

MIDNIGHT

REUNION AU SOMMET EN VERADEEN

Auteur : Sébastien
sebnariste@yahoo.fr



<http://clublunerosse.free.fr>

**FANTASY
FLIGHT
GAMES**



TM

www.fantasyflightgames.com



Ce scénario a été écrit et joué, en seconde édition de Midnight, pour la convention Eclipse à Rennes (Beaulieu) les 16, 17 et 18 mars 2007. L'organisateur de cette convention est le club de la lune rousse, dont l'adresse internet est ci-contre.

L'ensemble des fichiers regroupe tout le support nécessaire pour jouer : historiques et feuilles de PJ pré-tirés, PnJ, rédaction du scénario et options de jeu.

L'histoire : Une uniel, de 5 personnes et de niveau 8, doit traverser la Veradeen pour escorter une de leur Neige à une réunion importante des Neiges. Mais gare ! Car l'Ombre rôde sous les frondaisons de la Plus froide des forêts...

Bonne lecture et aventure !

SYNOPSIS DE L'AVENTURE

3

REDACTION DE L'AVENTURE

4

Avant la partie

4

J-2 : Uíliá contacte les Neiges.

4

J-1 : Remnos trouve une Neige convoquée et Garnsk la torture.

6

Début de la partie

7

J : Le Sang Alunsor reçoit sa missive.

7

Pendant la partie

8

J+1 : L'Ombre rôde sous les frondaisons.

8

J+2 : Continuer vers Autílar ou filer le légat ?

10

J+3 : Près d'une ancienne source d'émanations magiques.

11

J+4 : Intercepter l'Ombre.

15

J+5 : Quand deux uniels se rencontrent.

17

Fin de la partie

18

J+6 : Trahison et meurtres à Palssine.

18

J+7 : La forteresse d'Autílar attaquée.

21

SUPPORTS

23

Déroulement chronologique

23

Noms des PnJ

24

Nouveau nexus : « Les marches givrées »

24

Options de jeu

25

HISTORIQUE DES PERSONNAGES

28

Alunsor, le Sang

28

Afrane, la Neige

31

Romric de Falon, le réfugié dorn

34

Malsir Aeydn, le danísil à l'écoute du Murmure

37

Elíos, l'ambassadeur elfelín auprès des Extérieurs

40

FICHIERS .PDF JOINTS

43

1 - PJ

43

2 - PnJ

43

TACTIQUES DE L'OMBRE ET FORCES DES ELFES 44

LES COULISSES DE LA CREATION

45

SYNOPSIS DE L'AVENTURE

L'aventure se passe dans les montagnes de la Veradeen orientale, non loin de la forteresse d'Autilar. Les joueurs interprètent des personnages de niveau 8, tous typiques de l'univers de Midnight.

Les cinq PJ font partie d'une uniel. L'un d'eux incarne un Sang et en tant que tel, il prend la tête de l'uniel. Car le Sang a pour mission d'escorter sa Neige, incarnée aussi par un PJ, à la forteresse d'Autilar. Une réunion importante des Neiges y aura lieu dans une semaine (J+7). Les Neiges se rassemblent pour regrouper en commun leurs forces et organiser au mieux la défense magique de toute la Veradeen. C'est donc une réunion extrêmement importante pour les érunsils. Les précieuses et trop rares Sorcières des neiges, appelées communément Neige, vont être réunies en un seul et même lieu pour quelques jours. Elles redoutent de se retrouver ainsi réunies, même si cela est aujourd'hui vital. Car de ce fait, elles s'exposent toutes en même temps. Si une offensive de l'Ombre venait à les tuer, non sans mal tout de même, leur perte serait considérable dans la guerre contre l'Ombre et signifierait une grande victoire pour l'Ombre. Mais devant la nécessité d'agir et bien que connaissant les risques encourus, les Neiges ont décidé de se réunir à la forteresse d'Autilar, offrant la meilleure sécurité de la Veradeen. De plus, de grandes précautions eurent lieu pour organiser secrètement cette réunion.

Mais l'Ombre a eu vent du rassemblement des Neiges. Voici comment.

Il y a deux jours (J-2), Uilia, la Neige de la forteresse d'Autilar, lança à travers le souffle de Xione, le message de rassemblement auprès de ses Sœurs. Onrian, le Sang d'Autilar, envoya une missive aux Sangs des arbres-refuges. Des uniels partirent donc pour rejoindre Autilar, escortant leur Neige de leur arbre-refuge.

Hier (J-1), une uniel, avec une Neige convoquée, rencontra une patrouille orque. Rien de bien étonnant en Veradeen, front de guerre contre l'Ombre. Oui mais voilà. Cette patrouille orque ne comportait pas que des orques. L'un d'eux était en fait un slaad gris voué à l'Ombre qui, usant de sa capacité change-forme, avait l'apparence d'un orque. L'uniel fut prise au dépourvue et le slaad gris remporta la bataille. La nature extraplanaire et fortement magique de ce dernier, sentit chez la Neige convoquée et agonisante, une forte puissance magique. Il la ramena donc auprès de son supérieur, le légat Garnsk Catner. Il espérait trouver profit de cet amas de magie chez la Neige. Garnsk tortura la Neige et celle-ci lui avoua la réunion secrète des Neiges. Aussitôt, il mis au point un plan. Il connaît un endroit désert du Long Rempart qui peut servir d'abri. Cet endroit s'appelle Palssine et est abandonné, comme tant d'autres endroits du Long Rempart.

Garnsk décida que ce lieu serait un piège. Les Neiges convoquées y seraient amenées par le slaad gris, puis tuées par les troupes de l'Ombre, postées en embuscade. Pour ce faire, Garnsk prit les décisions suivantes :

1 - Remnos, le slaad gris, doit prendre la forme de la Neige torturée, grâce à sa capacité de change-forme. Sa mission est d'arriver le plus rapidement à Autilar et obligatoirement avant 6 jours, c'est-à-dire, un jour avant la date prévue pour la réunion par Uilia (en J+7). Une fois arrivé, Remnos avertira le conseil d'Autilar que l'Ombre va lancer une attaque massive le jour initial de la réunion (J+7). Par précaution, les Neiges devront partir d'Autilar et Remnos prendra avec lui celles déjà arrivées. Il commettra l'erreur d'indiquer le nouveau lieu.

2 - Pour passer presque inaperçu en Veradeen, surtout lorsqu'il sera à Autilar, Remnos a reçu de Garnsk 7 potions *Alignement indétectable* et 1 potion *Bagou*. Garnsk a présumé que cela suffirait pour abuser la magie des érunsils, afin que Remnos s'approche presque sans encombre d'Autilar. Près d'Autilar, Remnos demandera à parler avec un gradé érunsil et lui délivrera son message pour changer le lieu de la réunion des Neiges.

3 - Garnsk, accompagné de ses gardes préférés, des gros chiens de Yeth, ainsi que de 10 orques, se dirige vers Palssine. Toute cette troupe y sera dans 6 jours, date où le piège se refermera sur les Neiges abusées.

4 - Le poing orque (20 orques) sous ses ordres est scindé en trois. Dix orques restent avec lui, tandis que deux équipes de cinq vont se poster en avant en embuscade à Palssine et l'attendront jusqu'à ce qu'il arrive. Pour plus de discrétion, Garnsk envoie ses équipes séparément en deux groupes de cinq (J+2 et J+4).

Ainsi 7 jours après ce plan (en J+6), le piège à Palssine sera une véritable souricière. Garnsk aura disposé un agent à l'intérieur des Neiges (Remnos), d'autres autour en train de guetter (les deux équipes d'orques) et lui, arrivera pour lancer l'attaque et refermer définitivement le piège. Avec ce plan, Garnsk estime qu'il a pleinement mit à profit les techniques de combat apprises à Théros Obsidia en tant que légat martial.

Aujourd'hui (en J) les PJ forment une uniel pour escorter leur Neige à Autilar. Ils croient disposer de sept jours pour arriver à Autilar et réussir à bien leur mission. Mais en fait, ils n'en ont que six. Temps durant lequel, ils doivent découvrir les machinations de Garnsk et éviter son massacre organisé des Neiges convoquées.

Les PJ réussiront-ils à sauver ce qui reste des dernières forces magiques de la Veradeen ou seront-ils spectateurs de la violence sans nom de l'Ombre à Palssine ?

REDACTION DE L'AVENTURE

Cette aventure est prévue pour le décor de campagne Midnight avec cinq personnages de niveau 8. Elle a été initialement écrite pour une convention avec une partie de jeu de 8H.

Certaines rencontres sont fixes. C'est à dire que leurs déroulements ne peuvent être changés par les actions des PJ. Ce sont toutes les actions que font les PnJ en dehors de la présence des PJ. Elles ont été écrites afin de faciliter le déroulement chronologique des interactions quand les PJ rencontreront les PnJ.

Les rencontres où les PnJ agissent (voués à l'Ombre ou à Aradil), sont notées avec des lettres et présentées sur fond noir (de l'Ombre !).

Les rencontres où les PJ agissent, sont notées avec des chiffres et présentées sur fond blanc (la lumière de l'espoir !).

Avant la partie

J-2 Uilia contacte les Neiges

Rencontre 1 : Une voix à travers le souffle de Xione.

Devant la menace grandissante de l'Ombre, Uilia, la Neige d'Autilar, lance dans toute la Veradeen, à travers le souffle de Xione, un message à l'attention de ses Sœurs. Ce message a pour but de rassembler toutes les Neiges dans un peu plus d'une semaine à Autilar (J+7), pour qu'elles puissent mettre en commun leurs forces et organiser la défense magique de la Veradeen.

Le message est notamment adressé à la Neige Afrane, personnage pré-tiré pour cette aventure. En voici les termes :

Chère Sœur et Neige,

Les Sœurs ont toujours souhaité, par sécurité, de ne pas se réunir en un seul et même endroit, de peur de se voir attaquer massivement par l'Ombre et subir une perte inestimable des nôtres. Néanmoins, à force d'être séparée les unes des autres nous avons de plus en plus de difficultés à nous concerter et à rassembler nos forces. Aussi, une réunion a-t-elle été planifiée pour nous rassembler. Nous y parlerons de l'organisation magique générale et détaillée de toute la Veradeen. Plus la joie de nous retrouver, c'est surtout l'importance de nous unifier contre l'Ombre qui primera dans cette réunion. Cette dernière aura lieu dans une semaine à la forteresse d'Autilar, seul endroit de la Veradeen offrant la meilleure des protections. Chaque Sang de chaque arbre-refuge sera bientôt contacté par Onrian, le Sang d'Autilar, afin de vous escorter avec une uniel jusqu'à la forteresse d'Autilar. D'ici là, veillez au maintien de la magie dans votre arbre-refuge et durant

vosre voyage, soyez sur vos gardes : l'Ombre rôde sous nos frondaïsons !

Uília, Neige d'Autilar.

De son côté, Onrian, le Sang d'Autilar, envoie une missive aux arbres-refuges comprenant une Neige. Cette missive informe les Sangs qu'ils devront constituer une uniel pour escorter leur Neige jusqu'à Autilar.

La missive est notamment adressée au Sang Alunsor, personnage pré-tiré pour cette aventure. En voici les termes :

Sang,

Les Neiges vont se réunir à la forteresse d'Autilar dans une semaine. Elles parleront entre elles des défenses magiques de toute la Veradeen pour mieux s'organiser face à l'Ombre grandissante.

Cet important rassemblement de Neiges fut organisé non sans mal, tant la peur de concentrer toutes nos puissantes forces en un seul et même endroit est grand, face à l'Ombre qui pourrait profiter de cette situation pour lancer une offensive extrêmement massive contre Autilar, dans le but d'éliminer le plus possible des nôtres. Néanmoins, les Neiges sont bien conscientes que pareille réunion ne peut attendre, et elles sont prêtes à courir le risque de délaïsser leurs positions prédominantes au conseil des arbres-refuges pour se réunir. Ce n'est d'ailleurs que parce qu'Autilar a été choisi comme lieu de rassemblement, que les Neiges ont été beaucoup plus enclines à se rassembler. La protection qu'Autilar offre aux érunsils est la plus grande de toutes. J'en profite donc pour remercier sincèrement tous les Sangs et combattants qui luttent chaque jour contre l'Ombre en participant à l'effort de guerre, afin de rendre chaque jour plus sûr la Veradeen et plus protectrice la forteresse d'Autilar.

C'est donc tant un honneur pour nous d'accueillir autant de Neiges à Autilar, qu'une responsabilité de la plus haute importance à veiller sur leurs vies. C'est pourquoi, trois décisions ont été prises. La première, que chaque Sang accompagnera personnellement la Neige, de son arbre-refuge jusqu'à Autilar. La deuxième, que chaque Sang formera une uniel avec les personnes dignes de confiance pour aider à cette traversée dans la Veradeen. La troisième, que chaque Sang devra immédiatement se mettre en route vers Autilar.

Nous vous attendons donc tous d'ici une semaine à la forteresse d'Autilar. Transmettez mes amitiés à chacune de vos Neiges et restez sur vos gardes : l'Ombre rôde sous nos frondaïsons !

Onrian, Sang d'Autilar.

J-1 : Remnos trouve une Neige convoquée et Garnsk la torture.

Rencontre A (Hors PJ)

Le slaad gris Remnos, déguisé en orque grâce à sa capacité change-forme infiltre une patrouille orque. En sillonnant la Veradeen, la patrouille tombe par hasard sur une uniel, comprenant une Neige convoquée. Du fait de la présence inattendue de Remnos, le combat est remporté par l'Ombre.

De par sa nature d'Extérieur et naturellement doué pour la magie, Remnos sent la magie affluer dans le corps agonisant de la Neige. Il décide donc de la ramener auprès de son supérieur, le légat Garnsk Catner, dans l'espoir de récupérer pour lui la magie de la Neige.

Garnsk, en voyant si pareille prise, la torture sur-le-champ... et avec plaisir en plus ! La Neige, à l'article de la mort, n'offre pas la moindre résistance et avoue la réunion de toutes les Neiges en J+7 à Autilar. Une lueur malsaine éclaire le dur visage de Garnsk. Grâce à cette réunion, il voit la possibilité de porter un coup quasi-fatal aux rebelles érunsils, en tuant leurs puissantes lanceuses de sorts.

Il met au point un plan pour piéger les Neiges et en tuer le plus possible. Ce plan est le suivant, mentionné également dans le synopsis de l'aventure :

1 - Remnos, le slaad gris, doit prendre la forme de la Neige torturée, grâce à sa capacité de change-forme. Sa mission est d'arriver le plus rapidement à Autilar et obligatoirement avant 6 jours, c'est-à-dire, un jour avant la date prévue pour la réunion par Uilia (en J+7). Une fois arrivé, Remnos avertira le conseil d'Autilar que l'Ombre va lancer une attaque massive le jour initial de la réunion (J+7). Par précaution, les Neiges devront partir d'Autilar et Remnos prendra avec lui celles déjà arrivées. Il commettra l'erreur d'indiquer le nouveau lieu.

2 – Pour passer presque inaperçu en Veradeen, surtout lorsqu'il sera à Autilar, Remnos a reçu de Garnsk 7 potions *Alignement indétectable* et 1 potion *Bagou*. Garnsk a présumé que cela suffirait pour abuser la magie des érunsils, afin que Remnos s'approche presque sans encombre d'Autilar. Près d'Autilar, Remnos demandera à parler avec un gradé érunsil et lui délivrera son message pour changer le lieu de la réunion des Neiges.

3 – Garnsk, accompagné de ses gardes préférés, des gros chiens de Yeth, ainsi que de 10 orques, se dirige vers Palssine. Toute cette troupe y sera dans 6 jours, date où le piège se refermera sur les Neiges abusées.

4 – Le poing orque (20 orques) sous ses ordres est scindé en trois. Dix orques restent avec lui, tandis que deux équipes de cinq vont se poster en avant en embuscade à Palssine et l'attendront jusqu'à ce qu'il arrive. Pour plus de discrétion, Garnsk envoie ses équipes séparément en deux groupes de cinq (J+2 et J+4).

A la fin de la torture, Remnos espérait récupérer la Neige. Mais Garnsk la tua volontairement. Il dit à Remnos que le seul fait d'avoir pensé à récupérer la magie de la Neige à des fins personnelles, était punissable de mort devant les lois d'Izrador et que donc, Remnos devait s'estimer heureux d'être encore en vie. Cette remontrance visait également deux choses : renforcer l'autorité de Garnsk sur Remnos et le priver d'une puissance dont il aurait pu se servir contre Garnsk, voir contre l'Ombre.

Remnos ne dit rien mais n'en pensa pas moins.

Garnsk donna ensuite à Remnos 8 potions : 7 d'*Alignement indétectable* et 1 de *Bagou*. Chaque jour, Remnos boira une potion d'*Alignement indétectable* pour échapper encore plus aux divinations elfiques qui pourraient le trahir. Puis, lorsqu'il sera aux abords d'Autilar (J+4) pour délivrer son traître message du rendez-vous à Palssine, il boira en plus sa potion de *Bagou*, ce qui lui donnera une assurance quasi-absolue face aux érunsils.

