligator	1d4	1-2	3-5	6-7	8-9	10	1d8+10

Montagnes

1d20	Gibier	Nombre	Distance du gibier (1d10)					Nourriture (Livres/500g.)
			10m.	20m.	30m.	40m.	60m.	
1-3	Petit oiseau	1d8	1-2	3-5	6-7	8-9	10	½
4-6	Chamois	1d10	1	2	3-4	5-7	8-10	1d8+15
7-10	<i>Ort *</i>	1d6	1	2-3	4-6	7-8	9-10	1d10+5
11-13	Lièvre des montagnes	1d4	1-3	4-6	7-8	9	10	1d4
14-17	Mouflon	1d6	1	2	3-4	5-7	8-10	1d10+15
18-19	Puma	1d2	1-2	3-5	6-7	8-9	10	1d8+15
20	Ours brun	1d2	1	2	3-4	5-7	8-10	1d20+60

Désert de sable

1d20	Gibier	Nombre	Distance du gibier (1d10)					Nourriture (Livres/500g.)
			10m.	20m.	30m.	40m.	60m.	
1-5	Lézard jaune	1d4	1-3	4-6	7-8	9	10	1d2
6-10	Ganga (oiseau)	1d6	1-2	3-5	6-7	8-9	10	½
11-16	Oryx (antilope)	1d10	1	2	3-4	5-7	8-10	1d8+15
17-20	Chameau	1d6	1	2	3-4	5-7	8-10	1d10+20

Maraïs

1d20	Gibier	Nombre	Distance du gibier (1d10)					Nourriture (Livres/500g.)
			10m.	20m.	30m.	40m.	60m.	
1-3	Serpent	1d2	1-3	4-6	7-8	9	10	1d2
4-7	Lapin	1d4	1-3	4-6	7-8	9	10	1d2
8-13	Lézard	1d4	1-3	4-6	7-8	9	10	1
14-18	Petit oiseau	1d12	1-2	3-5	6-7	8-9	10	½
19-20	Alligator	1d4	1-2	3-5	6-7	8-9	10	1d8+10

* créatures spécifiques au monde de Midnight

Les Maladies

Les maladies sont une menace constante et pernicieuse dans le monde de Midnight. Certaines maladies se propagent par le biais du contact avec des personnes infectées, d'autres simplement en se trouvant près d'elles ; certaines sont véhiculées par de la nourriture avariée, d'autres au travers d'une réserve d'eau contaminée. Même les animaux que l'on chasse peuvent être porteurs de maladies.

Les chances de détecter une épidémie ou d'identifier les signes d'une population infectée dépendent de la maladie en question. Quelle que soit la maladie rencontrée, on utilise la compétence Premiers Secours pour ce faire. Il est possible d'effectuer un test de Premiers Secours à la fin de la période d'Incubation, puis à la fin du Stade I, et enfin à la fin du Stade II, pour identifier la maladie.

Les erreurs de diagnostic sont courantes, et provoquent un malus de -2 au *jet de Guérison* (jet de Vigueur). Cependant, au cours de l'évolution de la maladie (Incubation/Stade I/Stade II), si le diagnostic est corrigé, alors la maladie est correctement identifiée, et le malus de -2 au *jet de Guérison* (jet de Vigueur) disparaît.

Généralement, la plupart des maladies que l'on rencontre sont bénignes. Elles affaiblissent temporairement mais ne sont généralement pas mortelles. En fait, beaucoup de maladies peuvent devenir fatales si elles ne sont pas traitées et quelques-unes sont très difficiles à soigner même avec des soins appropriés. Quelques exemples sont détaillés ci-dessous.

Contracter une maladie

Chaque fois qu'un groupe est confronté à l'un des vecteurs de transmission indiqué, tels que de l'eau croupie, de la nourriture avariée ou un foyer épidémique (tel qu'un village infecté), il y a un risque que tout ou partie de ses membres contractent une ou plusieurs maladies, selon le résultat d'1d20. On effectue ce jet une seule fois par rencontre. Pour déterminer aléatoirement si une maladie est présente, jetez 1d20 : sur un résultat de « 1 », les germes d'une maladie sont présents. Cependant, les PJ ne sont pas nécessairement conscients de la présence de cette infection au début (naturellement, le MD est tout à fait libre de décider qu'une maladie est présente, quel que soit le résultat du dé, ou peut ajuster le risque potentiel et le résultat à atteindre sur le d20 selon les circonstances).

Détecter et identifier la présence de germes ou les signes caractéristiques d'une épidémie peut permettre au groupe de prendre les mesures nécessaires afin de prévenir une contamination, comme de ne pas manger de la nourriture avariée ou contaminée, ou rester à distance du foyer infectieux ou des malades. Les personnages peuvent tout à fait éviter d'être

contaminés, même s'ils pénètrent dans une ville où sévit une épidémie, si des mesures de quarantaine sont en vigueur, ou s'ils prennent les précautions nécessaires pour éviter les vecteurs de transmissions. Même en cas d'erreur de diagnostic, les mesures prises pour éviter la contamination peuvent éventuellement permettre de se protéger contre la maladie si les vecteurs de transmission de la vraie maladie sont identiques à celle diagnostiquée de manière erronée (à la discrétion du MD).

Comment lire la description des maladies

▪ **Vecteur de Transmission** : indique le vecteur par le biais duquel la maladie se propage généralement ; il peut s'agir de l'Eau, de la Nourriture ou de Foyer Infectieux. D'autres détails peuvent être ajoutés, tel que la transmission de la Rage par les morsures.

▪ **Symptômes** : indique les symptômes visibles de la maladie sur la victime. Au MD de déterminer les effets éventuels que ses symptômes peuvent engendrer sur les actions du PJ infecté. Parmi les symptômes les plus courants, on trouve :

- Pulmonaire (toux, poumons remplis de liquide, malaise de poitrine)
- Diarrhée
- Malaise (évanouissement, vertige, délire)
- Fièvre (sensation de chaleur, de froid, sueurs)
- Nausée/Vomissement
- Douleurs (poitrine, tête, abdomen, cou, articulations,...)
- Cutané (lésions, éruptions cutanées, bubons, ulcérations,...)
- Gonflements (amygdales, ganglions, glandes)
- Autres (transpiration excessive, hémorragie ou crachats sanglants, par exemple)

▪ **Diagnostic** : indique le DD du test de Premiers Secours pour identifier correctement la maladie à la fin de chaque stade de progression (Incubation, Stade I, Stade II).

▪ **Erreur de Diagnostic** : indique les maladies avec lesquelles un personnage peut confondre les symptômes en cas d'échec au test d'identification de la maladie.

▪ **Modificateur de Traitement** : indique le modificateur au *jet de Guérison* à la fin de chaque Stade, et s'applique également au jet de Survie effectué en cas d'échec au *jet de Guérison* du Stade II. Ces modificateurs sont prévus pour être utilisés conjointement avec les règles d'Herboristerie décrites dans le supplément *Adversaires de l'Ombre* (AdO).

▪ **Progression** : indique la durée de la période d'Incubation, ainsi que celles des Stades I et II (la fin du Stade II indique également la fin de la maladie et le début de la phase de rémission).

▪ **Guérison** : indique le DD du jet de Vigueur effectué par la personne infectée à la fin de la période d'Incubation, puis à la fin du Stade I, et enfin à la fin

du Stade II. En cas de réussite, l'infection est repoussée, et le malade se rétablit.

▪ **Risque de Décès :** indique les chances de mourir des suites de la maladie en cas d'échec au *jet de Guérison* (jet de Vigueur) à la fin du Stade II (voir Guérison ci-dessus). Cette rubrique indique également le DD du jet de Vigueur contre la mort qui devra être effectué chaque fois qu'un personnage obtient un résultat compris dans la fourchette indiquée pour le Risque de Décès après un échec au dernier *jet de Guérison*.

▪ **Séquelles :** indique la durée et l'étendue des séquelles après la réussite de l'un ou l'autre des *jets de Guérison*. Elles s'appliquent également aux personnages qui n'ont réussi aucun de leurs *jets de Guérison* mais qui ne sont pas morts des suites de la maladie (voir Risque de Décès ci-dessus).

L'état de *Fatigue* entraîne un malus de -2 en Force et de -2 en Dextérité (ainsi que l'incapacité de courir ou de charger), multiplié par le multiplicateur indiqué entre parenthèses (par exemple, Fatigué (x2) indique un malus de -4 en Force et en Dextérité).

Les maladies

▪ Choléra

Vecteur de Transmission : l'eau ou la nourriture peuvent être porteurs de cette maladie. Ceux qui consomment de l'eau ou de la nourriture infectée doivent effectuer un jet de Vigueur (DD20) pour éviter de contracter la maladie.

Symptômes : douleurs abdominales, fièvre, diarrhées et vomissements

Diagnostic : DD 20

Erreur de Diagnostic : Dysenterie

Modificateur de Traitement : les analgésiques (traitement contre la douleur) accordent un bonus de circonstance de +2 au test de Guérison.

Progression : la période d'Incubation ne dure qu'une seule journée ; le Stade I de la maladie dure 3 jours après la période d'incubation, et le Stade II se poursuit sur 3 jours de plus.

Guérison : DD 25 à la fin de chacun des Stades (Incubation/Stade I/Stade II)

Risque de Décès (après échec au test de Guérison) :

1-4 sur 1d20, jet de Vigueur DD 25 pour ne pas succomber.

Séquelles après guérison : Fatigué (x3) pendant 28 jours.

▪ Dysenterie

Vecteur de Transmission : l'eau ou la nourriture peuvent être porteurs de cette maladie. Ceux qui consomment de l'eau ou de la nourriture infectée doivent effectuer un jet de Vigueur (DD18) pour éviter de contracter la maladie.

Symptômes : douleurs abdominales violentes, diarrhées sanglantes

Diagnostic : DD 20

Erreur de Diagnostic : Choléra, Grippe

Modificateur de Traitement : les analgésiques (traitement contre la douleur) accordent un bonus de circonstance de +2 au test de Guérison.

Progression : la période d'Incubation dure 1 à 3 jours ; le Stade I de la maladie dure 3 jours après la période d'incubation, et le Stade II dure 7 jours.

Guérison : DD 20 à la fin de chacun des Stades (Incubation/Stade I/Stade II)

Risque de Décès (après échec au test de Guérison) : 1-2 sur 1d20, jet de Vigueur DD 20 pour ne pas succomber.

Séquelles après guérison : Fatigué (x2) pendant 7 jours.

▪ Fièvre Typhoïde

Vecteur de Transmission : l'eau ou la nourriture peuvent être porteurs de cette maladie, et elle se transmet également par contact. Ceux qui sont exposés aux germes doivent effectuer un jet de Vigueur (DD19) pour éviter de contracter la maladie.

Symptômes : fièvre, douleurs, toux

Diagnostic : DD 25

Erreur de Diagnostic : Pneumonie, Peste

Modificateur de Traitement : aucun.

Progression : la période d'Incubation dure 6 jours ; le Stade I de la maladie dure 7 jours après la période d'incubation, et le Stade II dure 6 semaines de plus.

Guérison : DD 20 à la fin de chacun des Stades (Incubation/Stade I/Stade II)

Risque de Décès (après échec au test de Guérison) : 1-2 sur 1d20, jet de Vigueur DD 20 pour ne pas succomber.

Type de maladies

Vecteur lié à un Foyer Infectieux

- Hépatite
- Pneumonie
- Fièvre Typhoïde
- Typhus
- Rage
- Peste
- Variole (petite vérole)
- Grippe

Vecteur lié à la Nourriture

- Dysenterie
- Choléra
- Intoxication Alimentaire
- Hépatite
- Fièvre Typhoïde
- Grippe

Vecteur lié à l'Eau

- Dysenterie
- Choléra
- Hépatite
- Fièvre Typhoïde
- Grippe

Séquelles après guérison : Fatigué (x3) pendant 6 semaines.

▪ **Grippe**

Vecteur de Transmission : N'importe lequel (choisissez-en un). Ceux qui sont exposés aux germes de cette maladie doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 10+1d20) pour éviter de la contracter.

Symptômes : fièvre, douleurs articulaires, toux

Diagnostic : DD (10+1d20)

Erreur de Diagnostic : une autre Grippe

Modificateur de Traitement : aucun.

Progression : la période d'Incubation dure 3 jours ; le Stade I de la maladie dure 1 jour après la période d'incubation, et le Stade II dure 2 jours.

Guérison : DD (10+1d20) à la fin de chacun des Stades (Incubation/Stade I/Stade II)

Risque de Décès (après échec au test de Guérison) : 1 sur 1d20, jet de Vigueur DD (10+1d20) pour ne pas succomber.

Séquelles après guérison : Fatigué pendant 3 jours.

▪ **Hépatite**

Vecteur de Transmission : l'eau ou la nourriture peuvent être porteurs de cette maladie, et elle se transmet également par contact. Ceux qui sont exposés aux germes doivent effectuer un jet de Vigueur (DD19) pour éviter de contracter la maladie.

Symptômes : fièvre, douleurs dans tout le corps

Diagnostic : DD 25

Erreur de Diagnostic : Grippe

Modificateur de Traitement : les analgésiques (traitement contre la douleur) accordent un bonus de circonstance de +2 au test de Guérison.

Progression : la période d'Incubation dure 1 mois ; le Stade I de la maladie dure 3 jours après la période d'incubation, et le Stade II dure 5 jours de plus.

Guérison : DD 25 à la fin de chacun des Stades (Incubation/Stade I/Stade II)

Risque de Décès (après échec au test de Guérison) : 1-10 sur 1d20, jet de Vigueur DD 25 pour ne pas succomber.

Séquelles après guérison : Fatigué (x2) pendant 14 jours.

▪ **Intoxication Alimentaire**

Vecteur de Transmission : c'est la nourriture contient les germes de cette maladie. Les personnages qui mangent de la nourriture avariée doivent effectuer un jet de Vigueur (DD19) pour éviter de contracter la maladie.

Symptômes : vives douleurs abdominales et crampes, légère fièvre

Diagnostic : DD 20

Erreur de Diagnostic : Choléra

Modificateur de Traitement : les analgésiques (traitement contre la douleur) accordent un bonus de circonstance de +2 au test de Guérison. Les Antibiotiques donnent un bonus de +2.

Progression : la période d'Incubation dure 1 journée ; le Stade I de la maladie dure 1 jour après la période d'incubation, et le Stade II dure 2 jours de plus.

Guérison : DD 25 à la fin de chacun des Stades (Incubation/Stade I/Stade II)

Risque de Décès (après échec au test de Guérison) : 1-10 sur 1d20, jet de Vigueur DD 25 pour ne pas succomber.

Séquelles après guérison : Fatigué (x2) pendant 14 jours.

▪ **Peste**

Vecteur de Transmission : puces ou germes aéroportés. Ceux qui entrent en contact avec cette maladie doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 20) pour éviter de la contracter.

Symptômes : fièvre, ganglions, vives douleurs, toux, frissons

Diagnostic : DD 20

Erreur de Diagnostic : Pneumonie, Grippe

Modificateur de Traitement : les analgésiques (traitement contre la douleur) accordent un bonus de circonstance de +2 au test de Guérison.

Progression : la période d'Incubation dure 4 jours ; le Stade I de la maladie dure 4 jours après la période d'incubation, et le Stade II dure 8 jours de plus.

Guérison : DD 25 à la fin de chacun des Stades (Incubation/Stade I/Stade II)

Risque de Décès (après échec au test de Guérison) : 1-19 sur 1d20, jet de Vigueur DD 20 pour ne pas succomber.

Séquelles après guérison : Fatigué (x2) pendant 15 semaines.

▪ **Pneumonie**

Vecteur de Transmission : germes aéroportés ou par contact. Ceux qui entrent en contact avec cette maladie doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 15) pour éviter de la contracter.

Symptômes : fièvre, toux sanglante, poumons remplis de liquide, douleurs de poitrine

Diagnostic : DD 15

Erreur de Diagnostic : Peste, Grippe

Modificateur de Traitement : les analgésiques (traitement contre la douleur) accordent un bonus de circonstance de +2 au test de Guérison.

Progression : la période d'Incubation dure 3 jours ; le Stade I de la maladie dure 5 jours après la période d'incubation, et le Stade II dure 9 jours de plus.

Guérison : DD 25 à la fin de chacun des Stades (Incubation/Stade I/Stade II)

Risque de Décès (après échec au test de Guérison) : 1-2 sur 1d20, jet de Vigueur DD 25 pour ne pas succomber.

Séquelles après guérison : Fatigué pendant 7 jours.

▪ **Rage**

Mode de Transmission : Morsure animale (salive), contact avec des fluides corporels contaminés. Ceux qui entrent en contact avec les germes de cette maladie

doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 18) pour éviter de la contracter.

Symptômes : fièvre, mal de gorge ; puis douleurs vives, salivation et transpiration

Diagnostic : DD 20

Erreur de Diagnostic : Grippe

Modificateur de Traitement : aucun.

Progression : la période d'Incubation dure 3 semaines ; le Stade I de la maladie dure 14 jours après la période d'incubation, et le Stade II dure 7 jours de plus.

Guérison : DD 30 à la fin de chacun des Stades (Incubation/Stade I/Stade II)

Risque de Décès (après échec au test de Guérison) : 1-19 sur 1d20, jet de Vigueur DD 20 pour ne pas succomber.

Séquelles après guérison : Fatigué (x2) pendant 4 mois.

▪ **Typhus**

Mode de Transmission : Contact. Ceux qui entrent en contact avec cette maladie doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 19) pour éviter de la contracter.

Symptômes : fièvre, maux de tête, éruption cutanée

Diagnostic : DD 15

Erreur de Diagnostic : Grippe

Modificateur de Traitement : aucun.

Progression : la période d'Incubation ne dure qu'une seule journée ; le Stade I de la maladie dure 5 jours après la période d'incubation, et le Stade II dure 10 jours de plus.

Guérison : DD 20 à la fin de chacun des Stades (Incubation/Stade I/Stade II)

Risque de Décès (après échec au test de Guérison) : 1-4 sur 1d20, jet de Vigueur DD 20 pour ne pas succomber.

Séquelles après guérison : Fatigué (x2) pendant 7 jours.

▪ **Variole (petite vérole)**

Mode de Transmission : Contact/Air ambiant. Ceux qui entrent en contact avec cette maladie doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 20) pour éviter de la contracter.

Symptômes : fièvre, douleurs dans tout le corps, éruption et pustules sur tout le corps

Diagnostic : DD 15

Erreur de Diagnostic : Varicelle (Grippe)

Modificateur de Traitement : les analgésiques (traitement contre la douleur) accordent un bonus de circonstance de +2 au test de Guérison.

Progression : la période d'Incubation dure 3 jours ; le Stade I de la maladie dure 3 jours après la période d'incubation, et le Stade II dure 14 jours de plus.

Guérison : DD 25 à la fin de chacun des Stades (Incubation/Stade I/Stade II)

Risque de Décès (après échec au test de Guérison) : 1-15 sur 1d20, jet de Vigueur DD 25 pour ne pas succomber.

Séquelles après guérison : Fatigué (x2) pendant 7 jours.



Illustration de Torstein Nordstrand

Créer de nouvelles maladies

De nouvelles maladies peuvent facilement être créées en sélectionnant leurs propriétés et en les modifiant selon vos besoins.

Généralement, les maladies avec une longue période d'incubation font moins de ravages immédiats, et sont moins contagieuses, mais il est plus difficile d'en guérir à chaque Stade, et elles sont souvent plus mortelles à la fin. Les maladies avec de courtes périodes d'incubation devraient être plus contagieuses, mais il sera plus facile de s'en remettre à la fin de chaque Stade, et elles seront généralement moins mortelles.

Une maladie telle qu'Ebola, par exemple, brise ces principes, et en conséquence, elle aura tendance à s'étendre à une vitesse folle sur de courtes distances, tuant la plupart des personnes infectées, mais ce faisant, elle épuise sa réserve de victimes plus vite qu'elles ne peuvent la répandre ; c'est pourquoi les flambées épisodiques de fièvre Ebola ont tendance à se résorber naturellement d'elles-mêmes en peu de temps.



Règles alternatives optionnelles pour la gestion des maladies

Note du traducteur : dans la section qui suit, je vous propose un système alternatif pour la gestion des maladies dans *Midnight*, plus « jouable » à mon sens et surtout plus conforme aux règles standards de D&D3.5 relatives aux maladies (même si j'ai volontairement choisi de faire passer le nombre de réussites consécutives au jet de Vigueur pour être guéri de 2 à 3). En outre, ce système a l'avantage d'être moins mortel (il y a déjà suffisamment de dangers dans cet univers pour ne pas en rajouter avec des maladies encore plus mortelles que la normale). Dans un souci de respect de la VO, j'ai laissé telle quelle la version originale, à chacun de choisir le système qui lui conviendra le mieux.

Contracter une maladie

Si un personnage est mis en contact d'une manière ou d'une autre avec l'un des vecteurs de transmission d'une maladie (blessure, contact avec un individu infecté ou absorption de nourriture avariée par exemple), il doit effectuer un jet de Vigueur dont le DD est égal à la Virulence de la maladie. En cas de

succès, son système immunitaire est parvenu à repousser l'infection. Dans le cas contraire, il est infecté et subit les *Effets de la maladie* (qui évoluent selon le Stade atteint par celle-ci). À partir de ce moment, il doit effectuer un jet de Vigueur par jour pour contrer les effets de la maladie. S'il échoue, le personnage continue de subir les *Effets de la maladie*. S'il réussit, il ne subit aucun effet supplémentaire pour la journée.

S'il réussit consécutivement trois fois son jet de Vigueur (3 jours d'affilée), les défenses immunitaires du personnage viennent à bout de la maladie et la maladie entre en phase de rémission.

La compétence Premiers Secours peut aider à soulager le malade, voire l'aider à guérir. Chaque fois que le malade doit effectuer un jet de Vigueur pour lutter contre la maladie (chaque jour), le soigneur peut effectuer un test de Premiers Secours (avec un DD égal à la Virulence de la maladie). Le malade choisit alors quel résultat il souhaite garder (son propre jet de Vigueur ou le test de Premiers Secours de son soigneur). Pour pouvoir bénéficier de cette aide, le malade doit avoir reçu les soins prodigués par le soigneur et avoir passé les 8 dernières heures à se reposer.

Néanmoins, même guéri, le personnage peut garder des séquelles temporaires et/ou définitives de cette maladie. Il doit effectuer un jet de Vigueur contre un DD égal à la moitié de la Virulence de la maladie (arrondi à l'inférieur). En cas d'échec, il subit les séquelles indiquées. En cas de réussite, il est néanmoins *Fatigué* (voir ci-dessous) jusqu'à ce qu'il puisse prendre 8 heures de repos complet.

Au terme de la durée indiquée pour le Stade II, la maladie entre en phase de rémission et le personnage commence à se remettre lentement tout seul. Il a survécu, mais il souffre néanmoins de toutes les séquelles indiquées sans possibilité d'effectuer de jet de Vigueur.

Description des maladies

- **Mode de Transmission :** indique la manière dont la maladie peut être contractée : Ingestion (eau et/ou nourriture), Inhalation (air ambiant), Contact (avec une personne infectée) ou Blessure (contact avec le sang, y compris les piqûres de puces/moustiques ou les morsures de vermines). La plupart des maladies pouvant être contractées par Inhalation le sont également par Ingestion.
- **Symptômes :** indique les symptômes visibles de la maladie sur la victime. Au MD de déterminer les effets éventuels que ses symptômes peuvent engendrer sur les actions du PJ infecté. Parmi les symptômes les plus courants, on trouve :
 - Pulmonaire (toux, poumons remplis de liquide, malaise de poitrine)
 - Diarrhée
 - Malaise (évanouissement, vertige, délire)
 - Fièvre (sensation de chaleur, de froid, sueurs)

- Nausée/Vomissement
- Douleurs (poitrine, tête, abdomen, cou, articulations,...)
- Cutané (lésions, éruptions cutanées, bubons, ulcérations,...)
- Gonflements (amygdales, ganglions, glandes)
- Autres (transpiration excessive, hémorragie ou crachats sanglants, par exemple)
- **Diagnostic** : indique le DD du test de Premiers Secours pour identifier correctement la maladie à la fin de chaque stade de progression (Incubation, Stade I, Stade II).
- **Erreur de Diagnostic** : indique les maladies avec lesquelles un personnage peut confondre les symptômes en cas d'échec au test d'identification de la maladie.
- **Progression** : indique la durée de la période d'Incubation, ainsi que celles des Stades I et II (la fin du Stade II indique également la fin de la maladie et le début de la phase de rémission).
- **Virulence** : indique le DD du jet de Vigueur de la personne infectée, ainsi que le DD du jet de Premiers Secours pour aider à soigner le malade.
- **Effet** : indique les effets de la maladie aux Stades I et II (il n'y a généralement pas d'effet ressenti au cours de la période d'Incubation). En plus des pertes temporaires indiquées, le personnage peut également souffrir de l'un des états préjudiciables suivants :
 - *Fiévreux* (malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde, et aux tests de compétences et de caractéristiques)
 - *Nauséux* (limité à une action de mouvement par round, ne peut ni attaquer, ni lancer le moindre sort).
- **Séquelles** : indique les séquelles potentielles, temporaires et/ou définitives, qui découlent de la maladie, en cas d'échec au jet de Vigueur contre un DD égal à la moitié de la Virulence de la maladie (arrondi à l'inférieur). Même en cas de réussite, le malade ainsi rétabli reste néanmoins *Fatigué* jusqu'à ce qu'il ait pu prendre 8 heures de repos consécutives. Si le malade n'est pas soigné, ou ne parvient pas à résister à la maladie, et atteint le stade de la rémission (à l'issue du Stade II), il est guéri mais subit les séquelles indiquées sans possibilité de jet de sauvegarde. En plus des affaiblissements indiqués, le convalescent souffre généralement d'un état de fatigue préjudiciable :
 - *Fatigué* (incapacité de courir et de charger / malus de -2 en Force et en Dextérité / devient *épuisé* s'il fait quoi que ce soit de fatigant).
 - *Épuisé* (vitesse de déplacement réduite de moitié / malus de -6 en Force et en Dextérité).

Perte temporaires et conséquences :

- CON à 0 : le malade meurt
- FOR / DEX à 0 : le malade est paralysé, incapable de bouger
- SAG / INT / CHA à 0 : le malade est inconscient

Les maladies

Note du traducteur : je me suis inspiré et aidé de l'excellent **Recueil des Maladies** réalisé par Blue Ace pour Laelith et D&D3 (<http://aidedd.free.fr>). Merci à lui.

▪ Choléra

Maladie infectieuse intestinale entraînant diarrhées et vomissements, et pouvant entraîner la mort par arrêt cardiaque des suites de la déshydratation ou de la fatigue.

Mode de Transmission : Contact ou Ingestion (Nourriture/Eau)

Symptômes : douleurs abdominales, fièvre, diarrhées et vomissements

Diagnostic : DD 15

Erreur de Diagnostic : Dysenterie, Intoxication alimentaire

Progression : Incubation [1d4+2 jours] / Stade I [1d4 jours] / Stade II [1d6 jours]

Virulence : DD 16

Effets : - **Stade I** : 1d6 FOR et *Fiévreux*
- **Stade II** : 2d3 CON et *Nauséux*

Séquelles : Perte permanente 1 CON / *Épuisé* pendant 2d4 jours, puis *Fatigué* pendant 2d8 jours

▪ Dysenterie

Maladie infectieuse parasitaire provoquée par l'insalubrité et exacerbée par la chaleur.

Mode de Transmission : Ingestion (Nourriture/Eau)

Symptômes : douleurs abdominales violentes, diarrhées sanglantes

Diagnostic : DD 14

Erreur de Diagnostic : Choléra

Progression : Incubation [1d3 jours] / Stade I [1d3 jours] / Stade II [1d6 jours]

Virulence : DD 12

Effets : - **Stade I** : 1d4 FOR et *Fiévreux*
- **Stade II** : 1d4 CON et *Nauséux*

Séquelles : *Épuisé* pendant 1d4 jours, puis *Fatigué* pendant 1d6 jours

▪ Fièvre Typhoïde

Maladie infectieuse dont les germes se trouvent dans l'eau, le lait ou la nourriture souillés.

Mode de Transmission : Ingestion (Nourriture/Eau)

Symptômes : fièvre, douleurs, toux, nausées

Diagnostic : DD 18

Erreur de Diagnostic : Pneumonie, Peste

Progression : Incubation [2d8+5 jours] / Stade I [1d6 jours] / Stade II [3d6 jours]

Virulence : DD 20

Effets : - **Stade I** : 1d3 FOR
- **Stade II** : 1d2 CON et *Nauséux*

Séquelles : *Épuisé* pendant 2d4 jours, puis *Fatigué* pendant 2d6 jours / 20% de chances que l'infection se transforme en Pneumonie (cf. ci-dessous)

▪ Hépatite

Maladie infectieuse transmise par des aliments ou des objets contaminés.

Mode de Transmission : Ingestion (Nourriture/Eau)

Symptômes : fièvre, douleurs dans tout le corps, nausées

Diagnostic : DD 16

Erreur de Diagnostic : Fièvre Typhoïde

Progression : Incubation [1d20+10 jours] / Stade I [1d3 jours] / Stade II [1d8 jours]

Virulence : DD 16

Effets : - **Stade I :** 1 FOR et *Fiévreux*

- **Stade II :** 1d2 FOR et *Fiévreux*

Séquelles : *Épuisé* pendant 1d10 jours, puis *Fatigué* pendant 3d6 jours

▪ Intoxication Alimentaire

Maladie liée à la contamination des aliments suite souvent à une mauvaise conservation.

Mode de Transmission : Ingestion (Nourriture)

Symptômes : vives douleurs abdominales et crampes, légère fièvre, nausées

Diagnostic : DD 12

Erreur de Diagnostic : Choléra, Fièvre Typhoïde

Progression : Incubation [1 jour] / Stade I [1d2 jour] / Stade II [1d3 jours]

Virulence : DD 12

Effets : - **Stade I :** 1d3 FOR et *Fiévreux*

- **Stade II :** 1d3 CON et *Nauséux*

Séquelles : *Fatigué* pendant 1d6 jours

▪ Peste

Maladie infectieuse contagieuse transmise à l'homme et aux rongeurs généralement par les puces.

Mode de Transmission : Blessure (piqûres de puces).

Symptômes : fièvre, frissons, maux de tête, douleurs articulaires, ganglions, voire nausées

Diagnostic : DD 15

Erreur de Diagnostic : Hépatite, Fièvre typhoïde

Progression : Incubation [1d6+1 jours] / Stade I [1d4 jours] / Stade II [2d4 jours]

Virulence : DD 18

Effets : - **Stade I :** 1d3 FOR / 1d4 DEX et *Fiévreux*

- **Stade II :** 1d4 FOR / 1d6 CON/ 1d2 CHA et *Nauséux*

Séquelles : Perte permanente 1 CHA et 1 FOR / *Épuisé* pendant 2d4 jours, puis *Fatigué* pendant 3d8 jours

▪ Pneumonie

Infection aiguë des voies respiratoires et des poumons, qui se produit souvent en hiver ou suite à une Fièvre Typhoïde mal soignée.

