

MIDNIGHT

*Un vieil indice sur
une vieille pierre....*

Auteur : Sébastien
sebnariste@yahoo.fr



L'histoire : Un mineur nain a retrouvé la hachette urutuk, que le commandant d'un Tohleik avait dit avoir perdu lors d'un combat, il y a 10 ans. C'est l'occasion pour l'ancien conseiller du dorthane de rouvrir l'affaire. Avec l'éclairage nouveau qu'apporteront les PJ, il espère mettre au clair cette vieille affaire et regagner les faveurs de son dorthane, précédemment perdues...

Ecrit pour la seconde édition de Midnight, pour 4-5 personnages de niveau 5 et situé dans le sud-est des Kaladrunes.

Matériel : Vous trouverez tout ce dont vous avez besoin dans ces pages pour jouer le scénario. Une option vous est proposée à la fin, si vous souhaitez inclure ce scénario dans la campagne La Couronne de l'Ombre (comme je l'ai fais pour mes joueurs).

Bonne lecture et aventure !

**FANTASY
FLIGHT
GAMES**



TM

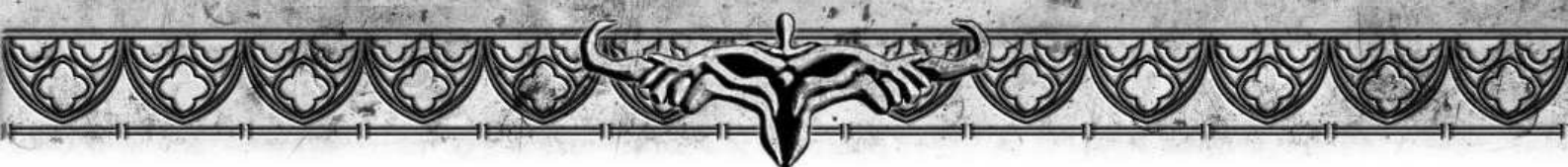
www.fantasyflightgames.com





SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
SYNOPSIS DE L'AVENTURE	3
REDACTION DE L'AVENTURE	4
AVANT LA PARTIE	4
<i>Calendrier</i>	<i>4</i>
<i>Attaque du rocailleux</i>	<i>4</i>
<i>Mensonges devant le dormut</i>	<i>5</i>
<i>Races interprétées par les PJ</i>	<i>5</i>
NARRATION DE LA PARTIE	6
<i>Rencontre avec Sharid Elkach</i>	<i>6</i>
<i>Arrivée aux portes de la cité naine</i>	<i>7</i>
<i>Entretien avec Drok</i>	<i>10</i>
<i>Première audience devant Torik</i>	<i>11</i>
<i>Profil des personnages de la cité</i>	<i>14</i>
<i>Du combat parce qu'on en veut !</i>	<i>22</i>
FIN DE LA PARTIE	23
<i>Accusations, aveux et combat !</i>	<i>23</i>
<i>Seconde audience devant Torik</i>	<i>25</i>
<i>Départ pour le Temple de l'Etoile du matin</i>	<i>26</i>
SUPPORTS	27
CULTURE SARCOSAN	27
<i>Rappels rapides</i>	<i>27</i>
<i>Paraboles du Sorshef</i>	<i>28</i>
ARMES A FEU	29
<i>Pourquoi des armes à feu ?</i>	<i>29</i>
<i>Qui a le droit de se servir d'armes à feu ?</i>	<i>29</i>
<i>Règles complètes</i>	<i>30</i>
<i>Etre dans le secret</i>	<i>30</i>
FICHE ET HISTORIQUE DES PNJS	31
<i>Firsom</i>	<i>32</i>
<i>Sharid Elkach</i>	<i>33</i>
<i>Kruïskre, le rocailleux</i>	<i>37</i>
PRESENTATION DE LA CITE NAINE DE L'AVENTURE	38
<i>Ingénierie</i>	<i>38</i>
<i>Démographie</i>	<i>38</i>
INTEGRATION A LA COURONNE DE L'OMBRE	39
<i>Sharid</i>	<i>39</i>
<i>Wendell</i>	<i>41</i>
LES COULISSES DE LA CREATION	42
SOURCES OFFICIELLES AUTRES QUE MIDNIGHT	42
NOUVELLES COMPETENCES	42
A L'ORIGINE DE L'ECRITURE	42
CARACTERISTIQUES	42
MENTIONS LEGALES	42
REMERCIEMENTS	42