Début de la partie

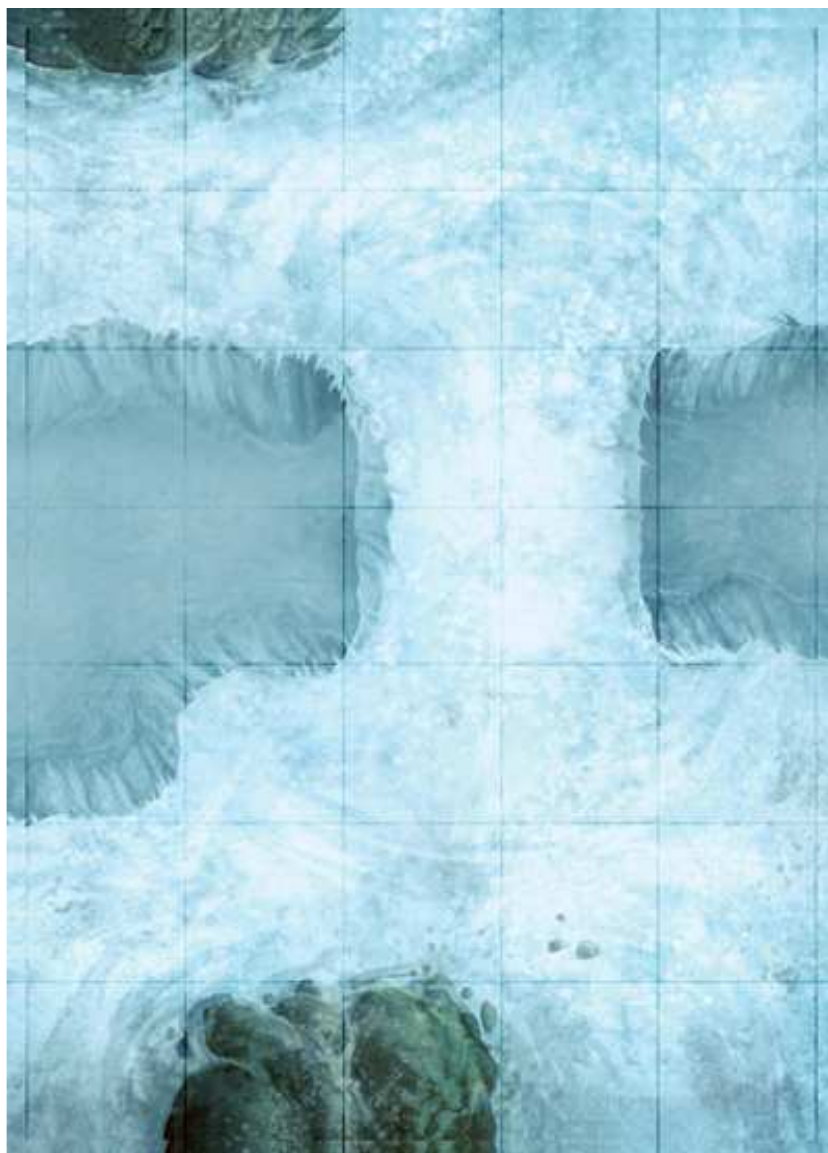
J : Le Sang Alunsor reçoit sa missive.

Rencontre 2 : L'uniel est constituée

Alunsor reçoit sa missive, forme l'uniel (les PJ) et quitte l'arbre-refuge pour Autilar. Le Bois de l'arbre-refuge s'occupera de tout en l'absence des PJ.

C'est l'occasion pour le MJ de présenter le contexte de la Veradeen (aidez-vous des parties « Contexte de Midnight » sur chaque historique de personnage), l'arbre-refuge et les dernières nouvelles de la région.

C'est l'occasion pour les PJ de se présenter à travers leurs personnages. Dans l'aventure, les personnages se connaissent déjà et font tous partie de l'arbre-refuge. Ils sont donc parfaitement intégrés aux habitants, même pour les personnages non-érunsils.



Pendant la partie

J+1 : L'Ombre rôde sous les frondaisons.

Rencontre B (Hors PJ)

Remnos, sous forme de la Neige tuée en J-1, rencontre un slaad bleu nommé Grunsberg. Voyant un autre Extérieur, il décide de se montrer tel qu'il est et redevient d'apparence un slaad gris. Remnos rappelle ainsi à Grunsberg qu'il est son supérieur dans la hiérarchie des slaads et que donc, Grunsberg lui doit du respect. Mais la nature changeante des slaads, cumulée à la Rupture, ont changé la donne. Les traditions d'avant n'existent presque plus et Grunsberg n'entend pas du tout servir Remnos. Au contraire, il voit en lui un voleur à son nexus « Les marches givrées », situé dans les parages.

Or, Remnos n'a aucune idée de l'existence du nexus. Si Grunsberg lui laissait du temps, Remnos ressentirait à son tour la présence de cette grande source magique, mais Grunsberg n'est pas prêt à le lui accorder. La rencontre est donc très brève et très ferme. Grunsberg fait bien comprendre à Remnos que s'il ne déguerpit pas sur-le-champ, il emploiera sa force bestiale. Remnos connaît la puissance brutale des slaads bleus et n'a aucune envie de la tester. De plus, sa mission est d'arriver le plus vite possible à Autilar, pas de perdre la vie. Il poursuit donc immédiatement son chemin, laissant Grunsberg derrière lui.

Rencontre C (Hors PJ)

Une patrouille érunsil d'Autilar, prévenue par le Murmure, arrive sur les lieux de la bataille de J-1. La patrouille retrouve quatre cadavres sur les cinq de l'uniel. Le cinquième cadavre étant la Neige, amenée par Remnos devant Garnsk, qui la tortura et la tua.

Amnel, l'érunsil gradé de la patrouille, donne l'ordre de lier les érunsils morts au Murmure. Une fois fait, la patrouille rentre à Autilar. Elle y arrivera en J+4 et délivrera les informations de la bataille.

Rencontre 3 : L'Ombre est toute proche.

Voici déjà une journée que les PJ marchent dans la neige de la Veradeen. Peut-être même certains d'entre eux ne se sont pas suffisamment protégés du froid et commencent à avoir des engelures. Demandez aux joueurs de faire des jets de **Vigueur DD15** contre le froid pour ne pas subir 1d6 points de dégâts non létaux de froid.

A la fin de la journée, Malsir Aeydn réussit automatiquement à faire un DD10 sur son jet de Murmure. (Normal, c'est un adepte du Murmure). Le Murmure lui indique que l'Ombre n'est pas très loin. Pour davantage d'informations, un nouveau jet est nécessaire. Reportez-vous à la table ci-contre en lisant les informations obtenues jusqu'à arriver au résultat du jet.

Compétence : Perception du Murmure.

DD	Informations obtenues
Entre 10-14	L'Ombre est proche. Elle se déplace en groupe vers l'ouest.
15-19	Le groupe comporte une bonne quinzaine de créatures. Il est dirigé par une personne très autoritaire, située au centre du groupe. La vitesse du groupe est en marche forcée.
20-24	La personne au centre sait savoir où elle va. Mais d'après la trajectoire du groupe, il n'y a aucun site particulier sur leur route. Vu leur nombre important et le terrain, il est aisé de les pister (Survie DD12).
25-29	10 orques équipés, 4 gros chiens mauves, un ours brun aux crocs acérés et un humain au centre dans une forte armure noire constituent le groupe. Pour les

gros chiens : 2 sont placés en tant qu'éclaireurs et deux restent près du groupe.

30 et + Le Murmure estime à 6 jours, inclus ce jour, la quantité de leurs provisions.

A partir de ce moment, les PJ ont notamment deux choix : suivre le convoi du légat Garnsk (rencontre 4) ou poursuivre leur route vers Autilar (rencontre 5).

Rencontre 4 : Suivre le convoi du légat Garnsk.

Cette rencontre a pour but de placer dans l'esprit des joueurs la présence de troupes importantes de l'Ombre dans la Veradeen. Le convoi ne croise pas la direction des PJ et ne va pas vers Autilar. Il se dirige vers un endroit incertain (Palssine). Les PJ auront l'occasion en fin de partie (J+6), d'affronter ce convoi et même d'affaiblir les éclaireurs orques (J+2, J+4).

L'approche furtive est de mise pour espionner de près le convoi. Car si les PJ sont repérés par au moins un des 2 chiens de Yeth (type éclaireurs), l'alerte sera donnée.

Si les PJ ne se font pas repérer.

Laissez-leur contempler le convoi et décrivez-leur en détail les différentes créatures : 5 orques maniant la vardatch à deux mains, 5 autres à une main mais avec bouclier et plus proche de l'humain en noir au centre, l'ours brun qui ne quitte pas les pas de cet homme, les 2 gros chiens mauves avec de la bave, dégoulinante de leurs crocs. Un homme en noir au centre, la main posée sur son épée bâtarde, scrutant la moindre source de rébellion autour des conifères de la Veradeen.

Les PJ doivent rapidement comprendre que vouloir attaquer pareil convoi est presque suicidaire. Le nombre de créatures et visiblement l'attitude de chacune, prouvent qu'elles sont bien entraînées au combat. Le mieux pour affaiblir le groupe serait de combattre les 2 gros chiens mauves postés en tant qu'éclaireurs. Si toutefois, ces gros chiens ne repèrent pas avant les PJ et donnent l'alerte...

Le plus sage pour les PJ est de continuer leur route vers Autilar (mission initiale). A la première patrouille érunsil rencontrée (en J+5), ils auront l'occasion de leur faire part de la présence de ces troupes de l'Ombre.

Si les PJ se font repérer.

Le moment de transition entre « combat ou fuite ? », est idéal pour bien faire sentir aux PJ que la puissance du convoi est supérieure à la leur.

Par la suite, Garnsk sera sur ses gardes mais ne s'attardera pas sur une uniel qui risquerait de le ralentir dans sa route. Il ne va donc pas faire la chasse aux PJ si ces derniers s'enfuient. D'autant plus que Garnsk ne connaît pas très bien la Veradeen et croirait que les PJ ne sont que des appâts pour un imminent piège (technique érunsil souvent employée). En plus, il a surtout une tâche bien plus urgente à réaliser : son rendez-vous en J+6 à Palssine.

Si les PJ combattent.

La puissance du convoi est supérieure à celle des PJ et dès le premier combat, les PJ peuvent mourir. S'attaquer de front au convoi est à coup sûr rejoindre les esprits du Murmure. Les PJ devront donc employer les tactiques de guerre érunsil : mobilité, discrétion, attaque à distance, rapidité d'exécution et rester à couvert dans les arbres. Servez-vous du personnage Alunsor pour véhiculer ces informations.

Néanmoins, gardez à l'esprit que les chiens de Yeth peuvent voler et que l'astirax peut parfaitement identifier la position exacte des PJ lanceurs de sorts. De même, si l'astirax quitte le corps de l'ours brun, il devient invisible aux PJ et pourra les dénicher de leur cachette en indiquant à Garnsk par télépathie leurs positions. Heureusement, Elios voit l'invisibilité...

Les pouvoirs de Malsir Aeydn permettront de renvoyer les chiens de Yeth.

Si le combat tourne mal pour les PJ, n'hésitez pas à leur rappeler que leur mission initiale est d'escorter la Neige jusqu'à Autilar. Pas de prendre d'assaut les troupes de l'Ombre rencontrées.

Bien que la présence de ce convoi soit liée à la mission des PJ, ni les PJ, ni Garnsk n'en ont conscience (même si les joueurs trichent toujours et essaieront de faire un lien). A ce stade de l'aventure, il s'agit juste d'un légat et de ses troupes, rôdant en Veradeen.

Enfin, n'oubliez pas que toute créature tuée, appartenant au convoi, sera à retirer lors de l'affrontement final (J+6).

Rencontre 5 : Continuer vers Autilar.

Que les PJ se soient fait repérer ou non par les chiens de Yeth ou qu'ils ne se soient pas approcher du convoi, ils décident de poursuivre leur route vers Autilar.

Précisez-leur que le convoi ne se dirige pas vers Autilar et venait du nord.

J+2 : Continuer vers Autilar ou filer le légat ?

Rencontre 6 : Continuer vers Autilar

Si les PJ continuent vers Autilar, c'est une journée comme la précédente : dans le froid cinglant, la neige ralentissant les déplacements, repérer les ravins, ne pas marcher sur les pièges des érunsils etc, etc... (Jets de : Vigueur, Survie, Constitution, Escalade...)

Rencontre 7 : Filer le légat

Si les PJ prennent en filature le légat, la situation est la même que le jour précédent. Revenir à la rencontre 4. Rappelez-leur tout de même que leur première mission est d'escorter la Neige, pas de faire la guerre aux troupes de l'Ombre. D'autres uniels sont là pour ça et à la première occasion venue (J+5), les PJ pourront signaler cette force de l'Ombre en marche.

Rencontre D (Hors PJ)

Après l'entrevue musclée avec Grunsberg, Remnos continue sa route vers Autilar. Mais il n'est pas le seul à s'y rendre. D'autres uniels avec une Neige convoquée font route vers la forteresse. Remnos croise l'une d'entre elles. Il la surprend et la tue au complet. Comme en J-1, il ressent la magie dans le cadavre de la Neige. N'ayant pas le temps de la ramener à Garnsk, il tire son cadavre pour la mettre plus loin. Il creuse grossièrement un trou sous le tronc d'un arbre et y cache le cadavre de la Neige. Recouvrant le tout de terre et de neige, il se remet en marche vers Autilar.

Une fois sa mission initiale terminée, il pense revenir à cet arbre pour récupérer le cadavre de la Neige et enfin absorber au moins cette magie-là ! Lui, qui n'a pas pu prendre celle de la Neige tuée en J-1...

Rencontre 8 : Réveil en sursaut

Le drame de cette uniel tuée cause beaucoup de tristesse au Murmure. Malsir Aeydn le ressent très fortement.

S'il dormait, il se réveillera en sursaut, comme après un horrible cauchemar. De grosses sueurs froides perlent sur son front, il a le souffle coupé.

S'il était éveillé, le souffle d'une grande tristesse passe au travers des branches de conifères. Malsir ressent même que la cime des arbres s'affaissent un peu, comme accablé par un événement dramatique.

Compétence : Perception du Murmure.

DD

Informations obtenues

Entre 10-14	Les branches des arbres se replient sur elles-mêmes, les cimes s'inclinent légèrement. Erethor est très triste.
15-19	Erethor est en deuil. Une uniel vient d'être tuée. Sa position est trop lointaine pour que les PJ puissent se rendre sur le lieu.
20-24	L'uniel se dirigeait d'un pas forcé vers la forteresse d'Autilar depuis 3 à 4 jours. Elle comportait des érunsils très proche de Xione. L'attaque eut lieu au nord de la forteresse d'Autilar.
25-29	D'après les dernières pensées de l'uniel, les érunsils se focalisaient sur une seule et même menace au moment où ils furent tués.
30 et +	Parmi les morts érunsils, il y avait une Neige et un Sang.

Rencontre E (Hors PJ)

La première vague de cinq orques arrive à Palssine. Elle se poste en embuscade, à l'abri derrière des rochers, avec vue sur l'entrée d'une grotte, lieu du piège. Elle dresse une grande bâche végétale couleur roche, en guise de protection contre le rigoureux climat. De grosses cordes partent de la grande bâche et sont nouées solidement dans des pitons enfoncés dans la montagne. L'abri est suffisant pour que les 5 orques puissent vivre dessous durant les 4 jours d'attente. Des orques scrutent les terrains enneigés et dégagés du nord, tandis que les autres se reposent d'un œil. C'est par le nord que Garnsk doit arriver avec son convoi.

J+3 : Près d'une ancienne source d'émanations magiques.

Rencontre 9 : Dialogue verbal ou dialogue des armes ?

Cette rencontre ne peut avoir lieu que si les PJ ont décidé de continuer vers la forteresse (rencontre 6). Car la Neige Afrane sera dans les limites de portée du nexus.

Faites le jet de perception de nexus pour Afrane derrière votre écran et trichez ! Dites à Afrane qu'elle ressent la présence d'une grande source magique non loin. En revanche, pour faire les recherches afin de localiser le nexus, le jet est à faire par le personnage. Pour rappel, rechercher le nexus (et donc faire le jet de dé à la fin de la journée) demande une journée complète. Cette journée retardera les PJ dans leur progression (il faudra alors accélérer l'allure les prochaines journées) mais peut être également précieuse de renseignements.



Alors qu'Afrane est en train d'effectuer ses recherches pour localiser avec précision le nexus, une imposante silhouette humanoïde s'approche. Elle est très massive, a la tête aplatie et a la peau bleue pâle. Le plus impressionnant sont les deux gros bras musculeux au bout desquels de lourds poings se referment sous de grandes griffes. C'est Grunsberg, le slaad bleu qui s'approche en marchant, les épaules en avant avec la ferme intention de dégager les PJ de son territoire. A sa démarche agitée, la créature n'est pas du tout contente de voir les PJ. Elle est extrêmement irritée par leur présence et se dirige tout droit vers eux. Grunsberg, en voyant les PJ, croient que ces derniers veulent lui voler son nexus.

Les PJ ont 1 round, avant que Grunsberg n'arrive à eux au corps à corps. Ce temps permet à Elios de s'interposer pour calmer l'esprit de Grunsberg ou aux PJ plus rapides pour l'attaquer. Malsir pourrait notamment avoir envie d'utiliser sa capacité de renvoi des Extérieurs sur Grunsberg.

A partir du moment où une action offensive est faite sur Grunsberg, il sera inutile par la suite, d'instaurer un dialogue avec lui. Grunsberg sera convaincu que les PJ veulent lui voler son nexus.