Mode de Transmission : Inhalation / Ingestion (suite à une Fièvre Typhoïde)

Symptômes : fièvre, toux sanglante, poumons remplis de liquide, douleurs de poitrine

Diagnostic : DD 14

Erreur de Diagnostic : Peste, Fièvre Typhoïde

Progression : Incubation [1d6 jours] / Stade I [1d6 jours] / Stade II [2d6 jours]

Virulence : DD 14

Effets : - **Stade I :** 1d3 FOR et *Fiévreux*

- **Stade II :** 1d3 CON et *Fiévreux*

Séquelles : *Fatigué* pendant 2d4 jours

▪ Rage

Infection aiguë du système nerveux central.

Mode de Transmission : Blessure (morsure animale)

Symptômes : fièvre, mal de gorge ; puis douleurs vives, salivation et transpiration

Diagnostic : DD 15

Erreur de Diagnostic : Peste

Progression : Incubation [1d3 semaines] / Stade I [1d4 jours] / Stade II [1d6+2 jours]

Virulence : DD 22

Effets : - **Stade I :** 1d2 SAG / 1d2 CON et *Fiévreux*

- **Stade II :** 1d4 SAG / 1d4 CON et *Fiévreux*

Séquelles : Perte permanente 1 SAG / *Épuisé* pendant 2d4 jours, puis *Fatigué* pendant 2d8 jours

▪ Typhus

Aussi appelée Fièvre putride ou Fièvre des navires, cette maladie infectieuse est transmise par certains poux.

Mode de Transmission : Blessure/Contact (piqûre de poux)

Symptômes : forte fièvre, douleurs musculaires et articulaires, maux de tête, éruption cutanée

Diagnostic : DD 16

Erreur de Diagnostic : Peste

Progression : Incubation [1d8+2 jours] / Stade I [1d6+1 jours] / Stade II [2d6 jours]

Virulence : DD 15

Effets : - **Stade I :** 1d2 FOR / 1d2 DEX et *Fiévreux*

- **Stade II :** 1d4 CON / 1 SAG et *Fiévreux*

Séquelles : Perte permanente 1 CON / *Épuisé* pendant 1d4 jours, puis *Fatigué* pendant 2d4 jours

▪ Variole (petite vérole)

Maladie infectieuse très contagieuse caractérisée par l'apparition de pustules sur tout le corps.

Mode de Transmission : Inhalation / Contact

Symptômes : forte fièvre, douleurs dans tout le corps, nausées, pustules sur tout le corps

Diagnostic : DD 15

Erreur de Diagnostic : Typhus, Peste

Progression : Incubation [2d6+2 jours] / Stade I [1d3+1 jours] / Stade II [2d6+2 jours]

Virulence : DD 16

Effets : - **Stade I :** 1d2 FOR / 1d2 CON et *Fiévreux*

- **Stade II :** 1d3 CON / 1d3 CON / 1d2 CHA et *Fiévreux*

Séquelles : Perte permanente 1d2 CHA (cicatrices des pustules) / *Épuisé* pendant 1d4 jours, puis *Fatigué* pendant 2d4 jours

Chapitre 5

Campagnes dans Midnight

Ce chapitre propose une multitude de conseils, d'informations et d'idées pour les nouveaux MD de Midnight, ainsi qu'une chronologie détaillée des grands événements ayant marqué l'histoire de Midnight.

Chroniques de Midnight

Temps anciens. L'année du vent devin

Xircxi, Patriarche des Dragons, offre une couronne d'écailles à Suthail Aman, Grande dame des Elthedars. Ce présent est une marque de divinité suprême et le plus grand honneur qui soit.

Temps anciens (L'année sous le ciel noir)

Erum Pel, le chef de la tribu Aru, s'enfonce, avec sa suite dans la Grande Forêt. Les esprits de la forêt se jouent des démons qui les poursuivent, et les immondes créatures finissent par se consumer dans leur folie.

Temps anciens (L'année avant la pluie)

Naissance de Shaduil. Il deviendra le premier des Grands rois et établira la monarchie elfique en Erethor. Aradil, connue plus tard sous le nom de Reine sorcière, sera la plus grande souveraine de cette lignée.

Temps anciens (L'année de la pierre glacée)

Padul du clan Modrul est le premier nain dans l'histoire à tuer un orque. Son exploit ne sera jamais rapporté car, quelques instants plus tard, lui et son groupe de mineurs sont massacrés par le reste de la troupe de l'orque mort.

Temps anciens (L'année de l'eau lointaine)

Le dernier de la race des dragons est né comme l'avait prédit la prophétesse Kirinhi dans ses fables de *l'oeil du lézard*

Temps anciens (L'année derrière la lune rouge)

La vallée des larmes se forme dans le grand Nord d'Eredane alors qu'Izrador s'agite et que des tremblements de terre continuels dévastent la région pendant plus d'une décennie.

Premier Âge

An 1, Premier âge (Année de la Reine)

Aradil, la Reine sorcière, est couronnée monarque de tous les elfes.

An 2101, premier âge

Poedren, de la tribu Urthec, devient le premier Halfelin nomade à étudier la magie sous la tutelle des elfes d'Erethor.

An 3893, premier âge

Ressial le devin, moine de l'ordre de la vérité, dévoile une prophétie à Aradil. Cette dernière parle d'une armée démoniaque venant du nord qui se répandra à travers tout le continent. Izrador est cité comme étant la source du mal.

An 3951, premier âge

Les premiers Dorns accostent sur les rivages du sud d'Eredane.

An 4151, premier âge

Durgen le noir tue son frère aîné en combat singulier et hérite du nom de Durgen le sanglant. Ce surnom lui est donné par le roi du clan Orin, grand protecteur des Maisons Dorns.

An 4393, premier âge

Les premières rumeurs évoquant les Affamés atteignent la cour de la Reine sorcière en Erethor.

An 4397, premier âge

Les hordes de mort-vivants en provenance des champs de bataille Dorns deviennent un épouvantable fléau

depuis qu'ils ont appris à se dissimuler et à se déplacer sous les eaux côtières de la mer d'Ebène, profitant de la nuit pour semer la terreur dans les villages côtiers.

An 4410, premier âge

Les nombreux émissaires de la Reine Sorcière finissent d'établir les traités de paix avec les Rois Dorns. La guerre contre les Dorns prend fin.

An 4560, premier âge

Le traité des Douze Rois est signé, donnant naissance aux douze nations des Dorns. La mer d'Ebène est renommée la mer de Pellurie par les Dorns, en l'honneur de leur terre natale et de leur patrie perdue.

An 4705, premier âge

Izrador entre en contact pour la première fois avec Beirial le Traître dans le lointain monastère de Bandilrin.

An 4728, premier âge

Naissance de l'Ordre de l'Ombre tandis qu'Izrador achève de corrompre le monastère de Bandilrin.

An 4975, premier âge

Sedrig le rusé, l'un des rois Dorn, fonde un monastère éclatant voué à la connaissance. Avec le temps, il deviendra l'académie des Érudits de Hautemuraille, le plus grand lieu de connaissance d'Eredane.

An 5133, premier âge

Une armée d'orques, de gobelins et d'autres horribles créatures déferlent des Montagnes Cornues dans le but de détruire les elfes d'Erethor. L'armée est dirigée par les légats d'Izrador, qui commandent également aux démons. La guerre prend fin la même année grâce à une alliance des forces humaines, naines et elfes qui défont les armées d'Izrador dans les plaines d'Eris Aman, au cours de ce qu'on appellera par la suite la Bataille des Trois Royaumes.

An 5133, premier âge

Le premier âge se termine.



Illustration de Tyler Walpole

Deuxième Âge

An 220, deuxième âge

Le roi Dorn de Hautemuraille signe avec les autres royaumes un pacte économique qui permet à Hautemuraille de devenir la capitale commerciale de la mer de Pellurie

An 230, deuxième âge

Les armées de l'Empire Sarcosien envahissent le sud d'Eredane.

An 318, deuxième âge

Au cours de la bataille de Pethurin, les elfes utilisent leur magie pour assassiner les cinq généraux Sarcosiens dirigeant l'assaut sur Erethor. Les Sarcosiens signent un traité de paix avec les elfes.

An 811, deuxième âge

Le mariage entre Hedgreg le Jeune et la princesse Sarcosienne Ialla initie une nouvelle ère d'alliances, grâce à ce mariage royal, entre les Rois Dorns et la noblesse coloniale Sarcosienne.

An 835, deuxième âge

La Bataille des Couronnes Jumelles dans les plaines de Borderen marque le début des hostilités entre les envahisseurs Sarcosiens et les nations Dorns.

An 853, deuxième âge

La guerre Sarcosienne prend fin. Les Rois Dorns gardent leurs titres et leurs terres en échange de serments d'allégeance envers les Sarcosiens.

An 1062, deuxième âge

Les colons Sarcosiens déclenchent la guerre contre le Vieil Empire.

An 1112, deuxième âge

Les colons écrasent une armada du vieil Empire près de l'île de la Forteresse des Tempêtes. Le Vieil Empire capitule et abandonne ses revendications vis-à-vis d'Eredane.

An 1113, deuxième âge

Au conclave des Rois, le prince sarcosien Zefu Kari reconnaît la fidélité des Rois Dorns et fonde une nation humaine unifiée. Cette nouvelle nation prend le nom de Royaume d'Eren.

An 1115, deuxième âge

La princesse Sallia, sœur du Roi Kari d'Eren, épouse l'héritier de la maison Sedrig, Wendel le Sage

An 1123, deuxième âge

La ville fluviale de Port-Lointain est rebaptisée Alvedara, capitale du Royaume d'Eren, et la construction de la première des tours, de ce qu'on allait appeler par la suite les Tours Jumelles du pont du Kalif, commence.

An 1216, deuxième âge

La construction de la dernière des forteresses du Long Rempart dans les Marches du Nord s'achève. Au sein de toutes les nations, des soldats sont recrutés pour remplir les garnisons de tous ces nouveaux forts.

An 1920, deuxième âge

Les premières attaques le long du Long Rempart sont signalées, annonçant le début de la deuxième guerre contre Izrador.

An 1948, deuxième âge

Une fois de plus, les dragons emplissent les cieux d'Eredane. Une terrible bataille se déroule entre les dragons soumis à la volonté d'Izrador et ceux qui défendent les peuples d'Eredane. Les deux camps sont brisés à l'issue de ce combat titanesque, et la deuxième guerre touche à sa fin.

An 1948, deuxième âge

Le cœur du dragon Zardrix est apporté à Izrador après la terrible bataille du Long Rempart.

An 1949, deuxième âge

Le deuxième âge se termine

Troisième Âge

An 243, troisième âge

Les agents d'Aradil découvrent un groupe d'adorateurs elfes dévoués à Izrador opérant en Erethor. La Reine en personne s'occupe des traîtres et nul n'entendra plus jamais parler d'eux.

An 875, troisième âge

La corruption du premier des Seigneurs des Ténèbres commence. Izrador commence à murmurer de sombres choses dans l'esprit de Sulunael, un prêtre du Sorshef sarcosien, pendant ses méditations.

An 881, troisième âge

Sunulael emmène ses disciples dans un manoir à Cambrial, où ils fondent le premier Temple de l'Ombre des terres du Sud, et y érigent un *zordrafin corith*.

An 882, troisième âge

Jahzir Kamael reçoit le titre de Sessar et proclamé Général en chef de toutes les armées du Royaume d'Eren.

An 884, troisième âge

Le dragon Zardrix est ressuscité à l'aide de son cœur, arraché de sa poitrine à la fin du deuxième âge. Sa transformation achevée, elle devient le premier des Seigneurs des Ténèbres et préfigure les funestes maux qu'Izrador va bientôt relâcher sur Eredane.

An 886, troisième âge

Vildar Esben accède au trône de la maison Esben. Aujourd'hui encore, il règne sur Port Esben, maintenu en vie par la sombre magie d'Izrador, en échange de sa dévotion totale et de son serment de soumettre tous les hommes du nord à la volonté de l'Ombre.

An 890, troisième âge

Ardherin d'Erethor capture le démon Vard en chassant des esprits dans la Caraheen.

An 891, troisième âge

Hanté par des visions et séduit par un légat déguisé, Jahzir Kamael succombe à la volonté d'Izrador et prend la forme d'un Seigneur des Ténèbres.

An 893, troisième âge

Hedgreg le Dernier meurt au combat contre les forces d'un ancien frère Erenien ayant trahi les siens, le Seigneur des Ténèbres Jahzir. Il est le dernier des Grands Rois Dorns à se dresser contre L'Ombre.

An 895, troisième âge

Gregon Chander trahit les Dorns et scelle son alliance avec l'Ombre en assassinant toute la lignée royale de la maison Davin.

An 895, troisième âge

Ardherin est piégé par le Démon Vard et amené auprès d'Izrador, où il subit les horribles transformations pour devenir un Seigneur des ténèbres.

An 897, troisième âge

Menés par les Seigneurs des ténèbres, les armées de l'Ombre se répandent à nouveau depuis le Nord, débutant la troisième guerre contre Izrador.

An 897, troisième âge

La Dernière Bataille, nom que les érudits elfes lui donnent désormais, se déroule sur les côtes méridionales de la mer de Pellurie.

An 898, troisième âge

Les forces d'Izrador atteignent le sud du continent, marquant la chute du Royaume d'Eren. La guerre est perdue.

An 898, troisième âge

Le troisième âge se termine

Dernier Âge

An 3, dernier âge

La tour de Theros Obsidia est érigée en un seul jour à l'aide des prières combinées d'une centaine de légats.

An 16, dernier âge

La construction des structures et tunnels annexes à Theros Obsidia est terminée.

An 92, dernier âge

Les dernières pluies tombent sur Erethor. La rumeur prétend que l'eau de pluie a viré au noir avant que les nuages ne se dispersent.

An 99, dernier âge

De nos jours.

Sources

Histoires du vieil Empire

Les terres d'Aryth, par Ilsrid de Hautemuraille

Le Livre des Sahi

La Mémoire du Mythe Sacré, par Parial

Prophéties du Dernier Âge, par Vesra Anu

Les Origines des Fées et Autres Créatures, par Sunulael du clergé Sahi



1d20 manières de lancer une campagne

1 – Esclaves à Mont d'Acier

Les PJ ont tous été faits prisonniers par les sbires de l'Ombre du Nord et envoyés à Mont d'Acier pour servir d'esclaves dans les mines. Sur la route de Mont d'Acier, ils se réveillent un matin pour trouver toute la garde orque massacrée et le légat devenu fou qui baragouine des choses incohérentes.

Pas le temps de savoir ce qui s'est réellement passé, c'est l'occasion de fuir. Quelle que soit la chose qui a tué les orques et rendu fou le légat, elle peut revenir à tout moment.

2 – Amis des dragons

Les PJ sont réunis par un dragon, qui s'est endormi avant la bataille finale et qui s'est réveillé pour trouver le monde sous le joug de l'Ombre du Nord. Il a réuni ces personnes ensemble afin de recueillir des informations et déterminer comment utiliser au mieux les formidables ressources des Dragons. Ils peuvent se croire différents des autres groupes, mais aux yeux du dragon, ils ne constituent rien de plus qu'un troupeau de mortels à deux pattes.

3 – Élu d'un Objet de Concordance

Au cœur d'une forteresse abandonnée du Long Rempart se trouvent plusieurs objets de concordance qui appellent les PJ. Un objet par membre du groupe. Ces objets de concordance ont tous une histoire et une motivation propres. Chaque joueur crée son personnage ainsi qu'une ébauche de l'objet de concordance auquel il est lié, laissant le sale boulot au MD pour les intégrer dans sa campagne. Le groupe fait connaissance sur la route qui le mène à la

forteresse, chacun ayant conscience que les autres sont guidés par la même quête d'un objet apparenté au leur.

4 – Des gens ordinaires poussés à bout

Jusqu'alors, tous les PJ courbaient l'échine, se tenaient à l'écart des combats, tentant juste de survivre. Mais quelque chose s'est produit. Ils ont rencontré un héros, un traître ou un enfant. Ils ont trouvé une raison valable de vivre, une cause pour laquelle mourir ou combattre. Le même jour, ils ont entendu parler de la crucifixion d'un vieil homme coupable d'avoir gravé des runes dans la terre pour les apprendre à un enfant.

En ce jour, les PJ sont décidés devenir des héros, et font route vers l'arbre sur lequel l'homme a été cloué.

La création des personnages devrait inclure cet élément qui a transformé ces hommes soumis et terrifiés par l'Ombre en héros.

5 – Vengeance au Nord

Une troupe orque a tout ravagé sur son trajet vers le Nord. On dit qu'ils auraient trouvé un artefact de l'Ombre si puissant qu'il a éveillé en eux une soif de sang inextinguible, qui a effrayée même les légats et leurs frères orques. Tout ce que les PJ chérissaient a été détruit par cette troupe.

Les PJ se rencontrent sur le chemin qui les mène au Nord, sur la piste de la troupe enragée, aux portes du Royaume d'Izrador.

6 – Les enfants de la Jungle

Il y a une cinquantaine d'années, un groupe hétéroclite se réfugia dans la Jungle d'Aruun, afin de mener une vie meilleure, loin de l'emprise d'Izrador. Tout le groupe fut décimé par les Démon et les créatures qui hantaient la jungle. Seuls leurs enfants furent épargnés.

Une chose étrange se produisit alors. Les Démon et les créatures de la jungle décidèrent, d'un commun accord, d'élever les enfants. Le groupe de PJ est constitué de ces enfants, tous élevés par diverses factions inhumaines au cœur de la jungle. Certaines créatures ont essayé de les élever en fonction de leur origine, tandis que d'autres les ont élevés comme l'un des leurs. Certains enfants furent guidés par les tristes fantômes de leurs parents, tandis que d'autres n'ont connu que la loi de la jungle.

7 - L'ombre de la Tour Noire

Vous avez été élevé et formé à Theros Obsidia, l'académie des légats de l'Ombre. Votre ami d'enfance est un légat, sur le point d'être envoyé quelque part en Eredane. Vous devez l'aider à choisir l'Armée Orque dans laquelle il sera affecté, et vous rendre ensuite dans la ville où il sera stationné. En dépit de votre

enfance passée sous la férule des instructeurs de l'Ombre, votre cœur brûle de lutter contre Izrador. Combien de temps pourrez-vous encore simuler ?

8 – Un paisible village

Le légat de votre vallée est un homme bon et le Chef de Guerre Orque est satisfait tant que ses hommes reçoivent leur part. Le légat parle de l'Ombre du Nord aux enfants, cherchant à amener un peu de paix dans un monde épouvantable. Tout le monde sait que votre légat est une exception, tout le monde sait combien vous êtes chanceux.

Au cours de la dernière nuit, le Chef de Guerre Orque a été tué par des insurgés. Maintenant, un détachement orque va venir dans votre ville pour enquêter. Il est temps d'agir, la paix est terminée dans cette vallée.

9 – Le peuple serpent

Autrefois, il existait une autre déité dont la ruse et la malignité pouvaient même rivaliser avec Izrador. Son nom a depuis longtemps été oublié, effacé des mémoires par l'Éclipse et la chute d'Izrador. Cependant, au fin fond de la jungle, vous vous souvenez de ses sombres rites. Les Yuan-Ti vont envoyer une délégation à Izrador, pour lui offrir les services des Armées Démoniaques de l'Aruun. En retour, l'Ombre au Nord percera le Voile afin de permettre à leur Sombre Déesse de revenir sur Aryth.

10 – Insurgés sanguinaires

Vous êtes les rois et les reines des Animaux Sanguinaires. Vous vous réunissez pour la première fois ensemble depuis un siècle, afin de décider de la conduite à tenir pour lutter contre l'Ombre. La Reine Sorcière se terre dans sa forêt depuis trop longtemps maintenant, et il est temps quitter son commandement et de laisser la nature suivre son cours.

11 – Le 5^{ème} Berceau de Pouvoir

Les Berceaux de Pouvoirs sont des endroits très puissants. Les quatre plus puissants d'entre eux sont liés aux quatre éléments primaires, et disposent de leur propre gardien, lié au Berceau de Pouvoir, et qui ne peut le quitter. Ils vous ont tous réunis, chacun d'entre vous lié à un élément, dans l'unique but de trouver le cinquième et le plus grand de ces Berceaux de Pouvoir, qui a été perdu depuis l'Éclipse.

12 – La Vallée du Démon

Votre vallée est dominée par un Démon, invoqué en des temps anciens, et bloqué sur Eredane depuis l'Éclipse. Grâce à de sombres manigances et d'habiles tractations, il est parvenu à tenir l'Ombre à l'écart, en lui offrant son engeance Démoniaque pour alimenter

ses Fosses de Reproduction. Tout ce que ce Démon bienveillant demande en échange, c'est de passer la première nuit avec les jeunes épouses la nuit suivant leur mariage. Sa sombre semence s'est répandue à travers toute la vallée.

Demain votre sœur se marie et elle ne permettra à aucun démon de la toucher.

13 – Esclaves de maison

Vous êtes tous des esclaves de maison « au service » d'un Légat de l'Ombre solitaire, autorisé à vivre en marge de ses condisciples jusqu'à la fin de ses jours en raison du courage dont il a fait preuve au cours de la Dernière Bataille. Ses connaissances et son savoir sont immenses, et il répond bien souvent à des missives apportées par des messagers Astirax, envoyées par des légats à travers tout Eredane. La nuit dernière, il est mort dans son lit.

14 – Réincarnation

Avant que les Seigneurs des Ténèbres ne tombent sous la coupe de l'Ombre, d'autres héros résistèrent aux hordes du Nord. Orghlaith la prophétesse, Kelrim le Pieux, Hecatae Ombredansante, Jack Giantbane, une douzaine, une centaine d'autres endossèrent la cape d'aventuriers et combattirent les sombres envahisseurs. Les héros de ce type peuvent survivre à la mort et au passage du temps ; certains pensent que leur âme immortelle se réincarne encore et encore au fil du temps, ou que leur archétype est profondément enraciné dans le subconscient des mortels.

Les PJ marchent dans les pas de ces héros. Le destin a fait d'eux ses champions, qu'ils en soient conscients ou non.

15 – Dernier espoir

Pendant des années, votre village est resté sauf, trop isolé pour être repéré ou trop petit pour attirer l'attention. Pendant longtemps, le monde ne vous pas semblé si terrible que ça après tout. Chaque jour qui passait ressemblait au précédent, sans qu'il ne se passe quoi que ce soit. C'était avant qu'ils n'arrivent, armés de fer et de feu, ils massacrèrent vos amis, votre famille, tout ceux avec qui vous aviez grandi, tuant les vieux, les infirmes, tandis que les plus jeunes étaient jetés en pâture à leurs infâmes créatures pour être dévorés. Les autres furent enchaînés et traînés dans la nuit, tandis qu'on vous laissait pour mort, gravement blessés.

Aujourd'hui, tout ce qu'il vous reste, ce sont les cicatrices qui marquent vos chairs et les cauchemars de cette nuit qui vous hantent et qui alimentent votre ardent désir de libérer ou de venger les malheureux survivants de votre village, emmenés de force au cœur de la nuit, quel que soit leur destin.

16 – L'appel

Durant toute votre jeunesse, vous vous êtes senti différent, comme si vous étiez supposé faire quelque chose ou être quelque part ailleurs. Même si vous êtes toujours parvenu à contenir cette sensation, elle n'a jamais cessé de vous tarauder.

Au fur et à mesure que le temps passait, cette sensation se fit plus pressante, plus urgente jusqu'à ce que finalement, à votre dix-huitième anniversaire, vous ne puissiez plus la contenir. Vous avez alors emporté les maigres provisions que vous pouviez trouver, et avez pris la route vers l'inconnu.

Durant des jours entiers, vous avez voyagé, guidé uniquement par cette sensation qui vous brûlait la poitrine et vous poussait en avant, vous conduisant vers ce que le destin vous avais réservé.

Au cours d'une nuit particulièrement orageuse, vous parvenez finalement au pied d'une colline escarpée au sommet de laquelle se dressent quelques vieilles ruines illuminées par la lueur intermittente des éclairs qui zèbrent le ciel. Lentement, vous escaladez les rochers et gravissez la colline. Vous traversez ensuite avec prudence les ruines d'une tour oubliée depuis bien longtemps pour déboucher finalement dans une cour à ciel ouvert éclairée par une douce lueur vacillante aux tons bleutés. Tandis que vous vous approchez un peu plus près, vous pouvez voir une unique flamme bleutée danser au centre de la cour, illuminant les visages de plusieurs autres étrangers qui la fixent tous avec étonnement, apparemment attiré ici de la même façon que vous.

17 – Pions du destin

Au sein des armées de l'Ombre, une myriade de puissantes factions manigancent afin d'accroître leur pouvoir et humilier ou affaiblir leurs rivaux. On dit que ceux qui tirent les ficelles de ces machinations sont parmi les plus puissants, probablement les Seigneurs des Ténèbres eux-mêmes. Le groupe de PJ a été protégé par un mystérieux bienfaiteur, qui les a aidé à s'entraîner et leur a fourni leur équipement de base. Le groupe a également obtenu de précieuses informations sur la localisation des forces de l'Ombre, et sur les chargements clés de ravitaillement et d'esclaves.

Quelqu'un essaye d'aider le groupe et dispose de nombreuses informations. Le but de ce jeu pervers, c'est de savoir comment utiliser ces informations au mieux, et surtout savoir quand quitter la partie avant que le groupe ne soit aussi sacrifié sur l'autel de ce jeu de dupes.

18 – L'héritage caché

La maison Sedrig est censée avoir été détruite lors de la bataille de Hautemuraille. Sans chef et sans espoir, les Dorns qui vivent à l'ombre de la tour noire souffrent. Si la maison Sedrig avait survécue, elle

donnerait au peuple le chef dont il a besoin pour résister. Mais la maison Sedrig n'est pas morte, elle s'est assurée que sa lignée puisse survivre. Dans les veines de l'un des membres de votre groupe, coule le sang de la maison Sedrig, et il est vital de protéger cet héritier. Si l'Ombre apprend son existence, vous serez pourchassés sans relâche. Pourra-t-il survivre et rendre l'espoir au peuple de Hautemuraille ?

19 – Le retour des anciennes fées.

Au plus profond des Kaladrines, l'absorption par Izrador de l'énergie magique d'Aryth a réveillé les dernières anciennes fées en sommeil. Elles ont constaté les terribles ravages causés par Izrador, mais se sont aussi rendu compte qu'elles ne peuvent lutter contre Izrador seules. Le secret est primordial, elles ne peuvent prendre le risque d'être repérées par Izrador, ou celui-ci mettrait tout en œuvre pour les trouver et les détruire.

Il leur faut trouver des agents pour faire le travail à leur place et reconstruire les forces indispensables pour arrêter le Sombre Dieu. Le groupe de PJ est parfait pour cette tâche.

20 – Par le feu

Quand les braises de votre village ont fini par s'éteindre, vous vous réveillez, le corps complètement endolori. Tout autour de vous ne règne désormais plus que la mort et la désolation. Les corps de vos amis et de votre famille pendent aux gibets, sont cloués au sol ou gisent là où ils ont été abattus.

Quelques-uns, une partie d'un groupe d'étrangers qui venaient juste d'arriver la nuit dernière et que vous connaissiez un peu, semblent en vie et bougent dans la cendre. Ces étrangers pourraient-ils être responsables, d'une manière ou d'une autre, de tout cela ?



Conseils au MD

Quel est le postulat de départ ?

Dans un monde où la principale menace est un dieu du mal, il est facile d'imaginer que les PJ puissent perdre tout espoir. Le livre de base de Midnight précise clairement que la défaite d'Izrador ne devrait jamais constituer un but réaliste en soi. En gardant cela à l'esprit, il reste encore de grandes choses à faire pour des héros. Le monde d'Eredane recèle toujours de nombreuses opportunités d'aventures.

L'unique espoir des gens du peuple est de vivre leur vie du mieux qu'ils le peuvent, sans se faire remarquer par le regard maléfique de l'Ombre. Le but premier des héros devrait être d'aider les gens à atteindre ce but. Défaire Izrador est peut-être une tâche impossible, mais il reste toutefois beaucoup de

choses à faire pour rendre le monde un peu moins oppressant.

Et après tout, qui a dit qu'Izrador était invincible ? C'est votre jeu après tout. La défaite d'Izrador, ou même celle de l'un des Seigneurs des Ténèbres, ne devrait pas être prise à la légère. Si ce but ultime constitue le thème central de votre quête, il est recommandé que ce soit le cas dès le début. La défaite d'un adversaire d'une telle puissance devrait être l'aboutissement d'une longue, très longue, campagne, amenant probablement les personnages du 1^{er} au 20^{ème} niveau. Peut-être même qu'une tâche de cette ampleur nécessite des héros ayant atteint le niveau épique.

D'où viennent les Voies Héroïques ?

Pourquoi certains individus sont nés différents des autres ? Il existe autant de réponses à cette question que de Voies Héroïques. Ce don peut être héréditaire, légué par un ancêtre et endormi jusqu'alors. Il peut résulter d'une expérimentation magique, ou d'une soudaine exposition à des forces supérieures hors de portée du personnage.

Une autre réponse serait que les Voies Héroïques n'ont qu'une seule et unique explication, liée à un même événement ou à une même entité. Les Voies Héroïques pourraient être une forme de bénédiction divine, lancée avant que l'Éclipse ne s'abatte sur Aryth. Quelques rares individus, apparemment choisis au hasard, sont nés avec un don spécial, un don qui les contraint à accomplir de grands actes héroïques en l'honneur des dieux oubliés. Les Dieux sont peut-être partis, mais leurs champions sont toujours là.

Quel que soit l'origine des Voies Héroïques, les MD sont encouragés à mettre en avant le caractère unique de celles-ci. Deux joueurs ne devraient pas avoir la même Voie Héroïque, et ainsi votre personnage pourrait bien être le seul Mystique ou Sang de géant sur tout Aryth.

Incarnier le Mal

Le mal existe dans le monde réel, mais pas de la même façon que sur Aryth. Ceux qui vénèrent Izrador sont malveillants à un point qu'il est difficile d'imaginer. Non seulement leurs actes les plus méprisables sont tolérés, mais ils sont encouragés et valorisés par l'entité la plus puissante qui soit. Les actes les plus vils ne sont pas punis, mais récompensés au contraire.

Les MD devraient se demander à quoi peut ressembler et penser une personne qui vénère l'essence même du mal ? Cette personne verrait probablement la bonté et l'amour comme une marque de faiblesse qui devrait être éradiquée et détruite. Et en agissant de la sorte, elle recevrait en outre les félicitations et l'admiration de ses pairs. Ses désirs les plus sombres et les plus atroces seraient encouragés.

Un légat pourrait massacrer une centaine de nouveaux-nés juste pour bénéficier d'une petite faveur que son sombre seigneur pourrait lui accorder en retour.