SYNOPSIS DE L'AVENTURE

Il y a 87 ans, un orque et un géant ont trouvé une construction au sud-est des Kaladrunes, le Temple de l'Etoile du matin. Cette construction servait à former les prêtres Sahis. L'orque et le géant n'eurent aucun mal à s'emparer du Temple, n'étant habités que par des étudiants.

Récemment, un légat accompagnait une patrouille orque. La patrouille serait passée à côté des ruines du Temple, si le légat n'en avait ressenti son étrange pouvoir, provenant des fondations.

Aujourd'hui des légats puissants et une bonne garnison de troupes de l'Ombre ont pris possession du Temple. Des Sahis ont été faits prisonniers, afin qu'ils « aident » dans leurs recherches les légats et les astirax sur toute découverte du pouvoir des environs. Car pour l'instant, personne n'est en mesure de localiser avec précision la source du pouvoir, ni pourquoi le pouvoir augmente le jour et diminue la nuit.

A force de tortures et de nouvelles captures de Sahis, les légats eurent connaissance que les Sahis troquaient très fréquemment avec des nains d'une petite cité, à un arc d'ici. L'accord date déjà d'un demi-millénaire. Il stipule que les Sahis offrent soins, histoires et prémonitions aux nains, tandis que les nains accordent un contrat de quasi-exclusivité sur la production de leur fer d'excellente qualité.

Attirés par tant de fer de grande valeur et de mystères sur un si vieil accord, les légats ont nommé quelqu'un : Firsom. Il a la charge de trouver la cité naine et de découvrir où est entreposé le fer. L'Ombre lancera ensuite une attaque massive sur la petite cité naine et s'empara de tout ce qu'elle trouve.

Firsom a réussi à localiser avec précision la cité naine et même à se faire accepter par ses habitants. A force de tuer des orques avec ses pièges, pour prouver sa valeur et sa loyauté de résistant, il a su gagner en 12 ans la confiance des nains.

Malheureusement, il n'a pas encore trouvé les salles secrètes renfermant le fer, ni obtenu quelconques renseignements sur les accords passés avec les Sahis.

Néanmoins, il s'est « associé » à un rocailleux. En lui faisant miroiter chaque soir une belle pierre de fer fraîche, extraite de la mine pendant la journée, le rocailleux a la charge de trouver les salles secrètes. Chose qui pour l'instant, l'a mis en échec... et le mettra toujours en échec. En effet, les nains connaissent depuis des siècles la présence du rocailleux. Ils ont donc à force de temps, ramener du bois depuis la surface des Kaladrunes pour en recouvrir les salles secrètes. De par sa nature élémentaire de Terre, le rocailleux fuit le bois qui lui est impropres. Les salles secrètes sont donc protégées naturellement et encore vierges de toute intrusion.

Or, un événement inattendu va peut-être changer la donne : l'arrivée des PJ. Car, ils accompagnent avec eux un Sahi, Sharid Elkach. Ce dernier est dans le secret de l'accord passé il y a 500 ans.

Depuis la prise du Temple de l'Etoile du matin par l'Ombre, les Sahis n'ont plus commercé avec les nains. Sharid a donc la charge de ré-activer l'ancien accord et de se rendre au Temple de l'Etoile du matin pour y évaluer la situation. Le secret qui l'entoure et les énigmes qu'il pose parfois en guise de réponses, sont telles que les PJ n'ont ni conscience de l'accord passé, ni de la destination finale avec Sharid. Ils savent simplement qu'il est réellement résistant, peut-être une personne de haute importance et que le suivre fait partie de leur destinée.