Grunsberg croit comme tous les Extérieurs de l'univers de Midnight, que le nexus va lui permettre de rentrer chez lui. Il utilisera donc le terme de « **porte** » au lieu de nexus. Or, cette porte n'ouvre sur rien car la Rupture coupe tous les passages avec les plans. Mais Grunsberg ne le sait pas. Il croit dur comme ferme (à tort) que cette porte magique est l'accès tant cherché pour rentrer chez lui.

Voici quelques questions (*en gras italique*) que les PJ pourraient poser à Grunsberg. Grunsberg parle la langue du commerce de manière basique.

Pour réussir à dialoguer avec Grunsberg, vu son hostilité et son opinion que toute créature rencontrée est forcément un voleur de son nexus, le jet de **Diplomatie a un DD30**. D'une manière générale, dès que les PJ abordent la question du nexus, Grunsberg s'irrite immédiatement. Il serre les poings, plisse les yeux, voit rouge les PJ, renâcle fortement, etc, etc... De nouveaux jets de Diplomatie sont donc nécessaires pour continuer le dialogue verbal, sinon ce sera le dialogue des armes. En fonction de la qualité d'interprétation, le DD des autres jets de Diplomatie sont entre 25-35.

Habites-tu ici ?

Ici, c'est chez moi ! Et nul autre que moi n'a le droit d'être là ! De là (en pointant du doigt devant les griffes de ses pieds) jusque là (en pointant du doigt la montagne derrière lui. Voir l'illustration).

Grunsberg n'a pas localisé avec précision l'emplacement du nexus mais il sait qu'il est quelque part près de la montagne.

Un lieu de grande puissance se cache par ici. En as-tu entendu parler ?

Vous aussi vous voulez voler ? Bande de voleurs ! Jamais je ne vous laisserai voler pareil endroit ! Partez immédiatement d'ici !

Un nouveau jet de Diplomatie est nécessaire pour continuer le dialogue.

Tu as dit « Vous aussi ». Quelqu'un d'autre est-il venu ?

Il était comme vous : un voleur ! Il était bien amusant aussi. Au départ, il ressemblait à une femme aux cheveux blancs et puis il a changé d'aspect. Il est devenu aussi frêle que toi (en désignant Afrane), sa peau s'est teintée de gris et son aspect me semblait un peu familier. Je le lui ai dit et il m'a répondu qu'il était mon supérieur. Qu'auparavant, je lui devais obéissance. Mais quand ? Je ne l'avais jamais rencontré. Enfin, il m'a bien fait rire ! Il m'a même montré quelques tours de magie, comme déclencher la foudre sur l'arbre que voilà

(l'arbre porte effectivement des traces de brûlures, comme si la foudre était tombée dessus). Alors, pour lui montrer qui était vraiment le supérieur de qui, je lui ai montré mon tour de magie. Pan ! Je lui ai fais voir les étoiles ! J'ai bien rigolé. (Grunsberg a frappé Remnos). Mais c'était un voleur et il a bien fait de partir d'ici. Il a repris sa forme féminine un peu comme toi (Grunsberg désigne encore Afrane) et il est reparti vers le sud.

Connaissance (Erethor) DD12 pour savoir que Remnos a pris la direction de la forteresse d'Autilar.

Quand cela s'est-il passé ?

Il y a deux jours.

Nous ne voulons pas voler mais t'aider à trouver le nexus. Nous en sommes capables.

Un jet de Diplomatie est nécessaire.

Les éléments ci-dessous peuvent aider au dialogue. Par information divulguée, accordez un bonus de +2 au jet de Diplomatie.

- Afrane parle de l'histoire et du rôle des Sorcières des Neiges, gardiennes des nexus.
- Un PJ a compris que le nexus se trouvait en haut de la montagne, que pointait du doigt Grunsberg. Il prouve donc bien qu'il peut aider.
- Afrane promet à Grunsberg qu'elle mettra ses connaissances au profit de Grunsberg pour en apprendre davantage sur le nexus. Sa parole est sûre, Grunsberg la ressentira.
- Malsir fait appel au Murmure et s'il réussit un **DD 25**, il saura qu'en haut de la montagne, là où est le nexus, il n'y a personne. Grunsberg serait donc le premier. Quelle fierté !

Pourquoi es-tu si hargneux ?

Je voudrais simplement rentrer chez moi. Marre d'être ici dans le froid, l'hiver, la glace, sans rien d'autre que quelques créatures vertes (orques) à manger de temps en temps. Je sais qu'il y a une porte pas loin, je la sens. Vous pouvez vraiment m'aider ?

Rencontre 10 : Le nexus « Les marches givrées »

Le nexus, Les marches givrées, est tout en haut du pic de la montagne. Il faut donc l'escalader pour y arriver. **Les DD Escalade sont entre 20-30** (du bas vers le haut du pic).

Arrivés en haut, une grande plate-forme en demi-cycle s'ouvre sur toute la Veradeen. La place est suffisamment grande pour accueillir 200 Sorcières des Neiges. (Je suis parti du principe que les PJ étaient à 3 km d'altitude). Au fond de cette plate-forme à droite, une volée de 10 marches de glace conduit à un promontoire de glace et de roches. C'est l'escalier en lui-même qui est le nexus. (Voir le chapitre Supports).

La première particularité architecturale est sur la gauche de la plate-forme. Des escaliers descendent et ont été creusés à



même la montagne. C'est par là que venaient les Sœurs, du temps où elles se réunissaient. Les escaliers conduisent à des appartements et l'architecture a la particularité de n'avoir aucune porte entre les pièces. Certaines s'ouvrent directement sur la vallée et sont donc les plus glaciales. Les ouvertures ont été faites pour que Xione puisse circuler librement dans l'assemblée des Sœurs.

Une visite rapide des lieux montre qu'il n'y a ni gens ni cadavres et que le peu de mobilier qui reste a été endommagé, fracassé et détruit. Tout dénote les vestiges d'une très ancienne bataille qui fit rage dans ces lieux.

Une pièce contient un autre escalier qui descend également. Il conduit directement à une grande et lourde porte fracassée. Dessus on peut y voir ce qui reste de gravures de runes de pouvoirs et autres glyphes magiques, depuis longtemps utilisées et épuisées. La porte a complètement volé en éclats.

A partir de la porte, les PJ ont très nettement descendu la montagne, mais pour en rejoindre la base, il faut de nouveau escalader (mais cette fois-ci vers le bas). **Les jets d'Escalade sont entre 20-25.**

La deuxième particularité architecturale a été fait pour correspondre à l'enseignement des Sœurs. D'une part il s'agit d'un moyen de protection, puisqu'il n'y a plus d'escalier et d'autre part, cela rappelle aux Sœurs que leur tâche est ardue mais ô combien essentielle et qu'au bout, la récompense est là : une des plus belles vues sur toute la Veradeen où souffle en permanence Xione. Avant, de la plate-forme plus haut, les Sœurs pouvaient distinguer par très beau temps une petite lumière étincelante vers l'ouest. C'était Pointe d'Argent. Mais depuis que l'Ombre a installé sa lumière crépusculaire, Pointe d'Argent a disparu sous les constants nuages noirs.

Rencontre 11 : Identifier des traces

Grunsberg a parlé d'une créature capable de changer son apparence. Certains PJ voudront sans doute voir si celle-ci a laissé des indices de son passage.

Reportez-vous à la table ci-contre en lisant les informations obtenues jusqu'à arriver au résultat du jet.

Compétence utilisée : Survie pour Pistage.

DD	Informations obtenues
Moins de 15	Les traces sont trop anciennes et vous avez de trop grandes difficultés à les identifier.
Entre 15-19	Il y a effectivement une deuxième créature qui est venue il y a 3 jours. Ses traces de pas nus se mêlent à celles de Grunsberg. Les pieds de la deuxième créature sont de taille M.
20-24	Elargissant le champ d'action de vos recherches, vous voyez que sur le territoire de Grunsberg, les traces ont changé d'aspect. Elles dénotent une créature pieds nus, comme ceux de Grunsberg, et de taille M. Puis, avant et après le territoire de Grunsberg, les traces sont plus petites (toujours taille M) et bottées.
25-29	Les derniers pas de la créature vont droit sur Autilar.
30 et +	L'espace des pas avant et après le territoire de Grunsberg montrent que la créature marche d'un bon pas. Elle est en marche forcée et soutient un très bon rythme.

Compétence utilisée : Connaissance (nature), Art de la magie.

DD	Informations obtenues
Moins de 23	Les traces de brûlures ont été faites magiquement. Elles sont récentes.
23-24	Uniquement avec Art de la magie : Un sort d' <i>Eclair</i> fut lancé sur l'arbre.
25 et +	Uniquement avec Art de la magie : Le sort a été lancé il y a 2 jours et était d'une forte puissance.

J+4 : Intercepter l'Ombre.

Rencontre F (Hors PJ)

L'uniel de J-1 (rencontre C) rentre à Autilar. Elle informe toute la forteresse qu'une uniel, avec une Neige convoquée, a été retrouvée morte et que le cadavre de la Neige n'a pu être retrouvé.

Rencontre G (Hors PJ)


La mission que Garnsk a confié à Remnos est de récupérer à Autilar les Neiges convoquées et déjà arrivées, pour repartir immédiatement avec elles vers Palssine.

Pour que les Neiges puissent suivre Remnos, Garnsk va lancer une offensive sur Autilar. Remnos peut donc ainsi dire en toute vérité, qu'une attaque va avoir lieu et que les Neiges ne sont donc plus en sécurité. Il vaut donc mieux qu'elles se réunissent ailleurs et (comme par hasard !) Remnos connaît un endroit parfait pour cela (Palssine). Toutefois, Garnsk a demandé à Remnos de ne révéler ni la localisation du nouveau lieu, ni son nom. En effet, si cette information tombait aux mains des érunsils, ceux-ci seraient suffisamment capables, par un moyen ou un autre, de mettre à jour le plan de Garnsk. Garnsk ne sous-estime pas les érunsils et leur magie car il connaît leur férocité. Il préfère donc être prudent, quitte à ne pas pouvoir piéger toutes les Neiges convoquées, puisque Remnos se présentera à Autilar trois jours avant (J+4) de la date initiale de la réunion (J+7).

Néanmoins, Garnsk espère tout de même récupérer par le biais de Remnos, bon nombre de Neiges pour faire subir une perte conséquente dans le rang de ces rebelles elfes.

Remnos arrive donc aux abords d'Autilar sous forme de la Neige tuée en J-1. Il a bu sa potion de *Bagou* et se garde bien de s'approcher davantage d'Autilar. Garnsk lui a bien fait comprendre que les elfes sont chez eux et disposent de moyens inconnus à l'Ombre, capables de voir clair dans les plans de l'Ombre. Remnos mise donc sur son apparence de fausse Neige et de rapport social (+44 en Bluff !) pour entrer en contact avec les érunsils. C'est ainsi qu'une uniel vient à sa rencontre, avec à sa tête un elfe des neiges nommé Amnel. C'est également Amnel qui a retrouvé l'uniel morte en J-1 et constaté que le cadavre de la Neige était manquant parmi les morts. Il est donc très heureux (s'il savait !) de rencontrer en Remnos, celle qu'il croyait morte deux jours plus tôt. Remnos se servant de la crédulité d'Amnel, lui fait croire qu'elle (il est une Neige maintenant) a pu s'échapper des orques et rejoindre Autilar à temps pour la réunion. Il a notamment avec lui une information très importante, prise au cours de la bataille en J-1 : une attaque massive va avoir lieu sur Autilar. Il vaut donc mieux que les Neiges se réunissent ailleurs.

Or Remnos, durant la conversation avec Amnel, tient toujours rancœur à Garnsk de ne pas l'avoir laissé absorber la magie de la Neige torturée et tuée en J-1. Sa nature changeante va jouer contre l'Ombre et faciliter en conséquence la tâche des elfes. Remnos sait que dans peu de jours des Neiges vont être présentes. Avec elles, une concentration de magie va être rassemblée et l'appât d'autant de puissance est très forte chez Remnos. Il se dit qu'il pourrait



se venger de l'affront que Garnsk lui a fait en refusant sa requête en J-1. Il se dit même dans ses plus folles pensées qu'il pourrait tuer Garnsk. Alors, il lui désobéit. Remnos indique à Amnel qu'il va emmener les Neiges à Palssine pour que la réunion puisse avoir lieu, sans pour autant lui dire qu'il s'agit d'un piège. Car Remnos a aussi à y gagner si les elfes ne sont pas de la bataille.

En effet, il ne doute pas de la colère de Garnsk, une fois fait la découverte de sa désobéissance. Il espère simplement récupérer pour lui le maximum de magie durant la bataille, avant que Garnsk ne lui tombe dessus.

A la fin de la discussion, Remnos emmène avec lui une vingtaine de Neiges pour Palssine.

Note : La récupération de la magie des Neiges par Remnos n'est pas l'objet de ce scénario. De plus, le moyen employé est laissé à votre discrétion. Un sacrifice des Neiges dans le repaire de Remnos, avec comme composant une potion préparée par ses soins, semble le plus approprié. Voir la piste scénaristique intitulée Encore plus de magie, dans les Options de jeu.

Rencontre H (Hors PJ)

La deuxième vague de cinq orques se dirige vers Palssine. Elles passent non loin de la route des PJ. Comme la première vague, elle dresse son camp à l'abri derrière des rochers en se couvrant d'une grande bâche végétale couleur roche. Des orques regardent eux aussi en direction du nord, tandis que les autres se reposent.

Les deux vagues d'orques se sont repérées et sont en deux endroits différents.

Rencontre 12 : 5 orques à abattre.

Le Murmure prévient Malsir qu'une présence de l'Ombre passe non loin d'eux.

Reportez-vous à la table ci-contre en lisant les informations obtenues jusqu'à arriver au résultat du jet.

Compétence utilisée : Perception du Murmure.

DD	Informations obtenues
10-14	Un petit groupe de l'Ombre se déplace non loin des PJ.
Entre 15-19	Le groupe comporte cinq personnes et écorchent les arbres sur leur passage.
20-24	Le groupe n'est composé que d'orques. Ils se dirigent vers l'ouest d'Autilar d'un très bon pas.
25-29	Le Murmure estime à 3 jours leur quantité de provisions.
30 et +	C'est la deuxième fois en 2 jours qu'un groupe similaire se déplace dans la région vers l'ouest d'Autilar. Le premier groupe d'orques avait 5 jours de provisions.

Les PJ ont de grande chance de remporter ce combat. Mais gare au corps à corps car les orques sont agressifs et brutaux. Ils n'hésiteront pas un instant à faire usage de leur force, rage et du don Attaque en puissance. Comme de coutume en Veradeen, la guérilla mobile est le mot clef pour remporter la victoire sans subir la moindre perte.

N'oubliez pas, lors de l'affrontement en J+6 de retirer les 5 orques tués dans le présent combat.

J+5 : Quand deux uniels se rencontrent.

Rencontre 13 : Des amis, enfin !

Les PJ et une patrouille érunsils arrivent quasi-ensemble sur la scène du crime de J+2. Les PJ apprennent par la patrouille que la réunion des Neiges n'aura pas lieu à Autilar et qu'une autre uniel (J-1) a été retrouvée morte il y a 6 jours. Dans les deux cas, la Neige manquait dans les cadavres. Sauf que pour l'uniel retrouvée morte en J-1, la Neige a survécu à l'attaque puisqu'elle s'est présentée hier à Autilar (C'était Remnos). Cette Neige a même dit qu'une attaque massive va avoir lieu sur la forteresse et qu'en conséquence le lieu de la réunion était changé. Grâce à l'erreur de vengeance de Remnos, d'avoir gardé rancœur à Garnsk pour J-1, les érunsils savent que les Neiges doivent se réunir à Palssine.

Connaissance (Erethor) DD12 pour localiser Palssine. Si les PJ échouent à ce jet, l'uniel peut tout de même leur indiquer la direction à prendre pour arriver à Palssine.

Les PJ sauront sans doute à ce moment-là que la fausse Neige entraîne les autres Neiges dans un piège à Palssine. Il est fort à parier qu'ils demanderont assistance auprès de l'uniel pour les aider à affronter l'Ombre. A partir de ce moment là, une course poursuite s'engage. Car Remnos a de l'avance et va arriver dans une demi-journée à Palssine.

Or, la forteresse d'Autilar est également à une demi-journée, mais dans la direction opposée. L'uniel des PJ devra donc se rendre au plus vite à Palssine tandis que l'uniel des PnJ ira donner l'alerte à Autilar pour ramener du renfort.

Les PJ sont donc de véritables héros et placés sur le devant de la scène, en luttant face à l'armée de l'Ombre et en attendant d'éventuels renforts.

Fin de la partie

J+6 : Trahison et meurtres à Palssine.

Rencontre 14 : Palssine

A l'origine, Palssine aurait dû être une base militaire assez forte du Long Rempart.

En surface, les arbres de la Veradeen sont naturellement très espacés et l'endroit ressemble à une cuvette enneigée prise entre deux chaînes des Montagnes Hautecornes. Il est donc relativement aisé, pour les armées de l'Ombre, de passer de front et de s'enfoncer facilement sur quelques kilomètres dans la Veradeen. C'est donc un endroit naturel qui ne présente pas la protection rapprochée des arbres d'Erethor ni de difficulté de terrain particulière. Cette cuvette pourrait donc être un début de brèche aux armées de l'Ombre.