Izrador et ses sbires considèrent le mal, la souffrance et l'horreur, puisés aux confins les plus extrêmes de la dépravation humaine, comme la meilleure chose qui soit. Les MD devraient saisir toutes les opportunités qui leur sont offertes pour faire ressentir cet état de fait à leurs joueurs afin de leur communiquer l'ambiance et la thématique particulière de Midnight.

Le monde vous haït

Le monde même où vivent les PJ peut être leur pire ennemi, et les MD sont encouragés à le jouer de cette manière. Le simple fait de se rendre d'une ville à l'autre peut s'avérer mortel, si la faim et la météo se liguent contre les soi-disant héros. Et même s'ils parviennent jusqu'à la ville suivante, seront-ils pour autant les bienvenus ? Ou les villageois se ligueraient-ils ensemble pour chasser les PJ, par crainte des ennuis que ces derniers pourraient amener avec eux ?

Même ceux qui ne vénèrent pas l'Ombre, la craignent. Pourquoi le forgeron prendrait-il le risque de forger une arme, sachant qu'il risque sa vie et probablement celles de toute sa famille ? Pourquoi l'aubergiste prendrait le risque de voir son gagne-pain réduit en cendres en hébergeant un elfe ? Pourquoi un capitaine risquerait-il son maigre navire en transportant des fugitifs connus et recherchés par l'Ombre ?

Bien que quelques personnes tentent de lutter contre l'Ombre, la plupart sont résignés. Ils espèrent juste vivre et mourir en paix, sans se faire remarquer. Les héros ne sont source que d'ennuis, qu'ils le veuillent ou non. Même si la majorité des gens sont favorables à la résistance, peu d'entre eux sont prêts à risquer leur vie pour l'aider.

Même les choses les plus banales se révéleront souvent de véritables défis pour les personnages dans une campagne de Midnight. Les personnages ont besoin de vivres, mais comment s'en procurer ? S'ils sont recherchés par l'Ombre, le simple fait de pénétrer dans une auberge peut signer leur arrêt de mort. Alors que faire ? Chasser ? Oui, mais avec quoi ? L'un des personnages est-il assez chanceux pour posséder un arc de bonne qualité ? Sera-t-il prêt à utiliser l'une de ses précieuses flèches ?

Autant de questions qui ne se poseraient pas dans d'autres cadres de campagne, et qui font tout le sel de celui de Midnight.

Ne laissez jamais passer une occasion de rappeler aux PJ qui contrôle leur monde. L'influence d'Izrador est omniprésente. Des patrouilles orques qui arpentent les rues au froid glacial de l'air, il n'y a plus guère de refuge en ce monde à l'agonie.

Roleplay Vs Roll Play (Jouer un Rôle ou Jouer aux Dés...)

l'équipement et un refuge, et cette simple quête peut occuper sans peine une soirée de jeu, et constituer le thème d'un scénario.



Midnight est un cadre de campagne vraiment très dangereux. Recourir aux soins magiques est très risqué et également, si vous utilisez certaines des nouvelles règles proposées dans cet ouvrage, moins efficace que les soins traditionnels de D&D. Il y a peu d'endroits où se reposer, et chaque coin de rue que vous franchissez peut signer la fin de votre carrière d'aventurier. Les armes s'émoussent, et les héros se fatiguent.

Alors comment les personnages peuvent-ils survivre ? En étant prudents. Le monde de Midnight nécessite une approche différente des autres mondes de D&D. Les MD devraient faire l'effort de proposer à leurs PJ des rencontres et des défis offrant diverses solutions alternatives pour les traverser ou les contourner. Les vieilles habitudes de D&D qui consistent à défoncer la porte pour tuer les monstres et récupérer leurs affaires ne fonctionnent pas aussi bien lorsque les rôles sont inversés. Dans Midnight, il y a plus de chances que ce soit les monstres qui enfoncent votre porte pour voler vos possessions.

Le simple fait de survivre en Eredane constitue déjà un véritable défi en soi, sans même que n'intervienne les créatures de l'Ombre ou les légats. En perpétuel mouvement, les héros doivent trouver de



Illustration de Mitch Cotie

Appendices

Le Mithral

Caractéristiques des armes & des armures forgées en mithral

Présent de Mère Lune au peuple nain, le mithral est un minéral aux propriétés exceptionnelles, aussi rare que difficile à travailler. Les armes et les armures forgées dans ce métal argenté sont incomparablement plus légères et plus solides que celles forgées en acier. Les nains gardent jalousement le secret de l'extraction et surtout de la forge de ce métal, ce qui rend ce type d'arme ou d'armure particulièrement rare et précieux.

Les armes, armures et boucliers en mithral sont toujours des *objets de maître*, et pèsent deux fois moins lourd que les objets métalliques du même type. Les objets qui ne sont pas principalement composés de mithral ne tirent aucun avantage à être fabriqués partiellement en mithral (une épée longue en mithral bénéficiera de ses avantages, mais pas une faux en mithral ; de même pour une rondache en bois renforcée de mithral qui n'en tirera aucun avantage).

Le mithral a 40 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 20.

Les armes, armures et boucliers en mithral ont un tiers de points de résistance (pr) en plus que leurs homologues en acier.

▪ Armures & Boucliers en mithral :

Le risque d'échec des sorts est réduit de 10%, le bonus de Dextérité maximal augmente de 2 et le malus d'armure aux tests est réduit de 3 (jusqu'à un minimum de 0, cette réduction comprenant celle acquise au titre d'armure/bouclier de maître).

En outre, les armures en mithral étant deux fois moins lourdes que la normale, elles sont considérées

comme faisant partie de la catégorie de poids d'un cran plus légère (hormis les armures légères, qui demeurent légères) pour déterminer les possibilités de déplacement qu'elles autorisent (par exemple, pour savoir si un barbare pourra utiliser sa faculté de déplacement accéléré ou non). Enfin, elles confèrent à leur porteur une Réduction des Dégâts (RD) en fonction du type d'armure :

- les **armures légères** confèrent à leur porteur une Réduction des Dégâts (RD) de 1/-
- les **armures intermédiaires** sont considérées comme des armures légères et confèrent à leur porteur une Réduction des Dégâts (RD) de 2/-
- les **armures lourdes** sont considérées comme des armures intermédiaires et confèrent à leur porteur une Réduction des Dégâts (RD) de 3/-

▪ Armes en mithral :

Les armes en mithral étant des armes de maître, elle bénéficient d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque, et pèsent deux fois moins lourd que leurs homologues en acier sans que cela change leur catégorie de taille (une arme légère en mithral demeure une arme légère, de même pour les armes à une ou deux mains).

Elles ont en outre la faculté d'ignorer jusqu'à 20 points de solidité lorsqu'elles sont utilisées pour détruire l'arme d'un adversaire ou pour briser un objet.



Midnight : Genèse d'un Héros

Détermination des Caractéristiques

- Lancer **4d6**, écarter le plus petit chiffre et additionner les 3 autres.
- Répéter la procédure **6 fois** de suite, et noter les résultats sur un brouillon.
- Il lui faut ensuite répartir les valeurs obtenues dans les 6 caractéristiques de son choix.
 - **Force (For)** Puissance physique et musculaire.
 - **Dextérité (Dex)** Agilité, réflexes et équilibre.
 - **Constitution (Con)** Santé et endurance.
 - **Intelligence (Int)** Capacité de raisonnement et d'apprentissage.
 - **Sagesse (Sag)** Volonté, bon sens, intuition et degré de perception.
 - **Charisme (Cha)** Beauté, magnétisme, force de persuasion et de caractère.

Table des Modificateurs de Caractéristiques

Valeur	Modificateur	Valeur	Modificateur	Valeur	Modificateur
1	-5	10-11	0	20-21	+5
2-3	-4	12-13	+1	22-23	+6
4-5	-3	14-15	+2	24-25	+7
6-7	-2	16-17	+3	26-27	+8
8-9	-1	18-19	+4	28-29	+9

Choix de la Race

Race	Ajustement des caractéristiques	Taille	VD	Région de prédilection	Classe de prédilection
Sang pur					
Elfes	Dex +2 / Con -2	M	9 m.	Forêt d'Erethor	—
- Caransil	—	—	—	<i>Caraheen</i>	Arcaniste
- Danisil	—	—	—	<i>Jungle d'Aruun</i>	Maraudeur
- Erunsil	—	—	—	<i>Veradeen</i>	Maraudeur
- Miransil	—	—	—	<i>Miraleen</i>	Arcaniste
Gnomes	Cha +4 / For -2	P	6 m.	Eren Central	Roublard
Halfelin	Dex +2 / For -2	P	6 m.	Eren Central (fermier) Eren Méridional (nomade)	<i>Spécial *</i>
Humains	—	M	9 m.	—	<i>Spécial *</i>
- Dorn	For +2 / Int -2	—	—	Terres du Nord	—
- Sarcosien	Cha +2 / Int +2 Sag -2	—	—	Environnement Urbain Eren Méridional (nomade)	—
- Erenien	+2 au choix -2 au choix	—	—	Eren Septentrional, Central ou Méridional	—
Nains	Con +2 / Cha -2	M	6 m.	—	—
- des Montagnes	—	—	—	Kaladrunes (souterrains)	Guerrier
- Kurguns	—	—	—	Kaladrunes (surface)	Barbare
Orques	For +4 Int -2 / Cha -2	M	9 m.	Marches du Nord	Barbare
Sang-mêlé					
Dwarrow	Cha +2	P	6 m.	Eren Central (gnomes) Kaladrunes (nains)	Roublard Guerrier
Dworg	For +2 / Con +2 Int -2 / Cha -2	M	9 m.	Montagnes Kaladrunes	Barbare
Elfelin	Dex +4 For -2 / Con -2	P	9 m.	Jungle d'Aruun (danisils) Eren Central (halfelins)	Maraudeur <i>Spécial *</i>

**Spécial* : la classe la plus élevée d'un tel personnage multiclassé n'est pas prise en compte pour déterminer s'il subit ou non des malus de points d'expérience.

Choix de la Classe de personnage

Classe	DV	Pts de compétence * (x 4 au Niveau 1)	Pts de Valeur	Bonus à l'attaque	Jets de Sauvegarde		
					Ref	Vig	Vol
Classes Traditionnelles							
Barbare	d12	4 + modificateur d'Int	3d4 x 10	Haut	Bas	Haut	Bas
Guerrier	d10	4 + modificateur d'Int	5d4 x 10	Haut	Bas	Haut	Bas
Roublard	d6	8 + modificateur d'Int	2d4 x 10	Bas	Haut	Bas	Bas
Classes spécifiques à Midnight							
Arcaniste	d6	4 + modificateur d'Int	2d4 x 10	Bas	Bas	Bas	Haut
Maraudeur	d8	6 + modificateur d'Int	4d4 x 10	Haut	Bas	Haut	Bas
Protecteur	d8	4 + modificateur d'Int	1d4 x 10	Haut	Haut	Bas	Bas

* Caransils/Dorns/Sarcosiens : + 4 pts de compétence au niveau 1, puis + 1 pt/niveau par la suite

* Ereniens : + 8 pts de compétence au niveau 1, puis + 2 pts/niveau par la suite

Application des particularités de Race et de Classe

La Race et la Classe du personnage lui confèrent certaines particularités et avantages propres qu'il faut prendre en compte avant de choisir la Voie Héroïque et les Dons du héros.

Choix d'une Voie Héroïque

En fonction de la personnalité, de la Race et de la Classe du personnage, choisir une Voie Héroïque appropriée (ou non...).

Choix des Dons

Chaque personnage de Niveau 1 débute sa carrière avec **un don** (hormis les humains qui bénéficient d'un don supplémentaire pour les Dorns et les Sarcosiens, et de deux dons supplémentaires pour les Ereniens).

Le personnage gagne un don supplémentaire au Niveau 3, puis un autre tous les trois niveaux (aux Niveaux 6, 9, 12, 15 et 18), sans compter les dons et capacités obtenus grâce aux Voies Héroïques et aux Classes de personnage.

Choix des Compétences

En fonction de sa Race, de sa Classe de personnage et de son modificateur d'Intelligence, le joueur dispose d'un certain nombre de points de compétence à dépenser pour acheter celles-ci.

Voir la table ci-dessous pour les limites de degré de maîtrise des compétences.

Choix de l'Équipement

Selon la Classe choisie, le personnage dispose à la création d'un certain nombre de Points de Valeur pour « acheter » son équipement (1 Point de Valeur correspond à 1 Pièce d'Or de D&D3.5).

Les Points de Valeur non dépensés à la création sont **perdus**.

Données complémentaires

- **Points de Vie (pv).** Ils représentent la quantité de dégâts qu'un personnage peut encaisser avant de sombrer dans l'inconscience ou de mourir.
 - Ils dépendent de la Classe sélectionnée, laquelle indique le type de Dé de Vie (DV) à lancer pour déterminer le nombre de pv. On y ajoute le **modificateur de Constitution**.
 - **Au Niveau 1**, on ne jette pas le dé, le personnage **débute avec le maximum de pv** possible selon le Dé de Vie de sa classe, auxquels on applique le **modificateur de Constitution** (1 pv minimum).
- **Jets de Sauvegarde.** Ils dépendent du modificateur d'une caractéristique selon le type de jet, ainsi que de la Classe du personnage.
 - Jet de **Vigueur** : modificateur de **Constitution**
 - Jet de **Réflexes** : modificateur de **Dextérité**
 - Jet de **Volonté** : modificateur de **Sagesse**
- **Initiative.** Le modificateur d'Initiative est égal au **modificateur de Dextérité**. Certaines capacités ou dons (Science de l'Initiative) accordent des bonus supplémentaires.

- **Classe d'Armure (CA).** Elle représente la difficulté pour toucher le personnage en combat.

CA (normale)	10 + modificateur de taille + bonus de DEX + bonus d'armure/bouclier + éventuellement : bonus de parade / d'esquive / d'armure naturelle
CA surpris / pris au dépourvu	CA (normale) – bonus de DEX
CA au contact	CA (normale) – bonus d'armure/bouclier – bonus d'armure naturelle

- **Bonus d'attaque.** Selon le type d'attaque, le bonus est basé sur deux caractéristiques différentes.

Corps à corps	Bonus de base à l'attaque + bonus de FOR + modificateur de taille
À distance	Bonus de base à l'attaque + bonus de DEX + modificateur de taille + malus de portée

Taille	Modificateur de taille	Taille	Modificateur de taille
Colossal (C)	-8	Petit (P)	+1
Gigantesque (G)	-4	Très Petit (TP)	+2
Très Grand (TG)	-2	Minuscule (Min)	+4
Grand (G)	-1	Infime (I)	+8
Moyen (M)	+0		
Malus de Portée	Jusqu'au Facteur de Portée : pas de malus -2 / tranche de Facteur de Portée au-delà		
Portée maximale	- Armes de jet : Facteur de Portée x 5 - Armes à projectiles : Facteur de Portée x 10		

- **Bonus aux dégâts.** Ajouté aux dégâts de certaines armes, en fonction du **bonus de Force**.

- Armes de corps à corps à 1 main - Armes de jet & Frondes	Bonus de FOR x 1
- Armes de corps à corps à 2 mains	Bonus de FOR x 1,5
- Utilisation de la <i>main non directrice</i>	Bonus de FOR / 2

Tableau récapitulatif de progression

Niveau	Bonus de base à l'attaque		Jets de sauvegarde		Limites de compétences		Dons	Augmentation de Caractéristique
	Haut	Bas	Haut	Bas	C	hc		
1	+1	+0	+2	+0	4	2	1 ^{er}	
2	+2	+1	+3	+0	5	2½		
3	+3	+2	+3	+1	6	3	2 ^{ème}	
4	+4	+3	+4	+1	7	3½		1 ^{ère}
5	+5	+3	+4	+1	8	4		
6	+6/+1	+4	+5	+2	9	4½	3 ^{ème}	
7	+7/+2	+5	+5	+2	10	5		
8	+8/+3	+6/+1	+6	+2	11	5½		2 ^{ème}
9	+9/+4	+6/+1	+6	+3	12	6	4 ^{ème}	
10	+10/+5	+7/+2	+7	+3	13	6½		
11	+11/+6/+1	+8/+3	+7	+3	14	7		
12	+12/+7/+2	+9/+4	+8	+4	15	7½	5 ^{ème}	3 ^{ème}
13	+13/+8/+3	+9/+4	+8	+4	16	8		
14	+14/+9/+4	+10/+5	+9	+4	17	8½		
15	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+9	+5	18	9	6 ^{ème}	
16	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+10	+5	19	9½		4 ^{ème}
17	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+10	+5	20	10		
18	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+11	+6	21	10½	7 ^{ème}	
19	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+11	+6	22	11		
20	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+12	+6	23	11½		5 ^{ème}

Dons au 1^{er} niveau : + 1 pour les Dorns & les Sarcosiens / +2 pour les Ereniens

Compétences – C : de Classe / hc : hors classe

Midnight : Listes de Sorts

Sorts spécifiques au monde de Midnight : * Adversaires de l'Ombre / Midnight 2^{nde} édition
2 Ombre & Magie

[Sort] : sorts liés aux Plans et aux espaces extradimensionnels, laissés à l'appréciation du MD

Liste des sorts de l'Arcaniste

Essence Magique

Prestidigitation (N0) + 3 sorts de Niveau 0 + 1 sort Niveau 1

Tradition Charismatique

Sorts de Niveau 0

Berceuse
Détection de la magie
Hébètement
Illumination
Lecture de la magie
Lumière
Lumières dansantes
Manipulation à distance
Message
Ouverture/fermeture
Réparation
Repérage
Résistance
Son imaginaire

Sorts de Niveau 1

Alarme
Alignement indétectable
Aura magique de Nystul
Bouche magique
Charme-personne
Compréhension des langages
Confusion mineure
Corde animée
Déguisement
Détection des passages secrets
Dissimulation d'objet
Effacement
Feuille morte
Fou rire de Tasha

Frayeur
Graisie
Hypnose
Identification
Image silencieuse
Regain d'assurance
Repli expéditif
Serveur invisible
Soins légers
Sommeil
Ventriloquie



Tradition Hermétique

Sorts de Niveau 0

Aspersion acide
Destruction de mort-vivant
Détection de la magie
Détection du poison
Fatigue
Hébètement
Illumination
Lecture de la magie
Lumière
Lumières dansantes
Manipulation à distance
Message
Ouverture/fermeture
Réparation
Résistance
Son imaginaire

Sorts de Niveau 1

Alarme
Bouclier
Endurance aux énergies destructives
Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal
Verrouillage
Compréhension des langages
Coup au but
Détection des morts-vivants
Détection des passages secrets
Identification
Charme-personne
Hypnose
Sommeil
Aura magique de Nystul
Couleurs dansantes

Déguisement
Image silencieuse
Ventriloquie
Armure de mage
Brume de dissimulation
Graisie
Serveur invisible
Contact glacial
Frayeur
Rayon affaiblissant
Agrandissement
Arme magique
Corde animée
Effacement
Feuille morte
Rapetissement
Repli expéditif
Saut

Tradition Spirituelle

Sorts de Niveau 0

Création d'eau
Détection de la magie
Détection du poison
Illumination
Lecture de la magie
Lumière
Purification de nourriture et d'eau
Réparation
Repérage
Résistance
Soins superficiels
Stimulant

Sorts de Niveau 1

Apaisement des animaux
Baie nourricière
Brume de dissimulation
Charme-animal
Communication avec les animaux
Détection de la faune ou de la flore
Détection des Astirax *
Détection des collets et des fosses
Enchevêtrement
Endurance aux énergies destructives (aux éléments ?)
Enterrement ²
Flammes

Gourdin magique
Grand pas
Invisibilité pour les animaux
Lueur féerique
Morsure magique
Murmure lointain *
Passage sans trace
Pierre magique
Repos du paysan ²
Saut
Soins légers
Soupe de pierre *



Maniement de la Magie

Abjuration

Sorts de Niveau 0

Résistance

Sorts de Niveau 1

Alarme
Alignement indétectable
Bouclier
Endurance aux éléments
Invisibilité pour les animaux
Protection contre
Loi/Bien/Chaos/Mal
Verrouillage

Sorts de Niveau 2

Dissimulation d'objet
Foyer féerique ²
Pacification ²
Protection contre les projectiles
Résistance aux énergies destructives
Verrou du mage

Sorts de Niveau 3

Antidétection
Cercle magique contre
Loi/Bien/Chaos/Mal
Dissipation de la magie
Impuissance arcanique ²
Opposition volontaire ²
Protection contre les énergies destructives
Runes explosives

Sorts de Niveau 4

[Ancre dimensionnelle]

Coquille antiplantes
Délivrance des malédictions
Globe d'invulnérabilité partielle
Liberté de mouvement
Peau de pierre
Piège à feu
Répulsif

Sorts de Niveau 5

Annulation d'enchantement
Cercle de protection contre l'Ombre ²
Interférence arcanique ²
Pénitence
Sanctuaire de Mordenkainen

Sorts de Niveau 6

Champ de force
Coquille antivie
Défense magique
Dissipation suprême
Globe d'invulnérabilité renforcée
Zone d'antimagie

Sorts de Niveau 7

Dissimulation suprême
Renvoi des sorts

Sorts de Niveau 8

Éloignement du métal et de la pierre
Esprit impénétrable

Mur prismatique
Protection contre les sorts
[Verrou dimensionnel]

Sorts de Niveau 9

Délivrance
Disjonction de Mordenkainen
Emprisonnement
Sphère prismatique

Divination

Sorts de Niveau 0

Détection de la magie
Détection du poison
Lecture de la magie
Repérage

Sorts de Niveau 1

Communication avec les animaux
Compréhension des langages
Coup au but
Détection de la faune ou de la flore
Détection des Astirax *
Détection des collets et des fosses
Détection des morts-vivants
Détection des passages secrets
En connaître le nom ²
Identification
Murmure lointain *

Sorts de Niveau 2

Détection Loi/Bien/Chaos/Mal
Détection de l'invisibilité

Détection de pensées
Don des langues
Localisation d'objet
Marque de scrutation ²
Mémorial ²

Sorts de Niveau 3

Clairaudience/Clairvoyance
Communication avec les plantes
Vision magique

Sorts de Niveau 4

Détection de la scrutation
Localisation de créature
Œil du mage
Scrutation

Sorts de Niveau 5

Communion avec la nature
Lien télépathique de Rary
Œil indiscret

Sorts de Niveau 6

Analyse d'enchantement
Mythes et légendes
Orientation
Pierres commères
Vision lucide

Sorts de Niveau 7

Scrutation suprême
Vision magique suprême
Vision mystique

Sorts de Niveau 8

Localisation suprême
Moment de prescience
Œil indiscret suprême

Sorts de Niveau 9

Prémonition

Enchantement

Sorts de Niveau 0

Berceuse
Hébètement

Sorts de Niveau 1

Assistance ²
Apaisement des animaux
Charme-animal
Charme-personne
Confusion mineure
Discours intimidant ²

Discours prenant ²
Hypnose
Inspiration ²
Mensonge ²
Sommeil

Sorts de Niveau 2

Apaisement des émotions
Discours affaiblissant ²
Discours captivant
Fou rire de Tasha
Hébètement de monstre
Hypnose des animaux
Idiotie
Immobilisation d'animal
Messager animal

Sorts de Niveau 3

Domination d'animal
Héroïsme
Immobilisation de personne
Rage
Sommeil profond
Suggestion

Sorts de Niveau 4

Charme-monstre
Confusion
Désespoir foudroyant
Mission
Modification de mémoire

Sorts de Niveau 5

Brume mentale
Chant de discorde
Débilité
Domination
Immobilisation de monstre
Inspiration supérieure ²
Symbole de sommeil

Sorts de Niveau 6

Héroïsme suprême
Quête
Suggestion de groupe
Symbole de persuasion

Sorts de Niveau 7

Aliénation mentale
Immobilisation de personne de groupe
Mot de pouvoir aveuglant
Symbole d'étourdissement

Sorts de Niveau 8

Attrance
Aversion

Charme-monstre de groupe
Danse irrésistible d'Otto
Entrave
Exigence
Mot de pouvoir étourdissant
Symbole d'aliénation mentale

Sorts de Niveau 9

Domination universelle
Immobilisation de monstre de groupe
Mot de pouvoir mortel

Évocation Majeure

Sorts de Niveau 0

Rayon de givre

Sorts de Niveau 1

Décharge électrique
Disque flottant de Tenser
Mains brûlantes
Projectile magique
Puissance arcanique ²

Sorts de Niveau 2

Bourrasque
Flammes
Lame de feu
Pouvoir du sang ²
Rayon ardent
Sphère de feu
Source de pouvoir ²

Sorts de Niveau 3

Abri de Léomund
Appel de la foudre
Boule de feu
Éclair
Mur de vent

Sorts de Niveau 4

Bouclier de feu
Colonne de feu
Mur de feu
Mur de glace
Sphère d'isolement d'Otiluke
Tempête de grêle

Sorts de Niveau 5

Appel de la tempête
Cône de froid
Mur de force
Sanctification
Sanctification maléfique

Sorts de Niveau 6

Éclair multiple
Sphère glaciale d'Otiluke

Sorts de Niveau 7

Boule de feu à retardement
Cage de force
Épée de Modenkainen
Tempête de feu

Sorts de Niveau 8

Cyclone
Rayon polaire
Sphère téléguidée d'Otiluke

Sorts de Niveau 9

Nuée de météores

Évocation Mineure

Sorts de Niveau 0

Illumination
Lumière
Lumières dansantes

Sorts de Niveau 1

Lueur féérique

Sorts de Niveau 2

Cacophonie
Flamme éternelle
Fracasement
Ténèbres

Sorts de Niveau 3

Lumière du jour

Sorts de Niveau 4

Conférer un sort ²
Cri

Sorts de Niveau 5

Communication à distance
Main interposée de Bigby

Sorts de Niveau 6

Main impérieuse de Bigby
Prévoyance

Sorts de Niveau 7

Poigne de Bigby
Rayons prismatiques
Rayon de soleil

Sorts de Niveau 8

Cri suprême
Explosion de lumière
Poing de Bigby
Tremblement de terre

Sorts de Niveau 9

Main broyeuse de Bigby

Illusion

Sorts de Niveau 0

Son imaginaire

Sorts de Niveau 1

Aura magique de Nystul
Couleurs dansantes
Déguisement
Déguisement des armes *
Image silencieuse
Ventriloquie

Sorts de Niveau 2

Bouche magique
Bouclier végétal *
Déguisement d'un allié *
Détection faussée
Flou
Image imparfaite
Image miroir
Invisibilité
Lueurs hypnotiques
Piège de Léomund
Silence

Sorts de Niveau 3

Couverture d'aura *
Déplacement
Image accomplie
Sphère d'invisibilité
Texte illusoire

Sorts de Niveau 4

Assassin imaginaire
[Convocation d'ombres]
Invisibilité suprême
Lueur d'arc-en-ciel
Mur illusoire
Terrain hallucinatoire

Sorts de Niveau 5

Cauchemar
Faux-semblant
Image prédéterminée
Leurre
[Magie des ombres]

Mirage
Songe

Sorts de Niveau 6

Double illusoire
Image permanente
Image programmée
[Traversée des ombres]
Voile

Sorts de Niveau 7

[Convocation d'ombres suprême]
Invisibilité de groupe
Projection d'image
Simulacre

Sorts de Niveau 8

Écran
[Magie des ombres suprême]
Motif scintillant

Sorts de Niveau 9

Ennemi subconscient
[Reflet d'ombres]

Invocation Majeure

Sorts de Niveau 0

Convocation d'instrument

Sorts de Niveau 1

Convocation de monstres I
Convocation d'alliés naturels I
Monture

Sorts de Niveau 2

Convocation de monstres II
Convocation d'alliés naturels II
Nuée grouillante

Sorts de Niveau 3

Convocation de monstres III
Convocation d'alliés naturels III
Oiseau d'appel ²

Sorts de Niveau 4

Convocation de monstres IV
Convocation d'alliés naturels IV

Sorts de Niveau 5

Convocation de monstres V
Convocation d'alliés naturels V
Fléau d'insectes

Sorts de Niveau 6

Convocation de monstres VI
Convocation d'alliés naturels VI
Oiseau d'appel supérieur ²

Sorts de Niveau 7

Convocation de monstres VII
Convocation d'alliés naturels VII
Invocation instantanée de Drawmij
Mort rampante

Sorts de Niveau 8

Convocation de monstres VIII
Convocation d'alliés naturels VIII
Séquestration

Sorts de Niveau 9

Convocation de monstres IX
Convocation d'alliés naturels IX
Nuée d'élémentaires
Tempête vengeresse

Invocation Mineure

Sorts de Niveau 0

Aspersion d'acide
Création d'eau
Soins superficiels

Sorts de Niveau 1

Armure de mage
Brume de dissimulation
Graisse
Repos du paysan ²
Soins légers
Serviteur invisible

Sorts de Niveau 2

Feu féérique ²
Flèche acide de Melf
Nappe de brouillard
Poussière scintillante
Précipitations ²
Ralentissement du poison
Restauration partielle
Soins modérés
Toile d'araignée

Sorts de Niveau 3

Coursier fantôme
Flèches enflammées
Guérison des maladies
Neutralisation du poison
Nuage argenté *
Nuage nauséabond
Sceau du serpent

Soins importants
Tempête de neige

Sorts de Niveau 4

Brouillard dense
Création mineure
Refuge de Léomund
Soins intensifs
Tentacules noirs d'Evard

Sorts de Niveau 5

Brume mortelle
Chien de garde de Mordenkainen
Création majeure
Mur de pierre
Mur d'épines
Soins légers de groupe

Sorts de Niveau 6

Brume acide
Germes de feu
Mur de fer
Soins modérés de groupe

Sorts de Niveau 7

Guérison suprême
[Manoir somptueux de Mordenkainen]
[Porte de phase]
Régénération

Sorts de Niveau 8

Nuage incendiaire
Soins importants de groupe

Sorts de Niveau 9

Grand tertre
Refuge
Soins intensifs de groupe

Nécromancie

Sorts de Niveau 0

Destruction des morts-vivants
Fatigue

Sorts de Niveau 1

Contact glacial
Frayeur
Rayon affaiblissant

Sorts de Niveau 2

Baiser de la goule
Cécité/Surdité
Contrôle mineur des morts-vivants

Effroi
Main spectrale
Simulacre de vie

Sorts de Niveau 3

Baiser du vampire
Empoisonnement
Immobilisation des morts-vivants
Préservation des morts
Rayon d'épuisement

Sorts de Niveau 4

Animation des morts
Contagion
Énergie négative
Malédiction
Terreur

Sorts de Niveau 5

Combustible pour berceau de pouvoir *
Flétrissement végétal
Possession
Protection contre la mort
Symbole de douleur
Vagues de fatigue

Sorts de Niveau 6

Annihilation de morts-vivants
Cercle de mort
Création de morts-vivants
Mauvais œil
Symbole de terreur

Sorts de Niveau 7

Contrôle des morts-vivants
Doigt de mort
Symbole de faiblesse
Vagues d'épuisement