L'arrivée du nouveau groupe dans la cité naine fait bien les affaires de Firsom. Il espère tirer avantage de la situation pour découvrir l'emplacement des salles secrètes. La pression de mener à bien sa mission se fait grandissante à la vue de l'impatience de l'Ombre. Car voilà 12 ans que Firsom est infiltré et aucun résultat ! L'Ombre pourrait décider, plus tôt que prévu, de se passer des services de Firsom...

Sharid a besoin d'ort pour transporter sa cargaison. En effet, sur le chemin de l'aller, tous ont succombé au froid, divers dangers ou orques. L'ancien conseiller du dorthane, mit au courant du vieil accord, se propose alors de l'aider, moyennant un service. Il pourrait lui fournir des orts si Sharid et ses compagnons (les PJ) pourront lui délivrer la vérité sur une vieille affaire. La hachette urutuk de Malkit, commandant d'un Tohleik, a été retrouvée.

Or, Malkit avait déclaré l'avoir perdu lors d'un combat contre un rocailleux.

Dans ce scénario, les PJ ont l'occasion de montrer leurs talents d'enquêteurs et d'être placés au centre d'un secret des plus avantageux dans la guerre contre l'Ombre.

S'ils sont doués, ils feront éclater d'un côté une bien triste vérité, la couardise du nain Malkit. D'un autre côté, celle-ci cache un scandale plus effarant encore pour la cité naine : l'affiliation réelle de Firsom à l'Ombre !

Si les PJ échouent, ce sera comme si l'Ombre gagnait en puissance dans cette petite cité naine. Firsom, renseigné bien malgré lui par Sharid, connaîtra l'emplacement des salles secrètes. L'Ombre lancera son offensive. Il en sera fini d'un vieil accord, tombant dans les mains de l'Ombre et dissimulant une technologie nouvelle : celle des armes à feu !



REDACTION DE L'AVENTURE

Avant la partie *Calendrier*

Dates	Les événements du passé
-150 ans	Arrivée de Grisod. Il appartenait avant à un autre clan, décimé par l'Ombre.
- 127 ans	Urtia épouse Malkit au grand damn de Grisod, nouvellement promu commandant d'un Tohlekk.
- 15 ans	Arrivée du réfugié dorn, Piir.
-12 ans	Arrivée du soi-disant réfugié érézien, Firsom (le traître).
-10 ans	1 - Attaque du rocailleux et couardise de Malkit 2 – Acquittement accéléré de Malkit 3 – Ecoutant sans le savoir les conseils de Firsom, Malkit paye la maison convoitée par Rupod. 4 – Pour rembourser sa dette, Rupod doit voler une grosse pierre de minerai chaque jour et la donner à Malkit pendant 50 ans.
-7 ans	Arrivée du réfugié érézien, Virsk.
-9 ans	Firsom passe son accord avec le rocailleux. Prix de l'échange : la grosse pierre volée quotidiennement par Rupod.
-5 ans	Piir dénonce le culte secret que rend Drok au dorogin. Grâce à cela, Piir devint conseiller du dorthane à la place de Drok.
- jours	Jarvec retrouve la hachette urutuk de Malkit.
Auj	Arrivée des PJ. Début du scénario.

Attaque du rocailleux

L'enquête s'articule autour d'un événement vieux de 10 ans : l'attaque d'un rocailleux. Durant l'une des banales journées naines, à casser des cailloux pour récupérer l'excellent fer du filon de la Veine d'Argent, un rocailleux sortit du sol et attaqua un mineur isolé. Les mineurs, très au courant des dangers les environnant sont toujours armés et entourés d'un zhur.

La véritable malchance a voulu que le rocailleux attaque pendant la période où beaucoup de soldats nains étaient blessés et en convalescence. Le zhur présent lors de l'attaque était alors composé de 3 soldats nains et des deux commandants des deux Tohleks.

Quand le rocailleux surgit de terre pour attaquer un mineur isolé, le combat gagna jusqu'à tous les nains présents. Vers la fin du combat, seuls étaient encore en vie Gur, Firsom et Malkit.