C'est pourquoi les architectes du temps du Long Rempart, ont prévu de transformer cette faiblesse de protection naturelle en force militaire. Contrairement aux autres bases, Palssine serait souterraine et s'étendrait sur toute la largeur de la cuvette, reliant les deux chaînes de montagnes.

Ainsi, quand l'Ombre passerait par Palssine, elle ne rencontrerait aucun elfe des neiges en surface ou dans les arbres. Les elfes des neiges seraient embusqués juste sous les pas de l'Ombre, dans les souterrains de Palssine. Ils sortiraient par surprise de tunnels secrets et attaqueraient de tous côtés l'armée de l'Ombre, osant s'aventurer sur ce territoire. La surprise serait donc à chaque fois totale et l'attaque extrêmement rapide et mortelle.

De plus, de nombreux pièges, des trous remplis de pieux empoisonnés et recouverts par une fine couche de glace auraient dû agrémenter les défenses de Palssine. Le cours d'eau du coin aurait servi d'irrigation, d'apporter l'eau potable à la base et de moyen de circulation. Il aurait même pu servir aux Neiges de convoquer les esprits d'eau et de glace (Elémentaires d'eau, crapaud des glaces, ours polaire sanguinaire, etc., etc...)

Palssine aurait dû être tout cela. Une base cachée dans les souterrains, d'apparence inexistante pour mieux surprendre les armées de l'Ombre.

Mais comme bon nombre de bases du Long Rempart, Palssine a dû être arrêtée au tout début de sa construction. De la grandeur qu'elle aurait dû être, il n'y a que quelques pièces qui ont été grossièrement creusées et rien ne laisse présager l'avenir auquel Palssine était destinée. Tout au plus quelques schémas de construction demeurent dans la forteresse d'Autilar et la bibliothèque de Caradul. Peut-être même que Kurn, le dernier ambassadeur nain dans la Veradeen, a-t-il entendu parler de Palssine et possède sur lui des croquis de pièges qui auraient dû être construits à Palssine.

Quand les PJ arrivent à Palssine, Remnos et les Neiges convoquées sont déjà à l'intérieur des pièces souterraines. La grande bataille contre les Neiges n'est pas encore engagée car Garnsk n'est pas encore arrivé.

Mais patience, dans quelques minutes il sera là et le carnage fera rage !

Rencontre 15 : Eliminer les embusqués

Les PJ seraient bien avisés de chercher la première vague d'orque de J+2, avant de se lancer à l'assaut des souterrains de Palssine. En effet, la première vague est isolée du reste des troupes de l'Ombre puisqu'elle est postée en embuscade. Elle est donc plus facile à tuer.

Si les PJ n'ont pas éliminé la deuxième vague en J+4, il y a donc deux postes de cinq orques embusqués à Palssine.

Reportez-vous à la table ci-contre en lisant les informations obtenues jusqu'à arriver au résultat du jet.

Compétence utilisée : Survie (Pistage).

DD	Informations obtenues
Moins de 15	Les traces sont trop anciennes et vous avez de trop grandes difficultés à les identifier.
Entre 15-19	Des branches ont été arrachées, l'écorce de quelques arbres a été entaillée à grand coup d'une grosse lame tranchante. Des orques sont dans les parages.
20-24	Les empreintes de pas dans la neige et même sur les rochers confirment la présence récente de cinq orques. Elles conduisent à une petite avancée de rochers.
25-29	Les traces datent de 2 jours. Aucune autre trace ne repart de l'avancée.
30 et +	Dans le cas où les deux vagues seraient présentes : les traces d'une deuxième patrouille de cinq orques dénotent leur présence depuis 4 jours. Comme pour la première, les orques n'ont pas bougé et sont postés en embuscade à l'abri derrière des rochers.

Les orques sont postés en embuscade derrière des rochers. Les cinq orques sont disposés comme suit :

- 2 regardent en direction du nord. C'est par là que doit venir le légat Garnsk et son convoi.
- 2 scrutent les alentours.
- 1 fait semblant de dormir mais tient fermement sa vardatch. (**DD Psychologie 12**)

Les orques possèdent les bonus de circonstances suivants :

- **+2 à leurs jets de Détection et Perception Auditive.** Les cinq orques scrutent les environs depuis 4 jours, même celui plus ou moins endormi.
- **+1 à l'attaque.** Les orques sont en position surélevée par rapport aux PJ.
- **20% de camouflage.** Les rochers empêchent les archers d'avoir une visée claire.
- **+2 jets de Réflexes.** Les rochers protègent les orques contre les sorts de type rayon, cône, souffle, ligne et cylindre.

Trouver les orques demandent de réussir un jet de **Détection ou Perception Auditive DD 20**.

Les orques campent à une hauteur de 3m de la terre gelée. Voici quelques indications pour les atteindre :

- **Escalade DD 20.** Le PJ se déplace au quart de sa vitesse (sauf avec un malus de -5 pour moitié vitesse). Un PJ sans au moins 5 en degré de maîtrise Escalade perd son bonus de Dex à la CA durant son ascension.
- **Saut DD 40.** Avec élan, le PJ saute à la verticale vers le haut. 1,5m de haut = Saut DD 20.
- **Descendre d'un bond, Saut DD 15.** Le PJ saute du camp des orques sur la terre gelée en une action de mouvement. S'il rate, il subit 1d6 de dégâts létaux.

Pour renforcer le côté stimulant de la bataille finale, faites part aux PJ qu'un brouillard de neige se soulève du nord et s'avance droit sur Palssine. Garnsk et son convoi arrivent pour refermer le piège. Laisser tout de même le temps aux PJ de finir d'en découdre avec les orques (première vague et seconde vague si besoin est).

Néanmoins, vous pouvez mettre un compte à rebours aux PJ pour accentuer le stress et l'adrénaline au début de la bataille contre les orques : dans 6 rounds, le convoi sera devant l'entrée de la grotte menant aux pièces souterraines de Palssine.

Par ailleurs, le fait de dire aux PJ que le convoi de Garnsk arrive, leur permet de savoir qu'un deuxième combat beaucoup plus virulent que celui en cours va avoir lieu. Les PJ n'auront que peu ou pas de temps pour se soigner et tous devraient garder au maximum leurs capacités spéciales. Les points d'énergie magique constituent la puissance d'Afrane et de Malsir. Ces derniers devraient utiliser leurs flèches, poisons et baguettes de soins contre les orques embusqués, plutôt que leurs sorts. Ainsi, les deux PJ auront le maximum d'énergie magique lors du combat final.

Les endroits exacts de la grotte menant aux souterrains de Palssine et des embuscades orques sont laissés à votre appréciation. Vous pouvez également varier la durée en rounds avant que n'arrive le convoi de Garnsk.

Afrane aura peut-être envie de planifier une embuscade grâce à ses bonus de voie héroïque. A vous de voir, si vous souhaitez ajouter du stress après la bataille des orques (donc engager le combat final 1 ou 2 rounds après celui des orques) ou si vous préférez avantager vos joueurs en leur laissant 2 minutes de préparation (donc 2 alliés bien embusqués) pour l'arrivée du convoi de Garnsk.

Rencontre 16 : Eliminer l'Ombre

La bataille finale s'engage !

C'est l'élément le plus important de l'aventure et en même temps le plus libre d'interprétation. Les PJ seraient bien avisés d'avoir quelques sorts actifs sur eux (Endurance de l'ours, Force de Taureau, Peau d'écorce, etc, etc...)

Il est fort à parier que durant la bataille contre les orques, Afrane et Malsir lanceront des sorts ou utiliseront leurs baguettes de soins. Aussitôt, l'astirax de Garnsk sera averti de la magie et en prévient télépathiquement son maître. Garnsk, durant son avancée, se lancera donc les sorts de combats à la durée la plus longue. (Voir sur sa fiche l'encadré Combat).

Ce combat final est double : d'un côté il y a tout le convoi de Garnsk et de l'autre il y a les Neiges prises dans la bataille avec Remnos.

La puissance du convoi de Garnsk est supérieure à celle des PJ. Rappelez-leur la première fois qu'ils ont vu le convoi en J+1.

Si les PJ attaquent l'Ombre au corps à corps, ils risqueraient de se retrouver plus rapidement liés au Murmure qu'ils ne le pensaient ! Le combat avec les orques en embuscade devraient tout de même les prévenir qu'attaquer un orque au corps à corps, c'est risquer sa vie à chaque coup de vardatch. D'autant plus que maintenant, en plus des 10 orques autour de Garnsk, il y a 4 Chiens de Yeth et 1 ours brun possédé par un astirax.

De son côté, Remnos à fort à faire : il est seul face à une vingtaine de Neiges. Il ne va pas tenir longtemps dans une bataille confinée dans les souterrains, tout au plus 6 à 8 rounds (à vous de moduler). Sa stratégie consiste donc à se poster près de la sortie pour se rapprocher des troupes de l'Ombre en surface. Il va donc lancer son offensive sur les Neiges par deux sorts : le premier *Ténèbres profondes* et le second, dans la zone de ténèbres, le sort *Marteau du Chaos*. Si vous estimez que Remnos a encore le temps d'agir sans encombre, il déclenchera un *Eclair* au hasard dans sa zone de *Ténèbres profondes*. Puis, il s'enfuira des souterrains pour rejoindre la surface. Ce faisant, il attire également les Neiges en surface, ce qui aidera considérablement les PJ dans leur lutte avec les forces de l'Ombre.

Si les Neiges interviennent dans le combat en surface, partez du principe qu'elle retiennent à elles seules : Remnos, les chiens de Yeth restant et 5 orques. Les PJ affrontent donc 5 orques, Garnsk et son astirax en ours brun.

De plus, vous pouvez faire intervenir les renforts d'Autilar comme bon vous semble pour agrémenter cette grande bataille. Néanmoins, comme les PJ sont censés sauver les Neiges, cela risquerait de frustrer leur plaisir de réussir totalement la mission. Ils sont normalement partis en avant immédiatement (en J+5) et ont donc de l'avance sur les renforts (normalement une journée entière, puisque Autilar était à une demi-journée où ils avaient rencontré l'uniel en J+5. Mais les érunsils devant la situation, ont marché comme des forcenés et connaissent extrêmement bien le terrain. Ils peuvent donc arriver après quelques rounds de bataille).

Pour traduire l'avance des PJ sur les renforts d'Autilar, laissez-leur au moins 10 rounds de combat à partir du moment où le combat s'engage contre Garnsk. 10 rounds ça peut être très long, surtout quand les points de vie descendent par paquet de 15 ! Comme tout le monde est mêlé dans la bataille, les Neiges essaieront de se mettre derrière les PJ. Elle seront plus efficaces que prises au corps à corps et pourront en plus soutenir de leurs sorts les PJ (aidez-vous de la liste de Malsir pour quelques exemples exhaustifs de magie de soutien et celle d'Afrane pour les sorts typiques des Neiges).

J+7 : La forteresse d'Autilar attaquée.

Cette rencontre se déroule à la fin de la partie, au moment où les PJ sont censés revenir victorieux de leur bataille contre Garnsk à Palssine.

Il y a deux manières d'aborder cette rencontre.

- Garnsk a effectivement demandé une offensive sur Autilar (rencontre 17).
- Garnsk a fait croire à Remnos qu'une offensive allait être lancée sur Autilar (rencontre 18).

La première situation satisfera les PJ sur leur envie de vouloir encore attaquer de l'orque, s'ils estiment ne pas avoir eu assez de combat à Palssine (les fous !). Un léger arrêt à Autilar leur permettra de récupérer tous leurs points de vie, d'autant que toutes les Neiges de la Veradeen sont présentes. Insistez bien sur le caractère unique de cette grande assemblée.

La deuxième situation permet d'aborder, plus en profondeur que la première, un élément propre à Midnight : la désinformation. Les PJ devraient donc s'y reprendre à deux fois avant de croire les paroles d'un légat ou l'un de ses envoyés.

Rencontre 17 : Une attaque massive, massivement navrante

L'attaque massive et terrifiante sur Autilar ne l'est pas du tout.

Planifier une attaque de cette envergure demande du temps et concertation au sein de l'Ombre. L'Ordre de l'Ombre sait qu'attaquer une forteresse elfe est la tâche militaire la plus compliquée, extrêmement difficile et que l'Ombre subira de très lourdes pertes sans pour autant avoir la certitude d'obtenir la victoire (exemples : Pointe d'Argent et Trois-Chênes).

Ca n'est pas un légat comme Garnsk qui peut en 8 jours (entre J-1 et J+7) préparer une stratégie de cette taille, planifier l'attaque, concerter ses supérieurs de l'Ordre de l'Ombre et être nommé général en chef de l'attaque. Garnsk en a bien conscience, et cela le freine dans ses ambitions démesurées de tout légat, d'obtenir tout le pouvoir pour lui même.

Il a donc véhiculé la rumeur de l'attaque massive sur Autilar, par le biais de Remnos, pour que les érunsils restent dans leur forteresse, se concentrent sur les déplacements nord de l'Ombre, lui laissant ainsi plus de liberté sur le côté ouest d'Autilar, là où est Palssine. Il peut donc ainsi être plus tranquille, grâce à sa désinformation et obtenir davantage de succès dans son plan pour tuer les Neiges.

Néanmoins, pour que Remnos ait une crédibilité renforcée lors de sa conversation avec Amnel (en J+4), Garnsk demandera qu'un poing orque aille attaquer Autilar. L'influence

et l'autorité de Garnsk sont suffisantes pour qu'un tel ordre soit appliqué. Le poing orque ira donc se sacrifier aux abords d'Autilar. Car Garnsk sait très bien que ce poing sera traqué par les patrouilles des elfes des neiges et que ces dernières massacreront les vingt orques sans subir aucune perte. Garnsk fait confiance aux érunsils pour ça. Il a juste donné cet ordre pour donner le change à Remnos.

Rencontre 18 : Une attaque massive, massivement inexistante

Garnsk a fait croire à Remnos qu'une attaque massive va être portée sur Autilar. Ainsi Remnos ne pourra mentir devant Amnel. Mais en fait, l'attaque n'aura pas lieu. Garnsk a menti.

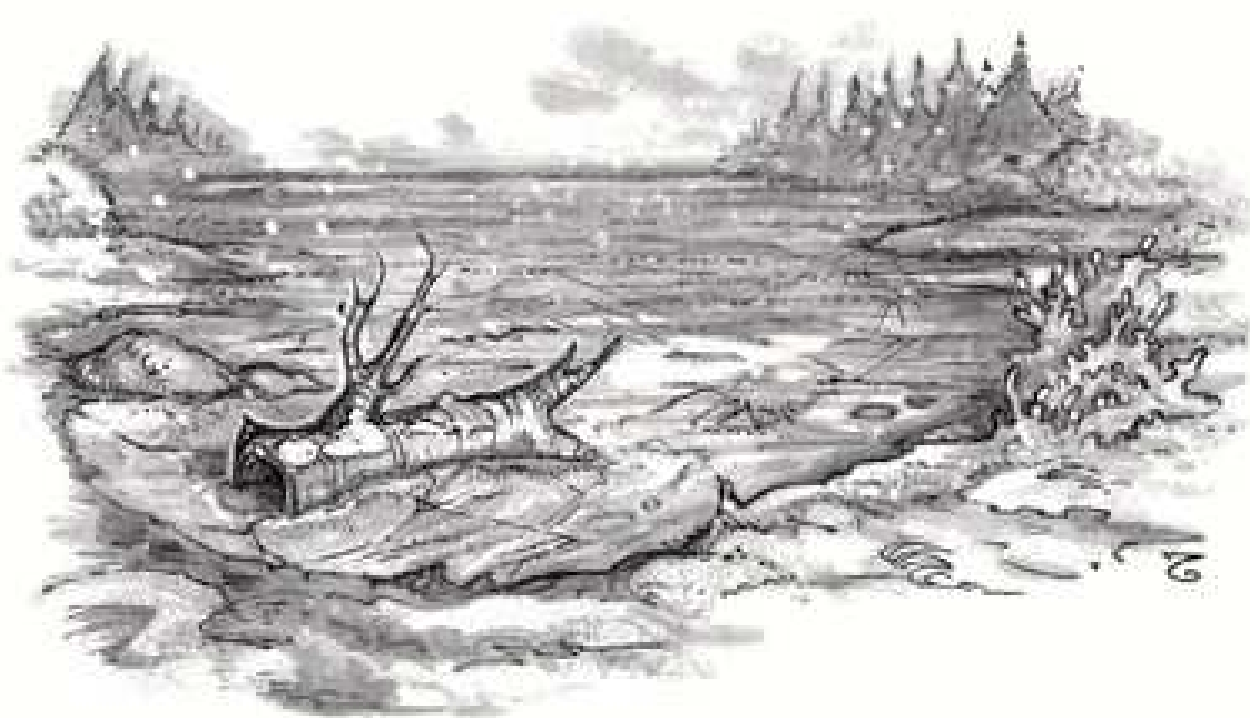
Il sait très bien qu'attaquer pareille forteresse est vain avec les ressources qu'il possède. Il souhaite simplement que les érunsils détournent leur attention de là où il est pour lui laisser plus de champ et de liberté pour réaliser son piège. Si les érunsils regardent en direction du nord, là où devrait arriver la soi-disant grande attaque massive de l'Ombre, ils ne seront donc pas vers l'ouest, là où les Neiges vont se faire tuer à Palssine.