Sorts de Niveau 8

Clone
Création de mort-vivant dominant
Flétrissure
Symbole de mort

Sorts de Niveau 9

Absorption d'énergie
Capture d'âme
Plainte d'outre-tombe

Transmutation

Sorts de Niveau 0

Manipulation à distance
Message

Ouverture/Fermeture
Réparation
Stimulant

Sorts de Niveau 1

Agrandissement
Arme magique
Baie nourricière
Contours fantomatiques ²
Corde animée
Effacement
Enchevêtrement
Enterrement ²
Feuille morte
Gourdin magique
Grand pas
Morsure magique
Passage sans trace
Pierre magique
Rapetissement
Repli expéditif
Saut
Soupe de pierre *

Sorts de Niveau 2

Confidences de la nature *
Déblocage
Distorsion du bois
Endurance de l'ours
Façonnage du bois
Force de taureau
Forme d'arbre
Grâce féline
Lévitiation
Métal brûlant
Métal gelé
Modification d'apparence
Pattes d'araignée
Peau d'écorce
Piège végétal *
Pyrotechnie
Ramollissement de la terre et de la pierre
Rapetissement d'animal
Ruse du renard
Sagesse du hibou

Sang en argent *
Splendeur de l'aigle
Vent de murmures
Vision dans le noir

Sorts de Niveau 3

Affûtage
Arme magique suprême
Collet
Croissance d'épines
Croissance végétale
État gazeux
Extinction des feux
Fusion dans la pierre
Lenteur
Marche sur l'onde
Morsure magique suprême
Page secrète
Rabougrissement des plantes
Rapidité
Réduction d'objet
Respiration aquatique
Restauration de fétiche *
Terrier de halfelin *
Vol

Sorts de Niveau 4

Agrandissement de groupe
Empire végétal
Façonnage de la pierre
Marche dans les airs
Mémorisation de Rary
Métamorphose
Pierres acérées
Rapetissement de groupe
Réincarnation
Rouille
Tempête argentée *
Vermine géante

Sorts de Niveau 5

Contrôle des vents
Croissance animale
Éveil
Fabrication
Métamorphose funeste
Passe-muraille

Télékinésie
Transmutation de la boue en pierre
Transmutation de la pierre en boue
Vol supérieur

Sorts de Niveau 6

Bâton à sort
Bois de fer
Chêne animé
Contrôle de l'eau
Désintégration
Éloignement du bois
Endurance de l'ours de groupe
Force de taureau de groupe
Glissement de terrain
Grâce féline de groupe
Pétrification
Remémoration de Mordenkainen
Ruse du renard de groupe
Sagesse du hibou de groupe
Splendeur de l'aigle de groupe
Transmutation de la pierre en chair
Transformation de Tenser
Vent divin

Sorts de Niveau 7

Animation des plantes
Bâton sylvanien
Contrôle du climat
Inversion de la gravité
Statue
Transmutation du métal en bois

Sorts de Niveau 8

Animation suspendue
Contrôle des plantes
Corps de fer
Métamorphose animale
Métamorphose universelle

Sorts de Niveau 9

Arrêt du temps
Changement de forme



Liste des sorts du L  gat

Sorts de Niveau 0

Assistance divine
Blessure superficielle
Cr  ation d'eau
D  tection de la magie
D  tection du poison
Lecture de la magie
Lumi  re
Purification de nourriture et d'eau
R  paration
R  sistance
Soins superficiels
Stimulant

Sorts de Niveau 1

Anath  me
Arme magique
B  n  diction
B  n  diction de l'eau
Impr  cation
Blessure l  g  re
Bouclier de la foi
Bouclier entropique
Brume de dissimulation
Compr  hension des langages
Convocation de monstres I
D  tection de la Loi/du Bien /du
Chaos/du Mal
D  tection des morts-vivants
Endurance aux   nergies
destructives
Faveur divine
Frayeur
Injonction
Invisibilit   pour les morts-vivants
Mal  diction de l'eau
Marque de scrutation ²
Perception de la mort
Pierre magique
Protection contre la Loi/le Bien/le
Chaos/le Mal
Regain d'assurance
Sanctuaire
Soins l  gers

Sorts de Niveau 2

Aide
Alignement ind  tectable
Apaisement des   motions
Arme align  e
Arme spirituelle
Augure
Blessure mod  r  e
Cacophonie
Cons  cration
Convocation de monstres II

D  livrance de la paralysie
D  tection des pi  ges
Discours captivant
Endurance de l'ours
Force de taureau
Fracassement
Immobilisation de personne
Mise    mort
Pr  servation des morts
Profanation
Protection d'autrui
Ralentissement du poison
Rapport
R  paration int  grale
R  sistance aux   nergies
destructives
Restauration partielle
Sagesse du hibou
Silence
Soins mod  r  s
Splendeur de l'aigle
T  n  bres
Zone de v  rit  

Sorts de Niveau 3

Animation des morts
Blessure grave
Bouillonnement ²
C  cit  /surdit  
Cercle magique contre la Loi/le
Bien/le Chaos/le Mal
Communication avec les morts
Contagion
Convocation de monstres III
Cr  ation de nourriture et d'eau
D  livrance des mal  dictions
Discuter avec les Affam  s ²
Dissimulation d'objet
Dissipation de la magie
Fa  onnage de la pierre
Flamme   ternelle
Fusion dans la pierre
Glyphe de garde
Gu  rison de la c  cit  /surdit  
Gu  rison des maladies
Localisation d'objet
Lumi  re du jour
Lumi  re br  lante
Main du berger
Mal  diction
Marche sur l'onde
Mur de vent
N  gation de l'invisibilit  
Panoplie magique
Pri  re
Protection contre les   nergies
destructives

Respiration aquatique
Soins importants
T  n  bres profondes

Sorts de Niveau 4

Alli   d'outreplan
Ancre dimensionnelle
Arme magique supr  me
Blessure critique
*Combustible pour berceau de
pouvoir* ^{*}
Communication    distance
Contr  le de l'eau
Convocation de monstres IV
D  tection du mensonge
Divination
Don des langues
Empoisonnement
Immunit   contre les sorts
Libert   de mouvement
Marche dans les airs
Neutralisation du poison
Protection contre la mort
Puissance divine
Renvoi
R  pulsif
Restauration
Soins intensifs
Transfert de sorts
Vermine g  ante

Sorts de Niveau 5

Annulation d'enchantement
Arme destructrice
Blessure l  g  re de groupe
Colonne de feu
Communion
Convocation de monstres V
Ex  cution
Fl  au d'insectes
Force du colosse
Injonction supr  me
Marque de la justice
Mur de pierre
P  nitence
Rappel    la vie
Rejet de la Loi/du Bien/du
Chaos/du Mal
R  sistance    la magie
Sanctification
Sanctification mal  fique
Scrutation
Soins l  gers de groupe
Symbole de douleur
Symbole de sommeil
Vision lucide

Sorts de Niveau 6

Allié majeur d'outreplan
Animation d'objets
Bannissement
Barrière de lames
Blessure modérée de groupe
Convocation de monstres VI
Coquille antvie
Création de mort-vivant
Dissipation suprême
Endurance de l'ours de groupe
Festin des héros
Force de taureau de groupe
Glyphe de garde suprême
Guérison suprême
Interdiction
Mise à mal
Mot de rappel
Orientation
Quête
Sagesse du hibou de groupe
Soins modérés de groupe
Splendeur de l'aigle de groupe
Symbole de terreur
Symbole de persuasion

Vent divin

Sorts de Niveau 7

Blasphème
Blessure importante de groupe
Champ de force
Contrôle du climat
Convocation de monstres VII
Décret
Destruction
Parole du Chaos
Parole sacrée
Refuge
Régénération
Restauration suprême
Résurrection
Scrutation suprême
Soins importants de groupe
Symbole d'étourdissement
Symbole de faiblesse

Sorts de Niveau 8

Allié suprême d'outreplan
Aura maudite
Aura sacrée

Blessure critique de groupe
Bouclier de la Loi
Convocation de monstres VIII
Création de mort-vivant dominant
Immunité contre les sorts suprêmes
Localisation suprême
Manteau du Chaos
Soins critiques de groupe
Symbole d'aliénation mentale
Symbole de mort
Tempête de feu
Tremblement de terre
Verrou dimensionnel
Zone d'antimagie

Sorts de Niveau 9

Absorption d'énergie
Capture d'âme
Convocation de monstres IX
Guérison suprême de groupe
Implosion
Miracle
Résurrection suprême
Tempête vengeresse

Domaines du Légat

■ Domaine de la Destruction

Pouvoir accordé : 1 fois/jour, le Légat peut infliger un châtement, lequel prend la forme d'une attaque de corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 au jet d'attaque et d'un bonus au dégâts égal au niveau du Légat (en cas de réussite au jet d'attaque). Le Légat doit annoncer qu'il inflige son châtement avant de lancer le d20 du jet d'attaque.

Sorts du domaine de la Destruction

- | | | |
|---------------------|-------------------------------|--------------------------|
| 1 - Blessure légère | 4 - Blessure critique | 7 - Désintégration |
| 2 - Fracasement | 5 - Blessure légère de groupe | 8 - Tremblement de terre |
| 3 - Contagion | 6 - Mise à mal | 9 - Implosion |

■ Domaine de la Guerre

Pouvoir accordé : le Légat obtient le don Maniement d'une arme de guerre (épée longue) ainsi que le don Arme de prédilection (épée longue).

Sorts du domaine de la Guerre

- | | | |
|----------------------|-----------------------|---------------------------------|
| 1 - Arme magique | 4 - Puissance divine | 7 - Mot de pouvoir aveuglant |
| 2 - Arme spirituelle | 5 - Colonne de feu | 8 - Mot de pouvoir étourdissant |
| 3 - Panoplie magique | 6 - Barrière de lames | 9 - Mot de pouvoir mortel |

■ Domaine de la Magie

Pouvoir accordé : le Légat peut utiliser les parchemins, baguettes et autres objets activés par la fin d'une incantation ou par le potentiel magique de son utilisateur (cf. *Guide du Maître*, p. 213) comme un lanceur de sort de la moitié de son niveau (avec un niveau minimum de 1). Si le Légat est également arcaniste, on ajoute à ce « niveau virtuel » son niveau de lanceur de sort.

Sorts du domaine de la Magie

- | | | |
|---------------------------------|---------------------------|---------------------------------|
| 1 - Aura indétectable de Nystul | 4 - Transfert de sorts | 7 - Renvoi des sorts |
| 2 - Identification | 5 - Résistance à la magie | 8 - Protection contre les sorts |
| 3 - Dissipation de la magie | 6 - Zone d'antimagie | 9 - Disjonction de Mordenkainen |

▪ Domaine du Mal

Pouvoir accordé : le Légat lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine du Mal

- | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|--|
| 1 - Protection contre le Bien | 5 - Rejet du Bien | 9 - Convocation de monstres IX
(si lancé comme un sort du
Mal) |
| 2 - Profanation | 6 - Création de mort-vivant | |
| 3 - Cercle magique contre le Bien | 7 - Blasphème | |
| 4 - Ténèbres maudites | 8 - Aura maudite | |

▪ Domaine de la Mort

Pouvoir accordé : 1 fois/jour, le Légat peut utiliser un pouvoir surnaturel du nom de *caresse mortelle*. En cas de réussite à un jet d'attaque de contact contre une créature, le Légat jette 1d6 par niveau. Si le total obtenu dépasse le nombre de points de vie de la cible, cette dernière meurt (sans jet de sauvegarde). Sinon, il ne se passe rien.

Sorts du domaine de la Mort

- | | | |
|-------------------------------|-----------------------------|---|
| 1 - Frayeur | 5 - Exécution | 8 - Création de mort-vivant
dominant |
| 2 - Mise à mort | 6 - Création de mort-vivant | 9 - Plainte d'outre-tombe |
| 3 - Animation des morts | 7 - Destruction | |
| 4 - Protection contre la mort | | |

Domaines des Sectes de l'Ombre

▪ Domaine du Chasseur

Pouvoir accordé : le Légat est doté d'un sens latent similaire à celui des astirax, lui permettant de détecter la présence de créatures vivantes capables d'user de magie. Il peut tenter de pister des individus disposant du don *Essence Magique* comme s'il pistait leurs traces sur le sol. Les règles de pistage et les modificateurs habituels s'appliquent normalement, et on considère que le Légat dispose du don *Pistage* et de l'aptitude *Odorat* pour cette tâche. Le légat bénéficie d'un bonus de circonstance de +1 sur ses tests de Survie par tranche de 2 points d'énergie magique dont dispose sa proie dans la zone où il se trouve. La compétence Survie devient une compétence de classe du Légat.

Sorts du domaine du Chasseur

- | | | |
|----------------------------------|------------------------------|-------------------------|
| 1 - Grand pas | 4 - Localisation de créature | 7 - Vagues d'épuisement |
| 2 - Localisation d'objet | 5 - Traversée des ombres | 8 - Zone d'antimagie |
| 3 - Communication avec les morts | 6 - Analyse d'enchantement | 9 - Disjonction |

▪ Domaine de la Connaissance

Pouvoir accordé : le Légat lance les sorts de Divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. La compétence Connaissances (sous toutes ses formes) devient une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Connaissance

- | | | |
|------------------------------------|-------------------|--------------------------|
| 1 - Détection des passages secrets | 4 - Divination | 7 - Mythes et légendes |
| 2 - Détection de pensées | 5 - Vision lucide | 8 - Localisation suprême |
| 3 - Clairaudience/clairvoyance | 6 - Orientation | 9 - Prémonition |

▪ Domaine de la Duperie

Pouvoir accordé : Bluff, Déguisement et Discrétion deviennent des compétences de classe.

Sorts du domaine de la Duperie

- | | | |
|-------------------|----------------------|------------------------------|
| 1 - Déguisement | 4 - Confusion | 7 - Écran |
| 2 - Invisibilité | 5 - Leurre | 8 - Métamorphose universelle |
| 3 - Antidétection | 6 - Double illusoire | 9 - Arrêt du temps |

▪ Domaine de la Force

Pouvoir accordé : 1 fois/jour, le Légat peut accomplir un véritable exploit physique en faisant brusquement augmenter sa valeur de Force (il bénéficie d'un bonus d'altération égal à son niveau de Légat). Ce pouvoir dure 1 round, et on l'active au prix d'une action libre.

Sorts du domaine de la Force

- | | | |
|----------------------|-------------------------------|----------------------------|
| 1 - Agrandissement | 4 - Immunité contre les sorts | 7 - Poigne de Bigby |
| 2 - Force de taureau | 5 - Force du colosse | 8 - Poing de Bigby |
| 3 - Panoplie magique | 6 - Peau de pierre | 9 - Main broyeuse de Bigby |

▪ Domaine de la Guérison

Pouvoir accordé : le Légat lance les sorts de guérison et de soins avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sort.

Sorts du domaine de la Guérison

- | | | |
|----------------------|----------------------------|--------------------------------|
| 1 - Soins légers | 4 - Soins intensifs | 7 - Régénération |
| 2 - Soins modérés | 5 - Soins légers de groupe | 8 - Soins intensifs de groupe |
| 3 - Soins importants | 6 - Guérison suprême | 9 - Guérison suprême de groupe |

▪ Domaine de l'Inquisition

Pouvoir accordé : 1 fois/jour, le Légat peut utiliser une aptitude surnaturelle du nom de contact de douleur, et qui provoque une douleur insupportable chez la victime. En cas de réussite à un jet d'attaque de contact contre une créature vivante, le Légat lui inflige 1d4 points de dégâts non-létaux par niveau de Légat, et la cible subit dès lors une pénalité de -2 sur tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et ses tests de compétence pendant 1 minute. Les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectées par ce pouvoir.

Sorts du domaine de l'Inquisition

- | | | |
|---------------------------------|---------------------------|--------------------------|
| 1 - Décharge électrique | 4 - Détection du mensonge | 7 - Mythes et légendes |
| 2 - Zone de vérité | 5 - Symbole de douleur | 8 - Localisation suprême |
| 3 - Bouillonnement ² | 6 - Suggestion de groupe | 9 - Absorption d'énergie |

▪ Domaine de la Protection

Pouvoir accordé : 1 fois/jour, le Légat peut utiliser le pouvoir surnaturel de protection divine sur la créature de son choix. Ce pouvoir confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance égal au niveau du Légat. On l'active au prix d'une action simple, et l'effet dure 1 heure ou jusqu'à son utilisation.

Sorts du domaine de la Protection

- | | | |
|---|-------------------------------|-------------------------|
| 1 - Sanctuaire | 4 - Immunité contre les sorts | 8 - Esprit impénétrable |
| 2 - Protection d'autrui | 5 - Résistance à la magie | 9 - Sphère prismatique |
| 3 - Protection contre les énergies destructives | 6 - Zone d'antimagie | |
| | 7 - Champ de force | |

Scénario inédit

Dans les brumes de l'Ombre



*Il fut un temps où les Dieux veillaient sur les fées
Un temps où sur Eredane les Elthedars régnaient
Puis vint l'Eclipse et ce fut la fin des temps
Les Dieux abandonnèrent Aryth et leurs enfants
Laissant une Ombre agonisante derrière eux
Corrompre les terres et souiller les cieux*

*Des ruines et des cendres du cauchemar
Émergèrent bientôt les jeunes Alethars
Des confins des forêts occidentales
Aux montagnes bordant l'Océan Pale
Les jeunes fées reconquirent le monde
Oubliant l'Ombre au Nord furibonde*

*Mais l'Ombre maléfique n'était qu'assoupie
Ruminant sa vengeance, elle créa une race impie
Odrendors étaient leur nom
Qui bientôt furent légions
La mort sur leur passage ils semaient
Tandis qu'en Eredane ils déferlaient*

*Par deux fois, l'Ombre fut repoussée
Par une alliance des hommes et des fées
Mais la corruption des hommes est trop profonde
Tandis que l'Ombre insidieuse déferle telle une onde
La troisième bataille sonnera le glas
Et l'Ombre finalement triomphera*

*Mais les Anciens Dieux dans leur grande prévoyance
Aux jeunes fées laissèrent une dernière chance
Au fond d'un cratère ils cachèrent quelques larmes
Un fragment de puissance céleste et une arme
Pour que l'Ombre reflue face à la Lumière
Et que les Alethars soient à nouveau libres et fiers*

**Nostalgie des Dieux, chant traditionnel des Alethars,
par Lyan Sanimere**

Elthedars : anciennes fées
Alethars : jeunes fées
Odrendors : orques

Comment utiliser cette aventure ?

Ce scénario est conçu pour exploiter une partie des éléments décrits dans ce vol.1 du *Livre des Tourments* que vous tenez entre vos mains. Au cours d'une petite discussion sur le net avec Dain et quelques fans de Midnight de la première heure, il nous a semblé intéressant et opportun de proposer une valeur ajoutée pour la version française du *Tome of Sorrow*, vol.1 un peu à la manière des bonus VF que propose BBE depuis le début de la gamme française. Les quelques bonus disséminés au fil de cet ouvrage découlent de cette réflexion, et j'espère que le scénario qui suit vous donnera quelques idées sur la manière d'intégrer les (nombreux) éléments présentés dans ce supplément.

Cette aventure est destinée à un groupe de personnages de niveau 5 à 7 connaissant bien le monde de MIDNIGHT et séjournant (au moins au début du scénario) à Caradul, la cité de la Reine Sorcière, ou tout au moins dans une cité d'importance de la Caraheen. Bien que ce scénario puisse être utilisé de manière indépendante, il est très facile de l'intégrer à la trame d'une campagne, en particulier à l'issue de *La Couronne de l'Ombre* (à la fin de laquelle les personnages terminent justement à Caradul). D'ailleurs, la conclusion de ce scénario part du postulat que les elfes ont récupéré (grâce aux joueurs ou non) le secret pour façonner le mithral (tel que le prévoit *La Couronne de l'Ombre*).

La manière dont sont impliqués les personnages, ainsi que la trame générale de ce scénario sont volontairement dirigistes, à charge pour le MD de « faire vivre » les différentes séquences de celui-ci et d'impliquer les personnages dans la vie des diverses communautés qu'ils seront amenés à côtoyer. Quelques idées et pistes d'aventures connexes vous sont proposées au long de ce scénario afin de rompre la linéarité inhérente à ce type d'aventure (dont certaines renvoient à des éléments et des idées d'aventures évoqués dans le supplément *La Colère de l'Ombre*). Ce long périple va mener nos valeureux rebelles de la Forêt d'Erethor au terrible archipel de l'Île du Dragon, leur faisant traverser la redoutable Mer de Pellurie à bord de l'un des navires des Princes Pirates, sillonnant la vaste étendue à la recherche de proies.

Seul le livre des règles de *Midnight Deuxième Édition* (MN2E) et le présent ouvrage devraient suffire pour faire jouer ce scénario. Sans être indispensable, l'excellent supplément détaillant le royaume elfique *La Colère de l'Ombre* (CdIO) peut néanmoins vous être très utile. Il contient nombre d'informations et de détails précieux qui peuvent grandement vous aider à gérer les interactions entre vos joueurs et les elfes, et vous donner un meilleur aperçu de la forêt assiégée d'Erethor. De même, la description de Blanc-rocher présente dans *L'Ombre et l'Acier* (O&A) peut éventuellement vous servir en toute fin de scénario.

Synopsis

Lyan Sanimere est un célèbre barde caransil (voir sa description Chapitre 1 du présent ouvrage, *Exemple de Barde*, p.21). L'un des derniers pratiquants de cet art en voie de disparition. Certains, parmi les elfes des bois, pensent, à tort, que l'art des bardes n'a plus sa place au cœur de la lutte acharnée que le peuple de la forêt mène contre Izrador et ses sombres légions. Beaucoup estiment que l'acier vaut mieux que les mots, et qu'aucune musique ne pourra jamais couvrir le tumulte du champ de bataille ni les atroces hurlements de ceux qui meurent au combat.

Il y a quelques jours, Lyan Sanimere est revenu à la cour de la Reine Sorcière, un chant sur les lèvres, porteur d'une prophétie. Au cours de ses nombreuses pérégrinations au cœur des terres occupées, il a recueilli maintes légendes et prophéties. Recoupant celles-ci avec son propre savoir, il est persuadé d'avoir localisé un antique site baigné de la puissance céleste des Dieux Disparus. La prophétie est formelle : les Dieux de la Lumière ont laissé aux elfes une arme pour lutter contre leur frère de l'Ombre. C'est une occasion inespérée de faire pencher la balance en faveur des peuples encore libres d'Eredane. Le problème, c'est que le site se trouve derrière les lignes ennemies, en plein cœur des territoires occupés par les armées des Seigneurs des Ténèbres. En effet, Lyan Sanimere en est certain : le présent des Dieux Disparus aux Alethars se trouve sur l'Île du Dragon, que l'on surnomme aussi l'Île des morts. En outre, même si la Reine Sorcière sait qu'il ne faut négliger aucune opportunité de prendre un avantage (aussi mince soit-il), elle ne veut pas risquer de perdre de précieux combattants pour partir à la recherche d'un hypothétique cadeau céleste. Enfin, un groupe composé uniquement de guerriers ou de maraudeurs caransils aurait peu de chance de passer inaperçu dans ces contrées asservies par l'Ombre.

Par chance, un groupe d'aventuriers rebelles ayant par le passé déjà traversé ces contrées inhospitalières ainsi que les lignes ennemies, stationne actuellement au sein de Caradul. Ces héros ayant déjà fait preuve de leur valeur et de leur loyauté, la Reine Sorcière fait tout naturellement appel à eux afin d'accompagner le fameux barde jusqu'à la source de la prophétie. En outre, elle estime qu'ils auront certainement moins d'a priori vis-à-vis du barde que les fiers guerriers caransils ou erunsils. L'aventure commence alors que ces courageux insurgés sont convoqués par le Conseil Royal...

Convocation en haut lieu...

Alors que les PJ résident à Caradul (ou dans quelque autre cité elfique d'importance), ils sont convoqués par le Conseil du trône (ou le conseil local de la ville où ils se trouvent), par un messager caransil plutôt laconique :

« Votre présence est requise à la Cour. Le Conseil du trône désire s'entretenir avec vous. Si vous voulez bien me suivre ».

Sur ces paroles énigmatiques, le messager les mène directement à l'Arbre primordial qui abrite la Cour elfique (ou dans la salle du conseil de la ville où ils se trouvent). Cheminant au travers du dédale de passages qui creusent l'imposant tronc, le messager les conduit jusqu'à la Salle du Conseil du trône où les attendent plusieurs conseillers de la cour, dont Beonoul et Durelion. Assis un peu à l'écart, se trouve un elfe à la beauté et au magnétisme presque surnaturel, vêtu d'une chemise de maille étincelante (du mithral) et portant en bandoulière un étrange instrument à cordes (une lyre, le genre d'objet que les PJ ont peu de chances d'avoir vu auparavant). Durelion prend la parole :

« Bienvenue à vous, prenez place je vous prie dit-il en désignant des fauteuils constitués de branches noueuses entremêlées. Merci d'avoir répondu à notre appel. Je vais être bref, car nous n'avons guère le temps pour les palabres inutiles. Je vous présente Lyan Sanimere (il désigne l'elfe assis un peu à l'écart, qui répond d'un signe de tête en direction des PJ), l'un de nos plus éminent érudits, et l'un des derniers pratiquants de l'art perdu des bardes. Je vais laisser la parole à Lyan Sanimere qui va vous exposer la situation. »

« Frères d'armes, j'ai parcouru ce monde déchiré pendant des décennies, et au fil de mes pérégrinations j'ai assemblé les pièces d'une prophétie, un antique chant des Alethars que je vais vous faire partager (cf. **chant en introduction**). J'ai recoupé, analysé et effectué de nombreuses recherches dans nos archives, et pour moi il ne fait aucun doute : les Dieux, avant de quitter notre monde, nous ont légués des armes destinées à lutter contre l'Ombre. Il nous faut les retrouver pour reprendre l'initiative dans cette lutte acharnée contre le Dieu Sombre. Et je pense avoir localisé l'un des lieux servant de réceptacle à l'un de ces artefacts : il s'agit de l'Île du Dragon, que l'on appelle généralement l'Île des Morts ou l'Archipel des Affamés. Cet archipel a été maudit par les Seigneurs des Ténèbres vers la fin du Troisième Âge, alors même que l'intérêt stratégique de ces îles désertes reste à démontrer. Je pense que ce n'est pas par hasard. Les Seigneurs des Ténèbres savaient ce qu'ils faisaient en condamnant de la sorte cet archipel, et je reste persuadé qu'ils craignaient quelque chose ou que quelque chose ne soit découvert. Les informations recueillies dans les différents ouvrages que j'ai consulté corroborent ces faits, et certains anciens récits parlent d'un don des Dieux qui y serait gardé par une créature fabuleuse au fond du cratère éteint d'un ancien volcan. Malheureusement, tout ceci relève plus de la légende que de faits établis. Personne, à l'heure actuelle, n'est plus en mesure de pouvoir confirmer ou infirmer ces éléments. J'ai donc décidé de me rendre sur place, afin de tenter de trouver ce

que les Dieux Disparus nous ont légué, avec l'accord de la Cour, il va de soi. »

Lyan Sanimere s'interrompt, se rassoie et laisse la parole à Durelion :

« Voilà, vous l'aurez certainement compris, mais nous avons besoin de vous pour accompagner et escorter Lyan Sanimere jusqu'à sa destination et pour l'aider à trouver ces artefacts divins, s'ils existent (on sent une pointe de cynisme dans ses propos). Nous savons que c'est une entreprise risquée. Il vous faudra traverser la Mer de Pellurie pour atteindre cette île maudite, et de grands dangers vous attendent au cours de ce périple. Mais le Conseil et la Reine elle-même estiment qu'il ne faut négliger aucune chance de prendre un petit ascendant sur l'Ombre. Nous avons besoin de personnes à même de se glisser furtivement entre les lignes ennemies, chose que vous avez déjà faite par le passé. En outre une escorte composée uniquement de guerriers elfes aurait peu de chances de passer inaperçue dans ces contrées occupées. Acceptez-vous de nous apporter votre aide ? »

En cas de refus, vous pouvez remballer vos livres, votre scénario et passer à un petit jeu de cartes...

Sinon, les PJ sont remerciés chaleureusement, à la fois par le Conseil du trône qui loue leur courage, que par Lyan Sanimere (quelque peu soulagé de ne pas avoir à accomplir ce périple seul !...).

« Nous allons vous fournir une escorte pour gagner les limites de la forêt. De là, vous serez acheminés à travers les lignes ennemies jusqu'au cœur de la Marche Verdoyante où le Seigneur Eoatin se chargera de vous faire embarquer à bord d'un navire des Princes Pirates qui vous mènera jusqu'à l'Île du Dragon. Soyez très prudents et restez sur vos gardes en permanence. L'Ombre est partout. »

S'ils ont besoin d'équipement, d'armes ou de matériel, on les mène jusqu'à une réserve proche où on peut leur fournir la quasi-totalité des armes et équipements qu'ils désirent (et une grande partie des armures légères et intermédiaires). S'ils n'en possèdent pas, on leur fournit également une ou deux Pierres d'être ainsi que du Thé d'Erethor (1kg par personne, soit l'équivalent de 50 jours de ration).

Le départ est prévu le lendemain à l'aube, ce qui leur laisse le temps de faire connaissance avec Lyan Sanimere qui se fait un plaisir de répondre à leurs questions. Il est intarissable sur l'histoire récente d'Eredane et la situation des territoires occupés en bordure de la Grande Forêt. Il est avide de savoir et il recueillera avec intérêt tout ce que les PJ pourront lui apprendre sur leurs précédentes aventures et sur les régions qu'ils ont traversées.

Faire jouer Lyan Sanimere par un joueur

Si le MD le souhaite et que l'un de ses joueurs est disposé à jouer un personnage prêtiré, il peut être intéressant (et moins contraignant pour le MD) de lui confier Lyan Sanimere.

L'Île des Morts

Ainsi est surnommée l'Île du Dragon et les quelques îles qui l'entourent. Perpétuellement enveloppées de brumes épaisses, ces îles sont infestées d'Affamés en quête de chair plus ou moins fraîche. Vers la fin du Troisième Âge, l'archipel fut maudit par Sulunael, le prêtre de l'Ombre, afin de répandre la folie et la mort sur tous ceux qui approcheraient des brumes mortelles de l'Île du Dragon. Celui-ci craignait en effet que ces îles ne servent de refuge aux survivants qui tentaient d'échapper au massacre dans les villes d'Eren. Ce fut la raison officielle. Rares sont ceux qui savent que ce n'est pas l'unique raison, et seul Sulunael connaît la véritable raison qui le conduisit à condamner ces quelques îles rocailleuses et volcaniques dénuées d'intérêt.