Gur, bien qu'en vie, avait déjà de profondes blessures, le rendant quasiment incapable d'agir. Firsom se porta à son secours en attirant le rocailleux dans un des pièges qu'il venait de poser pour protéger les mineurs. Le rocailleux se prit un javelot de fer en pleine poitrine mais resta toujours debout. Malkit l'attaqua de manière désespérée et quand Firsom vola par un coup puissant du rocailleux, la peur l'envahit. Il n'était plus que lui face à la monstrueuse créature. C'est alors qu'il lâcha son arme, une hachette urutuk, et s'enfuit dans le dédale des tunnels pour revenir à la cité. Dans sa fuite, il espérait vainement que Grisod et Firsom resteraient encore en vie quand il reviendrait avec les renforts. La honte d'avoir abandonné Grisod (pas vraiment Firsom car ce n'était pas un nain) le rongera désormais jusqu'à la fin de sa vie.



Mensonges devant le dormut

Quand Firsom revint à la cité, Grisod s'appuyait sur lui, à grand peine, d'un bras pendant autour du cou de son sauveur. Malkit fut à la fois surprit de les revoir en vie et très angoissé. Car eux deux connaissent la vérité sur son manque de courage. Si cela venait à s'apprendre, il perdrait sa place de commandant, voire pire peut-être...

Une audience devant le dormut eut lieu. Gur n'a pu y assister, étant alité auprès d'Aldur, le soigneur de la cité. Firsom prit la parole avant Malkit et mentit devant le dormut. Il raconta l'exploit avec lequel Malkit les avait défendu, comment d'un coup terrible la créature s'en retourna d'où elle était venue et le courage qu'il eut fallu à Malkit, pour s'aventurer seul dans les tunnels, afin de gagner la cité pour y demander au plus vite du renfort. Voyant là un échappatoire à l'aveu de sa trahison, Malkit mentit à son tour. Il prétexta que son « coup terrible » dont parlait Firsom, avait été mis avec tant de force, que son arme lui échappa des mains. Sous l'ivresse de la douleur, la créature aurait réussi à l'arracher et à l'envoyer se perdre dans les abîmes du ravin d'à-côté. Sans demander son reste, elle s'enfonça ensuite dans la terre pour ne plus revenir de sitôt.

Les morts furent enterrés et l'incident fut classé... jusqu'à aujourd'hui.

La suite et la vérité, les PJ le découvriront au cours de l'aventure.

Races interprétées par les PJ

Ce scénario a été écrit pour ma propre campagne et joué par mes joueurs. Aucun de ces derniers n'interprétait de sarcosan ou de nain. J'ai donc profité de l'ignorance en la matière de mes joueurs pour leur faire découvrir ces deux races, notamment les sarcosans Sahis.

L'idéal pour vous serait de n'avoir ni sarcosan, ni nain, pour garder tous les éléments de surprise de ce scénario.

Néanmoins, j'ai rédigé des variantes au scénario, dans l'éventualité où sarcosan ou nain se présenteraient à votre table. (Voir plus bas).



Narration de la partie

Rencontre avec Sharid Elkach

Dans le sud des Kaladrunes, les PJ vont être impliqués dans l'aventure par l'intermédiaire d'un énigmatique personnage : Sharid Elkach. Leur rencontre va à la fois les entraîner au cœur du scénario présent mais en même temps, leur faire découvrir une culture toute particulière : celle des sarcosans.

Voici des options pour faciliter la rencontre avec Sharid Elkach :

- **Assistance martiale.** Sur une des routes de montagnes des Kaladrunes, les PJ viennent en aide à Sharid qui se bat contre des orques.
Cette situation a l'avantage de placer un combat dès le début de la partie et généralement, ça fait toujours plaisir. D'autant plus que le gros de l'aventure est axé sur l'enquête et que les combats seront rares (vous pourrez néanmoins en ajoutez quand vous le souhaitez. Voir : du combat parce qu'on en veut !)
- **Compassion.** Sur une des routes de montagnes des Kaladrunes, les PJ viennent en aide à Sharid qui s'avance vers eux dans un état de faim d'affaiblissement très grand.
Cette situation a l'avantage de faire appel au cœur et à la compassion de vos joueurs. Ce sera particulièrement efficace sur des personnages d'alignement Neutre Bon, ou possédant les voies héroïques Fidèle ou Elu, pour éprouver leur altruisme désintéressé.
- **Rencontre étrange.** Dans un combat de fosse, à la citadelle de Pardrum (voir Support : Intégration à La Couronne de l'Ombre).