Rencontre 19 : Récompenses

Etant donné que cette aventure a été écrite pour une convention, l'attribution des points d'expérience n'a pas lieu d'être. Vous êtes donc libre d'attribuer les points d'expérience qu'il vous plaît si vous faites jouer cette aventure dans le cadre de votre campagne Midnight.

Parmi les récompenses à accorder, il en est une que les PJ (notamment Malsir) pourrait obtenir : avoir le privilège de visiter les étages supérieurs de l'arbre d'Umman-Ui et d'être en contact avec la source même du Murmure.

Ce sera également l'occasion de dévoiler certains secrets de Midnight, décrits dans le supplément pour MJ, Fury of Shadow, pages consacrées à la Veradeen.



SUPPORTS

Déroulement chronologique

Jour	Evénements	Rencontres
J-2	➤ Les Neiges sont contactées par Uilia pour la réunion en J+7.	1
J-1	➤ Remnos ramène la Neige qui est torturée par le légat Garnsk. Garnsk met au point son plan pour faire la chasse aux mages.	A
J	➤ Alunsor reçoit sa missive au matin. Les PJ forment l'uniel. ➤ Début de la partie (matin).	2
J+1	➤ Remnos essaie de rallier à sa cause Grunsberg mais ce dernier refuse violemment. ➤ Une uniel d'Autilar retrouve celle massacrée par le raid orque de J-1. Il y a 4 cadavres érunsils. Le 5 ^{ème} étant la Neige qui a été enlevée pour torture. ➤ Le Murmure prévient le PJ Malsir qu'une puissance de l'Ombre est en marche non loin d'eux.	B, C 3, 4, 5
J+2	➤ Remnos croise la route d'une uniel contenant une Neige convoquée. Il tue toute l'uniel et enterre la Neige pour la récupérer plus tard. ➤ Le Murmure prévient une uniel d'Autilar et Malsir d'un massacre survenu. ➤ La première vague de cinq orques arrive à Palssine et se pose en embuscade.	D, E 6, 7, 8
J+3	➤ Afrane sent la présence du nexus « Les marches givrées », si le groupe continue vers Autilar. Pas s'il a décidé de suivre le légat (nexus hors portée).	9, 10, 11
J+4	➤ Remnos arrive aux abords d'Autilar sous forme de la Neige tuée en J-1. Il se garde bien d'entrer dans la forteresse où la supercherie de son apparence serait découverte. Il délivre à un érunsil gradé son message pour changer le lieu de la réunion. Ce faisant, il désobéit à Garnsk. ➤ La deuxième vague de cinq orques arrive à Palssine et se pose en embuscade. Cette vague peut être détruite à temps grâce aux PJ prévenus par le Murmure. ➤ L'uniel de J+1 revient à Autilar.	F, G, H 12
J+5	➤ Les PJ et une uniel d'Autilar arrivent quasi-ensemble sur la scène du crime de J+2. Les PJ apprennent par l'uniel que la réunion n'aura pas lieu ici mais à Palssine. Une autre uniel (J-1) a été retrouvée morte il y a 6 jours. Dans les deux cas, la Neige manquait dans les cadavres.	13
J+6	➤ Rassemblement et trahison dans le piège. Garnsk arrive à Palssine et referme le piège. Toutes les Neiges présentes sont tuées, sauf si les PJ interviennent et réussissent à les sauver.	14, 15, 16
J+7	➤ Réunion normalement prévue à Autilar. La grande attaque indiquée par Remnos peut prendre deux aspects : soit elle a lieu mais elle est largement insuffisante pour prétendre à une attaque aussi massive qu'annoncée par Remnos et mettre en danger la sécurité d'Autilar, soit elle n'a pas lieu.	17, 18, 19
Spécial	➤ La recherche du nexus « Les marches givrées » mettra une journée complète.	

Note : les rencontres en lettres sont pour les PnJ. Les rencontres en chiffres sont pour les PJ.

Noms des PnJ

Garnsk : le légat, ayant fomenté le plan pour faire la chasse aux Neiges convoquées.

Remnos : le slaad gris. Sa mission est double. Prévenir Autilar du changement de lieu de la réunion et s'infiltrer chez les Neiges convoquées pour mieux les surprendre lors de l'attaque.

Amnel : Un quelconque érunsil gradé d'Autilar qui a été abusé par les paroles de Remnos. C'est également lui et son uniel que les PJ rencontreront en J+5.

Grunsberg : le slaad bleu. Il n'a pas encore découvert l'emplacement exact du nexus « Les marches givrées », mais il tourne autour activement. Il voit dans toute personne passant trop près de son territoire, un voleur à son nexus. De fait, il a une attitude immédiatement hostile.

Uilia : La Neige d'Autilar. Elle a lancé à travers le souffle de Xione, le rassemblement de la réunion en J-2. Très prise par la recherche magique, elle s'est encore une fois absentée d'Autilar. Elle rentrera le jour même de la réunion initiale, en J+7.

Onrian : Le Sang d'Autilar. C'est lui qui a envoyé la missive aux autres Sangs des arbres-refuges comprenant une Neige.

Kesair : le Bois d'Autilar. Elle gère tout le côté administratif et communauté d'Autilar. Elle ne tient aucun rôle particulier dans l'aventure.

Nouveau nexus : « Les marches givrées »

Avant le Dernier Age, le culte des Sorcières des neiges était glorieux et très répandu chez les femmes érunsils. Mais l'Ombre arriva et les décima presque toutes. Il n'en reste aujourd'hui qu'une poignée, éparpillée à travers toute la Veradeen.

Du temps où les Sorcières des neiges étaient nombreuses, elles se réunissaient au sommet d'une très haute montagne de la Veradeen orientale. La plus érudite organisait l'assemblée sur une petite hauteur plate, mêlée de roches et de glace. Elle y accédait en empruntant des marches taillées dans la glace.

Quelques jours après que la Rupture ait eu lieu, les Sorcières des neiges se rassemblèrent pour discuter de cet étrange phénomène. En plein milieu de la réunion, une horde d'Extérieurs attaqua le lieu, attirée par une concentration aussi importante de personnes maniant la magie. Cette horde voulait récupérer la magie des Sorcières des neiges dans l'espoir de retourner chez elle. La bataille fit rage. Vers la fin, il ne restait plus que dix Sorcières des neiges. Chacune se battait farouchement sur une des dix marches menant à la petite hauteur. Un dernier sort fut jeté par la dernière Sorcière des neiges, mais légèrement trop tard. Car le dernier Extérieur, se prenant de plein fouet le sort lancé, eut tout de même le temps de déchiqueter d'un coup de griffes la dernière Sorcière des neiges.

Quand, dans les jours qui suivirent, d'autres Sorcières des neiges se rendirent sur le lieu du massacre, elles constatèrent que les corps de dix d'entre elles manquaient à l'appel. On ne revit jamais les dix Sorcières des neiges, qui combattirent sur les marches. Mais avec le temps, leur présence était palpable sur le lieu de leur mort.

Seule une Neige (Voir la classe de prestige Sorcière des neiges dans Ombre et magie), montant une à une les marches du nexus, est capable de récupérer l'énergie magique. Descendre les marches n'a aucune incidence sur le nexus.



Les marches givrées

Energie magique : 10.

Dons requis : Création d'armes et armures magiques, Ecriture de parchemins et Façonnage de runes de pouvoir.

Affinité : Energies destructives (acide, électricité, feu, froid et son) 3.

Récupération : 1 par marche montée et par jour.

Options de jeu

Jouer sans les pré-tirés

Cette aventure étant prévue pour une convention, elle est prévue avec des personnages pré-tirés. Néanmoins, pour les MJ désireux de narrer cette aventure à leur groupe de PJ sans utiliser les pré-tirés, il est fort à parier que les PJ n'incarneront pas des personnages similaires aux pré-tirés.

Aussi, voici quelques remarques pour permettre un meilleur déroulement de cette aventure, sans jouer avec les pré-tirés. Il est tout de même important de garder à l'esprit que certaines capacités ne peuvent être remplacées, tellement leur rôle est important dans la présente aventure.

- Changer la réunion des Neiges par une réunion des Sangs ou des Bois.
- Le Sang, la Neige et le Bois sont les pierres angulaires du conseil en Veradeen. Un des PJ devrait donc incarner au choix un de ces titres. Le PJ se sentirait de suite impliquer dans l'aventure et serait un moteur pour rallier les autres PJ à sa cause.
- Une personne possédant un des dons comme Enseignement du marais, Vigilance au Murmure ou de race elfe avec un fort score en Sagesse (au moins 16) pourrait raisonnablement remplacer le personnage pré-tiré Malsir Aeydn.
- Si le groupe n'a pas de PJ possédant le don Perception des nexus, ce serait l'occasion, au moment où les PJ rencontreront le nexus Les marches givrées, de leur accorder le don en fin de partie après quelques recherches dessus.
- La voie héroïque Descendant de la Rupture est difficile à changer car elle permet de gagner plus ou moins l'amitié d'un Extérieur dans l'aventure. Elle amorce une discussion possible avec des créatures puissantes qui peuvent rallier la cause des résistants contre Izrador.
- Si la rencontre avec Grunberg est au moins amicale, le PJ peut prétendre à apprendre les bases du langage abyssal auprès du slaad bleu.
- Les traits de champêtre sur le dorn correspondent aux créatures ennemies rencontrées (Extérieur et légat). Vu la puissance élevée des ennemis, il serait sage de ne pas changer ces traits, sauf pour des combinaisons d'optimisation comme guerrier 6 / barbare 2 avec les dons Spécialisation martiale et Science du critique, cumulés à la rage.
- Une motivation supplémentaire à un PJ, est d'avoir très bien connu une des Neiges retrouvée morte (en J-1 ou J+2). Il souhaite donc savoir les circonstances exactes de la mort de son amie.

Intégrer la campagne et l'objet la Couronne de l'Ombre

Garnsk Catner était un des élèves légats de Jael le chasseur. Lorsque celui-ci mourut sous les coups des résistants PJ dans la Couronne de l'Ombre, son faucon rapporta à Théros Obsidia le fameux objet la Couronne de l'Ombre. A Théros Obsidia, Garnsk, avertit par son astirax de l'arrivée du faucon, se posta en embuscade et le tua. Il récupéra donc pour lui le puissant objet.

Dans la présente aventure, au lieu que Remnos, le slaad gris, possède les 7 potions d'*Alignement indétectable*, Garnsk lui a confié la Couronne de l'Ombre. C'est un prêt dangereux et Garnsk le sait. Car Remnos n'en fait parfois qu'à sa tête et pourrait très bien décider de garder l'objet pour lui, surtout s'il en découvre tous les pouvoirs avec le sort *identification*. Par mesure de précaution, Garnsk n'a pas révélé tous les pouvoirs de l'objet. Au contraire, il les a même minimiser pour ne pas éveiller la curiosité de Remnos sur la puissance de l'objet.

Bien évidemment, Garnsk s'est bien gardé de révéler son assassinat sur le faucon de Jael, ce qu'est devenue La Couronne de l'Ombre et encore moins de son utilisation à double tranchant avec Remnos. Car si ses supérieurs apprenaient une partie de ces secrets, ils ouvriraient une enquête... et celle-ci serait confiée à un Rédempteur noir (voir la classe de prestige).

Le Rédempteur noir aurait en charge de surveiller de près Garnsk, récupérer la Couronne de l'Ombre et s'arrangerait pour que Garnsk tue Remnos. A moins que ces deux traîtres ne s'entretuent, ce qui faciliterait la tâche du Rédempteur noir. Car de toute manière, Garnsk devra mourir. Il en sait trop sur cet objet, réservé à une élite de légats. De plus, Garnsk a trahi ouvertement l'Ordre de l'Ombre pour des fins personnelles en tuant le faucon de Jael et en gardant, pour lui, la Couronne de l'Ombre.

Domaine des Extraplanaires

Certains Extérieurs sont alliés à Izrador de manière libre et volontaire, tandis que d'autres sont soumis à sa volonté par l'intermédiaire de ses légats, exactement de la même manière que le sont les morts-vivants. Etant donné la grande présence des Extérieurs dans ce scénario et le contexte particulier de Midnight sur les Extérieurs, vous pouvez remplacer un des domaines de Garnsk par celui ci-dessous.

Domaine des Extraplanaires

Pouvoir accordé : Un légat peut intimider ou contrôler les Extérieurs, comme un légat le fait avec les morts-vivants. Ce pouvoir fonctionne un nombre de fois par jour égal à 3 + modificateur de Charisme du légat.

- 1 – Convocation de monstres I
- 2 – Convocation de monstres II
- 3 – Convocation de monstres III
- 4 – Allié d'outreplan
- 5 – Convocation de monstres V
- 6 – Allié majeur d'outreplan
- 7 – Convocation de monstres VII
- 8 – Allié suprême d'outreplan
- 9 – Convocation de monstres IX

Note : Vu l'alignement mauvais d'Izrador et qu'il accorde ce domaine à ses légats, ces derniers ne peuvent pas renvoyer ou détruire les Extérieurs. En revanche, dans un tout autre univers, il est possible d'utiliser ce domaine et de l'accoler à un dieu d'alignement bon. Dans ce cas, le prêtre pourra renvoyer ou détruire les Extérieurs, exactement comme le ferait un prêtre bon avec les morts-vivants.



Changer les créatures

Changer les Extérieurs de l'aventure sans pour autant en changer son contexte.

- Le slaad bleu devient un remorhaz. Un PJ ayant des affinités parmi le froid, la magie et les créatures magiques aura davantage de possibilité à rentrer en contact avec le remorhaz. Si bien sûr, le PJ connaît un langage de la bête (parler - nordique et géant) et arrive à stopper la bête avant que ne s'engage le combat.
- Les quatre chiens de Yeth deviennent un béhir. Dans ce cas, dotez du don pistage deux orques parmi la garde de Garnsk pour qu'ils puissent faire office d'éclaireurs.
- Le slaad gris devient un doppelganger doté de 4 niveaux de roublard.

Réutiliser le légat Garnsk Catner

Dans la présente aventure, Garnsk va très certainement mourir sous les coups des PJ à Palssine.

Néanmoins, si vous jouez cette aventure dans un cadre plus adapté à votre campagne personnelle, partez du principe que Garnsk s'enfuira lors du combat final, une fois qu'il verra poindre la défaite de l'Ombre. Garnsk essaiera de rejoindre Mont d'Acier où il espérera trouver refuge un certain temps. Entre Palssine et Mont d'Acier, vous avez là une séance de jeu où les PJ pourront faire la chasse à ce légat sur leur propre terrain !

Par ailleurs, Garnsk est un légat qui a été trompé (lire son histoire sur sa fiche). Il croit ses parents encore en vie et souhaite prochainement retourner chez lui pour leur montrer sa soi-disante magnifique ascension sociale, dans ce monde infesté de rebelles elfes. Il ne sait toujours pas que ses parents ont été tués parce qu'ils aidaient parfois la résistance. Cette double ignorance de sa part est à double tranchant. Suivant la manière dont les PJ apprennent l'histoire de Garnsk et manipulent ces deux informations, ils peuvent :

- soit renforcer Garnsk dans ses convictions de légat, car celui-ci haïrait alors ses parents d'avoir été des rebelles et se laisserait davantage absorbé par la puissance et les fausses promesses d'Izrador,
- soit avoir un moyen de mettre à jour la noirceur d'Izrador pour que Garnsk le renie. Ce dernier s'appuierait alors sur les actes de ses parents et emprunterait cette voie à son tour. Mais Izrador, lui donnant ses pouvoirs de légat, sentirait la haute trahison chez ce légat et placerait un rédempteur noir sur sa route.

La tâche de ce scénario est extrêmement difficile. Réussir à retourner un légat contre son dieu est aussi impensable que réussir à retourner un elfe contre Aradil. Pourtant, l'histoire d'Aryth a montré que rien n'était impossible et que même les plus dévoués à une cause devenaient les meilleurs champions de la cause opposée (exemple : les Seigneurs des Ténèbres). Les PJ devront faire preuve d'une infinie patience et persévérance pour ne pas craquer à vouloir tuer une personne qui pourrait devenir un allié des plus efficaces.

De la Rupture au jour crépusculaire

Durant les Temps immémoriaux (il y a 8 000 ans avant la Rupture), certaines créatures étaient extrêmement sensibles à la lumière du jour. Puis, la Rupture s'est installée et la lumière est devenue de plus en plus crépusculaire, à mesure que l'on s'approche du fief de L'Ombre (Marches du nord).

Pour les créatures bloquées sur Aryth à cause de la Rupture, comme les chiens de Yeth, elles ont du s'adapter pour survivre. Progressivement, elles ont développé de nouvelles capacités, comme tout être vivant le fait pour s'adapter à un nouvel environnement (exemples : plantes et animaux).

Toutes les créatures haïssant l'ancienne lumière du jour et qui ont réussi à s'adapter aux conséquences de la Rupture sont plus puissantes que leurs confrères présentés dans les différents Manuel des Monstres. Elles ne craignent plus autant le jour qu'avant, même si elles subissent quelques malus de par leur ancienne et profonde nature.

Ces créatures obtiennent les particularités suivantes :

- *Plus de dés de vie.* Augmentez-les pour obtenir au moins un +1 au facteur de puissance. Cela montre aussi le côté très ancien de la créature.
- *Sensibilité à la lumière :* -1 à l'attaque quand elles combattent de jour. +1 à l'attaque quand elles combattent dans l'obscurité la plus totale.