Au cœur des volutes de brume qui enveloppent cet archipel, Sulunael avait détecté un étrange pouvoir, une émanation dérangeante qui le fit douter un instant (il avait détecté l'aura divine diffuse émanant du cratère de l'Étoile de Roche, qu'il ne parvenait pas à analyser, ni à comprendre). Ne parvenant pas à en comprendre la signification, ni à en localiser la source exacte, il décida de couper cet archipel du reste du monde, afin de s'assurer que personne ne puisse jamais se servir de cette énigmatique pouvoir. Depuis, même s'il garde un œil distant sur cet archipel, son attention est monopolisée par d'autres projets bien plus sombres, et ses préoccupations sont désormais ailleurs.

Le secret du Dragon

L'Île du Dragon, la plus grande des îles de l'archipel qui lui donne son nom, abrite un antique secret, enfoui au fond d'un cratère isolé en plein cœur de l'île. C'est ici que tomba il y a bien longtemps l'une des étoiles que l'un des Seigneurs de la Lumière détacha des cieux. L'étoile se brisa en une myriade d'éclats que l'on appelle les *Étoiles de Roche*, et qui recèlent en elles un pouvoir divin, le pouvoir de la Lumière, le seul capable de faire refluer l'Ombre (cf. Chapitre 2, *L'Étoile de Roche*, p.39). Afin de protéger le site, le Seigneur de la Lumière manda l'un de ses émissaires, un puissant dragon dont le nom s'est perdu dans la nuit des temps (l'île tire son nom du dragon gardien qui était autrefois vénéré dans les villages côtiers). Le dragon est mort depuis plusieurs siècles, mais son âme, retenue par l'Éclipse protège encore le site. L'île fut également protégée par de puissants sortilèges destinés à tenir les intrus à distance et à altérer l'aura divine qui émanait des éclats d'étoile, rendant leur identification et leur localisation précise impossibles. Sulunael en fit les frais lors de ses tentatives, mais pris une décision radicale en coupant l'archipel du reste du monde.

Toutefois, les sorts et les terribles malédictions que Sulunael lança sur ces îles martyrs eurent les terrifiants effets que l'on connaît, mais eurent également d'autres effets imprévus. En effet, l'accumulation et la combinaison des formidables énergies magiques déployées, et les interférences qui en découlèrent, eurent pour conséquence d'annihiler toute forme de magie divinatoire sur l'île et ses environs (une zone d'environ 30 kilomètres de diamètre centrée sur l'Île du Dragon). De fait, les sorts de l'école de Divination, ainsi que les pouvoirs ou capacités spéciales de Divination tels que *Détection de la magie* (tel le pouvoir des Astirax), sont sans effet lorsqu'ils sont lancés à l'intérieur ou contre cette « zone d'ombre ». Nul ne peut en percer les secrets sans s'y rendre physiquement. Et seul un fou entreprendrait pareille expédition au cœur du royaume des morts et de la démence...

Au fil de l'eau

A propos de l'escorte Elfe

Si le MD dispose dans son groupe d'un ou plusieurs elfes caransils originaires de la Grande Forêt, il peut très bien substituer ses PJ à l'escorte elfe, ce qui lui évitera de devoir gérer ces PNJ et permettra en outre au groupe d'évoluer seul, sans chaperon et en complète autonomie. Cela permettra également de briser un peu l'aspect nécessairement dirigiste de ce genre de voyage. C'est la meilleure option.

À l'aube, alors que les premières lueurs du jour percent à peine la frondaison des arbres, les PJ se

retrouvent sur les docks au bord de la rivière Felthera en compagnie de Lyan Sanimere. Ils sont bientôt rejoints par une escouade de 5 guerriers caransils (Gue2) commandés par un elfe au visage marqué par la guerre (Mar4/Gue2), qui se présente comme étant Daineter, fidèle serviteur de la Reine. Le groupe prend place à bord de plusieurs canoës elfiques (3 ou 4 selon le nombre de PJ, sachant qu'un canoë peut accueillir 3 à 4 personnes selon leur gabarit).

Avant de partir, Daineter donne quelques consignes :

« Les eaux de la Felthera peuvent être dangereuses, aussi je vous demande de ne pas quitter mon sillage et de vous conformer à mes ordres en toutes circonstances. Notre survie en dépend. Et même si les orques ne sont pas parvenus aussi loin dans la

Grande Forêt, d'autres dangers sont tapis dans les eaux du fleuve. »

Les canoës descendent silencieusement le bras sud de la rivière Felthera au cœur des volutes cotonneuses qui enveloppent constamment les berges. Même si tout semble calme, les elfes semblent constamment aux aguets, scrutant la surface de l'eau et les berges indistinctes noyées dans la brume. Au sud, les rochers escarpés des Dents Brisées percent la voûte des arbres, comme un phare dans cet océan de verdure. Les PJ sont mis à contribution pour ramer, sachant qu'il faut deux rameurs pour manœuvrer rapidement et correctement les canoës elfiques (les autres passagers prenant régulièrement le relais des rameurs pour les soulager).

Portés par le courant et les élémentaires d'eau qui habitent les eaux de la rivière, les canoës filent sur l'eau. Il leur faut moins d'une semaine pour parcourir les près de cinq cent kilomètres qui mènent à l'embranchement entre les bras nord et sud de la Felthera.

Parvenus à l'embranchement qui relie ces deux bras de la Felthera, les canoës remontent alors doucement le courant vers le nord et la Marche Verdoyante. Poussées par une force invisible, les embarcations progressent bien plus vite qu'elles ne le devraient (les forces élémentaires liées à la Reine Sorcière sont une aide précieuse), mais il leur faut néanmoins près de dix jours pour atteindre les contreforts de la Marche Verdoyante.

Tout au long de ce périple éprouvant, le groupe fait régulièrement halte sur la berge pour se restaurer et se reposer. Les repas sont composés essentiellement de Thé d'Erethor (pas le temps de chasser, ni certainement le courage...). Les nuits sont calmes (à moins que le MD n'en décide autrement...), mais les

guerriers caransils insistent néanmoins pour instaurer des tours de garde (*« la forêt recèle bien d'autres dangers tout aussi mortels que des orques... »*). En outre, il y a de fortes chances pour que le groupe croise la route d'une ou deux patrouilles d'éclaireurs et maraudeurs canrasils qui sillonnent les berges de la Felthera. Ce genre de rencontres sera l'occasion de partager une ration de Thé d'Erethor en compagnie de nouvelles têtes et d'échanger les dernières nouvelles du front. D'ailleurs les nouvelles en provenance de la Marche Verdoyante ne sont pas très bonnes. L'étai des légions de Fraag le Sanglier se resserre chaque jour un peu plus sur les troupes du Seigneur Eoatin. Les orques et leurs redoutables worgs sont au moins dix fois plus nombreux que les forces d'Eoatin dans la Marche Verdoyante, et nul ne sait combien de temps encore celui-ci pourra tenir. Les patrouilles conseilleront aux PJ et à leur escorte d'être extrêmement prudents dès qu'ils pénétreront au cœur de cette région assiégée, car nombre d'éclaireurs gobelins et de worgs en maraude sillonnent ses collines et ses ravins en quête de proies.

La longue Marche Verdoyante

Finalement, le groupe atteint un petit affluent descendant des collines escarpées de la Marche Verdoyante. Progressant au creux d'une vallée encaissée au milieu de hautes collines recouvertes de forêts denses, les canoës remontent des eaux plus agitées et doivent faire face à un courant plus violent qui contraint le groupe à mettre pied à terre à maintes reprises afin de contourner de petites cascades impossibles à franchir en canoë. La Marche Verdoyante, cette région vallonnée et sauvage



Illustration de Fred « Dain » Lipari

contraste avec la calme et paisible forêt du cœur de la Caraaheen.

Arrivés au pied d'une importante chute d'eau, au terme d'une semaine de voyage supplémentaire, les guerriers caransils accostent sur la berge. Abandonnant les canoës sur la grève, ils se dirigent d'un pas décidé vers une petite hauteur à proximité immédiate de la chute, invitant les PJ à les suivre. Ils traversent alors le mur d'eau pour se retrouver dans une vaste grotte plongée dans la pénombre. Seule la lueur du jour filtrant à travers la chute d'eau éclaire les lieux. Dans la grotte une dizaine de guerriers caransils (Gue2 ou Mar2) aux tenues légèrement différentes de celles portées par leur escorte accueillent les PJ. Ils sont commandés par un elfe de haute stature au regard fier qui se présente comme étant Aliendar, au service du Seigneur Eoatin (Mar4/Gue2).

« Nous avons été informé de votre venue. Le Seigneur Eoatin vous attend. »

La mission de Daineter et de des guerriers de Caradul s'achève ici, et ceux-ci prennent rapidement congé, souhaitant bonne chance au groupe, avant de reprendre leurs canoës pour effectuer le chemin du retour.

Pour rejoindre le village fortifié qui sert de refuge au Seigneur Eoatin et à ses guerriers, le groupe doit traverser une région très vallonnée, couverte de forêts denses et sauvages. Un entrelacs de bosquets touffus, de ravins encaissés et de collines élevées, qui rendent le voyage d'autant plus pénible. Selon les conditions climatiques et le rythme de marche du groupe, la longue marche prend une quinzaine à une vingtaine de jours. Même si la zone qu'ils traversent n'est pas la plus dangereuse, les elfes qui les accompagnent sont sur le qui-vive en permanence, écoutant le Murmure et interrogeant la nature (animaux et plantes) pour connaître les dangers qui les menacent. Normalement le voyage se passe sans encombre, mais si le MD veut faire monter un peu la pression, il peut confronter le groupe à une troupe isolée d'une vingtaine d'orques accompagnés de worgs en maraude. Aliendar tentera par tout moyen d'éviter le combat, car sa mission consiste avant tout à conduire le barde et les PJ devant Eoatin, et il ne peut se permettre de prendre le risque d'engager le combat contre une troupe plus nombreuse.

Rencontre avec le Seigneur Eoatin

Au terme de cette longue et harassante marche, les PJ accompagnés de Lyan Sanimere et de l'escorte elfe arrivent finalement en vue des premières lignes de défenses elfiques. Tout d'abord quelques avant-postes fortifiés discrètement établis dans la cime des arbres, puis bientôt, c'est une véritable barrière végétale qui sert de fortification au havre du Seigneur Eoatin. Blotti au fond d'un ravin et adossé à une paroi rocheuse percée de multiples cavernes, de tunnels et de passages dissimulés (offrant autant d'issues de secours aux elfes s'ils étaient acculés), le camp fortifié

du Seigneur Eoatin est un conglomerat hétéroclite de huttes au sol et de constructions typiquement elfiques perchées dans les arbres (même si la végétation et le relief de la Marche Verdoyante se prêtent moins aux habitats typiques des caransils).

Tandis que le groupe traverse le camp, ils sont dévisagés et jaugés par tous les guerriers caransils qu'ils croisent. Ils mènent des opérations de guérilla depuis si longtemps qu'ils ont appris à se méfier des étrangers, surtout lorsque ceux-ci leur font prendre de grands risques pour d'obscures raisons (ils ont seulement reçu pour consigne de protéger le groupe de PJ et en particulier le barde elfe, et d'organiser leur embarquement à bord d'un navire de contrebande, et tous espèrent que les risques encourus en valent la peine).

Les PJ et le barde sont conduits jusqu'au sommet du plus grand des arbres, où les attend le Seigneur Eoatin et ses plus proches conseillers. Eoatin est un elfe caransil au regard acéré, et pour ceux qui ne le connaissent pas il peut sembler froid au premier abord. Eoatin sait que son clan et la Marche Verdoyante sont condamnés, ce n'est qu'une question de temps. Chaque jour, de valeureux maraudeurs caransils tombent au champ d'honneur, et ces pertes sont irremplaçables, au contraire des troupes de Fraag le Sanglier qui se renouvellent sans cesse. Eoatin observe longuement les PJ et Lyan Sanimere avant de prendre la parole :

« Alors, c'est donc vous qui voulez traverser la Mer de Pellurie ? Je ne connais pas les détails de votre mission, ni le but de celle-ci, mais j'espère, pour vous comme pour nous, que cela en vaut la peine car votre entreprise fait courir de grands risques à nombre de nos frères. J'ai pris les dispositions pour que vous puissiez embarquer sur un navire des Princes Pirates qui viennent ravitailler certains villages de réfugiés humains le long de la côte. Toutefois, il vous faudra patienter avec nous quelques temps, car leur prochain débarquement n'est prévu qu'à la prochaine lune noire, soit d'ici une quinzaine de jours. Vous serez nos hôtes durant cette période et j'attends de vous que vous respectiez les règles de notre communauté. Ainsi je vous demanderai de ne pas sortir du camp sans mon accord, d'éviter tout usage de magie à l'intérieur du camp sans raison valable, et de toujours observer les consignes qui vous seront données à la lettre. Il en va de votre vie et de notre survie. »

Le fort de Dern

(partie optionnelle, voir *La Colère de l'Ombre*, p.105)

Cet intermède, bien qu'optionnel, constitue une occasion pour le groupe de se défouler un peu et de sortir un peu du carcan inhérent au voyage vers l'Île du Dragon. En outre, cela permet au MD d'intégrer les éléments décrits p.105 de *La Colère de l'Ombre* dans le cours du scénario.

Dans l'est de la Marche Verdoyante, se trouve un village isolé, tombé sous la coupe d'un tyran dénommé Dern Demi-main (HdA2/Gue6), un ancien mercenaire Erenien au service de l'Ombre et des esclavagiste gobelins dont il est un grand pourvoyeur. Aidé par certains éléments de l'armée de Fraag le Sanglier (dont des gobelins et quelques éclaireurs orques), Dern et ses hommes mènent des incursions au cœur de la Marche Verdoyante, pillant, massacrant et réduisant en esclavage toutes les communautés qu'ils peuvent trouver. Au cours d'une de ces opérations, les hommes de Dern sont parvenus à capturer un éclaireur caransil du Seigneur Eoatin, parti en reconnaissance dans l'est de la Marche Verdoyante afin de préparer l'embarquement des PJ et du barde sur le navire des Princes Pirates. Outre le fait d'avoir perdu un élément de valeur, le Seigneur Eoatin est contrarié à l'idée qu'il puisse parler, même contre sa volonté (les légats connaissent bien des manières pour délier la langue du plus coriace des guerriers). Ce n'est pas la première fois que le Seigneur Eoatin entend parler des exactions de ce sinistre mercenaire humain et de ses hommes, mais il semble désormais s'aventurer de plus en plus loin au cœur de la Marche Verdoyante, et les elfes ne peuvent se permettre de laisser perdurer plus longtemps une telle menace. Le temps est venu d'agir et de terrasser ce tyran avant qu'il ne se renforce et qu'il ne devienne encore plus dangereux. Pour ce faire, Eoatin envisage de faire appel aux PJ, en particulier si le groupe comporte un ou plusieurs humains, pour tenter d'infiltrer le fort avant que l'assaut ne soit donné. Au MD de décider si la mission des PJ consistera seulement à libérer l'éclaireur d'Eoatin (déjà mal en point) ou à participer à la chute de Dern et au massacre du tyran et de ses hommes par les guerriers caransils du Seigneur Eoatin (qui ne laisseront aucun survivant chez les hommes de Dern).

À l'issue des violents combats, les elfes soignent leurs blessés et ramassent leurs morts pour leur offrir une vie après la mort à travers le Murmure (les PJ pourront d'ailleurs assister s'ils le désirent à la cérémonie des Adeptes du Murmure destinée à lier l'âme de leurs défunts au Murmure, cf. le livre de base de *Midnight 2^{de} édition*, p.222). Les villageois humains « libérés » sont terrorisés et remercient à peine leurs « libérateurs ». En effet, à moins de prendre la fuite, ils sont désormais condamnés, car les troupes de Fraag le Sanglier ne manqueront pas de leur faire payer très cher la perte de leur zélé collaborateur. La plupart sont trop faibles pour songer à fuir (en particulier les vieillards et les enfants) et semblent résignés à leur sort. Les elfes quant à eux ne s'occuperont pas des humains (ils leur prodigueront tout au plus quelques soins et leur conseilleront de fuir) : ils ne peuvent se permettre de prendre en charge des bouches supplémentaires à nourrir, et ils estiment avoir déjà fait leur part en les libérant du joug de Dern. Aux humains de se prendre en charge désormais. De toute manière, s'ils n'en sont pas

capables, ils mourront rapidement, et c'est ce qui pourra leur arriver de mieux.

Des voiles sous une lune noire

Quelques jours avant la lune noire, le Seigneur Eoatin vient trouver les PJ et Lyan Sanimere pour les prévenir qu'il est temps pour eux de prendre la route vers la côte pour embarquer vers leur destination. Il leur fournit une escorte d'une demi-douzaine de guerriers, parmi lesquels Aliendar, le maraudeur qui les a déjà escorté à travers la Marche Verdoyante, et qui s'est proposé spontanément pour les accompagner.

S'ensuit une longue marche, de jour comme de nuit, les elfes ne s'arrêtant que très peu pour prendre un peu de repos. Au matin du 5^{ème} jour de marche, le groupe atteint une hauteur offrant une vue dégagée sur la vaste étendue miroitante de la Mer de Pellurie. Des bancs de brume persistants nimbent la côte à quelque distance. Au soir, le groupe atteint finalement les abords d'un petit village de pêcheurs enserré dans une crique, à l'abri des regards. À peine une cinquantaine d'âmes survivent ici dans des conditions précaires. La moyenne d'âge n'est pas très élevée, mais il y a peu d'enfants, et encore moins de vieillards...

Ils sont accueillis par le chef du village, un Dorn vigoureux du nom de Tradec le Roc, qui les invite à partager son repas dans son humble mesure. C'est son fils, Vigan, âgé d'une douzaine d'années qui a préparé le repas. Sa compagne est morte en couche, en donnant naissance à leur fils.

À l'issue du repas, Tradec et quelques villageois accompagnent les PJ, Lyan Sanimere jusqu'au lieu de rendez-vous habituel avec les Princes Pirates. L'escorte elfe, de son côté, prend congé du groupe car une longue route les attend pour rejoindre leurs frères au cœur de la Marche Verdoyante. Il fait nuit noire, et les hommes portent quelques lanternes sourdes pour se guider dans l'obscurité. Ils ne sont armés que de quelques épées et de haches. Le temps n'est pas de la partie, car une pluie fine et froide poussée par un vent tourbillonnant fouette les visages et transperce les vêtements, rendant la progression d'autant plus difficile. Cheminant le long des falaises escarpées qui surplombent les eaux agitées de la Mer de Pellurie, le groupe atteint bientôt une volée de marches grossièrement taillées dans la paroi qui descendent au fond d'une anfractuosité naturelle de la falaise. Au pied de cet escalier, le groupe débouche dans une petite grotte naturelle ouverte à flanc de falaise, faisant à la fois office de quai de déchargement et d'entrepôt pour les marchandises de contrebande acheminées par les Princes Pirates.

Commence alors une longue attente dans cette grotte faiblement éclairée par la lueur tremblotante d'une unique lanterne sourde (les autres ayant été éteintes pour préserver leur précieuse huile). Les heures, interminables, se succèdent dans l'humidité et le froid. Au milieu de la nuit, malgré le bruit du vent et de la pluie, Tradec perçoit bien avant tout le monde

le clapotis caractéristique des rames qui frappent la surface de l'eau. Bientôt, une petite embarcation perce l'obscurité et vient accoster le long du quai de fortune de la grotte. Trois marins, manifestement des Dorns, aux visages burinés posent pied à terre et saluent Tradec et les hommes du village avant de s'intéresser aux PJ et à leur escorte.

« *Je présume que c'est vous nos passagers ?... Bien, alors aidez-nous à décharger ces quelques caisses...* »

Les villageois et les PJ font alors la chaîne pour décharger la demi-douzaine de caisses qui occupent le fond du canot. Cela ne leur prend guère plus de cinq minutes. À l'issue, Tradec et les villageois font leurs adieux aux PJ et à Lyan Sanimere, et disparaissent dans la nuit.

Les marins invitent ensuite la moitié du groupe à embarquer dans le canot, car ils ne peuvent emmener tout le monde en un seul voyage, car ils risqueraient de chavirer. Ils devront faire un second voyage. Le canot traverse une mer agitée qui ne semble guère impressionner les marins qui rament avec vigueur. Bientôt les contours d'un grand navire se découpent dans l'obscurité, au milieu de pluie et des rafales de vent.

Le fléau de la Pellurie

Le *Fléau de la Pellurie*, tel est son nom, est une ancienne caravelle marchande reconvertie en navire pirate, armée par un équipage d'une bonne trentaine de marins aguerris, et commandés par un homme dont la fidélité à la famille Norfall n'est plus à démontrer. Le capitaine Kellmann est un Dorn de haute stature, un géant de presque deux mètres de haut, à la carrure imposante, dont le visage est à moitié mangé par une barbe épaisse et hirsute. Il accueille les PJ et Lyan Sanimere chaleureusement et les invite à le suivre jusque dans sa cabine dans le château arrière.

La pièce n'est pas très grande, et il y règne un certain désordre : des cartes sont étalées sur une table au milieu de pièce, maintenues en place par divers instruments de navigation, compas, boussole, sextant, lunette d'approche... Dans un coin un lit perpétuellement défait témoigne de l'activité fébrile qui règne en permanence à bord. L'équipage du *Fléau de la Pellurie* sait pertinemment que le danger est omniprésent, et que les brumes peuvent cacher un navire de l'Ombre. Le capitaine Kellmann invite ses hôtes à prendre place sur quelques chaises disséminées à travers la pièce, et leur demande de lui raconter leur périple et les nouvelles du continent, en leur servant à chacun un verre d'un excellent vin erenien. Si personne ne prend la parole avant lui, Lyan Sanimere se lance dans un récit haut en couleurs, contant par le menu leurs exploits récents et mettant en exergue le courage et la valeur des PJ.

Le jour, gris et terne, se lève lorsque les PJ et Lyan Sanimere prennent congé du capitaine Kellmann, et rejoignent les cabines mises à leur

disposition dans le gaillard d'avant. Au cours de la nuit, le capitaine leur aura indiqué que le voyage jusqu'à l'Archipel de l'Île du Dragon prendra près de trois semaines. Les PJ qui ne sont pas « amarinés » (ou qui n'ont jamais navigué en pleine mer) doivent effectuer un jet de Vigueur DD10 chaque jour pour ne pas souffrir du mal de mer (alternant des états *nauséux* et de *fatigue* tout au long de la journée). Au bout de trois réussites consécutives, le personnage s'est habitué au roulis du navire et ne souffre plus du mal de mer.

Au cours des trois longues semaines de navigation, les PJ pourront faire connaissance avec l'équipage du *Fléau de la Pellurie* et admirer l'étendue infinie de la mer qui s'étend à perte de vue autour d'eux. Les marins les inviteront également à se joindre à eux dans leur carré sous le pont pour jouer à quelques parties de « Hublot », un jeu de hasard Dorn, ou pour participer à quelques défis plus « virils » de bras de fer.

Le jeu du « Hublot »

Ce jeu de hasard se joue avec d'étranges dés en forme de diamant à dix faces, taillés dans du cristal multicolore ou dans un minéral coloré, et dont les faces sont numérotées de 0 à 9 (ressemblant étrangement à des D10...). Chaque joueur lance deux dés trois fois consécutivement, et fait la somme totale des six dés. Si un joueur obtient un double « 0 », il crie « Hublot » et gagne automatiquement. Sinon, celui qui obtient le résultat le plus élevé emporte la mise. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, personne ne gagne, et la mise est remise en jeu pour tout le monde. Les marins jouent généralement une partie de leur prochaine ration de nourriture (généralement la moitié), mais ils peuvent aussi miser quelques objets ou armes récupérés à l'ennemi (comme des vardatchs ou du tabac halfelin).

« Navire en vue à bâbord avant ! »

Au bout d'une quinzaine de jours de mer, alors que le navire se trouve à environ 150 kilomètres au sud-est de Hautemuraille (le capitaine Kellmann voulant éviter le redoutable *Stromsker* qui sévit à quelques dizaines de kilomètres, cf. *L'Ombre et l'Acier*), la vigie repère en fin d'après-midi les voiles d'un navire aux abords d'un petit archipel d'îlots rocaillieux et probablement déserts. De petite taille, il ressemble à un patrouilleur orque, et navigue à faible vitesse en direction du navire des Princes Pirates qu'il ne semble pas avoir repéré. Le capitaine Kellmann ordonne rapidement le branle-bas, tout en s'étonnant à voix haute du fait que ce navire soit seul si loin de la terre.

« Il y a quelque chose qui cloche... Restez sur vos gardes... Parés à l'abordage ! »

Les inquiétudes du capitaine Kellmann sont tout à fait justifiées, car il s'agit en effet d'un piège tendu par les troupes de l'Ombre. Dissimulée à l'abri d'une crique au cœur de l'archipel rocailleux tout proche, une frégate orque attend en embuscade le signal de son « appât » pour fondre sur les pirates et les arraisonner. Cela fait des jours que la nasse est prête, n'attendant que sa proie pour se refermer. *Le Fléau de la Pellurie* constitue une prise de choix pour les orques de la frégate et en particulier pour le légat Drakiel (Leg 7) qui est prêt à tout pour mettre la main sur l'un de ces maudits Princes Pirates. Il est persuadé qu'il parviendra (de gré ou de force...) à lui faire avouer où se trouvent ses compagnons et surtout le repaire de toute la flotte.

Alors que les pirates se lancent à l'assaut du patrouilleur orque qui tente une manœuvre pour s'échapper, un corbeau noir comme l'ébène file à tire d'aile vers l'archipel rocailleux (l'Astirax du légat Drakiel parti prévenir son maître...). Le patrouilleur est rapidement rejoint. Les pirates lancent alors une nuée de grappins pour l'immobiliser, tandis que les orques tentent par tous les moyens de couper les cordes et de repousser l'abordage, mais pris sous un feu nourri de flèches et de carreaux d'arbalètes, ils sont contraints de reculer, et se préparent à défendre chèrement leur sombre peau.

L'assaut sur le patrouilleur devrait être rapide et sanglant (les orques ne sont guère nombreux, un peu plus d'une douzaine, mais guère vaillants, car il s'agit essentiellement de guerriers ayant commis une faute ou tombés en disgrâce et à qui l'on a « proposé » de servir d'appât ou bien de mourir...). Les PJ peuvent participer au massacre s'ils le désirent (s'ils veulent se « dérouiller » un peu...). Bientôt le calme retombe, tandis qu'on achève les derniers orques agonisants. Mais les cris de victoire des pirates font rapidement place aux cris d'alarme de la vigie : au loin, surgissant de derrière l'un des îlots tout proches, apparaissent les voiles noires d'une imposante frégate orque filant à grande vitesse, son immense rostre renforcé de métal pointé dans leur direction.

Le capitaine Kellmann blêmit et ordonne à tout le monde de regagner le bord et de rejoindre leurs postes. Les pirates coupent avec précipitation les amarres qui relient le patrouilleur au *Fléau de la Pellurie*. La frénésie s'empare du navire, tandis que le capitaine hurle ses ordres à l'équipage. Toutes voiles dehors, le navire des pirates prend rapidement de la vitesse et file vers le large. Malgré tous les efforts de l'équipage du *Fléau de la Pellurie*, la frégate orque gagne du terrain et se rapproche inexorablement. Il est bientôt clair que la frégate orque est bien plus rapide que le navire pirate, et que ce n'est qu'une question de temps avant qu'elle ne les rattrape.

Alors que tout semble perdu, la mer se forme et se couvre de sédiments et de déchets. Les marins n'y

Le Stromsker

Si le MD le souhaite, il peut également se servir du *Stromsker* décrit dans le supplément *L'Ombre et l'Acier* (p.55-57), plutôt que de la *Bouche de la Pellurie*. En ce cas, le capitaine Kellmann met le cap sur cette zone en connaissance de cause pour tenter d'échapper à la frégate en la menant au cœur des eaux maudites. Le résultat final est identique (la frégate coulant probablement ou se perdant dans la tempête, tandis que le navire des pirates sort de celle-ci endommagé). J'ai préféré utiliser la *Bouche de la Pellurie* pour l'aspect spectaculaire de ce phénomène et pour souligner le coup de pouce du destin (ou celui d'Aradil...).

prêtent guère attention au début, trop occupés à scruter les voiles noires qui se rapprochent. Mais bientôt un grondement sourd et continu se fait entendre. Son intensité ne cesse de croître tandis que le visage des marins et du capitaine se parent du masque de la peur. Un murmure parcourt l'équipage : « *La Gueule... nous sommes perdus...* ». Au même moment un rayon de lumière incandescent jaillit du gaillard d'avant de la frégate distante désormais de moins d'une cinquantaine de mètres, et vient frapper de plein fouet le navire pirate, mettant le feu aux gréements et à la grand-voile (le légat Drakiel vient de lancer *Lumière brûlante* contre la navire pirate). Les pirates sortent de leur torpeur et tentent par tous les moyens d'étouffer les flammes tandis que la mer autour d'eux se déchaîne, ballottant le navire de droite et de gauche.

Le rugissement du terrible maelström de la *Bouche de la Pellurie*, comme l'appelle les gnomes, devient assourdissant tandis que le vortex tourbillonnant passe à quelques dizaines de mètres du *Fléau de la Pellurie*, l'évitant de peu par miracle (ou avec l'aide providentielle de la Reine Sorcière, qui sait ?...), mais non sans l'avoir secoué comme un fétu de paille. La frégate orque, elle, a moins de chance : dans un sinistre craquement et au milieu des hurlements de l'équipage, le navire est aspiré par le tourbillon et englouti, pulvérisé par la terrible force surnaturelle.

Aussi vite qu'il est apparu, le tourbillon s'éloigne et disparaît au loin, ne laissant derrière lui que quelques débris épars et quelques corps déchiquetés. La mer se calme et les vagues diminuent d'intensité jusqu'à ne plus former qu'une petite houle.

Coup de pouce du destin ou de quelqu'un d'autre (la Reine Sorcière ?), le *Fléau de la Pellurie* vient d'échapper de peu à la catastrophe et malgré les importants dégâts subis par son navire du fait de l'incendie et de la mer déchaînée, le capitaine Kellmann exulte, tout comme ses hommes : ils ont survécu aux deux plus terribles fléaux de la Mer de Pellurie, et en même temps qui plus est ! Ils ont eu une chance inouïe, et rien désormais ne peut plus les arrêter !

L'archipel des Affamés

Note au MD : Divination inopérante

Une fois que le navire approche à moins de 15 kilomètres de l'archipel, les sorts de l'école de Divination ou les capacités assimilées sont désormais sans effet...

Tout personnage qui tente d'utiliser une capacité ou un sort affilié à cette école a conscience que sa tentative a fonctionné mais qu'elle ne produit aucun effet, comme s'il n'avait pas de prise sur cette zone (néanmoins, les points d'Énergie Magique éventuellement dépensés le sont bel et bien).

L'équipage ayant effectué quelques réparations de fortune, le voyage se poursuit sous un ciel perpétuellement sombre et couvert. Moins d'une semaine après l'embuscade, le *Fléau de la Pellurie* arrive finalement en vue d'un archipel rocheux noyé dans la brume. L'île du Dragon se situe au cœur de l'archipel, cernée par les épaves brisées des nombreux navires qui tentèrent de s'y mettre à l'abri du temps où régnait la malédiction.