Quel que soit l'option choisie, Sharid a une attitude serviable vis-à-vis des PJ. Il sait que le Sorshef l'a mené à eux et les reçoit donc avec la dignité qu'il se doit, quelque soit son propre état de santé à lui.

Néanmoins, de par la culture sarcosan très rigide, ne jouez pas Sharid de manière extravagante envers les PJ. Un des grands intérêts de ce personnage est de garder une part de mystère sur ce qu'il est réellement et sur ce qu'il veut réellement.

Les PJ doivent se dire : « Nous savons Sharid résistant et farouchement opposé à l'Ombre, mais son attitude nous paraît quand même étrange. Ses paroles sont parfois vagues et nous n'y comprenons rien. Néanmoins, nous allons le suivre ».

Sharid valorise les PJ et parle de manière un peu incompréhensible : « Je savais que le Sorshef m'enverrait des personnes capables, dignes de confiance et d'honneur. Les étoiles des Dal nous regardent et les contempler nous guidera sur notre route commune. Allons, ne nous attardons pas ici, de peur que des troupes de l'Ombre nous assaillent ».

Lier Sharid au groupe sera d'autant plus facile si vous avez dans votre groupe :

- **Un sarcosan.** De par son niveau de caste uruush, Sharid a de fortes chances d'avoir droit de commandement sur votre joueur sarcosan. Refuser, c'est perdre tout honneur pour le joueur. Faites-le descendre immédiatement d'un cran dans les niveaux de castes sarcosans.
- **Un nain.** Sharid se rend à une cité naine, dont le nom a été oublié. S'adressant au joueur sarcosan, Sharid lui demande de manière très formelle, le droit de passage, l'hospitalité et la protection de ses montagnes. Ses formulations ressemblent très étroitement à celles que s'adressaient autrefois les nains entre les différents clans, lorsqu'ils traversaient mutuellement leurs territoires. Il s'agit là d'une demande en bonne et due forme, malgré quelques anicroches notoires. Les anciennes formules de politesse employées sont telles que le personnage nain ne peut que s'y soumettre. Refuser, c'est perdre tout honneur pour le joueur et faire resurgir la honte de son clan, vis-à-vis d'un étranger, aux manières pas si étrangères que ça. Faites également ressentir à votre PJ, que la demande ainsi formulée, correspond à une situation exceptionnelle, voire unique. Cela augmentera le mystère sur Sharid et suscitera son intérêt de la part de toute la table.



Arrivée aux portes de la cité naine

La rencontre passée, les PJ s'enfoncent dans les tunnels des Kaladrunes. Comme si Sharid le savait, il s'adresse précisément à l'expert en Survie du groupe pour tous les conduire vers le Nord (ou une autre direction selon ce qui vous arrange).

Bien que l'occasion se prête aisément aux combats dans les tunnels, il est bon que vous n'en fassiez rien. Car sinon, Sharid devrait aussi combattre et vous dévoileriez trop tôt ses capacités. Laissez donc vos joueurs se poser moutles questions sur lui.

Faites donc l'ellipse sur les dédales de tunnels, pour arriver devant les portes d'une cité naine.

Lisez le paragraphe grisé suivant.

De hautes portes massives de fer brut dominent vos êtres. L'une est ornée d'un soleil, tandis que l'autre d'une lune. D'une voix forte, Sharid déclame : « Histoires et hospitalité à ceux qui sortent des entrailles de la terre créées par leurs enfants ». Les portes s'ouvrent presque sans un bruit et aussitôt un contingent de soldats nains vous entoure.

Les portes franchies, Sharid demande au capitaine du contingent : « Je souhaiterais parler à Drok, votre conseiller ». Le nain répond : « Ce n'est plus Drok notre conseiller, mais Piir, un homme de grande valeur, qui ne s'attache pas aux superstitions ! Mais je ne peux refuser ce que vous demandez. Toi là, va t'enquérir de Drok et dis-lui de revenir ici ».