En fonction de la créature initiale, vous pouvez moduler les bonus, supprimez le bonus du à l'obscurité ou le malus du au jour, les dés de vie, etc, etc...

La nature des créatures ainsi modifiée n'est pas non plus complètement changée au point de les immuniser complètement à la lumière du jour (naturelle ou sort du même nom). N'oubliez pas que plus on va vers le sud, moins l'Ombre est présente et donc son obscurcissement des étoiles et du soleil aussi. La ligne imaginaire Dahurin - Calador délimiterait la frontière basse que ne pourraient franchir ces créatures. Le crépuscule n'étant plus assez fort au-delà pour les protéger de la réelle la lumière du jour. Elles fuiront donc cette frontière et resteront cantonnées dans l'extrême nord d'Eredane. Ce qui suffit déjà largement à montré l'accroissement de l'influence néfaste de l'Ombre.

Autres idées de scénarii

Si l'ancienneté gagnait en puissance (Niveau de difficulté : au choix)

Un scénario pourrait inclure l'expérimentation des créatures fuyant auparavant le jour, dans le but de les immuniser à la lumière du jour.

Un chien de Yeth, comme présenté dans l'aventure, aurait été capturé par un arcanaliste maléfique. Ce dernier le ramènerait à Théros Obsidia dans une cage remplie de *Ténèbres profondes*, car Théros Obsidia est plus au sud que la ligne imaginaire Dahurin - Calador. L'arcanaliste maléfique prend soin de sa proie. Dans son laboratoire de Théros Obsidia, il aurait son premier cobaye pour accélérer l'adaptation de pareilles créatures. Fort heureusement pour l'instant, aucun arcanaliste maléfique n'a donné d'intérêt à ce genre d'expérience. D'ailleurs il est fort à parier que les premières expériences se solderont par d'inévitables échecs, tellement la créature brûlera intégralement dès le moindre premier rayon de lumière sur elle... à moins qu'elle ne devienne complètement enragée et déchiquette sauvagement l'arcanaliste maléfique. C'est encore peut-être, ce qui pourrait arriver de mieux aux résistants d'Aradil...

Encore plus de magie (Niveau de difficulté : de 9 à 12)

Un des buts personnels de Remnos est de récupérer pour lui la puissance de la magie présente chez les Neiges. Il a donc besoin d'une Neige agonisante, d'un endroit secret, d'ingrédients et de composants pour son rituel. Pour ses recherches à créer son rituel, il aurait également besoin d'un parchemin de *Combustible pour nexus*. En l'étudiant, il trouvera le moyen de l'adapter non pas pour un nexus, mais pour lui-même.

Or, dans le camp de l'Ombre où il est, un exemplaire de ce parchemin est enfermé à l'intérieur d'un coffre, placé à l'abri, sous la tente du légat responsable du camp. Remnos a appris que dans ce coffre, deux autres parchemins s'y trouvaient : *Discours avec les Affamés* et *Quête*. Il sait que le légat aimerait avoir comme jouet un rebelle à ses ordres grâce à ce sort en lui disant : « Fais ce que je te dirai ». Alors Remnos, usant de sa capacité *change-forme*, gagne l'amitié des PJ et les incite à attaquer le camp du légat.

Bien évidemment, Remnos trahira les PJ en faveur du légat, en dévoilant à ce dernier l'attaque imminente des rebelles. Remnos espère ainsi que le légat en capture au moins un et qu'alors, le légat prononce le mot de passe du coffre pour en retirer le parchemin de *Quête*. Lui, guettant ce moment-là et posté à portée de voix, fera bien attention à retenir le mot de passe (même s'il ne comprend pas ce que ça veut dire), pour aller plus tard, chercher le parchemin de *Combustible pour nexus*.

FICHE D'ALUNSOR

Je suis le Sang d'un arbre-refuge sous la hiérarchie de la forteresse d'Autilar.

Contexte de Midnight

Je suis un érunsil, un elfe des neiges. Mon peuple croit en Xione, maîtresse du froid et esprit très sévère de la Veradeen. La Veradeen voulant dire en Haut-elfe : la Plus froide des forêts. Il y règne un hiver éternel et glacial. C'est la région nord d'Erethor, contrée des elfes.

J'interprète un Sang. Ce dernier est le chef militaire, chargé d'organiser la défense de la communauté érunsil dont il a la charge. Il planifie les attaques, gère les équipements d'armes, veille au moral des troupes, tend des embuscades contre l'Ombre, connaît des tactiques militaires avancées en fonction du terrain et de l'ennemi etc, etc... Non seulement, le Sang fait partie de l'élite des combattants érunsils, mais en plus, de par sa position de meneur, il a la responsabilité de veiller à la survie et à la vie de sa communauté, d'où son titre « le Sang ».

L'arbre-refuge est constitué de plusieurs arbres et leurs branches se mêlent les unes aux autres pour offrir protection à la communauté qui habite à l'intérieur de ses branches. Ce mode d'habitation est typique de la Veradeen. Le nombre de la communauté varie d'un arbre-refuge à un autre. Pour ma part, j'ai la charge de 150 érunsils, ce qui est un nombre correct.

La forteresse d'Autilar est l'élément vital de la stratégie de défense en Veradeen. C'est de cette forteresse qu'est organisée toute la défense de la Veradeen et les attaques de grande envergure contre l'Ombre. C'est de cette forteresse qu'en tant que Sang, je reçois mes instructions.

Comme je suis un Sang, je fais parti du conseil décisionnel de la communauté de l'arbre-refuge. Ce conseil est composé de trois personnes : le Sang, la Neige et le Bois. La Neige et le Bois sont mes équivalents mais respectivement pour la magie et l'organisation de la communauté. Nous sommes toujours en relation à l'intérieur de l'arbre-refuge. Le Sang dirige des uniels, de petites unités mobiles de 5 combattants pour défendre la Veradeen.

En Veradeen et partout en Erethor existe le plus puissant allié contre l'Ombre : le Murmure. Le Murmure est l'ensemble des esprits elfes morts au combat, qui ont été liés à un arbre. Ainsi, les esprits des elfes continuent toujours de se battre en chuchotant leurs conseils. Les meilleurs elfes sachant écouter le Murmure sont appelés les Adeptes du Murmure et ce sont eux qui lient l'esprit des elfes morts aux arbres d'Erethor. Cette méthode a aussi pour but de faire en sorte que les morts ne se relèvent pas en mort-vivant. Car depuis que les plans ont été coupés à cause d'Izrador, le Dieu du Mal, les esprits restent prisonniers d'Eredane, et de fait se relèvent dans leur corps défunt.

L'Ombre ou Izrador sont les termes employés pour désigner le Dieu du Mal, ennemi de tous les héros résistants (= PJ).

Histoire personnelle d'Alunsor

J'ai reçu ce matin une lettre de la part d'Onrian, Sang de la forteresse d'Autilar :

Sang Alunsor,

Les Neiges vont se réunir à la forteresse d'Autilar dans une semaine. Elles parleront entre elles des défenses magiques de toute la Veradeen pour mieux s'organiser face à l'Ombre grandissante.

Cet important rassemblement de Neiges fut organisé non sans mal, tant la peur de concentrer toutes nos puissantes forces en un seul et même endroit est grande, face à l'Ombre qui pourrait profiter de cette situation pour lancer une offensive extrêmement massive contre Autilar, dans le but d'éliminer le plus possible des nôtres. Néanmoins, les Neiges sont bien conscientes que pareille réunion ne peut attendre, et elles sont prêtes à courir le risque de délaisser leurs positions prédominantes au conseil des arbres-refuges pour se réunir. Ce n'est d'ailleurs que parce qu'Autilar a été choisi comme lieu de rassemblement, que les Neiges ont été beaucoup plus enclines à se rassembler. La protection qu'Autilar offre aux érunsils est la plus grande de toutes. J'en profite donc pour remercier sincèrement tous les Sangs et combattants qui luttent chaque jour contre l'Ombre en participant à l'effort de guerre, afin de rendre chaque jour plus sûr la Veradeen et plus protectrice la forteresse d'Autilar.

C'est donc tant un honneur pour nous d'accueillir autant de Neiges à Autilar, qu'une responsabilité de la plus haute importance à veiller sur leurs vies. C'est pourquoi, trois décisions ont été prises. La première, que chaque Sang accompagnera personnellement la Neige, de son arbre-refuge jusqu'à Autilar. La deuxième, que chaque Sang formera une unité avec les personnes dignes de confiance pour aider à cette traversée dans la Veradeen. La troisième, que chaque Sang devra immédiatement se mettre en route vers Autilar.

Nous vous attendons donc tous d'ici une semaine à la forteresse d'Autilar. Transmettez mes amitiés à chacune de vos Neiges et restez sur vos gardes : l'Ombre rôde sous nos frondaisons !

Onrian, Sang d'Autilar.





Sitôt la lecture faite, j'ai informé le Bois de la situation. J'ai donné mes ordres à mon second pour qu'il veille en mon absence à la protection de l'arbre-refuge. Je mis au courant Afrane, la Neige de l'arbre-refuge, qui je ne sais par quel moyen dont elle a le secret, était déjà au courant de sa réunion. Elle affréta ses dernières affaires pour le long trajet jusqu'à Autilar. Ses talents magiques sont inestimables. Je la sais maîtriser la magie de la guérison et déclencher la virulence du froid le plus pénétrant. Ramassant son sac, elle m'accompagna dans une petite cour, haute perchée dans les branches. Là, j'avais rassemblé mon uniel. Pour cette escorte, je choisis des personnes de haute confiance, sachant se déplacer rapidement à travers la neige de la Veradeen et tendre des embuscades. L'uniel est donc composée de :

Romric de Falon, parce qu'à force de combattre côte à côte, je connais sa précieuse aide contre l'Ombre. Le plus grand honneur et remerciement que je puisse lui offrir est de lui accorder une place dans une uniel.

Malsir Aeydn, parce que ses talents à communiquer avec le Murmure ne peuvent qu'être appréciables lorsqu'il s'agit de se déplacer dans Erethor et même de communiquer avec d'autres uniels. De plus, sa magie de soutien est très efficace.

Elios, parce que ce luniel sait très bien se battre et développe d'incroyables aptitudes face aux créatures plus ou moins vouées à l'Ombre.

FICHE D'AFRANE

Je suis la Neige d'un arbre-refuge et dois me rendre à la forteresse d'Autilar, car une réunion importante de mes Sœurs a lieu.

Contexte de Midnight

Je suis une érunsil, une elfe des neiges. Mon peuple croit en Xione, maîtresse du froid et esprit très sévère de la Veradeen. La Veradeen voulant dire en Haut-elfe : la Plus froide des forêts. Il y règne un hiver éternel et glacial. C'est la région nord d'Erethor, contrée des elfes.

La Neige est la savante des arcanes d'un arbre-refuge, chargée d'enseigner la magie aux érunsils, versée dans les arts et mystères magiques, veille aux protections magiques de la Veradeen, etc, etc... Non seulement, la Neige fait partie de l'élite des connaissances arcanalistes, mais de par sa position d'érudite, elle a la responsabilité de veiller au maintien de la magie et de protéger les endroits propices à l'apprentissage de la magie. Leur plus grand secret étant la localisation exacte et l'utilisation d'endroits tout particulier à la magie. Les Neiges les nomment : les nexus. Certaines sont même capables de se concentrer et de ressentir leur présence.

L'arbre-refuge est constitué de plusieurs arbres et leurs branches se mêlent les unes aux autres pour offrir protection à la communauté qui habite à l'intérieur de ses branches. Ce mode d'habitation est typique de la Veradeen. Le nombre de la communauté varie d'un arbre-refuge à un autre. Dans mon arbre-refuge, il y a 150 érunsils, ce qui est un nombre correct.

La forteresse d'Autilar est l'élément vital de la stratégie de défense en Veradeen. C'est de cette forteresse qu'est organisée toute la défense de la Veradeen et les attaques de grande envergure contre l'Ombre. C'est de cette forteresse que les Sangs reçoivent leurs instructions.

Comme je suis une Neige, je fais partie du conseil décisionnel de la communauté de l'arbre-refuge. Ce conseil est composé de trois personnes : la Neige, le Sang et le Bois. Le Sang et le Bois sont mes équivalents mais respectivement pour le côté militaire et l'organisation de la communauté. Le Sang dirige des uniels, de petites unités mobiles de 5 combattants pour défendre la Veradeen. Avec lui et le Bois, nous sommes toujours en relation à l'intérieur de l'arbre-refuge.

En Veradeen et partout en Erethor existe le plus puissant allié contre l'Ombre : le Murmure. Le Murmure est l'ensemble des esprits elfes morts au combat, qui ont été liés à un arbre. Ainsi, les esprits des elfes continuent toujours de se battre en chuchotant leurs conseils. Les meilleurs elfes sachant écouter le Murmure sont appelés les Adeptes du Murmure et ce sont eux qui lient l'esprit des elfes morts aux arbres d'Erethor. Cette méthode a aussi pour but de faire en sorte que les morts ne se relèvent pas en mort-vivant. Car depuis que les plans ont été coupés à cause d'Izrador, le Dieu du Mal, les esprits restent prisonniers d'Eredane, et de fait se relèvent dans leur corps défunt.

Les Neiges sont composées de Sœurs et leur institution est ritualisée. Elles connaissent donc toutes une même liste de sorts. Une très grande familiarité existent entre elles, même si elles sont trop peu nombreuses et dispersées partout en Veradeen. Elles sont les dernières à faire partie d'un temps où leur institution était glorieuse et enseignait les bienfaits de la magie.

L'Ombre ou Izrador sont les termes employés pour désigner le Dieu du Mal, ennemi de tous les héros résistants (= PJ).

Histoire personnelle d'Afrane

Alors que j'entretenais la protection magique d'une caverne des glaces non loin de mon arbre-refuge, la voix d'Uilia, la Neige d'Autilar, m'apporta un message à travers des flocons de neige :

*Chère Sœur et Neige
Afrane,*

Les Sœurs ont toujours souhaité, par sécurité, de ne pas se réunir en un seul et même endroit, de peur de se voir attaquer massivement par l'Ombre et subir une perte inestimable des nôtres. Néanmoins, à force d'être séparées les unes des autres nous avons de plus en plus de difficultés à nous concerter et à rassembler nos forces. Aussi, une réunion a-t-elle été planifiée pour nous rassembler. Nous y parlerons de

l'organisation magique générale et détaillée de toute la Veradeen. Plus la joie de nous retrouver, c'est surtout l'importance de nous unifier contre l'Ombre qui primera dans cette réunion. Cette dernière aura lieu dans une semaine à la forteresse d'Autilar, seul endroit de la Veradeen offrant la meilleure des protections. Chaque Sang de chaque arbre-refuge sera bientôt contacté par Onrian, le Sang d'Autilar, afin de vous escorter avec une uniel jusqu'à la forteresse d'Autilar. D'ici là, veillez au maintien de la magie dans votre arbre-refuge et durant votre voyage, soyez sur vos gardes : l'Ombre rôde sous nos frondaisons !

Uilia, Neige d'Autilar.





Deux jours après, Alunsor, le Sang de l'arbre-refuge, venait de recevoir son message pour la réunion. Comme lui, je pris les dispositions nécessaires en mon absence. Puis nous partîmes, Alunsor, ses hommes et moi. Pour constituer l'uniel, Alunsor avait choisi des personnes de haute confiance, sachant se déplacer rapidement à travers la neige de la Veradeen et tendre des embuscades. Il choisit donc :

Romric de Falon, parce qu'à force de combattre côte à côte, Alunsor connaît sa précieuse aide contre l'Ombre. Il a toujours su se tirer de situations périlleuses.

Malsir Aeydn, parce que ses talents à communiquer avec le Murmure ne peuvent qu'être appréciables lorsqu'il s'agit de se déplacer dans Erethor et même de potentiellement communiquer avec d'autres uniels. De plus, sa magie de soutien est très efficace et vient en complément de la mienne,

axée dans l'offensive.

Elios, parce qu'il sait très bien se battre et développe d'incroyables aptitudes face aux créatures plus ou moins vouées à l'Ombre.

FICHE DE ROMRIC DE FALON

Je suis un humain Dorn, de l'ancienne prestigieuse maison de Falon. Mes prouesses martiales m'ont valu d'être accepté comme réfugié auprès des érunsils, les elfes des neiges

Contexte de Midnight

Autrefois, la maison Falon avait une ville extrêmement importante : Mont d'acier. Mais depuis que l'Ombre est venue dans le territoire des Dorns (les Terres du Nord), Mont d'acier, fière cité où œuvraient les meilleurs forgerons et armuriers de tout Eredane, elle est devenue ville d'esclavage, crachant son charbon pour fabriquer des armes à l'armée orque.

Les dorns ont perdu la guerre contre l'Ombre. En signe de défaite, ils se sont tous rasés le crâne. Leur passé étant glorieux, la plupart ont honte de leur situation et plus encore si leurs ancêtres morts les voyaient aujourd'hui. Autrefois fiers, puissants, commerçants et échangeant mêmes services et artisanats avec les elfes, ils sont, comme tous les humains, réduits en esclavage à la solde de l'Ombre. Exceptés un petit nombre qui a pris les armes.