Dans un silence pesant, seulement brisé par le bruit des vagues qui viennent se briser contre sa coque, le navire perce l'épais brouillard. Les marins sont très nerveux, et certains regards trahissent une terreur sans nom. Le *Fléau de la Pellurie* progresse très lentement, tandis que le capitaine fait sans cesse sonder la profondeur pour éviter un échouage. Alors que les nappes de brume se font légèrement moins denses, les contours de plusieurs îles se dessinent. Le capitaine se dirige vers la plus grande d'entre elles : la redoutable et redoutée Île du Dragon. Parvenu à quelques centaines de mètres de ses côtes, le capitaine Kellmann fait stopper le navire et mettre un canot à la mer :

« Voilà, messieurs, vous y êtes... Voici l'Île des Morts. J'espère que ce que vous trouverez ce que vous cherchez car il faut un sacré courage pour s'aventurer dans le territoire des morts... Mes hommes n'ont pas ce courage et refusent d'approcher de cette île, aussi je suis navré, mais vous devrez vous y rendre seuls. La

mer est calme et vous ne devriez pas avoir trop de mal à rejoindre la côte. Je serais vous, je tâcherais d'accoster aux alentours de cette crique droit devant. D'après ce que l'on raconte, il y a avait un village là-bas avant la Dernière Bataille. Vous pourrez certainement y dissimuler votre barque, mais prenez garde, car les non-morts sont partout et se repaissent de la chair des vivants. »

« Dernière chose : je vous attendrais ici pendant six jours, mais au-delà de ce délai, et sans signe de vie de votre part, je serais contraint de reprendre la mer, car je risque sinon de tomber à cours de vivres pour le voyage de retour. D'autant que nous devons faire halte à Blanc-rocher pour y effectuer des réparations à l'abri du port. Faites en sorte d'être de retour avant que je n'appareille ! Bonne chance !... »

Des ombres dans la brume...

Tandis que les PJ et Lyan Sanimere s'éloignent lentement du *Fléau de la Pellurie* et s'enfoncent dans les nappes de brume épaisses qui enveloppent en permanence les côtes escarpées de l'Île du Dragon, la température ambiante chute de manière inexplicable. Bientôt, les personnages sont transis de froid. Malgré le fait qu'ils soient en pleine journée, le brouillard épais occulte le soleil, tamisant la lumière comme à travers un drap. Parvenus à proximité du rivage, une odeur douceâtre et écœurante emplie l'air. Un relent diffus de pourriture et de putréfaction règne sur cette île maudite et renforce encore le sentiment de malaise qui prend tous les personnages aux tripes.

Il est temps pour le MD de mettre à profit le climat oppressant de cette île et de ses habitants pour faire monter la pression et insuffler un sentiment d'urgence. Cette scène est le climax du scénario et devrait constituer le moment le plus intense. Il ne faut pas hésiter à en rajouter dans les descriptions « gores » lors des rencontres avec les morts-vivants qui infestent l'île. Il ne faut pas que cette expédition se transforme en simple excursion touristique pour les PJ, mais il faut leur faire ressentir qu'ils sont en plein cœur du territoire des morts... Comme un voyage en plein cœur de l'Enfer...

Les Affamés de l'Île du Dragon

Même si parfois les troupes orques de Valdavin viennent livrer de malheureux captifs en pâture aux Affamés qui hantent l'île pour se divertir, la pénurie de « chair fraîche » transforme la plupart d'entre eux en *faengrals*, voire en *maelgrals*. Leur intelligence limitée les incite à chasser en meutes d'une dizaine à une vingtaine d'individus (parfois plus...), submergeant leurs proies sous le nombre. Ils se terrent généralement la journée au fond des nombreuses grottes qui parsèment l'île ou sous les eaux troubles en bordure du rivage (un PJ particulièrement attentif lors de l'approche de l'île et scrutant la surface de l'eau, pourra éventuellement apercevoir, à la faveur d'une éclaircie dans la brume, le regard vitreux d'une de ces créatures de cauchemar attendant le signal du prochain repas). Même s'ils ne sont pas affectés par la lumière du jour, ils semblent la craindre, tout comme la lumière d'une torche ou d'une lampe. Néanmoins, leur faim peut les pousser à transcender leur aversion : on a déjà vu des hordes d'Affamés se jeter en plein jour sur les infortunés captifs rejetés ici par les orques, pour le plus grand plaisir de ces derniers...

La crique que le capitaine Kellmann leur a indiqué abrite bel et bien les ruines d'un ancien village abandonné depuis des lustres. Seuls quelques restes de murs épars témoignent de la présence de quelques bâtisses par le passé. Une jetée de pierre à moitié écroulée et couverte d'algues subsiste encore. Il n'y a pas âme qui vive à l'horizon (et pour cause, les Affamés étant des créatures nocturnes, il se terrent en journée et ne sortent généralement qu'à la nuit tombée). Les PJ peuvent mettre leur barque à l'abri d'un vieux mur en ruine en le recouvrant de branches et de pierres que l'on peut dénicher tout autour du village abandonné.

Le village est complètement désert, mais ses rues, tout comme la plage et les rochers qui l'entourent sont parsemés d'ossements de toutes tailles. La plupart sont lisses et blanchis par le sel et le vent, mais certains portent encore quelques vestiges de muscles ou de tendons qui confirment leur relative « fraîcheur ». De nombreuses tâches sombres maculent le sol, plus ou moins brunes (le sang séché des derniers repas des résidents de l'île).

Si les PJ ont la mauvaise idée de s'aventurer dans l'une des nombreuses grottes qui percent le flanc de la falaise non loin (pour y dissimuler leur barque par exemple...), ils tombent nez à nez avec une dizaine d'Affamés dans un état proche de la léthargie. À moins d'avoir été particulièrement bruyants, les Affamés ne devraient pas les avoir entendu (lorsque les orques viennent leur livrer quelques-uns de leurs prisonniers pour se divertir, ils ne manquent pas de se signaler à grand coup de corne et de tambours pour avertir les morts-vivants...) – sauf si le MD en décide autrement... Néanmoins, un test de *Déplacement Silencieux* sera requis pour pouvoir sortir sans éveiller l'appétit des abominables créatures (l'odeur de la chair fraîche les rendent beaucoup plus réceptives...).

De même, si l'un des PJ met le pied dans les eaux qui bordent le rivage, il a de grandes chances (1-12 sur 1d20) d'alerter quelques-uns (1d10) des nombreux *faengrals* ou *maelgrals* amphibies qui se dissimulent la journée sous la mer. Il leur faut alors 2d6 rounds pour se mouvoir sous l'eau et surgir lentement de la mer, dégoulinants d'eau et couverts d'algues.

Quoiqu'il arrive, à un moment ou à un autre, l'odeur de la chair fraîche finira par alerter les Affamés qui se terrent dans la moindre anfractuosité.

Malgré leur nombre et leur aspect repoussant, le combat devrait rapidement tourner à l'avantage des PJ. Mais bientôt, des dizaines de créatures dans des états de décomposition plus ou moins avancés, surgissent de la mer et des grottes alentours, dardant leurs regards inexpressifs vers le groupe (mais on pourrait presque y deviner de l'avidité...).

À partir du moment où les Affamés sont conscients de la présence du groupe sur leur terrain de chasse et de leur relative puissance (par rapport aux malheureux captifs apportés par les orques), ils s'organisent (pour les rares *ungrals* et les quelques *faengrals* encore présents, les *maelgrals* étant quant à

eux trop stupides pour faire autre chose que d'attaquer sans relâche sans se soucier de leurs pertes). Ils tentent alors de prendre le groupe de vitesse et d'atteindre les hauteurs avant eux pour leur tendre des embuscades. Ils veulent ainsi les « fixer », en attendant que le gros de la troupe puisse les rejoindre pour les submerger sous le nombre.

Le cratère fort fort lointain...

D'après les renseignements glanés par Lyan Sanimere – et qu'il ne cesse de répéter depuis qu'ils ont posé le pied sur cette île maudite – il leur faut atteindre le cratère qui domine le centre de l'île, où ils sont censés découvrir le présent des Dieux Disparus. Pour cela, il va leur falloir se frayer un chemin sanglant dans la nuée de morts-vivants qui infestent ce morceau de pierre volcanique.

Leur progression le long des flancs du volcan est longue et éprouvante. Surgissant du brouillard qui les enveloppe, des créatures de cauchemar ne cessent de les harceler, lançant une attaque puis se repliant à couvert dans la brume (quelques *ungrals* ou *faengrals*). Parfois, c'est une horde d'une dizaine de ces créatures qui se jettent sur eux maladroitement (des *maelgrals*). Le périple dans l'île dure une demi-douzaine d'heures, interminables, ponctuées des assauts répétés des légions d'Affamés qui infestent l'île. Le MD ne doit pas hésiter à faire monter encore un peu la pression, les PJ doivent avoir le sentiment qu'ils sont sur le point d'être submergés, quand...

Soudain, alors que le groupe franchit une arête rocheuse, il constate avec surprise que les abominables créatures putréfiées qui les suivaient et les harcelaient jusqu'à présent se sont arrêtées en contrebas. Des dizaines d'ombres difformes se sont immobilisées à quelques distance, comme bloquées par un mur invisible. Les créatures émettent d'atroces gargouillis et poussent d'horribles grognements, tout en agitant leurs membres supérieurs en direction du groupe, mais elles ne semblent plus pouvoir avancer pour quelque mystérieuse raison... (en réalité l'aura bénéfique du site, exacerbée par le spectre du dragon qui le protégeait autrefois, repousse les morts-vivants, un peu comme le ferait un Vade Retro de prêtre avec une puissance infiniment supérieure, mais sans que cela ne les détruise pour autant).

Désormais certainement un peu soulagés (on le serait à moins !...), le groupe peut poursuivre son ascension du volcan.

Quelques dizaines de mètres plus hauts, le brouillard commence à s'éclaircir, et au bout de quelques centaines de mètres, il a presque complètement disparu. La transition est tellement brusque et rapide que ça ne semble pas naturel (et ça ne l'est pas !...). Les PJ se trouvent désormais au bord d'un vaste cratère circulaire, sous la lumière diffuse du soleil qui filtre à travers les nuages au-dessus d'eux. Au fond du cratère, de l'autre côté d'un petit lac sur le versant opposé au leur, les PJ et Lyan Sanimere

peuvent apercevoir une entrée monumentale et ornementée de ce qui ressemble à une sorte de temple (ou de tanière de dragon pour ceux qui ont quelques connaissances sur le sujet, test en *Connaissances (Mystères)* par exemple). L'entrée est à moitié submergée par les eaux du lac, mais semble néanmoins accessible.

Lyan Sanimere exulte. Entre l'attitude des Affamés (« *c'est un signe, les Dieux Disparus nous protègent* ») et la découverte de cette porte au fond du cratère, il est désormais persuadé d'avoir vu juste, et d'être sur le point de mettre la main sur un artefact qui pourra peut-être libérer son peuple (c'est en tout cas ce qu'il croit). Il prend la tête de l'expédition et se dirige d'un pas décidé vers l'ouverture à demi submergée.

Dans la tanière du Gardien

Sans l'ombre d'une hésitation, Lyan Sanimere s'enfonce dans le lac jusqu'à la taille et commence à avancer vers l'imposante entrée. Il franchit le seuil (avec ou sans les PJ) et se retrouve dans une sorte d'antichambre. Quelques marches montent vers une salle au sec qui ressemble à une sorte de temple dédié à quelque divinité inconnue. Les bas-reliefs et les peintures qui ornaient autrefois les murs ont disparu avec le temps, et il n'en reste que quelques vagues ombres, indistinctes et incompréhensibles. Une demi-douzaine d'autels s'alignent de chaque côté et devaient être destinés à recevoir quelque offrande. Quoiqu'ils aient pu accueillir, il n'en subsiste pas la moindre trace. Tout semble à l'abandon depuis une éternité. Il n'y a aucune source de lumière, et les appliques qui ornaient les murs sont tombées en poussière depuis bien longtemps.

Si les PJ n'ont pas encore suivi Lyan Sanimere à l'intérieur du temple, celui-ci les invite à entrer : « *vous n'êtes quand même pas venus jusqu'ici pour rester à la porte du temple !?...* »

Au fond de la salle des offrandes, un large passage s'enfonce dans les entrailles du volcan, un passage si large qu'il pourrait accueillir la coque du *Fléau de la Pellurie...* Plus le groupe s'enfonce dans l'obscurité, plus la chaleur augmente. On pourrait presque croire qu'ils approchent de la fournaise. Au fil de leur progression, à la lueur de leur(s) torche(s) ou de leur(s) lampe(s), les murs ont parfois de curieux reflets, presque dorés. Lorsqu'on s'approche pour les examiner de plus près, les parois semblent tout à fait normales, constituées de roche volcanique.

Le passage s'enfonce ainsi sur plusieurs centaines de mètres, tout en formant des lacets qui rendent l'estimation de la profondeur difficile (hormis pour les nains des montagnes qui peuvent le déterminer naturellement grâce à leur *Connaissance de la pierre* ; ils vont ainsi descendre jusqu'à près de cinq cent mètres de profondeur). Quelques passages latéraux mènent dans de grandes pièces ou des grottes naturelles vides : quoi qu'ait pu contenir ces pièces, cela fait bien longtemps que cela a disparu. Le groupe

finit par déboucher sur une immense grotte faiblement éclairée par des incrustations luminescentes dans la roche. Leur éclat est insuffisant pour percer l'obscurité, mais leur lueur diffuse permet à ceux qui bénéficient de la *Vision nocturne* de bénéficier de ses avantages sans avoir besoin de recourir à une torche ou à une lampe. Le sol de cette grotte est parsemé d'éclats de roches taillés en pointes et qui semblent luire dans la luminosité ambiante. Le fond de la grotte semble plus travaillé et des colonnes de roches volcaniques gravées s'élèvent dans les ténèbres vers une voûte que l'on ne peut discerner, tant elle est haute. Des gravures, usées par le temps, ornaient autrefois les murs et les colonnes de cette alcôve, mais sont désormais indéchiffrables. Au milieu de l'alcôve gisent les restes monumentaux d'une gigantesque créature reptilienne, dont ne subsiste désormais qu'un squelette à moitié affaissé (un test en *Connaissances (Mystères)* permet de reconnaître le squelette d'un dragon, mais impossible d'en déterminer le type, le crâne est en trop mauvais état, et le personnage n'a certainement jamais étudié d'autre dragon jusqu'à présent...). Le sol tout autour du squelette monumental est jonché du même genre d'éclats de roche luisants, dont la forme évoque pour nombre d'entre eux celle de pointes de flèches ou de billes de fronde, comme si un habile tailleur de pierre les avait façonné avant de les abandonner ici.

Au moment où le groupe s'approche du squelette ou si l'un d'entre eux touche l'un des éclats de roche luisant (les fameuses *Étoiles de Roche*), une voix spectrale et cavernueuse retentit dans la grotte :

« *Je vous attendais...* »

Le Gardien des Dieux Disparus

La silhouette fantomatique d'un énorme dragon apparaît dans l'alcôve, dominant le groupe de toute sa hauteur. Tandis qu'il s'approche, les PJ ressentent une étrange sensation tandis que la créature sonde leur âme en dardant sur eux son regard flamboyant.

« *Vous voici donc enfin... Les élus... Je m'attendais à autre chose...* »

Le dragon qui protégeait cet antique site bien avant la chute d'Izrador en Eredane, et dont le nom s'est perdu depuis la nuit des temps, est mort depuis des millénaires, mais son fantôme, lui, est demeuré attaché au lieu, piégé sur Aryth par l'Éclipse. Autrefois, le dragon était vénéré comme un dieu par les descendants des Etheldars, qui lui avaient même consacré un temple sur cette île. Depuis sa mort, il erre sous la forme d'un dragon fantomatique, attendant éternellement la venue des « élus » que les Dieux Disparus devaient lui envoyer afin qu'ils prennent possession des fragments d'*Étoile de Roche*. Le dragon en connaît long sur le passé d'Eredane et en particulier sur l'Éclipse et les millénaires qui suivirent. Depuis l'avènement du Dernier Âge, il n'a plus quitté l'île, en raison des puissants sortilèges lancés par Sulunael qui le maintiennent captif. Il est avide de

connaître la situation du monde suite à ce siècle écoulé. Dès le début de la rencontre, il a sondé l'âme de tous les membres du groupe afin de jauger s'ils sont dignes de recevoir le présent des Dieux Disparus.

Si l'un des PJ a un alignement *mauvais* (*Loyal Mauvais*, *Neutre Mauvais* ou *Chaotique Mauvais*), le dragon entre dans une rage folle et lui ordonne de quitter sur le champ le temple sous peine de recevoir le juste châtiment qu'il mérite. Si l'un des PJ commet la folie d'attaquer le dragon fantomatique, faites en sorte qu'il meure rapidement et de manière effroyable afin de calmer les ardeurs de ses compagnons, voire même tout le groupe si vous l'estimez préférable (on n'attaque pas ainsi impunément une créature aussi puissante...)

Par contre, si l'un des PJ, dont l'alignement n'est pas *mauvais*, suit la Voie Héroïque du *Fidèle* (ou du *Sang de Dragon*, voire du *Sang de Fée*, si le MD ne dispose pas de *Fidèle* dans son groupe et veut élargir le « champ des élus » ; si aucun PJ du groupe ne suit l'une de ces voies, le MD est libre de déterminer s'il place un *Élu* dans le groupe, et de déterminer quel PJ correspond le mieux à ce statut) le dragon reconnaît immédiatement en lui « l'Élu ». Il exulte et lui déclare avec emphase :

« Les Dieux ont envoyé leur champion ! Seul le héraut des Dieux peut exploiter la pleine puissance des éclats des Dieux de la Lumière. Ma mission est accomplie, et je vais enfin pouvoir goûter au repos éternel... »

En effet, le pouvoir des fragments d'*Étoile de Roche* est décuplé au contact de l'*Élu*. Entre ses mains, les dégâts occasionnés par ces fragments sont doublés (+2d3, +2d6 et +4d6 selon le degré de corruption des créatures liées à Izrador). En outre, l'*Élu* peut libérer la puissance de la lumière contenue dans l'*Étoile de Roche* sous la forme d'un aveuglant rayon de lumière, dont les effets sont similaires à celui du sort N7 *Rayon de soleil* (mais en légèrement moins puissant : le personnage ne peut générer qu'un seul rayon de lumière d'une portée de 18 mètres, le fragment étant consommé lors de l'émission de celui-ci. Pour rappel : en cas d'échec à un *Jet de Réflexes*, la créature est *aveuglée* et subit 4d6 points de dégâts (pas de cécité et dégâts réduits de moitié en cas de réussite) ; les morts-vivants subissent quant à eux 1d6 points de dégâts par niveau de l'*Élu* en cas d'échec au *Jet de Réflexes* (la moitié sinon)).

La salle est parsemée d'*Étoiles de Roche* et le groupe est libre de prendre autant de fragments qu'il le désire (dans la limite de leur charge transportable, et en sachant que, de toute manière, ils ne peuvent les emporter tous...). Lyan Sanimere quant à lui ne cesse de questionner le dragon, désireux d'apprendre tout ce que celui-ci peut lui raconter.

Lorsque le groupe se décide finalement à prendre congé, le dragon fantomatique se propose de les accompagner afin de tenir à distance les Affamés qui infestent l'île. Le chemin du retour et la descente du volcan se déroulent de manière bien plus calme que

l'aller. Les Affamés se tiennent craintivement à l'écart, tandis que le groupe chemine en compagnie du spectre du dragon gardien. La puissante aura dégagée par la créature suffit à les tenir à distance. Alors que le groupe redescend vers le rivage, la température redescend brutalement tandis qu'ils pénètrent à nouveau dans l'épais brouillard qui enveloppe tout l'archipel.

Arrivés sur la grève, les PJ constatent avec effroi que leur navire a disparu ! Nulle trace du *Fléau de la Pellurie* à l'horizon !... Laissez monter un peu la tension et le groupe se perdre en conjectures quelque temps, et alors qu'une décision est sur le point d'être prise (ou non...), une ombre, familière, se dessine soudain au cœur de l'épais brouillard qui recouvre la mer. La caravelle des Princes Pirates ne s'était qu'un peu éloignée...

Les miraculés de l'enfer

Les PJ abandonnent derrière eux l'île des Affamés et son fantôme de dragon pour rejoindre le *Fléau de la Pellurie*. À bord, ils sont accueillis en héros par l'équipage et par le capitaine Kellmann qui se fraye un passage au milieu de ses hommes pour pouvoir les accueillir :

« Incroyable ! Vous avez mis le pied sur l'Île du Dragon et vous en êtes revenus ! Nul n'a jamais réussi un tel exploit ! Venez dans ma cabine, il faut fêter cela comme il se doit ! »

Sur ces mots, le capitaine Kellmann emmène le groupe dans sa cabine, ouvre un petit coffre dissimulé sous son lit à l'aide d'une petite clef qu'il porte autour du cou, et en sort une vieille bouteille contenant un liquide couleur émeraude : « la meilleure liqueur du continent, elle vient directement des distilleries d'Eauvive, je la gardais pour ce genre d'occasion ! »

En effet, la liqueur est un véritable nectar et revigore les rescapés de l'enfer.

Cap sur Blanc-rocher

(partie optionnelle, voir *Midnight 2nd édition*, p.173 / *L'Ombre et l'Acier*, p.60 / *Magie sur Blanc-rocher*, scénario de Dain disponible sur la *Scénariothèque*)

Cette partie est optionnelle. Au MD de décider s'il veut ou non rallonger un peu la sauce en ajoutant quelques péripéties supplémentaires, avant de conclure ce scénario. C'est aussi l'occasion de faire jouer le scénario écrit par Dain intitulé *Magie sur Blanc-rocher*, disponible sur le site de la Scénariothèque, qui a pour cadre cette ville fantôme, et qui débute justement par l'arrivée d'un navire des Princes Pirates. Il faudra très peu de travail pour l'intégrer à la trame générale de ce scénario.

Les dégâts subis par le *Fléau de la Pellurie* au cours de la brève embuscade de la frégate orque au large de Hautemuraille contraignent le capitaine Kellmann à faire escale à Blanc-rocher afin d'y effectuer quelques réparations (les réparations effectuées jusqu'alors ne sont que provisoires et risquent de ne pas tenir le voyage de retour, d'autant que c'est la saison des tempêtes et il y a de grandes chances qu'ils essuient au moins l'une d'elles au milieu de la Pellurie). Les Princes Pirates ont l'habitude d'y faire escale à l'occasion pour charger des marchandises de contrebande voire parfois des réfugiés en partance pour le sud, mais se méfient de l'endroit comme la peste. Le risque ne réside pas tant dans les légions de l'Ombre – même si ce danger est toujours omniprésent – que dans les brigands, coupe-gorges et gobelins esclavagistes qui infestent la ville. Les Pirates comptent sur leur nombre pour éviter les ennuis avec les brigands et les gobelins, mais il va leur falloir s'aventurer en plein cœur de la ville afin de dénicher les matériaux et les outils dont ils ont besoin, et cela leur fait courir de grands risques.

Alors que le navire du capitaine Kellmann s'approche de Blanc-rocher, les falaises calcaires du promontoire, d'un blanc laiteux, émergent bientôt de la brume. La ville, située à flanc de falaise et au sommet d'un promontoire élevé, est silencieuse comme une tombe, et semble au premier abord déserte. Nulle activité ne règne sur ses docks, ni dans ses rues. En y regardant de plus près, on peut apercevoir quelques ombres fugitives qui traversent les rues désertes de la ville fantôme. Si les PJ interrogent le capitaine Kellmann sur la ville, celui-ci pourra leur révéler quelques pans de l'histoire de Blanc-rocher et de sa situation actuelle :

« Autrefois cette cité prospère appartenait à la Maison Sedrig. Elle fut abandonnée par ses habitants alors que les armées orques déferlaient du nord pour l'anéantir. Quand ils parvinrent à la cité, celle-ci était vide. Dépités, ils la mirent à sac, mais ne la détruisirent pas, la laissant à l'abandon. Depuis la ville fantôme sert de refuge à tous les parias et les pires scélérats que compte cette partie du territoire. Un ramassis de voleurs, de coupe-jarrets et toute la lie que peut générer la société humaine. Sans compter les gobelins qui hantent les grottes et les cavernes qui truffent la falaise, et qui se repaissent de tous ceux qu'ils peuvent kidnapper. Un petit conseil, ne faites confiance à personne dans cette ville, et ne vous aventurez jamais seul dans ses rues ou aux abords des falaises. »

Après quelques manœuvres d'approche, le capitaine Kellmann vient amarrer son navire le long d'un des quais de pierre les plus éloignés au sud. Quelques quais accueillent encore les carcasses de petits navires presque complètement submergés. Leur état de dégradation indique qu'ils ont probablement été coulés lors du pillage de la cité. Le capitaine ordonne à une dizaine de ses hommes, dont son second, Ronan, de partir immédiatement en quête de

Reinhart « L'Ort des falaises », qui doit se trouver dans la taverne clandestine du port où aiment à se retrouver tous les pires forbans de la ville. Là, ils devront convaincre « L'Ort des falaises » de leur fournir les matériaux dont ils ont besoin, ainsi que sa protection le temps des réparations – Reinhart et ses hommes étant craint, plus que respecté, de toutes les petites frappes de la cité à l'abandon. En échange, le capitaine Kellmann peut lui offrir jusqu'à trois tonneaux de vin d'Eauvive, un tonnelet de liqueur, et deux tonneaux de poissons séchés ; cela représente presque la moitié des réserves du bord, et il ne peut aller au-delà sans mettre en péril leur voyage de retour (bien qu'en insistant un peu, le capitaine peut encore lâcher un tonneau de vin supplémentaire – « *ce n'est pas vital...* »). S'ils le désirent, les PJ peuvent les accompagner pour participer aux négociations.

Tandis qu'ils traversent les rues désertes de la cité, les PJ se sentent épiés. S'ils tentent de repérer quelque chose, un test de *Détection* leur permettra d'apercevoir une ou plusieurs paires d'yeux qui les observent dans l'ombre à quelque distance. S'ils s'approchent, les espions disparaissent sans laisser de traces dans le dédale de rues étroites. Si l'un des PJ s'éloigne du reste du groupe suffisamment pour être hors de vue, il court le risque d'être attaqué par une bande de coupe-jarrets qui n'attendent qu'une occasion pour détrousser les nouveaux venus (ils ne prendront pas le risque d'attaquer le groupe entier, car ils ne se sentent pas de taille à lutter contre si forte partie. Par contre, un individu isolé reste à leur portée...)

Finalement, au terme d'une demi-heure de marche dans cette ambiance pesante et malsaine, le second, les marins et les éventuels PJ atteignent finalement une bâtisse basse, à un seul étage, et dont les fenêtres sont toutes obstruées par des planches. Un brouhaha étouffé jaillit des murs du bâtiment, et si ce n'était le bruit, rien ne le distingue des autres constructions qui bordent la rue. Ronan semble marquer un temps d'hésitation devant la porte, mais la pousse finalement et s'engouffre à l'intérieur de la taverne enfumée. Le silence s'abat sur la petite salle bondée, tandis que tous les regards se braquent sur les intrus. Toutes sortes d'individus, essentiellement humains, sont attablés dans la pièce. Certains se lèvent et portent la main à leur arme, tandis que la plupart des autres attendent et observent la suite des événements. Au fond de la salle, assis dans un fauteuil à haut dossier, un Dorn, relativement petit pour un homme de sa race mais dont la musculature impressionnante ne laisse aucun doute sur ses origines septentrionales, regarde d'un œil amusé l'émoi qu'a causé l'entrée du groupe.

« Tiens, mais ce sont mes amis les Pirates de Norfall si je ne me trompe !?... Alors les amis que me vaut l'honneur de votre visite ? »

Reinhart est dans un bon jour et accepte relativement facilement l'offre de Ronan (trois tonneaux de vin, deux de poissons et un tonnelet de

liqueur ; il faudra marchander à l'aide d'un test de *Bluff* pour convaincre Reinhart d'être moins gourmand...). Il s'engage à leur faire livrer ce dont ils ont besoin dès le lendemain et à assurer leur protection « tant qu'ils demeurent à bord de leur navire ou sur les quais attenants ».

Sur le chemin du retour, les PJ sont escortés par des hommes de « l'Ort des falaises », qui viennent prendre possession par la même occasion et à la demande de ce dernier du tonnelet de liqueur. Le capitaine Kellmann semble soulagé de la tournure des événements : « d'ici deux ou trois jours, nous devrions pouvoir reprendre la mer dans de bonnes conditions... »

Le lendemain, les hommes de Reinhart viennent prendre livraison des tonneaux de vin et de poissons, et recueillir les besoins du capitaine. Moins de deux heures plus tard, tout l'équipage du *Fléau de la Pellurie* est à pied d'œuvre pour réparer le navire. Il leur faut à peine deux jours pour colmater les brèches de la coque et réparer la voilure et les gréements. Pendant ce temps, nul ne vient les importuner, même si de nombreux observateurs invisibles épient le moindre de leurs mouvements.

Au soir du troisième jour après leur arrivée, le capitaine Kellmann donne l'ordre d'appareiller. Le *Fléau de la Pellurie*, remis à neuf, quitte sans un regret Blanc-rocher, la ville fantôme où les brigands font la loi.

Escale aux Iles Corbron

Le voyage de retour sur la Mer de Pellurie est plus calme que l'aller. Le navire n'essuie que peu de tempêtes, et celles-ci sont relativement peu violentes. Un brouillard persistant protège leur progression quasiment en permanence, ce qui leur évite de faire de mauvaises rencontres. À plusieurs reprises, les silhouettes sombres de transports de troupes orques sont signalées par la vigie, mais à chaque fois, le capitaine Kellmann parvient à les esquiver sans se faire repérer. On pourrait presque croire qu'une puissance est à l'œuvre pour faciliter leur retour (qui sait ?...). Si le MD préfère ajouter un peu de piment dans cette dernière ligne droite, il peut très bien ajouter quelques rencontres plus ou moins dangereuses avec un navire de patrouille orque ou un dragon des mers (cf. *Midnight 2^{de} édition*, p.325 ou *Créatures de l'Ombre*, p.50).

Pour parfaire le panorama complet de la Mer de Pellurie et de ses mystères, le MD peut également profiter de ce voyage de retour pour mettre en scène une rencontre avec le *Bateau Fantôme* qui hante ses eaux brumeuses (cf. *Midnight 2^{de} édition*, p.180). Au cours de l'une des rares nuits claires, un étrange brouillard se lève sur la mer, silencieusement, sans raison apparente (les conditions météo ne sont pas propices à l'apparition d'un tel brouillard, tous les marins en sont persuadés...). Le capitaine Kellmann monte à la barre et scrute la mer d'un air inquiet.