En attendant Drok, vous voyez un embarras visible chez Sharid. Se tournant vers vous, il vous dit : « Je ne peux plus parlementer avec pareil homme, qui est descendu dans l'estime de son clan (un cran de caste, dans l'esprit du sarcosan). Et je nous vois bloqué ici, si personne ne peut parler avec ce beeshi. »

En effet, selon la rigidité des castes sarcosans, Sharid considère que parce que Drok n'est plus conseiller, il n'est plus digne de sa présence. C'est comme si l'uruush qu'est Sharid, s'abaisserait au rang de beeshi qu'est devenu Drok. Ce serait donc un déshonneur pour Sharid que de s'adresser directement à un homme de statut inférieur au sien.

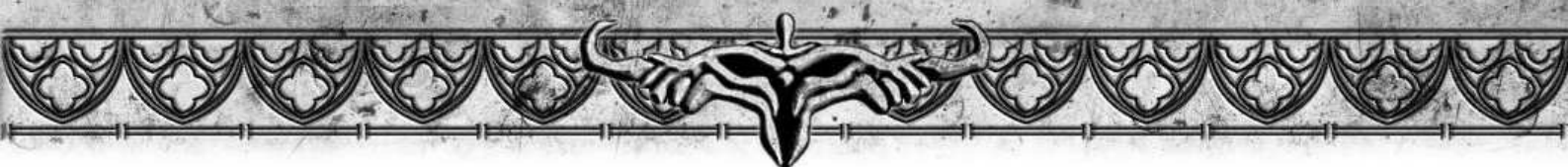
Les formulations de Sharid

On peut se demander comment Sharid, étranger à la cité naine et n'étant pas nain, a réussi en deux phrases à obtenir leur hospitalité.

Tout simplement parce que Sharid est un Sahi et mis dans le secret des armes à feu. De par ce double aspect, Les Sahis de l'Observatoire d'Hagarin lui ont enseigné les « accords des Silex enflammés ».

Par ces accords, des codes d'identifications verbales et des échanges culturels entre nains et sarcosans ont pu naître. Ces aspects ont ensuite été précieusement gardés par les deux races et enseignés aux générations futures.

Même si des personnes étrangères aux accords cités entendent les formulations (comme les PJ), il leur sera impossible de les retenir ou de les répéter. Il s'agit d'un jargon à part entière. (coûte 2 points en tout en langage. Niveau parler uniquement).



Malheureusement, de cette cité, Sharid ne connaissait que le nom de Drok pour lui ouvrir les portes de la cité et ce qu'il était venu chercher. Il ne connaît pas personnellement Drok et est tout autant que les PJ, ignorant des autres habitants de cette cité naine perdue.

Les PJ doivent donc faire office d'intermédiaire. Sharid accepte cette alternative, car c'est le Sorshef qui a amené à lui les PJ.

Laissez vos joueurs jouer la scène d'embarras avec Sharid et l'un d'eux se porter volontaire pour faire office d'intermédiaire. Vu de l'extérieur, la scène pourrait sembler cocasse, car Sharid s'adressera aux PJ pour parler à Drok.

Pendant que l'un des PJ se porte volontaire, les autres auront peut-être des questions pratiques à poser à Sharid.

Quelle est la raison de ta venue ici ?

« Je suis venu chercher la cargaison des nains selon d'anciens accords avec cette cité, les accords des Silex enflammés. Leur fer est d'excellente qualité et mes ancêtres, puissent-ils me voir depuis leurs chevauchées parmi les étoiles, ont négocié avec eux des accords de quasi-exclusivité. Cela fait longtemps que personne d'entre nous n'est revenu dans cette cité. J'espère qu'ils n'auront pas oublié. »

A quoi va servir la cargaison de fer ?