Certains ont réussi à être acceptés comme réfugiés dans Erethor, contrée des elfes. Pour des raisons géographiques de courte distance, c'est surtout vers la Veradeen que les dorns se sont réfugiés. Dans cette contrée à l'hiver éternel, le mode d'habitation est arboricole.

L'arbre-refuge est constitué de plusieurs arbres et leurs branches se mêlent les unes aux autres pour offrir protection à la communauté qui habite à l'intérieur de ses branches. Ce mode d'habitation est typique de la Veradeen. Le nombre de la communauté varie d'un arbre-refuge à un autre. Dans l'arbre-refuge où je vis, il y a 150 érunsils.

La forteresse d'Autilar est un élément important dans la défense de la Veradeen chez les elfes des neiges.

Il y a trois personnes qui dirigent les arbres-refuges. Le Sang, pour tout ce qui touche au côté militaire, la Neige, pour la magie et le Bois, la plus vieille femme érunsil de l'arbre-refuge, pour l'organisation de la communauté.

En Veradeen et partout en Erethor (contrée de l'ensemble des elfes), il est dit qu'un allié puissant guide les elfes. Mais je ne l'ai jamais vu ni combattre, ni me parler.

L'Ombre ou Izrador sont les termes employés pour désigner le Dieu du Mal, ennemi de tous les héros résistants (= PJ).

Histoire personnelle de Romric de Falon

Avant d'être réfugié chez les elfes, j'étais un homme presque libre dans la ville de Nalford. J'y travaillais en tant que potier et bon gré, mal gré, je vendais mes fabrications à des hommes plus ou moins voués à Izrador. Mais un jour, un orque frappa à la porte du magasin d'en face. On y vendait, ou plutôt l'Ombre venait-elle se servir gratuitement, des étoffes et des tissus sur-mesure si durement cousu par l'artisan. L'orque frappa plus fort sur la porte, si bien qu'elle se fendit. Il eut vent que l'artisan de ce magasin était initié à la magie. Or, toute pratique de la magie était punie de mort, car considérée comme un acte de haute trahison envers les lois d'Izrador. Lorsque l'artisan ouvrit enfin la porte, l'orque dégaina si rapidement sa terrifiante épée, que la tête du malheureux artisan roulait déjà au sol, sans avoir prononcé un seul mot. Et comme la femme de l'artisan hurlait à l'injustice, le tranchant de l'épée de l'orque la coupa en deux par la suite. Des scènes comme celles-ci, j'en voyais hélas tous les jours ainsi que des procès de mascarades, bâclés ou inexistantes.



Or, ce jour-là, je ne pouvais supporter l'idée que la femme de l'artisan fut tuée, sous prétexte qu'elle laissait exprimer sa haine naturelle envers l'orque. Je pris alors mon couteau à ciseler et d'un bond, traversai la rue. Venant dans le dos de l'orque, je lui plantai à plusieurs reprises mon couteau dans sa gorge, jusqu'à ce que sa mort s'en suive. L'instant d'après, une personne me dénonça en criant dans la rue « Au rebelle ! Au rebelle ! ». Je courus à travers les rues de Nalford car je savais que si j'étais pris, c'était la mort qui me prendrait.

Je restai terré dans une cave durant 2 jours, sans dormir, ni manger. Mais n'y tenant plus, je m'endormi. Je fus réveillé en sursaut par les grognements d'un loup. Il se tenait à deux mètres de moi et sa gueule était maculée de sang frais. Dehors, je n'entendais pas qu'une bataille faisait rage. Le loup me haïssait de ses yeux rouges et ses griffes étaient plus épaisses que celles d'un loup normal. J'affermis dans ma main la prise de mon couteau à ciseler et d'un œil, évaluait la distance qui me séparait de la sortie de cette cave. Le loup bondit sur moi et je plongeai sous lui pour me retrouver à l'encablure de la porte. Me relevant aussitôt, je montai les marches quatre à quatre, sachant la créature sur mes talons. Lorsque je sortis, j'entendis comme un aboiement qui me terrifia et je n'eus plus qu'une envie : fuir ! Le reste se passa très rapidement : des flèches sifflèrent, un glapissement gémit et une main se posa sur moi. Je repris immédiatement conscience. Deux êtres fins aux cheveux blancs et de mince taille étaient debout devant moi. L'un d'eux tenait un arc et l'autre avait dans sa main gauche une boule bleue. Quand je me retournai, le loup était allongé par terre, criblé de flèches. Il était mort. Je n'eus pas le temps d'avoir une parole de remerciement envers mes sauveurs, qu'ils coururent dans une rue adjacente en pointant du doigt la direction opposée dans laquelle ils allaient. Je regardais pourquoi et compris : des

orques déferlaient en masse de toutes parts. Prenant à mon tour mes jambes à mon coup, j'empruntai le chemin des deux êtres, mais sitôt dans la rue adjacente, je ne les voyais plus. Je me réfugiai dans la première maison, plaqué contre le mur et au même instant, la déferlante orque passa devant la maison. Adossé sous le rebord de la fenêtre, je risquai un coup d'œil vers l'extérieur. Je vis tous les orques en rond s'arrêter et humant l'air. Puis, des flèches par où je venais fendirent l'air. Mes deux sauveurs avaient pris les orques à revers. Un de ceux-là tomba raid mort sur le seuil de la porte de la maison dans laquelle j'étais, sa lame étendue à ses côtés. Dehors, les orques rebroussèrent chemin pour prendre de front les deux assaillants. Comme ces derniers l'avaient fait pour moi, me prenant malgré moi comme appât, j'attendis que tous les orques repassèrent devant la maison afin de les prendre à revers. Dès lors, je ramassai l'épée et la brandis à deux mains, pour l'abattre sur le premier orque venu. Le coup porta... mais pas suffisamment. L'orque se retourna dans un volte-face inouï, mais m'abaissant à temps, son arme me passa au-dessus. Faisant ressort de mes jambes, je me redressai l'épée bien en avant et plantai cet orque. C'était la deuxième fois que je venais de tuer. Autour de moi, des orques et derrière eux, la silhouette de deux elfes aux visages blanchâtres, combattant avec de grosses dagues. Un des deux me dit : « Viens à moi ! ». Mais

à peine eus-je le temps de faire un pas vers lui que je sentis mon bras gauche comme tranché. Je hurlai à la mort, en lâchant l'épée mais pas mon couteau à ciseler et tombai à genoux. Je ne sais comment, mais le fait de m'être baissé à ce moment précis, me fut salvateur, car une épée d'orque repassa au-dessus de ma tête et prit par son élan, l'assaillant orque ne put stopper son geste et frappa mortellement un de ses confrères. Rampant sur le sol, ma main droite tenait toujours mon couteau à ciseler. J'entendis l'elfe me crier : « Relève toi et cours ! ». Dans un douloureux effort, je me relevai tandis qu'une épée d'orque se fracassa sur le sol, à l'endroit même où je me tenais à peine quelques secondes. Tournant la tête, je vis l'orque contemplant son épée fracassée. Profitant de cette inattention de sa part, j'allongeai le bras droit avec au bout, mon couteau à ciseler. Comme il y a deux jours, je le plantai dans la gorge de cet orque. Retirant mon couteau pour réarmer mon geste, je vis l'orque pris dans de la glace de la tête aux pieds. L'elfe, qui me criait depuis tout à l'heure, surgit et le heurta d'un violent coup d'épaule. L'orque glacé se brisa en mille morceaux grossièrement cubiques sur le sol. Je restai figé devant ces morceaux de glace qui étaient autant de parties d'orque. Une vive claque de la part de l'elfe me ramena à la réalité. Il me dit : « Ramasse l'épée, tu en auras encore besoin. Allez viens, suis-nous, les autres se replient. » Oubliant la terrible douleur de mon bras, je courus avec eux à travers les rues de Nalford. Nous rejoignîmes d'autres êtres blanchâtres comme eux et nous marchâmes longtemps, avant d'arriver devant une grande forêt. Cette dernière s'appelait la Veradeen, signifiant la Plus froide des forêts, en Haut-elfe.



Depuis, les êtres blanchâtres, appelés elfes des neiges ou érunsils, m'apprirent à me battre. Ils m'enseignèrent quelques techniques de combat et la Veradeen devint pour moi la plus chaleureuse des maisons, malgré son rude hiver éternel.

Ce matin, Alunsor, le chef militaire de l'arbre-refuge, m'a demandé de faire partie d'une uniel pour escorter Afrane, la Neige, jusqu'à Autilar. C'est pour moi un grand honneur que d'être considéré comme un érunsil, moi dorn, et j'ai accepté fièrement cette mission d'escorte.

L'uniel sera composée de :

Alunsor, Sang de l'arbre-refuge.

Afrane, Neige de l'arbre-refuge que nous devons conduire jusqu'à Autilar.

Malsir Aeydn, parce que paraît-il, il est en constante communication avec un grand allié elfique.

Elios, parce qu'il sait très bien se battre et développe d'incroyables aptitudes face aux créatures plus ou moins vouées à l'Ombre.

FICHE DE MALSIR AEYDN

Je suis une de ces trop rares personnes à percevoir le flot des voix elfes lié à Erethor, la Grande forêt elfique. Ce flot de voix s'appelle le Murmure et représente le plus puissant de tous les alliés contre l'Ombre.

Contexte de Midnight

Les adeptes du Murmure, dont je fais parti, sont les elfes qui ont été formés à percevoir et comprendre le Murmure. Partout en Erethor, le Murmure chuchote ses conseils et prévient de tout danger à l'encontre des elfes et de leurs alliés, notamment l'approche et le mouvement des troupes de l'Ombre. Le Murmure est l'ensemble des esprits elfes morts au combat, qui ont été liés à un arbre, grâce au savoir des Adeptes du Murmure. Ainsi, les esprits des elfes continuent toujours de se battre en chuchotant leurs conseils à leurs descendants. Cette méthode a aussi pour but de faire en sorte que les morts ne se relèvent pas en mort-vivant. Car depuis que les plans ont été coupés à cause d'Izrador, le Dieu du Mal, les esprits restent prisonniers d'Eredane, et de fait se relèvent dans leur corps défunt.

Etant un danisil, elfe de la jungle de l'Aruun, la culture de mon peuple est axée dans les poisons et la lutte contre les démons, diables et toute créature dite Extérieur.

J'ai été formé à l'Académie du Murmure situé dans le Marécage du druide dans l'Aruun, dont j'en garde farouchement secret son emplacement, comme tous mes confrères. Suruliam, la dirigeante des Adeptes du Murmure, envoie les adeptes à travers Erethor pour soutenir l'effort de guerre. C'est ainsi que je reçu l'ordre de me rendre en Veradeen, situé tout au nord d'Erethor.

La Veradeen, est la frontière entre le nord d'Erethor et le territoire sud de l'Ombre. C'est donc une zone de mortels conflits où la guerre fait rage dans un hiver éternel et glacial. Contrairement à d'autres endroits, comme en Aruun, la guerre n'est pas frontale en Veradeen. Ce sont les techniques de guérilla et de mobilité qui sont employées, en profitant des épaisses couches de neiges et du couvert des arbres. Les érunsils, elfes des neiges, habitant la Veradeen sont les meilleurs combattants elfes. Bon nombre de danisils, pour les aider dans leur lutte éreintante contre l'Ombre, ont concocté des poisons spécialement pour les orques. Ces poisons portent le nom de fléau d'orques. Le secret de leur fabrication, ainsi que de l'herboristerie, est jalousement gardé par mon peuple.

En Veradeen, les habitations sont constituées d'arbres-refuges. Ce sont les branches de plusieurs arbres qui se mêlent les unes aux autres pour offrir protection à la communauté, habitant à l'intérieur de ses branches. Le nombre de la communauté varie d'un arbre-refuge à un autre. Pour ma part, j'habite avec 150 érunsils.

Habitant depuis des années dans l'arbre-refuge, j'en connai quelques éléments. Un arbre-refuge est dirigé par un conseil de trois personnes. Elles sont appelées la Neige, le Sang et le Bois pour respectivement la magie et l'enseignement des arcanes, la défense et l'équipement d'armes et enfin l'organisation de la communauté.

La forteresse d'Autilar est l'élément vital de la stratégie de défense en Veradeen. C'est de cette forteresse qu'est organisée toute la défense de la Veradeen et les attaques de grande envergure contre l'Ombre.

L'Ombre ou Izrador sont les termes employés pour désigner le Dieu du Mal, ennemi de tous les héros résistants (= PJ).

Histoire personnelle de Malsir Aeydn



J'ai grandi dans la jungle d'Aruun avec les autres danisils de ma communauté. Baigné comme tous dans le respect de la nature, la chasse aux mauvais esprits, aux Extérieurs (démons, diables, etc, etc...), l'herboristerie et les arts magiques, nous nous déplaçons sans cesse pour éviter l'Ombre. Puis, vint le temps où je fus en âge de ne plus éviter notre ennemi, mais d'aller à sa rencontre. Nous le chassâmes, il nous chassa. Nous le tuâmes, il nous tua. Nous nous sommes rapidement rendu compte qu'un plus grand danger faisait fuir l'Ombre : les Extérieurs et autres terrifiantes créatures qui hantent notre jungle. De fait, nous avons développé des techniques de combat pour appâter l'Ombre afin de la faire tomber dans le repaire des démons, qui se chargeraient à notre place, d'éliminer l'Ombre. Mais lorsque nous nous aperçûmes que ces créatures acceptaient plus ou moins une

alliance des hommes en noir d'importance de l'Ombre, grande a été notre peur.

Alors, entre toutes les possibilités qu'offraient les danisils pour aider l'ensemble des elfes, je choisis de me spécialiser dans la traque et la destruction des Extérieurs. Je préférerai m'en débarrasser moi-même plutôt que de les voir plus ou moins alliés avec l'Ombre. Mais en faisant cela, j'affaiblissais un allié de circonstance contre l'Ombre. N'était-ce pas faire le jeu de l'Ombre ? Aussi, avais-je besoin de conseils.

Or, les meilleurs que je pouvais entendre étaient ceux du Murmure. Je fis par à Suruliam de ma demande d'entrer à l'Académie du Murmure. Elle m'accepta d'emblée. Avant, il paraît qu'il fallait passer un examen d'entrée. Mais devant la nécessité de recruter des Adeptes du Murmure, l'examen aurait été plus préjudiciable et perte de temps, que gain de nouvelles compétences. C'est ainsi que j'étoffai mon savoir en devenant un Adeptes du Murmure.

Par la suite j'ai voyagé à travers Aruun, aidé des réfugiés, combattu l'Ombre et détruit des Extérieurs. Depuis quelques années, j'ai été envoyé sur le front glacial de la Veradeen. Je ne m'habituerai jamais à ce climat d'un froid sec et pénétrant. Bien que la poésie de la neige ait son charme en Veradeen, je suis nostalgique en pensant à la chaleur de ma jungle. Mais l'heure n'est pas de se plonger dans les bons souvenirs du passé car l'avenir de tout Eredane n'est presque plus.

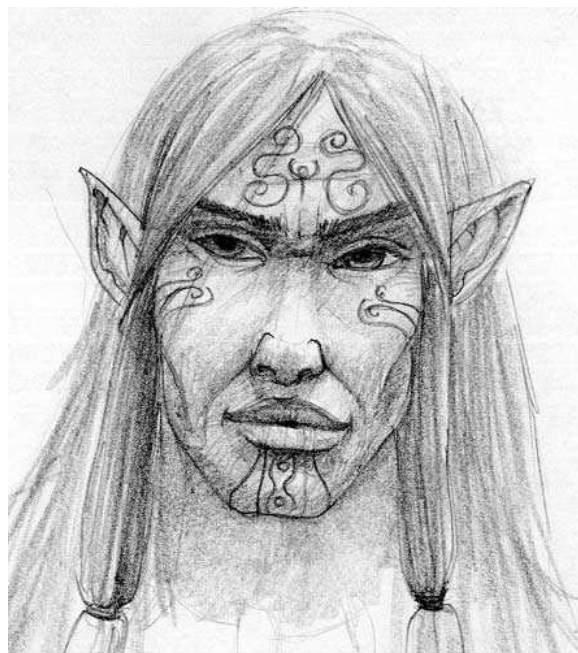
Alunsor, le Sang de l'arbre-refuge a composé ce matin une uniel. L'uniel est une unité de combat mobile érunsil, formée de 5 personnes maximum. Alunsor a choisi des personnes de haute confiance, sachant se déplacer rapidement à travers la neige de la Veradeen et tendre des embuscades. Le but de cette uniel est d'escorter la Neige jusqu'à la forteresse d'Autilar. L'uniel est composée de :

Alunsor, Sang de l'arbre-refuge.

Romric de Falon, parce qu'à force de combattre côte à côté avec Alunsor, ce dernier connaît sa précieuse aide contre l'Ombre. Il a toujours su se tirer de situations périlleuses.

Afrane, la Neige, car c'est elle que nous devons escorter jusqu'à la forteresse d'Autilar. Sa magie est aussi offensive et cinglante que la plus virulente des tempêtes.

Elios, parce qu'il sait très bien se battre. Le fait que ce luniel ait une grande affinité avec les Extérieurs peut s'avérer dangereuse ou utile. En tout cas, je ne le laisserai pas se soumettre à des voix obscures, indignes de confiance.



FICHE D'ELIOS

Je suis un luniel, un petit parent des elfes, né d'une union entre danisil et halfelin. Mais je sens que coule en moi une union bien plus ancienne : celles des créatures du temps de la Rupture, connues sous le nom d'Extérieurs.