Bientôt, une odeur de brûlé commence à se faire sentir, comme une odeur de bois qui se consume. Elle est bientôt suivie d'une odeur bien plus désagréable : l'odeur âcre de la chair brûlée et un relent de mort. Soudain, le bruit caractéristique d'un claquement de voile résonne tandis que l'ombre d'un grand navire de guerre se dessine dans le brouillard. Le navire est en piteux état, comme ravagé par un incendie, et il semble même incompréhensible qu'il puisse encore naviguer. Sa coque noircie et trouée semble vide. Pas le moindre marin en vue, ni sur le pont, ni dans les mats carbonisés sur lesquels pendent encore quelques lambeaux de voiles déchirées. Le capitaine Kellmann réagit au quart de tour et ordonne dans un souffle de mettre « toutes voiles dehors ». Alors que le navire s'éloigne, un étrange rire rauque et glacial résonne dans la nuit, prenant aux tripes même le plus endurci des guerriers. Le brouillard disparaît aussi vite qu'il est apparu, mais cette nuit-là, plus personne ne parvient à trouver le sommeil... (je laisse le soin aux MD désireux de mettre en scène un affrontement avec le *Bateau Fantôme* de déterminer la composition de son équipage d'outre-tombe – fantômes, affamés, ou un mélange des deux ? Slynne étant probablement un spectre. Personnellement, je ne pense pas que cela apporte grand-chose, et je préfère laisser les PJ avec le sentiment qu'ils l'ont échappé belle. Mais cela peut aussi constituer une opportunité pour casser un peu la monotonie du voyage et les confronter aux horreurs issues de l'Éclipse).

Finalement, au terme d'une bonne quinzaine de jours de navigation (les vents ayant été favorables, le voyage a pris moins de temps que d'ordinaire), le *Fléau de la Pellurie* atteint les Îles Corbron, le refuge des Princes Pirates, et le dernier bastion libre des Terres du Nord. Le capitaine Kellmann a reçu l'ordre de ramener les émissaires de la Reine Sorcière jusqu'ici à l'issue de leur mission, afin qu'ils y attendent la prochaine visite de Torin en provenance d'Althorin, chargé de les rapatrier dans les ruines de la cité elfique, d'où ils pourront rejoindre Caradul par le Nord.

Le navire s'engage dans le dangereux et complexe réseau de récifs effilés qui pointent hors de l'eau ou affleurent à la surface, encerclant l'archipel et les îles qui le composent d'une barrière protectrice quasiment infranchissable pour quiconque n'en connaît pas les passes. Les épaves disloquées qui jonchent les récifs alentours témoignent silencieusement de la folie d'une telle entreprise. Le capitaine Kellmann, rompu à l'exercice, mais néanmoins extrêmement concentré sur sa tâche, manœuvre avec habileté pour contourner les récifs, qu'il parvient à éviter sans dommage.

Bientôt, le navire émerge de la barrière naturelle de récifs et fait voile vers l'île la plus proche. Il pénètre dans une crique isolée et encaissée, et s'enfonce dans une anfractuosité de la paroi, formant comme une vaste grotte où il accoste le long d'un quai rudimentaire. Des dizaines de Dorns s'affairent autour

de quelques autres navires de plus petite taille. Lorsque le *Fléau de la Pellurie* accoste, la plupart d'entre eux quittent ce qu'ils étaient en train de faire pour venir accueillir les marins sur le retour. En ces temps de guerre permanente, chaque retour constitue un événement en soi et donne lieu à une véritable fête. Les marins qui débarquent sont accueillis chaleureusement et congratulés par leurs frères. Les PJ, qu'ils soient elfes ou non, sont traités avec les mêmes égards que les elfes du continent et reçoivent donc tous les honneurs dus à leur rang. Ils sont ensuite escortés jusqu'à un réseau de cavernes troglodytes percées dans la falaise qui les surplombe, l'un des fameux *Fort des mers*.

Le capitaine Kellmann sera leur hôte tout au long de leur séjour. Son aura et sa grande compétence maritime font de lui le chef désigné de ce fort lorsqu'il est présent. Lorsqu'il est en mer, le capitaine Jonce prend le relais. Ce Dorn autrefois vigoureux marche désormais à l'aide d'une paire de cannes suite à une violente bataille sur la mer de Pellurie qui l'a laissée estropié et borgne. N'étant plus à même de naviguer, il supervise désormais les opérations à terre et prend la relève du capitaine Kellmann en son absence. Les deux hommes s'apprécient mutuellement et ne tarissent pas d'éloges l'un à l'égard de l'autre.

Les PJ et Lyan Sanimere sont logés dans deux grottes jumelles reliées entre elles par un petit passage. Les grottes, quoique spartiates, sont meublées et néanmoins confortables. Leurs lits de plume semblent particulièrement accueillants et les pièces sont éclairées par d'étranges appliques sur les murs qui diffusent une lueur blanchâtre sans produire la moindre fumée et semblent ne pas se consumer (un présent des elfes en compensation des services rendus par les Princes Pirates).

Le soir de leur arrivée, une grande fête est organisée pour fêter le retour du capitaine Kellmann et de son équipage, à laquelle sont conviés les PJ et Lyan Sanimere. Tout au long de la soirée, le groupe est assailli de questions sur la situation du continent, ainsi que sur leurs propres faits d'armes. Le fait qu'ils soient revenus de l'Île des Morts fait d'eux de véritables héros aux yeux des Princes Pirates. Le vin d'Eauvive coule à flots tandis qu'on leur sert les meilleurs poissons et crustacés qu'ils aient mangés depuis bien longtemps.

Trois jours plus tard, un petit drakkar élancé et très rapide se glisse entre les récifs qui entourent l'île et accoste près du *Fléau de la Pellurie*. Un grand guerrier Dorn au crâne rasé et à la longue barbe hirsute saute sur le quai où il est accueilli chaleureusement par ses frères. Torin ordonne à ses hommes de charger les marchandises qui ont été préparées à son intention. Si les PJ et le barde elfe ne sont pas présents sur le quai lors de l'arrivée de l'émissaire de Mishalla, la prophète d'Althorin, ils sont rapidement convoqués par le capitaine Kellmann. Torin ne prend guère le temps de rester car la prophétesse lui a prédit un retour difficile s'il

s'attarde de trop. Les PJ ont à peine le temps de faire leurs adieux qu'ils reprennent déjà la mer à bord de la *Brise des Mers*, le drakkar rapide du capitaine Torin.

Les ruines d'Althorin

Après une nuit de navigation sous un ciel d'encre – cette nuit est une nuit de lune noire, et l'obscurité ambiante est presque oppressante – le frêle drakkar du capitaine Torin pénètre finalement à l'aube dans le port d'Althorin. La cité elfique autrefois resplendissante et prospère n'est plus qu'un vaste amas de ruines dévastées et carbonisées. Même ainsi détruite, la grande cité conserve quelques vestiges de la magnificence qui fut la sienne un siècle plus tôt ; l'architecture de ses bâtiments écroulés et de ses quais affaîssés témoigne du savoir-faire inimitable des elfes. La *Brise de Mers* se glisse discrètement dans ce qui était autrefois l'un des plus grands ports de commerce d'Eredane – aujourd'hui aussi silencieux qu'une tombe – et s'engouffre sous les ruines d'un imposant bâtiment éventré à l'extrémité du port. Le petit navire accoste le long d'un quai rudimentaire constitué de blocs issus des ruines de la cité. Une douzaine d'elfes caransils surgissent bientôt de l'ombre et viennent prêter assistance à Torin et à ses hommes pour décharger le bateau. Lorsque toutes les marchandises sont sur le quai, le chef de la petite troupe elfique invite les PJ et Lyan Sanimere à le suivre jusqu'à Mishalla, leur prophète et guide, en compagnie de deux de ses guerriers. Le reste de la troupe est chargé de transporter les marchandises apportées par Torin jusqu'aux réserves de la cité.

Le groupe se faufile au travers de passages souterrains, d'égouts et parfois même en traversant à l'air libre des ruelles étroites jusqu'au cœur de la cité, où ils parviennent finalement dans un dédale souterrain, le quartier général des troupes caransils d'Althorin. Mishalla, une arcaniste elfe à l'âge indéterminé, les accueille avec le sourire au milieu de dizaines de ses fiers guerriers.

« Vous voilà enfin mes amis ! Je vous ai vu en songe. Je savais que vous mèneriez à bien votre mission et que vous reviendriez ici porteurs de la Lumière. Aradil, notre reine bien aimée vous attend dans la grande cité de la forêt, et il ne faut pas la faire attendre. Alashal, notre meilleure guerrière va vous accompagner jusqu'au limites de notre territoire et vous laissera en compagnie d'un guide qui vous mènera jusqu'à Caradul par la voie la plus sûre qui soit. Que les vents vous soient favorables... »

Alashal, la redoutable guerrière qui commande les derniers défenseurs d'Althorin devait être une elfe magnifique avant le Dernier Âge et la bataille d'Althorin qui la laissa profondément marquée dans sa chair et dans son cœur. Son visage et ses bras portent les stigmates de l'acide qui a rongé sa peau et sa chair lors de l'assaut désespéré contre la dragonne Amorktia qui menait l'attaque des orques et des oruks contre la cité. L'elfe leur souhaite la bienvenue dans sa

cité : « vous verrez, les rues d'Althorin sont magnifiques et c'est en cette période que la cité est la plus vivante !... ». Elle s'interrompt soudainement, semblant prendre conscience de ce qu'elle vient de dire. Son visage se ferme et elle lance d'une voix éteinte : « suivez-moi... »

Sur ces mots, elle prend la tête d'une escouade de cinq maraudeurs caransils (Mar5) et conduit le groupe à travers les ruines de la cité sans jamais marquer une pause. Arrivés aux limites de la ville, elle s'arrête et observe la lisière de la forêt à quelque distance pendant plus d'une demi-heure. Lorsqu'elle est enfin certaine qu'il n'y a aucun danger, elle donne le signal et le groupe s'élance vers la lisière un par un. Même s'il y a peu de chances de tomber sur une patrouille orque ou des espions à la solde de l'Ombre aux abords d'Althorin, il n'en demeure pas moins que toute la région au nord du fleuve Gamaril est sous leur contrôle. Les nombreuses tours de guet qui parsèment le Gant (l'étroite route d'approvisionnement des *Crocs du fleuve* empruntée par les caravanes orques chargées de ravitailler les troupes de Belark Cœur-noir), accueillent en leur sein d'importantes garnisons orques puissamment défendues. La guérilla incessante que mène contre eux Talistin et ses troupes – que les orques eux-mêmes ont surnommé la « Fée Fantôme » – les rend d'autant plus vigilants, et donc dangereux.

Depuis des siècles, les maraudeurs caransils ont mis au point un système de runes et de signaux pour signaler leur présence à leurs frères. Ces signes, très discrets, demeurent invisibles pour ceux qui ne savent pas les déchiffrer ou les interpréter. Ils indiquent généralement la présence à proximité d'une patrouille

caransil ou d'un refuge. Les maraudeurs elfes connaissent tous ces signes et leur signification.

Alors que le groupe approche du Gant, Alashal marque un temps d'arrêt devant un arbre. Les signes quasiment invisibles à l'œil nu n'ont pas échappé à son œil exercé.

« Talistin n'est pas loin » murmure t'elle.

Embuscade sur le *Gant*

En effet, quelques kilomètres plus loin, les échos d'une bataille se font entendre. Les cris caractéristiques des orques mêlés au fracas métallique des armes envahissent la forêt. Alashal, comme galvanisée par l'odeur du sang, hâte le pas vers le lieu de la bataille. Talistin, à la tête d'une troupe d'une quarantaine de ses guerriers a tendu une embuscade à une caravane composée d'une dizaine de chariots protégés par une importante escorte d'orques et d'oruks. Malgré leur nombre, plus d'une soixantaine, les forces de l'Ombre sont submergées (près d'un tiers d'entre eux sont tombés sous les flèches des elfes avant d'avoir pu comprendre ce qui leur arrivait). Les quelques dizaines de survivants sont engagés dans de terribles corps à corps avec les combattants de la Reine Sorcière. Sans hésiter une seconde, Alashal se lance dans la bataille, suivie de près par le reste de son escouade. Aux PJ de décider s'ils se joignent ou non à la bataille (en ce cas donnez leur un peu de fil à retordre en les confrontant à un ou deux oruks et quelques orques, de quoi occuper chacun d'entre eux par exemple) ; s'ils ne montent pas au combat, vous pouvez également décider que le combat vient à eux



Illustration de Mitch Cotie

en les confrontant à quelques fuyards orques qui tentent d'échapper au massacre et qui sont prêts à tout pour se frayer un passage vers leur salut.

Lorsque les derniers échos de la bataille se taisent, et que la poussière retombe, c'est une vraie scène de carnage qui se révèle aux yeux de tous. Des dizaines et des dizaines de corps désarticulés gisent dans des mares de sang noir sur toute la longueur de la caravane et aux alentours. Les derniers orques agonisants sont achevés sans pitié par les elfes, puis tous les cadavres orques sont décapités, afin d'éviter qu'ils ne se relèvent sous forme d'Affamés. Les cadavres des elfes sont quant à eux rassemblés, puis l'Adepté du Murmure qui accompagne le détachement place une graine dans la bouche de chacun d'eux. Moins d'une demi-heure plus tard, les corps sont tous enserrés dans un entrelacs de lianes enchantées. Les cadavres ainsi immobilisés sont ensuite emmenés en silence par leurs camarades.

Un érusnil de haute taille à la longue chevelure blanche et au regard d'acier s'approche du groupe, tandis que certains elfes observent les PJ avec circonspection. Talistin prend la parole :

« *Merci pour ton concours Alashal. Toute aide est la bienvenue, et cela me fait chaud au cœur de te revoir. Qui sont tes amis et que viennent-ils faire dans cette région reculée ?* »

Dès qu'Alashal et/ou les personnages lui auront expliqué la raison de leur présence ici et leur destination finale, Talistin proposera au groupe de se joindre au prochain convoi de ravitaillement qu'il doit envoyer sous peu vers Kaelorin. Cette cité abrite en outre un vestige des *Elthedars* qui pourra leur permettre de gagner plus rapidement le cœur de la Caraheen. Talistin reste assez évasif évoquant seulement les *Vieilles Routes des Elthedars*. Un PJ elfe réussissant un test de Connaissances (Folklore local – Erethor) DD15 ou Connaissances (Mystères) DD20 – ou s'ils posent la question à Lyan Sanimere qui lui les connaît très bien – se souviendra avoir déjà entendu parler de ces anciennes routes magiques utilisées parfois par les messagers pour se rendre rapidement d'un point à un autre de la Grande Forêt ; il se souviendra également que ces routes ne sont pas sans dangers et que nombre de ceux qui les ont empruntés ne sont jamais revenus...

En route vers Kaelorin

Après de brefs adieux, Alashal et l'escorte elfe d'Althorin, laissent le groupe aux mains de Talistin et de ses guerriers. Les PJ et Lyan Sanimere parviennent bientôt au milieu d'un campement rudimentaire perché au milieu des arbres, quelques plates-formes de bois fixées à mi hauteur et qui permettent aux elfes de dominer la petite clairière où ils se sont établis de manière provisoire (ce campement ne regroupe qu'une partie des troupes de Talistin qui sont en perpétuel mouvement afin d'éviter d'être débusqué par les éclaireurs orques qui sillonnent la région). « *Le*

mouvement, c'est la clef de la guérilla » comme aime à le rappeler Talistin.

Le groupe est convié au repas du soir (composé essentiellement de Thé d'Erethor, mais aussi d'un ragoût de viande de cerf pour améliorer l'ordinaire et fêter la victoire de la journée). Talistin et ses guerriers sont avides de connaître les nouvelles que les PJ peuvent leur apporter et les pressent de questions.

Le lendemain matin, dès l'aube, les elfes s'activent et chargent une demi-douzaine de canoës plats avec une partie des marchandises récupérées lors du raid de la veille. Une douzaine d'entre eux vont accompagner le convoi auquel va se joindre le groupe à bord de deux canoës supplémentaires. Juste avant le départ, Talistin accompagné de quelques-uns de ses lieutenants vient les saluer :

« *Bonne chance mes amis. Votre voyage est sur le point de s'achever, mais prenez garde à vous, la forêt recèle bien des dangers... Transmettez toutes mes amitiés aux membres du conseil de Caradul.* »

Sur ce, les canoës filent sur l'eau poussés par un courant invisible. Les elfes de Talistin manoeuvrent leurs canoës avec prudence, en permanence sur le qui-vive pour parer à toute éventualité.

Le voyage jusqu'à Kaelorin se déroule sans encombre, au cœur du marais qui borde les eaux vigoureuses du fleuve Gamaril. Cette partie du fleuve n'est pas encore sous le contrôle des orques de Belark Cœur-noir, même s'ils y font parfois des incursions qui se sont jusqu'à présent soldées par des désastres pour les troupes de l'Ombre. Néanmoins, les caransils restent toujours sur leurs gardes, car il n'est pas rare de tomber sur quelques groupes d'orques isolés ou perdus.

Sur sa route, le convoi fait halte à plusieurs reprises au sein de communautés *caransils* isolées, cachées au cœur de la forêt bordant les eaux marécageuses du fleuve. Le groupe est toujours chaleureusement accueilli par les membres de ces communautés vivant sur la ligne de front, où ils peuvent prendre un peu de repos et se restaurer en échange du récit de leur périple et d'un peu de réconfort.

Le croisement de Korrig (cf. *La Colère de l'Ombre*, p. 13)

Au terme d'une douzaine de jours de navigation, le convoi parvient finalement à proximité du village arboricole de Kaelorin. Le village est caché au milieu de la cime d'un bosquet de chênes situé un peu en retrait par rapport aux berges du fleuve, au fond d'une vallée boisée. La rumeur a déjà précédé leur arrivée, et le convoi est attendu.

Les canoës ont à peine touché la berge boueuse que déjà une vingtaine d'elfes surgissent de la forêt pour emporter les cargaisons et aider le groupe à mettre les canoës à l'abri.

Les PJ et Lyan Sanimere sont conduits sur le champ devant Salorin, le Grand Conseiller de

Kaelorin, tout en haut de l'un des plus grands chênes du village. À ses côtés se trouvent également Laerial, commandant les maraudeurs de la communauté et l'arcaniste Uasel. Salorin a été informé de leur venue par le *Murmure* et connaît dans les grandes lignes les raisons de leur présence ici. Il ne perd pas de temps en palabres inutiles et après les présentations d'usage, il entre directement dans le vif du sujet :

« Vos exploits sont commentés à la cour et vous êtes attendus par le Conseil du Trône qui entretient de grands espoirs à propos de l'objet de votre quête. Nous allons vous apporter notre aide afin de vous permettre de regagner Caradul au plus vite. »

Il fut un temps où nos aïeux voyageaient à travers tout Eredane via d'anciennes voies magiques que nous appelons les Vieilles Routes. Elles permettaient – et permettent toujours – de couvrir de grandes distances en très peu de temps. Malheureusement, depuis l'Éclipse et l'avènement du Dieu Sombre, ces routes sont devenues dangereuses, hantées par des créatures belliqueuses et retorses.

À quelques kilomètres d'ici se trouve l'un des points d'accès à ces Vieilles Routes : le croisement de Korrig. Nous allons vous y conduire et vous en ouvrir l'accès. Vous pourrez ainsi rejoindre rapidement le cœur de la Grande Forêt en suivant la piste principale. Mais attention, en empruntant cette voie magique, vous pénétrez dans l'Entre-monde, un reflet de notre monde qui n'est pas celui que vous connaissez.

Vous n'avez pas besoin de guide, il vous suffit de rester sur la route la plus large. Celle-ci vous mènera au cœur de la Grande Forêt jusqu'à Caradul. Lyan tu connais déjà cette voie pour l'avoir déjà empruntée, tu sauras à quel croisement il convient de sortir.

Par contre, vous qui ne connaissez pas ces Vieilles Routes, prenez garde et ne sortez de la piste sous aucun prétexte. Votre salut en dépend. »

Sur ces mots sibyllins, Salorin convie les voyageurs harassés à se joindre au repas du soir et à prendre une bonne nuit de repos.

Le lendemain, dès l'aube, les PJ et Lyan Sanimere sont conduits jusqu'à un cercle de menhirs occupant le centre d'un petite clairière, située au sommet d'une colline escarpée à quelque distance du village. Uasel, accompagnée de quelques druides, entame un rituel destiné à activer les runes de pouvoir gravées sur les pierres dressées alentours. Au bout d'une petite demi-heure, Uasel indique une arche de pierre située à la périphérie du cercle de menhirs, et invite le groupe à la franchir.

Au cœur de l'Entre-monde

Lorsque les PJ et Lyan Sanimere franchissent le portail, ils se retrouvent dans un environnement familier. La forêt semble en tous points identique quoique baignée en permanence d'une étrange lueur crépusculaire. Les elfes qui les ont accompagné au

cercle de pierre semblent comme figés et les regardent s'éloigner.

Curieusement une large route se dessine devant eux, luisant légèrement sous la clarté pourpre. Lyan Sanimere confirme qu'il s'agit de la voie qui mène à Caradul et part dans de savantes explications sur la supposée origine de ces voies magiques (il a quelques connaissances sur le sujet, mais celles-ci sont loin d'être exhaustives et il a tendance à broder un peu autour de la puissance des *Elthedars* – les ancêtres de toutes les races fées – qui savaient exploiter les lignes d'énergie magiques qui sillonnent Eredane).

Le voyage au cœur de l'Entre-monde est une expérience étrange et effrayante. La lueur rougeâtre qui baigne les voyageurs en permanence est dérangeante. Dormir en ces conditions est très difficile. Les bruits semblent déformés, et même les voix semblent comme altérées au cœur de cette forêt alternative. Il n'y a pas de nuit, pas de changement dans la clarté crépusculaire. Tout semble comme figé dans une lumière artificielle.

Il faut environ une semaine pour parcourir la distance qui sépare Kaelorin de Caradul (soit quatre fois moins de temps qu'il n'en faudrait normalement).

Au cours de ce voyage, le MD peut improviser quelques rencontres avec certains habitants des lieux (*Heepa-heepa*, *Arachnéa*, *Arachnophage*, *Fantôme*, *Chien de Yeth*...). Tous ne sont pas nécessairement mauvais ni agressifs, mais de telles rencontres seront toujours étranges et potentiellement dangereuses.

Tant que les PJ ne s'éloignent pas de la route, ils ne courent que peu de risques (la plupart des créatures les plus redoutables ne s'approchent que rarement des pistes elfiques). S'ils ont l'inconscience de braver les mises en garde de Salorin et de Lyan, il ne faut pas hésiter à les confronter à quelque puissante créature : un ou plusieurs *Fumigon(s)*, voire un *Ravageur gris*.

Au MD de décider de la difficulté qu'il veut opposer à ses PJ au cours de ce périple, mais il ne faut toutefois pas oublier que les elfes empruntent de manière régulière (mais avec parcimonie) ces routes magiques et que les rencontres y sont peu fréquentes (mais néanmoins souvent dangereuses).

Au terme de leur voyage, les PJ, guidés par Lyan Sanimere, atteignent finalement un cercle de pierres dressées, assez semblable dans sa disposition à celui du croisement de Korrig. Franchissant une arche de pierre finement sculptée, ils débouchent dans une petite clairière au beau milieu de la Grande Forêt...

Retour à Caradul

Lyan Sanimere exulte. Ils sont enfin de retour ! Caradul n'est plus qu'à une demi-journée de marche et rien désormais ne pourra plus se mettre en travers de leur route. Leur folle expédition, qui a duré près de cinq mois, est sur le point de s'achever. Et pour Lyan, celle-ci est un indéniable succès : sa prédiction était exacte et les artefacts qu'ils ont découvert sur l'Île du

Dragon apporteront sans aucun doute un net avantage aux forces elfiques dans leur combat contre l'Ombre.

À moins d'une heure de Caradul, une avant-garde d'une dizaine de guerriers caransils vient à leur rencontre pour les escorter jusqu'au cœur de la capitale elfique. Le chef du détachement les congratule chaudement et les informe que la Reine Sorcière elle-même les attend.

Bientôt, le groupe atteint les limites de la vaste cité arboricole, et un sentiment de bien-être et de paix les envahit tandis qu'ils pénètrent au cœur de la capitale, portés par les chants de la *Ballade du Retour* qui emplit l'air ambiant.

Tandis qu'ils cheminent sur les branches hautes vers l'Arbre Primordial, qui abrite le Palais de la Reine, le groupe est acclamé par la foule manifestement déjà au courant du succès de leur mission. Les plates-formes qu'ils traversent sont envahies de caransils qui s'inclinent sur leur passage.

Finalement, le groupe atteint le cœur de l'Arbre Primordial au sein même du tronc. Avant d'être reçus par la Reine et le Conseil du trône, le groupe est pris en charge par une foule de serviteurs : leurs blessures sont soignées par les meilleurs guérisseurs elfes de la cité, puis on les convie à prendre un bon bain chaud tandis que leurs vêtements, armes et armures sont emportés puis ramenés une vingtaine de minutes plus tard, nettoyés et réparés, comme s'ils étaient neufs. Le groupe se retrouve ensuite dans une petite antichambre luxueuse. Une grande table recouverte des mets les plus délicats y a été dressée. Toutes sortes de viandes, de fruits, et de légumes n'attendent que l'appétit vorace des héros. De magnifiques carafes de cristal d'un vin exquis et capiteux sont également disposées sur la table.

Moins d'une heure après leur retour triomphal à Caradul, le groupe pénètre enfin dans la salle du trône où les attendent les plus hauts conseillers de la Reine, ainsi qu'Aradil elle-même assise sur son grand trône. Lyan Sanimere est déjà aux côtés de la Reine Sorcière, tandis que celle-ci manipule et contemple de ses yeux entièrement noirs l'une des *Étoiles de Roche* recueillie au cœur du cratère de l'Île du Dragon.

« *Approchez mes amis. Recevez toute ma gratitude pour le courage dont vous avez fait preuve. Lyan nous a conté vos exploits et la manière dont vous lui avait permis de mener sa mission à bien. Je sais à quel point cette expédition fut éprouvante et difficile,*

mais je peux d'ores et déjà vous rassurer, celle-ci n'aura pas été vaine. Les artefacts que vous nous avez rapportés recèlent un pouvoir que je n'avais plus vu depuis bien longtemps. Il s'agit du pouvoir céleste de la Lumière que les Anciens Dieux nous ont légués à travers ces fragments d'étoile. Leur étude devrait nous fournir des atouts non négligeables dans notre lutte contre le Dieu Sombre et ses cohortes. Et en ces temps difficiles, le moindre avantage est une bénédiction.

Au nom du peuple elfe, je vous remercie pour votre aide. »

Sur ces mots, la Reine Sorcière se retire, emportant avec elle le fragment d'*Étoile de Roche*. Le groupe se retrouve avec Lyan Sanimere et les hauts conseillers qui les congratulent et les interrogent sur le déroulement de leur expédition. Lyan Sanimere se fait un plaisir de conter et de chanter leurs exploits, brochant quelque peu autour de leurs actions d'éclats, mais sans jamais tirer la couverture à lui. Les PJ sont bien au contraire mis en avant, héros d'une légende que les elfes se raconteront au coin du feu pendant des décennies, l'histoire des fous qui bravèrent l'Île des Morts et en revinrent.

Épilogue

Au cours des semaines suivantes, les meilleurs arcanistes de la Reine Sorcière étudient avec soin les fragments d'*Étoiles de Roche*.

L'analyse de ces artefacts célestes confirme leurs propriétés exceptionnelles.

En outre, les alchimistes elfes découvrent rapidement que les procédés magiques destinés à façonner le mithral peuvent également servir à façonner ce nouveau matériau exceptionnel. Combiné à l'acier, voire même au mithral, les armes forgées à l'aide de ces *Étoiles de Roche* sont bien plus efficaces contre les créatures des armées de l'Ombre que toute autre arme. Ces armes présentent en plus l'avantage de ne dégager aucune aura magique (et sont donc de ce fait indétectables par les Astirax). Néanmoins, elles présentent l'inconvénient de dégager une aura bénéfique pouvant attirer l'attention d'éventuelles créatures sensibles à ce type d'émanation (voire des légats si ceux-ci lancent une *Détection du Bien*).



Loup Solitaire dans Midnight ?

Ceux qui connaissent bien la série de Livres Dont Vous Êtes Le Héros *Loup Solitaire* n'auront pas manqué de repérer certains noms ou termes assez semblables, tirés de cette série emblématique (le capitaine Kellmann – la différence d'orthographe est volontaire – Ronan, son second, ou le jeu du Hublot par exemple, tirés de l'un des meilleurs ouvrages de la série, *La Traversée Infernale*). Cette série ayant bercé mon enfance, j'ai saisi l'occasion pour lui rendre un petit hommage à ma façon.



Récapitulatif des PNJ du scénario en fonction des scènes

Hu fil de l'eau

Escorte elfe :

- Daineter (Mar4/Gue2)
- 5 guerriers caransils (Gue2)

La Longue Marche Verdoyante

Escorte elfe :

- Aliendar (Mar4/Gue2)
- 6 guerriers caransils (Gue2)
- 3 maraudeurs caransils (Mar2)

Rencontre optionnelle :

- 20-25 orques
- 3 à 5 worgs

Le fort de Dern

Cf. *La Colère de l'Ombre*

- Dern Demi-main, p.141
- Soldats de Dern (13), p.107
- Archers de Dern (5), p.107
- + éventuellement une troupe de gobelins esclavagistes (pour les caractéristiques, voir le **Gobelin cavalier worg**, p.446 du Livre de Base de la 2^{de} édition de Midnight)

Le fléau de la Pellurie

Équipage :

- Capitaine Kellmann (Bar6/Pir4)
- Ronan, Maître d'équipage (Gue4/Rou2)
- 31 pirates (HdA2)

« Navire en vue à bâbord avant ! »

Équipage du Patrouilleur orque (l'appât) :

- 7 Recrues orques (Bar1)
- 5 Ensanglantés orques (Bar2)
- 1 Soldat orque (Bar4)

L'Archipel des Affamés

Faengrals (courants, 60%)

Maelgrals (assez courants, 40%)

Le Gardien des Dieux Disparus

Dragon fantomatique

Blanc-rocher

Coupe-jarrets (Rou1 à Rou4)

Althorin

Escorte elfe :

- Alashal (cf. *La Colère de l'Ombre*, p.140)
- 5 maraudeurs caransils (Mar5)

Embuscade sur le *Gant*

- Ensanglantés orques (Bar2)
- Éclaireurs orques (Rou1/Bar2)
- Soldat orques (Bar4)
- Sergent Oruk (Gue3)

Les rencontres mentionnées tout au long du scénario ne sont qu'indicatives, libre à vous d'ajouter quelques péripéties selon le ton que vous voulez donner à cette aventure. Vous pouvez, par exemple, ajouter quelques confrontations avec des patrouilles orques si vous voulez faire ressentir de manière plus pesante la mainmise de l'Ombre sur les territoires occupés, en particulier autour d'Althorin ou au cœur de la Marche Verdoyante.