« L'excellente qualité de fer de cette cité naine ne peut être qu'utilisée pour forger de l'équipement de même valeur. Le rajout que nous y mettons ne fait qu'embellir la création. Avec, on peut fabriquer des armures si fines qu'elles sont comme de la soie sur son propre corps. Les armes sont si légères que leurs fluidités dans la main égales celles du galop des cheveux. Mais on peut également s'en servir pour des créations à la fois luxueuses et à caractère de noblesse : comme les portes d'un sessor ou la sculpture d'un cheval ».

Sharid se taira sur la véritable utilisation du fer et aura donc un discours à portée plus générale. Il connaît ses minces chances de persuasions et se garde donc bien de dire un véritable mensonge. Vu l'ignorance des PJ et son discours, Sharid bénéficie d'un avantage certain.

Armes à feu et Temple de l'Etoile du matin

Ce scénario comporte deux éléments importants : la découverte et mise à disposition des armes à feu dans Midnight et l'utilisation du Temple de l'Etoile du matin.

Si vous ne souhaitez pas utiliser l'un ou les deux éléments, il vous est très aisé de les remplacer.

Les armes à feu sont décrites dans la partie « Support » et le fichier français .pdf joint. Le Temple de l'Etoile du matin, à l'intérieur du supplément Star and Shadow.

Remplacer les armes à feu. Sharid est venu chercher dans la cité une cargaison remplie d'objets de métal de qualité et déjà finalisé. Ce sont des canons de carabines, des barilletts, des gâchettes, des détonateurs, des crosses et autres éléments constituant les armes à feu. Selon votre souhait, cette cargaison peut renfermer autre chose : des armures de maître ou de l'équipement en métal de maître.

Remplacer le Temple de l'Etoile du matin. La destination finale de la cargaison de Sharid est le Temple de l'Etoile du matin. Vous pouvez très bien remplacer cette destination par une autre. L'important est de bien conserver à l'esprit que cette destination est très peu connue et renferme un secret très avantageux pour votre campagne. Des liens fréquents de voies de commerce avec des produits de très haute qualité, feront parfaitement l'affaire pour s'adapter à ce scénario.

Rappel : Le Temple de l'Etoile du matin a la particularité de posséder dans ses niveaux inférieurs un nexus. Ce nexus est baigné des arts divinatoires et est capable de voir l'intégralité des Kaladrunes.

Sharid a, pour toute question relative à sa cargaison et à sa venue, un bonus total en Bluff de +12.

Même si les PJ réussissent leurs tests de Psychologie, ils sauront que Sharid n'a dit que des demi-vérités. Sharid n'ayant pas menti, il est impossible aux PJ de savoir sur quoi réellement, il a menti.

Quelle est la destination de la cargaison ?

« Cette cité n'est qu'une étape. Notre route s'achève là où les rayons du matin éclairent les grandes salles d'un magnifique temple. C'est à un arc d'ici, au nord-est de cette cité. »

Comment allons-nous transporter la cargaison ?

« Avant, nous avions des orts domestiqués. J'espère que les nains en ont et que nous pourrions leur en emprunter. Sinon, nous serons obligés de transporter les caisses sur notre dos, étant donné qu'aucun shéol ne nous accompagne. Mais les caisses sont lourdes, car elles renferment du fer ».

Variante avec un PJ sarcosan

Un PJ sarcosan pourrait parler avec Drok s'il est uniquement de caste beeshi. Plus haut dans la caste, la situation serait la même que pour Sharid. Plus bas, ce serait le PJ qui ferait affront de son rang face à quelqu'un de plus haut placé que lui et surtout en présence d'un autre sarcosan plus haut placé que les deux réunis. Le personnage ne se mettra jamais dans une telle situation même si le joueur y pense. La rigidité des castes sarcosans est la clef de voûte de leur culture. Jouez-la telle quelle, cela augmentera l'intérêt de l'interprétation.

Si un PJ joue un sarcosan et commet la bêtise de parler directement à Drok, Sharid ne dira rien mais n'en pensera pas moins. Il s'en servira plus tard contre votre PJ (scénario de votre cru) pour gagner ainsi plus de dignité et donc une meilleure position pour passer à terme, dans la caste supérieure. N'oubliez pas que les sarcosans sont les maîtres des intrigues.