Contexte de Midnight

Les elfelins ou luniels sont aussi bien acceptés par leurs parents danisils qu'halfelins. Pour ma part, je fus élevé chez les danisils. J'appris donc leur culture et grandit avec eux, dans la jungle d'Aruun infestée de démons, diables et autres Extérieurs.

Partout en Erethor, le Murmure chuchote ses conseils et prévient de tout danger à l'encontre des elfes et de leurs alliés, notamment l'approche et le mouvement des troupes de l'Ombre. Le Murmure est l'ensemble des esprits elfes morts au combat, qui ont été liés à un arbre, grâce au savoir des Adeptes du Murmure. Ainsi, les esprits des elfes continuent toujours de se battre en chuchotant leurs conseils à leurs descendants. Cette méthode a aussi pour but de faire en sorte que les morts ne se relèvent pas en mort-vivant. Car depuis que les plans ont été coupés à cause d'Izrador, le Dieu du Mal, les esprits restent prisonniers d'Eredane, et de fait se relèvent dans leur corps défunt.

La guerre éclate sur toutes les frontières d'Erethor, la Grande forêt des elfes. La jungle Aruun n'étant que la contrée sud d'Erethor. Mais à force de me déplacer pour survivre, lutter et m'allier avec mes parents elfiques et d'autres résistants, j'arrivai en Veradeen.

La Veradeen, est la frontière entre le nord d'Erethor et le territoire sud de l'Ombre. C'est donc une zone de mortels conflits où la guerre fait rage dans un hiver éternel et glacial. Contrairement à d'autres endroits, comme en Aruun, la guerre n'est pas frontale en Veradeen. Ce sont les techniques de guérilla et de mobilité qui sont employées, en profitant des épaisses couches de neiges et du couvert des arbres. Les érunsils, elfes des neiges, habitant la Veradeen sont les meilleurs combattants elfes.

En Veradeen, les habitations sont constituées d'arbres-refuges. Ce sont les branches de plusieurs arbres qui se mêlent les unes aux autres pour offrir protection à la communauté, habitant à l'intérieur de ses branches. Le nombre de la communauté varie d'un arbre-refuge à un autre. Pour ma part, j'habite avec 150 érunsils.

Habitant depuis des années dans l'arbre-refuge, j'en connais quelques éléments. Un arbre-refuge est dirigé par un conseil de trois personnes. Elles sont appelées la Neige, le Sang et le Bois pour respectivement la magie et l'enseignement des arcanes, la défense et l'équipement d'armes et enfin l'organisation de la communauté.

La forteresse d'Autilar est l'élément vital de la stratégie de défense en Veradeen. C'est de cette forteresse qu'est organisée toute la défense de la Veradeen et les attaques de grande envergure contre l'Ombre.

L'Ombre ou Izrador sont les termes employés pour désigner le Dieu du Mal, ennemi de tous les héros résistants (= PJ).

Histoire personnelle d'Elïos

La jungle Aruun est comme un immense terrain de chasse entre trois acteurs : l'Ombre, les Extérieurs et les danisils. Du fait de la présence des Extérieurs, l'Ombre n'ose pas trop s'aventurer en Aruun, car elle craint l'extrême puissance des Extérieurs.

D'un côté nous sommes *in facto* en partie protégés de l'Ombre par les Extérieurs. Mais les Extérieurs sont loin d'être nos alliés, bien au contraire. Ils nous chassent et nous massacrent tout autant que l'Ombre le ferait elle-même. Sauf que ceux, élevés comme moi chez les danisils, ont bien plus de facilité à échapper à des Extérieurs qu'à l'Ombre. Parfois, nous arrivons à attirer l'Ombre dans le repaire de puissants Extérieurs pour qu'une bataille fasse rage entre les deux et affaiblisse les deux camps, voir nous en débarrasse. Mais cela s'avère extrêmement dangereux. Pire même, les forces de l'Ombre commencent à nouer alliance avec certains Extérieurs. Heureusement, pour l'instant les envoyés de l'Ombre se sont toujours fait assassiner par celui qu'il croyait loyal au moment du paiement.

Bien que cela nous conforte dans l'idée d'une impossibilité de pouvoir soumettre un Extérieur à sa volonté, la possibilité que cela arrive dans le futur, signifierait notre perte. Alors à force d'être dans un environnement en contact permanent avec pareilles créatures, des pouvoirs se sont révélés.

C'était la nuit. N'arrivant pas à dormir, j'avais demandé à faire le guet, veillant à la sécurité de la tribu danisil dans laquelle j'étais. Je sentis, plus que ne voyais, que des branches avaient bougé trop brusquement pour paraître naturel. Aussitôt je m'emparai de ma rapière et fus aux aguets. L'oreille tendue, j'entendis un battement d'ailes. Elles étaient de petite taille, mais se rapprochaient de moi. Une voix me donna l'ordre de bondir sur la gauche à couvert dans les fourrés. Je ne me fis pas prier et plongeai dans les fourrés. Une grande lumière éclaira la scène et devant moi, je vis la créature. Elle portait une paire d'ailes de chauve-souris, des griffes acérées et bavait de l'acide. Aucun doute possible : c'était bien un Extérieur. Je lus dans ses yeux qu'elle me voyait comme son prochain dîner, mais je n'étais pas de cet avis. A la place, il me vint l'idée de lui parler, histoire de gagner du temps pour laisser aux autres gardes le temps d'arriver et de s'organiser pour l'attaque. Chose étrange, la créature me répondit. J'entamai alors le dialogue avec elle en ayant bien conscience que ce n'était que retarder l'inévitable affrontement. Mais à force de dialoguer avec elle, elle me fit part d'une grande information. Des troupes de l'Ombre s'avançaient dans les parages. La créature m'indiqua leur nombre, leur équipement, leur puissance, leur organisation. A cela, je ne voyais que mensonges. Personne ne pouvait se fier à de telles créatures. Elles racontaient toujours n'importe quoi pour déconcentrer leur adversaire.

Une flèche fendit l'air et se planta dans la poitrine de la créature. Puis, un danisil surgit de broussailles et lui lacéra le corps. La créature rispota de ses griffes mais c'était sans compter sur l'expérience de son adversaire. Je regardai ce combat d'un air détaché, alors que les danisils me criaient de venir les aider. Quand la créature s'aplatit raide morte sur le sol,



j'eus mal intérieurement. Mal à tel point que je me précipitai vers elle pour la soigner. Mais c'était trop tard. Je revins au campement et ne sortis plus d'une maison durant longtemps. J'étais incapable de savoir pourquoi, j'avais eu pareille réaction. J'avais sincèrement voulu sauver cet Extérieur, alors qu'auparavant je ne l'avais jamais fait et cette idée m'apparaissait hors de propos. J'étais encore perdu dans mes réflexions quand Yihil franchit le seuil de la maison. Yihil était une légende vivante parmi les danisils. C'était un arcanaliste expérimenté aux allures de gamin, mais il ne fallait pas s'y fier. Il entretenait un contact permanent avec le Murmure tant et si bien que l'on disait qu'il arrivait à communiquer en permanence avec la Reine-Sorcière Aradil elle-même. Le voir dans ma maison était donc un immense honneur.

Il m'apprit que le Murmure lui avait demandé de venir me voir. Que le fait d'avoir eu mal à la mort de l'Extérieur et d'avoir voulu le sauver n'avait rien de grave. Au contraire, c'était quelque chose de tout à fait naturel car à l'entendre dire, j'avais du sang d'Extérieur dans les veines. Je ne voulu pas le croire. Il sortit de son sac un miroir et je me vis dedans. Des marques noires encadraient à présent mon visage. Elles étaient principalement sur mon front et mes joues. Je les trouvais ni terrifiantes, ni hostiles. Seulement un peu étrange.

Yihil m'accorda son précieux temps pendant plus de deux semaines. Il me révéla d'autres secrets, comme la magie sommeillante dans ces marques qui faisaient partie dorénavant de ma vie. Lorsqu'il partit, j'étais fort des discussions que nous avions eu. Je n'avais plus le même *a priori* sur les Extérieurs et constata étonnamment que les informations de l'Extérieur tué s'avéraient exactes. Tous ces signes me confortai d'être une descendance très lointaine d'Extérieurs. Il me vint une folle idée.

Comme l'Extérieur mort m'avait reconnu comme un de ses descendants, d'où le fait d'avoir discuter avec moi, peut-être que d'autres Extérieurs seraient prêts à faire de même. Dans ce cas, je servirai d'intermédiaire entre eux et les danisils, pour peut-être un jour, conclure de véritables alliances avec eux. Evidemment, je me suis bien gardé de dévoiler cette idée à quiconque.

Le temps a passé sous les branches d'Erethor depuis que Yihil est venu me voir. J'ai parcouru l'Aruun, la Caraheen et est finalement trouvé refuge en Veradeen. Non que la guerre n'y soit pas. Bien au contraire ! Mais tout simplement parce qu'ici personne ne me connaît et qu'ici je pourrai peut-être m'essayer à devenir un ambassadeur entre les elfes et les Extérieurs. Malheureusement, je n'ai croisé aucun de ces derniers. Ils sont beaucoup plus rares ici qu'en Aruun.

Ce matin, Alunsor, le Sang de l'arbre-refuge, a composé une uniel. L'uniel est une unité de combat mobile érunsil, formée de 5 personnes maximum. Alunsor a choisi des personnes de haute confiance, sachant se déplacer rapidement à travers la neige de la Veradeen et tendre des embuscades. Le but de cette uniel est d'escorter la Neige jusqu'à la forteresse d'Autilar. Avec Alunsor, l'uniel est composée de :

Romric de Falon, parce qu'à force de combattre côte à côte avec Alunsor, ce dernier connaît sa précieuse aide contre l'Ombre. Il a toujours su se tirer de situations périlleuses.

Afrane, la Neige, car c'est elle que nous devons escorter jusqu'à la forteresse d'Autilar. Sa magie est aussi offensive et cinglante que la plus virulente des tempêtes.

Malsir Aeydn, parce que ses talents à communiquer avec le Murmure ne peuvent qu'être appréciables, lorsqu'il s'agit de se déplacer dans Erethor et même de potentiellement communiquer avec d'autres uniels. Sa magie de soutien est très efficace.



FICHIERS .PDF JOINTS

1 - PJ

Ce fichier regroupe les feuilles de personnages joués par les PJ.

2 - PnJ

Ce fichier regroupe les informations techniques relatives à l'ensemble des PnJ.



TACTIQUES DE L'OMBRE ET FORCES DES ELFES

Tactiques de l'Ombre

Garnsk Catner est un légat qui a pour tâche de mener une partie de la guerre sur le front de la Veradeen. Son expérience de légat martial lui a valu l'attribution honorifique d'un poing orque, directement placé sous ses ordres.

Du temps où il était en formation à Théros Obsidia, il aimait tout particulièrement baigner dans l'ambiance du Démonarium. Il cherchait un moyen de mettre à profit les capacités des Extérieurs. Sa plus inavouable ambition est de mener un jour un poing, composé d'Extérieurs et non plus d'orques.

En quittant Théros Obsidia pour le front de la Veradeen, il prit avec lui cinq de ces créatures : 1 slaad gris et 4 gros chiens de Yeth. Il leur promit une récompense. Mais de par sa nature de légat, Garnsk biaisera sa promesse sans pour autant se compromettre. La promesse n'est pas l'objet de cette aventure (peut-être d'un futur) et est donc laissée à votre appréciation. Définir ou pas l'objet de la promesse n'aura aucune incidence dans ce scénario.

Arrivé en Veradeen, Garnsk décida d'appliquer la directive d'Izrador sur sa volonté d'éradiquer tout personne utilisant illégalement la magie. C'est ainsi qu'il eut l'idée de camoufler à l'intérieur d'une patrouille orque, son propre slaad gris pour mieux espionner les mystérieux érunsils. Il comptait notamment sur la nature fortement magique du slaad gris pour mieux dénicher les mages cachés. Le résultat fut au-delà de ses attentes : il apprit la réunion des Neiges. Il mit de suite un plan pour anéantir le maximum de Neiges possible.

Si l'Ombre gagne cette bataille, la défense magique de la Veradeen en sera considérablement affaiblie. Garnsk le sait parfaitement et voit en cela une excellente occasion d'être fortement promu dans la hiérarchie de l'Ordre de l'Ombre.

Forces des elfes

Autilar est une puissante forteresse érunsil de la Veradeen. Elle céda totalement lors d'une attaque de l'Ombre au cours du Premier Age, alors que le légendaire druide Umman-Ui demandait aux esprits bienveillants de la forêt de protéger la forteresse. Umman-Ui ne put achever sa formidale incantation et la magie déjà libérée lui coûta la vie. Mais son esprit demeura lié aux arbres de la forêt et ainsi naquit le Murmure. Depuis, le Murmure s'est considérablement développé et est devenu l'allié le plus puissant de tous les elfes.

La forteresse d'Autilar a été reprise à l'Ombre et a été entièrement reconstruite. On y trouve toutes les ressources nécessaires à l'effort de guerre contre l'Ombre. Autour de la forteresse patrouillent des uniels, composées des combattants du clan du Renard des neiges.

En tant que MJ, servez-vous du Murmure, via le danisil Malsir d'Aeydn, pour rediriger les actions des personnages, permettre aux joueurs d'obtenir quelques informations (l'avancée de Garnsk, lieu du nexus...) et la position d'autres uniels dans les parages.

Deux érunsils et non des moindres, le Sang et la Neige, font partie du groupe. Ils connaissent la Veradeen orientale comme leurs poches et sont à même de guider correctement l'uniel jusqu'à la forteresse d'Autilar. Les dangers naturels (gouffres, ravins, avalanches, chutes de pierre, glace, lac gelé, brouillard, givre...) ne devraient pas être d'une difficulté extrême à contourner. Tout au plus, le groupe sera ralenti légèrement mais pas de quoi le retarder pour le jour J.

LES COULISSES DE LA CREATION

Plus de 70 H de travail pour la création des feuilles et histoires personnelles des PJ, PnJ et rédaction du scénario. La passion m'a emporté !

Présentation des PJ

Les scores de caractéristiques de base de chaque PJ sont : 8, 10, 12, 14, 15 et 17.

Au début de chaque historique, une partie, intitulée Contexte de Midnight, situe les connaissances du personnage. Elle vous permet de ne pas avoir à faire de récapitulatif de présentation en fonction des origines de chaque personnage.

Pour les points de vie, j'ai pris les trois quarts du dé de vie, sauf au premier niveau où le dé de vie fut à son maximum.

Présentation des PnJ

Les caractéristiques de base du légat sont : For 12, Dex 10, Con 15, Int 12, Sag 17, Cha 14.

La classe de légat martial est décrite dans le supplément *City of Shadow*.

Le légat Garnsk Catner est de mon invention.

Chaque chien de Yeth a été augmenté de 2 dés de vie. Le don Arme naturelle supérieure (morsure) s'est substitué à celui de Pistage, pour les chiens de Yeth « agresseurs ».

La compétence Bluff a été rajoutée pour Remnos, le slaad gris. En conséquence, certaines autres compétences ont été amoindries.

Les orques sont ceux présentés dans les suppléments Midnight. Seul l'équipement a été changé pour correspondre au profil « ensanglantés » ou « écervelés ».

Certains PnJ ont une présentation en encadrée. J'ai repris en partie la présentation du *Manuel des Monstres IV* avec bloc offensif, bloc défensif, informations pratiques, magie et autres. Cela m'apparaissait plus lisible de procéder ainsi. Pour d'autres PnJ, j'ai gardé l'ancienne présentation.

Domaine, nexus et Palssine

Le domaine Extraplanaire, le nexus « Les marches givrées » et l'histoire de la base de Palssine sont de mon invention.

Traduction française

J'ai repris les termes employés par Incanus pour la traduction française, sauf pour le « Wildlander » que j'ai volontairement traduit par « Champêtre ». A ceux qui se demanderaient pourquoi le terme maraudeur n'a pas été repris, c'est parce que maraudeur tire son origine de maraude. La maraude est le vol à l'étalage. Un maraudeur est donc un voleur à la tire. Le terme maraudeur ne s'applique donc pas à une personne qui vit dans les étendues sauvages.

La consultation des règles (Open Game Content et Open Game Licence) en français de la seconde édition de Midnight sont disponibles sur le site : <http://incanus.mb.free.fr>.

Ce site contient notamment un forum de communauté française pour Midnight.

Mentions légales

Site d'Incanus : <http://incanus.mb.free.fr>

Gamme de Midnight.

Site de Wizards of the coast : <http://www.wizards.com>

Images récupérées grâce à Google : www.google.fr

Midnight est sous D20 system.

Les auteurs de Midnight sont Jeffrey Barber, Greg Benage et Wil Upchurch.

L'éditeur de Midnight est Fantasy Flight Games : <http://www.fantasyflightgames.com>

Remerciements

Au club de la lune rousse (<http://clublunerousse.free.fr>) pour m'avoir permis de présenter cette aventure.

A Dain, pour avoir travaillé les fonds de pages officiels et les mettre à la disposition de tous sur le site d'Incanus.

A Erwan, pour ces précieux commentaires et sa relecture.

A vous lecteurs, d'avoir pris le temps de lire jusqu'ici.

Auteur : Sébastien

Pour m'écrire : sebnariste@yahoo.fr