Troupes de l'Ombre

<i>L'Ombre</i>	Recrue Orque	Ensanglanté Orque	Soldat Orque
	Humanoïde (orque) taille M		
Classe & niveau	Barbare 1	Barbare 2	Barbare 4
FP	1	2	4
Alignement	Chaotique Mauvais		
Caractéristiques	For 18/22, Dex 12 Con 14/18, Int 7 Sag 7, Cha 6	For 18/22, Dex 12 Con 14/18, Int 7 Sag 7, Cha 6	For 18/22, Dex 12 Con 14/18, Int 8 Sag 7, Cha 6
Initiative	+1	+1	+1
Vit. Déplacement	12 m.	12 m.	9 m.
Jet de Sauvegarde	Réf +1 Vig +4/+6 Vol -2	Réf +1 Vig +5/+7 Vol -2	Réf +2 Vig +6/+8 Vol -1
Dés de Vie (DV)	1d12 +2/+4	2d12 +4/+8	4d12 +8/+16
Points de vie (pv)	14 / 16	23 / 27	42 / 50
Classe d'Armure	15/13 (+1 Dex, +3 cuir clouté, +1 rondache)	15/13 (+1 Dex, +3 cuir clouté, +1 rondache)	16/14 (+1 Dex, +4 armure d'écailles, +1 rondache)
CA surpris	14/12	14/12	15/13
CA contact	11/9	11/9	11/9
BBA [lutte]	+1 [+5/+7]	+2 [+6/+8]	+4 [+8/+10]
Att. corps à corps	+5/+7 poings (1d3+4/+6)* +5/+7 vardatch (1d12+4/+6)	+6/+8 poings (1d3+4/+6)* +6/+8 vardatch (1d12+4/+6)	+8/+10 poings (1d3+4/+6) +8/+10 vardatch (1d12+4/+6)
Att. à distance	+2 javeline (1d6+4/+6, 9m)	+3 javeline (1d6+4/+6, 9m)	+5 javeline (1d6+4/+6, 9m)
Particularités (raciales)	- <i>Combattant de la nuit</i> (Vision dans le noir 18m/+1 aux jets d'attaque dans l'obscurité) - <i>Sensibilité à la lumière</i> (-1 aux jets d'attaque en plein jour) - <i>Résistance au froid</i> (immunisé aux dégâts non-létaux et ½ dégâts létaux dus au froid) - <i>Prédateur naturel</i> (Intimidation basé sur For) - <i>Résistance à la magie</i> (+2 JS contre sorts) +1 aux jets de dégâts contre les nains +1 aux jets d'attaque si au moins 10 orques présents		
Capacités (de classe)	Déplacement accéléré Rage (1/jour)	Déplacement accéléré Rage (1/jour) Esquive instinctive	Déplacement accéléré Rage (2/jour) Esquive instinctive Sens des pièges (+1)
Dons	Attaque en puissance	Attaque en puissance	Attaque en puissance Science combat mains nues
Compétences	Escalade +2/+4 Intimidation +6/+8 Profession Soldat +1 Saut +2/+4	Escalade +2/+4 Intimidation +8/+10 Profession Soldat +2 Saut +2/+4	Escalade +3/+5 Intimidation +10/+12 Profession Soldat +4 Saut +3/+5
Langues	orque, langue noire (1) nain archaïque (1) ou haut-elfe (1)		
Possessions	Armure de cuir cloutée, rondache en bois, vardatch, javelines (2), couteau ou dague, 2 jours de rations orque douteuses...	Armure de cuir cloutée, rondache en bois, vardatch, javelines (2), couteau ou dague, 2 jours de rations orque douteuses...	Armure d'écailles, rondache en bois, vardatch, javelines (2), couteau ou dague, 2 jours de rations orque douteuses...

*dégâts non-létaux

/Rage

N'hésitez pas à moduler les escouades orques en fonction de la puissance et des capacités de votre groupe de PJ. Le but n'est pas de leur rendre la tâche impossible, mais de leur offrir un challenge plus intéressant, et surtout leur faire comprendre qu'un affrontement avec les orques est toujours risqué.

Une patrouille orque traditionnelle est composée de 15 à 25 individus, dont un tiers sont des *Recrues*, le reste étant des *Ensanglantés*, le tout commandé par un *Soldat Orque*, voire un *Sergent Oruk*.

Vous pouvez éventuellement ajouter quelques *Éclaireurs Orques* accompagnés de Worgs, qui constitueront toujours l'avant-garde d'un groupe plus important.

L'Ombre	Éclaireur Orque	Worg	Sergent Oruk
Classe & niveau	Humanoïde (orque) taille M Barbare 2 / Roublard 1	Créature magique taille M /	Géant de taille G (2,60m) Guerrier 3
FP	3	2	5
Alignement	Chaotique Mauvais	Neutre mauvais	Chaotique mauvais
Caractéristiques	For 16/ 20 , Dex 14 Con 14/ 18 , Int 10 Sag 10, Cha 7	For 17, Dex15 Con 15, Int 6 Sag 14, Cha 10	For 22, Dex 11 Con 18, Int 9 Sag 10, Cha 6
Initiative	+6	+2	+0
Vit. Déplacement	12 m.	15 m.	6 m. (9m)
Jet de Sauvegarde	Réf +4 Vig +5/+7 Vol +0	Réf +6 Vig +6 Vol +3	Réf +2 Vig +10 Vol +2
Dés de Vie (DV)	(2d12 + 1d6) +6/+12	4d10 +8	3d8 + 3d10 +24
Points de vie (pv)	28 / 34	30	60
Classe d'Armure	16/ 14 (+2 Dex, +3 cuir clouté, +1 rondache)	14 (+2 Dex, +2 armure naturelle)	17 (+5 cuirasse, +2 armure naturelle)
CA surpris	14/ 12	12	17
CA contact	12/ 10	12	10
BBA [lutte]	+2 [+5/+7]	+4 [+7]	+5 [+15]
Att. corps à corps	+5/+7 <i>poings</i> (1d3+3/+4)* +5/+7 <i>hache</i> (1d6+3/+4)	+7 morsure (1d6+4)	+11 poings (1d4+6) +12 grande vardatch (2d8+9) +5 grande javeline (1d8+6, 9m)
Att. à distance	+4 arbalète légère (1d8, 24m) +4 hache de lancer (1d6, 3m)	/	
Particularités (raciales)	- <i>Combattant de la nuit</i> - <i>Sensibilité à la lumière</i> - <i>Résistance au froid</i> - <i>Prédateur naturel</i> - <i>Résistance à la magie</i> +1 aux jets de dégâts contre les nains +1 aux jets d'attaque si au moins 10 orques présents	- Odorat - Vision dans le noir (18m) - Vision nocturne	- Sang orque/ogre - <i>Sensibilité à la lumière</i> (-1 aux jets d'attaque en plein jour) - Vision dans le noir (18m)
Capacités (de classe)	Déplacement accéléré Rage (1/jour) Esquive instinctive Attaque sournoise (+1d6) Recherche des pièges	Croc-en-jambe	Attaque en puissance Enchaînement
Dons	Pistage Science de l'initiative	Pistage Vigilance	Arme de prédilection (grande vardatch) Science combat mains nues
Compétences	Déplacement silencieux +6 Discrétion +6 Escalade +4/+6 Fouille +5 Intimidation +6/+8 Perception auditive +6 Saut +3/+5 Survie +6	Déplacement silencieux +6 Détection +6 Discrétion +4 Perception auditive +6 Survie +2 (+6 en <i>pistage</i> à l'odeur)	Détection +3 Escalade +4 Perception auditive +3 Saut +3
Langues	orque, langue noire (1) haut-elfe (1)	/	orque, langue noire (1) haut-elfe (1)
Possessions	Armure de cuir cloutée, rondache en bois, haches de lancer (2), arbalète légère, carquois 10 carreaux, dague, 3 jours de rations orque douteuses...	/	Cuirasse, grande vardatch, grande javeline (1), 4 jours de rations orque douteuses

*dégâts non-létaux

/Rage

Troupes Elfiques

<i>Escortes Elfes</i>	Guerrier Caransil	Maraudeur Caransil	Daineter/Aliendar
	Humanoïde (elfe) taille M		
Classe & niveau	Guerrier 2	Maraudeur 2	Maraudeur 4 / Guerrier 2
FP	2	2	6
Alignement	Chaotique Bon		
Caractéristiques	For 14, Dex 14 Con 12, Int 12 Sag 12, Cha 14	For 12, Dex 16 Con 11, Int 12 Sag 14, Cha 12	For 14, Dex 18 Con 12, Int 14 Sag 14, Cha 14
Initiative	+2	+7	+9
Vit. Déplacement	9 m.	12 m.	9 m.
Jet de Sauvegarde	Réf +2 Vig +4 Vol +1	Réf +3 Vig +3 Vol +2	Réf +5 Vig +7 Vol +3
Dés de Vie (DV)	2d10 +2	2d8	4d8 + 2d10 + 6
Points de vie (pv)	17	12	40
Classe d'Armure	16 (+2 Dex, +3 cuir halfelin, +1 rondache)	16 (+3 Dex, +3 cuir halfelin)	17 (+4 Dex, +3 cuir halfelin)
CA surpris	14	13	13
CA contact	12	13	14
BBA [lutte]	+2 [+4]	+2 [+3]	+6/+1 [+8]
Att. corps à corps	+4 poings (1d3+2)* +6 épée longue (1d8+2)	+3 poings (1d3+1)* +3 épée courte (1d6+1)	+8/+3 poings (1d3+2)* +10/+5 épée longue (1d8+2)
Att. à distance	+4 arc court (1d6, 18m)	+5 arc long composite (1d8+1, 33m)	+11/+6 arc long composite (1d8+2, 33m)
Particularités (raciales)	- Vision nocturne - Arcanistes-nés : don Magie innée +2 aux jets de sauvegarde contre sort/effets magiques (école Enchantement) +2 aux tests Détection / Fouille / Perception auditive +4 aux tests Escalade / Équilibre pour grimper aux arbres		
Capacités (de classe)	Attaque en puissance Enchaînement	Pistage Foulée rapide (+3m) Traversée des forêts	Pistage Traversée des forêts Absence de traces Sens du danger (+1) Frappe du chasseur 1/jour Attaque en puissance Enchaînement
Dons	Arme de prédilection (épée longue)	Science de l'initiative	Science de l'initiative Arme de prédilection x 2 (épée longue/arc long)
Compétences	Escalade +4 Intimidation +3 Profession (canotier) +4 Saut +4	Connaissances (nature) +4 Déplacement silencieux +5 Détection +4 Discrétion +5 Perception auditive +4 Survie +4	Connaissances (nature) +8 Déplacement silencieux +9 Détection +10 Discrétion +9 Perception auditive +10 Survie +9
Langues	Haut-elfe, orque (1)		
Possessions	Armure de cuir halfeline, rondache en bois, épée longue de maître, arc court, Thé d'Erethor (500g / 50 j)	Armure de cuir halfeline, arc long composite (For +1), épée courte, Thé d'Erethor (500g / 50j)	Armure de cuir halfeline, arc long composite (For +2), épée longue de maître, Thé d'Erethor (500g / 50 j)
Sorts Magie innée	Réparation	Création d'eau Détection du poison	Résistance Soins superficiels

*dégâts non-létaux

<i>Escorte d'Althorin</i>	Halshal (version corrigée pour la 2 nd e édition)	Maraudeur Caransil
	Humanoïde (elfe) taille M	
Classe & niveau	Maraudeur 12	Maraudeur 5
FP	12	5
Alignement	Neutre Bon	Chaotique Bon
Caractéristiques	For 14, Dex 18 Con 13, Int 11 Sag 12, Cha 8	For 12, Dex 17 Con 12, Int 12 Sag 13, Cha 12
Initiative	+10	+8
Vit. Déplacement	9 m.	12 m.
Jet de Sauvegarde	Réf +8 Vig +9 Vol +5	Réf +4 Vig +5 Vol +2
Dés de Vie (DV)	12d8 +12	5d8 +5
Points de vie (pv)	87	30
Classe d'Armure	19 (+4 Dex, +4 chemise de mailles, +1 targe)	16 (+3 Dex, +3 cuir halfelin)
CA surpris	15	13
CA contact	14	13
BBA [lutte]	+12/+7/+2 [+14]	+5 [+6]
Att. corps à corps	+16/+11/+6 <i>épée longue</i> +2 (1d8+4) +15/+10/+5 poignard de combat (1d6+2)	+7 <i>épée longue</i> (1d8+1)
Att. à distance	+17/+12/+7 arc long composite (1d8+2, 33m) <i>Tir rapide</i> : +15/+15/+10/+5	+9 arc long composite (1d8+1, 33m)
Particularités (raciales)	- Vision nocturne - Arcanistes-nés : don Magie innée +2 aux jets de sauvegarde contre sort/effets magiques (école Enchantement) +2 aux tests Détection / Fouille / Perception auditive +4 aux tests Escalade / Équilibre pour grimper aux arbres	
Capacités (de classe)	Pistage Sens du danger Frappe du chasseur 3/jour Maître chasseur [orques] Maître chasseur [légal] Détection de la sombre magie Traversée des forêts Absence de traces	Pistage Sens du danger Frappe du chasseur 1/jour Traversée des forêts Absence de traces Foulée rapide (+3m)
Dons	Science de l'initiative Tir à bout portant Tir de loin Tir de précision Tir rapide	Science de l'initiative Arme de prédilection (arc long)
Compétences	Artisanat (arc) +10 Connaissances (Caraheen) +14 Connaissances (nature) +10 Déplacement silencieux +23 Discrétion +23 Escalade +15 Fouille +13 Premiers secours +8 Survie +16	Connaissances (Caraheen) +8 Connaissances (nature) +8 Déplacement silencieux +10 Détection +7 Discrétion +10 Escalade +5 Fouille +6 Premiers secours +6 Survie +8
Langues	Haut-elfe, Erenien (2), orque (1), signaux de patrouille	
Possessions	Chemise de mailles <i>elfique</i> , targe, arc long composite de maître (For +2), <i>épée longue</i> +2, poignard de combat de maître, 2 carquois de 15 flèches, amulette en argent (portrait de son frère), Thé d'Erethor (100g/10j)	Armure de cuir halfeline, arc long composite (For +1), <i>épée longue</i> de maître, Thé d'Erethor (100g / 10 j)
Sorts Magie innée *dégâts non-létaux	<i>Soins superficiels</i>	<i>Réparation</i>

Le fléau de la Pellurie

Équipage	Pirate	Ronan	Capitaine Kellmann
	Humanoïde (Dorn) taille M		
Classe & niveau	Guerrier 2	Guerrier 4 / Roublard 2	Barbare 6 / Pirate 4
FP	2	6	10
Alignement	Chaotique Bon		
Caractéristiques	For 15, Dex 12 Con 14, Int 10 Sag 12, Cha 9	For 15, Dex 16 Con 15, Int 11 Sag 12, Cha 10	For 17/ 21 , Dex 14 Con 18/ 22 , Int 12 Sag 13, Cha 11
Initiative	+5	+7	+6
Vit. Déplacement	9 m.	9 m.	12 m.
Jet de Sauvegarde	Réf +1 Vig +5 Vol +1	Réf +7 Vig +6 Vol +2	Réf +8 Vig +10/+12 Vol +4
Dés de Vie (DV)	2d10 +4	4d10 + 2d6 +12	6d12 + 4d8 + 40/+60
Points de vie (pv)	20	45	110/ 130
Classe d'Armure	14 (+1 Dex, +2 cuir, +1 targe)	16 (+3 Dex, +3 cuir halfelin)	15/ 13 (+2 Dex, +3 cuir halfelin)
CA surpris	13	13	15/ 13
CA contact	11	13	12/ 10
BBA [lutte]	+2 [+4]	+5 [+7]	+9/+4 [+12/+14]
Att. corps à corps	+4 poings (1d3+2)* +5 hache d'armes (1d8+2) +4 épée courte (1d6+2) +4 hache de lancer (1d6+2)	+7 poings (1d3+2)* +8 hache de lancer (1d6+2) +10 chaîne cloutée (2d4+5)	+12/+7 [+14/+9] poings (1d3+3/+5)* +13/+8 [+15/+10] épée bâtarde (1d10+6/+8)
Att. à distance	+3 hache lancer (1d6+2, 3m) +4 art court (1d6, 18m)	+8 hache lancer (1d6+2, 3m)	+11/+6 hache de lancer (1d6+3/+5, 3m)
Particularités (raciales)	+1 aux jets de Vigueur / +5 contre le froid (½ dégâts temporaires dus au froid) +1 aux jets d'attaque si au moins 5 Dorns présents +1 aux jets d'attaque avec les armes à 2 mains		
Capacités (de classe)	Arme de prédilection (hache d'armes ou arc court) Tir à bout portant	Maniement chaîne cloutée Arme de prédilection (chaîne cloutée) Spécialisation martiale (chaîne cloutée) Arme improvisée (MN2, p121) Attaque sournoise (+1d6) Recherche des pièges Esquive totale	Déplacement accéléré Rage (2/jour) Esquive instinctive Sens des pièges (+2) Esquive instinctive supérieure Sens des pièges +2 Chance du pirate (+1d6) Réseau clandestin Sûr & habile x2 (Équilibre / Intimidation)
Dons	Science de l'initiative	Science de l'initiative Attaque en finesse Attaque en puissance	Science de l'initiative Arme de prédilection & Spécialisation martiale (épée bâtarde) Tueur d'orques (MN2, p125)
Compétences	Escalade +5 Intimidation +2 Natation +5 Saut +6	Déplacement silencieux +8 Détection +6 Discretion +8 Escalade +7 Intimidation +5 Maîtrise des cordes +8 Natation +7 Saut +7	Équilibre +12 Escalade +9/+11 Intimidation +12 Maîtrise des cordes +11 Perception auditive +12 Profession (marin) +11 Natation +9/+11 Saut +8/+10
Langues	Nordique, Erenien, Haut-elfe (1), orque (1)		
Possessions	Armure de cuir, targe, hache d'armes + haches de lancer (2) ou épée courte + arc court et carquois 15 flèches	Armure de cuir halfelinne, chaîne cloutée, haches de lancer (4), tabac halfelin, flasque de rhum (0,5 l)	Armure de cuir halfelinne, épée bâtarde, haches de lancer (3), tabac halfelin

*dégâts non-létaux

/Rage ou [Rage]

L'île des Morts

<i>Affamés</i>	Faengral (d20 : 1-12)				Maelgral (d20 : 13-20)			
	Mort-vivant de taille M ou P (<i>rare</i> s)							
Dés de Vie	1	2	4	6	1	2	4	6
FP	2	3	5	7	¼	½	1	2
Alignement	Neutre Mauvais							
Caractéristiques	For 16, Dex 12, Con -, Int 6, Sag 9, Cha 5				For 16, Dex 10, Con -, Int 2, Sag 9, Cha 1			
Initiative	+1				+0			
Vit. Déplacement	Taille M : 9 m. Taille P : 6 m.				Taille M : 9 m. (ne peut courir) Taille P : 6 m. (ne peut courir)			
Jet de Sauvegarde	Réf +1	Réf +1	Réf +2	Réf +3	Réf +0	Réf +0	Réf +1	Réf +2
	Vig +0	Vig +0	Vig +1	Vig +2	Vig +0	Vig +0	Vig +1	Vig +2
	Vol +2	Vol +3	Vol +4	Vol +5	Vol +2	Vol +3	Vol +4	Vol +5
Dés de Vie (DV)	1d12	2d12	4d12	6d12	1d12	2d12	4d12	6d12
Points de vie (pv)	12	18	30	45	15	21	33	48
Classe d'Armure	Taille M : 14 (+1 Dex, +3 armure naturelle) Taille P : 13 (+1 Dex, +2 armure naturelle)				Taille M : 12 (+2 armure naturelle) Taille P : 11 (+1 armure naturelle)			
CA surpris	Taille M : 13 Taille P : 12				10			
CA contact	11				10			
BBA [lutte]	+1 [+4]	+2 [+5]	+4 [+7]	+6 [+9]	+0 [+3]	+1 [+4]	+2 [+5]	+3 [+6]
Att. corps à corps	+4	+5	+7	+9/+4	+3	+4	+5	+6
	2 x griffes (M : 1d4+3 / P : 1d3+3) ou morsure (M : 1d6+3 / P : 1d4+3)				coup (M : 1d6+3 / P : 1d4+3)			
Att. à distance	+2	+3	+5	+7	Aucune			
	pierre (1d4+3, 3m)							
Particularités (raciales)	- <i>Faim dégénérative</i> - <i>Faim régénérative</i>				- <i>Limité à 1 seule action</i> (1 action simple ou 1 action de mouvement / round)			
Dons	Attaques réflexes 1-2 DV : + Attaque en puissance 4 DV : + Science du renversement 6 DV : + Robustesse (+3 pv)				Robustesse (+3 pv)			
Compétences	Déplacement silencieux		+5	+6	+8	---		
	Détection		+3	+4	+6			
	Discrétion		+5	+6	+8			
	Perception auditive		+3	+4	+6			
Possessions	Pas grand-chose... des guenilles				De la chair putréfiée			

La plupart des Affamés présents sur l'Île du Dragon sont des *Faengrals*, des morts-vivants qui ne sont pas parvenus à se nourrir de suffisamment de viande fraîche pour éviter la dégénérescence inéluctable de leur corps. Nombre d'entre eux sont même devenus des *Maelgrals*, des cadavres errants en état de décomposition avancée qui ressemblent en tous points aux zombies traditionnels.

Même si la plupart d'entre eux étaient autrefois humains, certains furent des halfelins (rares), voire des elfes (très rares) ou encore des nains (encore plus rares, quelques-uns seulement).

Les caractéristiques données ci-dessus ne tiennent pas compte de la race originelle de la créature décédée devenue un Affamé. Une petite différenciation a néanmoins été faite vis-à-vis de la taille de la créature au niveau du bonus d'Armure naturelle et des dégâts des attaques (Taille M ou P).

À chaque MD d'apporter, s'il le désire, d'éventuels ajustements selon la race de la créature affrontée, bien que cela ait relativement peu d'incidence sur les capacités desdites créatures, surtout à ce niveau de dégradation de leur état.

Afin d'être aussi exhaustif que possible, les caractéristiques des Affamés sont données pour plusieurs Facteurs de Puissance en fonction de leur nombre de Dés de Vie. Le MD ne doit pas hésiter à corser un peu les choses, s'il voit que ses héros s'en sortent relativement trop facilement en les confrontant à des créatures de plus en plus puissantes et retorses (en particulier les *Faengrals* qui gardent une certaine forme d'intelligence).

Par contre, les *Faengrals* et les *Maelgrals* à 6 Dés de Vie sont rares, ce sont généralement les chefs de meute (surtout parmi les *Faengrals*). On compte à peine une demi douzaine de *Faengrals* de ce type sur toute l'île, et moins d'une dizaine de *Maelgrals*. Il vaut mieux les utiliser avec parcimonie (en particulier les *Faengrals*) afin de ne pas mettre les héros en trop grande difficulté.

Blanc-rocher

<i>Coupe-jarrets</i>	Coupe-jarrets	Voleur	Brigand
	Humanoïde (Dorn) taille M		
Classe & niveau	Roublard 1	Roublard 2	Roublard 4
FP	1	2	4
Alignement	Chaotique Neutre		
Caractéristiques	For 14, Dex 14 Con 12, Int 9 Sag 10, Cha 11	For 14, Dex 15 Con 12, Int 10 Sag 10, Cha 11	For 16, Dex 16 Con 14, Int 11 Sag 10, Cha 12
Initiative	+6	+6	+7
Vit. Déplacement	9 m.	9 m.	9 m.
Jet de Sauvegarde	Réf +4 Vig +1 Vol +0	Réf +5 Vig +1 Vol +0	Réf +7 Vig +3 Vol +1
Dés de Vie (DV)	1d6 +1	2d6 +2	4d6 +8
Points de vie (pv)	7	12	24
Classe d'Armure	14 (+2 Dex, +2 cuir)	14 (+2 Dex, +2 cuir)	15 (+3 Dex, +2 cuir) [16 contre 1 adversaire]
CA surpris	12	12	15 [16]
CA contact	12	12	13 [14]
BBA [lutte]	+0 [+2]	+1 [+3]	+3 [+6]
Att. corps à corps	+2 poings (1d3+2)* +2 épée courte (1d6+2)	+3 poings (1d3+2)* +3 épée courte (1d6+2)	+6 poings (1d3+3)* +6 épée courte (1d6+3)
Att. à distance	+2 fronde (1d4+2, 15m)	+3 fronde (1d4+2, 15m)	+6 fronde (1d4+3, 15m)
Particularités (raciales)	+1 aux jets de Vigueur / +5 contre le froid (½ dégâts temporaires dus au froid) +1 aux jets d'attaque si au moins 5 Dorns présents +1 aux jets d'attaque avec les armes à 2 mains		
Capacités (de classe)	Attaque sournoise (+1d6) Recherche des pièges	Attaque sournoise (+1d6) Recherche des pièges Esquive totale	Attaque sournoise (+2d6) Recherche des pièges Esquive totale Sens des pièges (+1) Esquive instinctive
Dons	Science de l'initiative	Science de l'initiative	Science de l'initiative Esquive (CA+1)
Compétences	Acrobaties +3 Déplacement silencieux +5 Détection +5 Discrétion +5 Perception auditive +5	Acrobaties +4 Déplacement silencieux +6 Détection +7 Discrétion +6 Perception auditive +7	Acrobaties +6 Déplacement silencieux +9 Détection +8 Discrétion +9 Perception auditive +10
Langues	Nordique, Erenien, orque (1)		
Possessions	Armure de cuir, épée courte, fronde et bourse 10 billes	Armure de cuir, épée courte, fronde et bourse 10 billes	Armure de cuir, épée courte, fronde et bourse 10 billes

*dégâts non-létaux

Les bandes de coupe-jarrets qui hantent les rues de la ville fantôme de Blanc-rocher ne sont généralement pas très téméraires. Ils ne s'attaqueront à un groupe isolé que s'ils sont en supériorité numérique (si le groupe se sépare par exemple, ou que les PJ décident d'explorer la ville seuls), ou qu'ils sentent qu'ils peuvent avoir l'ascendant sur celui-ci.

Généralement ces bandes d'assassins sans foi ni loi sont composées d'une demi-douzaine d'hommes, dont la moitié de coupe-jarrets (Rou1). Le reste de ces bandes étant généralement constituées de Voleurs (Rou2) plus expérimentés, et généralement commandées par des Brigands (Rou4) aguerris.



Le Gardien de l'île des Morts

Dragon fantomatique

Les caractéristiques du Gardien, un redoutable dragon fantomatique, sont données à titre indicatif. Si les PJ commettent la folie de l'attaquer, n'hésitez pas à déployer la puissance de cet adversaire titanesque. Même sous la forme d'un fantôme, cet adversaire est redoutable et a toutes les chances de décimer tout le groupe. Il y a en outre très peu de chances que les PJ disposent des armes adéquates ou assez puissantes pour pouvoir le blesser (le dragon fantomatique étant intangible, seules les armes magiques, les sorts ou les pouvoirs magiques peuvent l'affecter, et encore chaque attaque de ce type a 50% de chances de ne pas l'affecter). Autant dire qu'un tel comportement est purement suicidaire...

Vous pouvez être magnanime et considérer qu'après avoir suffisamment affaibli le groupe, le gardien se retire, laissant les Affamés de l'île s'occuper d'eux lors du voyage de retour... D'autant qu'en ce cas, ils ne bénéficieront pas de la protection du gardien pour redescendre du cratère.

En revanche, si les choses en arrivent là, le Gardien s'opposera à ce que les PJ emmènent le moindre fragment d'*Étoile de Roche*. Il sera prêt à les tuer pour les en empêcher.

Mort-vivant (intangible) de taille C

Dés de vie : 40d12 +80 (350 pv)

Initiative : +4

Vitesse de Déplacement : vol 30 m. (parfaite)

Classe d'Armure : 12 (-8 taille, +10 parade), CA surpris : 12, CA contact : 12

Attaque de base/lutte : +40 / +71

Attaque : contact intangible (+40 contact au corps à corps, affaiblissements temporaires de 1d4 points de For et 1d4 points de Con, plus absorption d'énergie/-2 niveaux)

Espace occupé/allonge : 9m/6m

Attaques spéciales : manifestation (permanente, il ne peut ré-intégrer le plan Éthéré), absorption d'énergie, flétrissement, présence terrifiante (108m, DD40, créatures de moins de 40DV), souffle, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'acide, le froid, le feu, les effets mentaux, le *sommeil* et la paralysie, réduction des dégâts (20/magie), reconstitution, Vision aveugle (18 m), Vision dans le noir (36 m), traits de mort-vivant

Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +30, Vol +30

Caractéristiques : For 40, Dex 10, Con --, Int 30, Sag 30, Cha 30

Compétences : Art de la magie +50, Bluff +45, Concentration +40, Connaissances (histoire) +55, Connaissances (mystères) +50, Connaissances (nature) +40, Connaissances (Ombre) +50, Détection +50, Diplomatie +50, Fouille +50, Intimidation +40, Langue (tous les langages connus, parlés et écrits), Perception auditive +50, Psychologie +30

Dons : Science de l'initiative, Magie de guerre, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Attaque en vol

Pouvoirs magiques : à volonté : *Renvoi des morts-vivants* (permanent), *Télékinésie*, 3/jour : *Soins intensifs* (4d8+20), *Prémonition*, 1/jour : *Guérison suprême* (150pv), et quelques autres, au choix du MD selon ses besoins. Le niveau de lanceur de sorts de ses pouvoirs est égal à 20. Les DD de sauvegarde sont basés sur le Charisme (+10).

Alignement : Chaotique Bon

Facteur de Puissance : 26

▪ *Souffle (Sur)*. Le Gardien peut projeter un souffle qui produit un cône de brume grise. Toute créature prise dans la zone d'effet (un cône de 21m de longueur), subit une diminution temporaire de caractéristique de 12 points de Force, de Constitution et de Dextérité (Jet de Vigueur/annule). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée au souffle pendant 24 heures. Le souffle peut être utilisé par le Gardien tous les 1d4 rounds, et ce, jusqu'à 3 fois par jour.

▪ *Reconstitution (Sur)*. Si le Gardien est détruit (?!...), il se reconstitue 2d4 jours plus tard dans son antre, mais il perd 1 Dé de Vie.

▪ *Renvoi des morts-vivants (Mag)*. Ce pouvoir fonctionne de manière quasiment identique au pouvoir du même nom des prêtres, excepté qu'il ne détruit pas les Affamés, mais les garde à distance, et ce, de manière permanente, de l'antre du Gardien. En outre, celui peut moduler la portée de son pouvoir jusqu'à une portée de plusieurs centaines de mètres.





MIDNIGHT

Le Livre des Tourments Vol. 1

Sous le Joug de l'Ombre



FANTASY
FLIGHT
GAMES



www.fantasyflightgames.com