Les accords des Silex enflammés

Il y a 500 ans, quand les sarcosans et les nains mirent leur savoir en commun pour fabriquer les armes à feu, ils signèrent un contrat appelé « les accords des Silex enflammés ».

Ces accords stipulent l'intégralité des clauses, notamment en matière de secret, de transmission et du troc. Ils font également état de certaines formulations (employées par Sharid) à prononcer auprès de ceux mis dans le secret, pour se faire connaître d'eux, sans éveiller les soupçons.

La neutralité du titre de l'accord a été volontairement choisie. Ainsi, il n'éveille pas les soupçons. Sous le couvert d'accords commerciaux se cache en réalité un secret bien plus important qu'un simple contrat de troc.

Il a été fabriqué une feuille de parchemin, couverte d'une rune naine et d'une phrase joliment tournée en colonial. Cette feuille ne subit pas les désastres du temps et des conditions climatiques. Même trempée dans l'eau ou plongée dans un lac de lave, elle resterait intacte. Pour autant, elle a été coupée en deux, sans autre incidence, et chaque race reçut une moitié.

Quand un nain et un sarcosan troquent selon cet accord, il est d'usage que chacun apporte sa moitié de parchemin. L'assemblage fait, le troc et la confiance sont scellés, à l'image du parchemin réunifié. C'est une protection supplémentaire.

A l'origine, il existait un seul parchemin. Mais avec le Dernier Age, des copies parfaites (sans les pouvoirs magiques de préservation éternelles) ont été fabriquées, de peur que le parchemin originel ne tombe dans l'oubli. Ce sont des copies qui sont actuellement utilisées.

Aujourd'hui, nul ne sait où se trouve les deux moitiés originelles, ni dans les mains de qui. L'ennui, c'est que les copies sont autant de possibilités pour l'Ombre de connaître l'existence de ces accords. A moins qu'elle n'ait déjà en sa possession les originaux...



Variante avec un PJ nain

Le PJ nain doit être estomaqué de constater les formulations employées par Sharid. En effet, celui-ci a utilisé d'anciennes formules de politesse naines. Seuls les initiés savent. Le PJ nain a dorénavant une certitude. Sharid est quelqu'un de très important, qui a forcément été reconnu et enseigné par les nains, pour employer les anciennes formulations de salutations et d'hospitalité, en tant qu'étranger de la race naine et des habitants de la cité.

Entretien avec Drok

Lisez le paragraphe grisé suivant.

Un nain chauve, à la barbe proprement taillée et grisonnante plisse des yeux à votre vue. Il est habillé de vêtements fait en peau d'ort, lesquels sont recouverts d'un plastron léger et d'un lourd tablier de cuir. Il porte autour de son cou une chaîne en fer, annelé joliment de laquelle pend une pierre, grosse comme le point. Cette dernière scintille en de multiples petits points gris. Assurément ce minerai est d'excellente qualité et le porter de manière aussi ostentatoire dénote la position élevée de votre interlocuteur.

D'une voix ferme et posée, trahissant le recul des responsabilités, il s'adresse à Sharid : « L'enfant qui traverse la roche a davantage de droiture que le dreté de la pierre ».

Puis, sans plus attendre, il fait un signe au capitaine et le contingent de nains s'écarte de vous. D'un geste agréable, il vous invite à le suivre. Vous passez sous des ponts fracassés, devant des maisons en ruine faites de pierre et diverses sculptures comme des statues ou des fontaines, gisant brisées sur le dur sol de pierre.

Au détour d'un angle, une belle bâtisse massive apparaît. Il semblerait que vous vous y dirigiez, lorsque le nain ouvre une porte d'une jolie maison en pierre. Vous y entrez tous. Une naine âgée vous accueille. D'un geste, elle vous invite à déposer votre équipement dans un coin. D'un sourire, elle vous fait part de prendre place dans des fauteuils rembourrés de coussins. Enfin, elle amène un plateau sur lequel sont posées des choppes de bières fraîches et s'assied aux côtés du nain, en face de vous.

Votre guide nain entame alors la conversation : « Je suis Drok, éminent membre de cette communauté naine et voici ma femme Garia, dit-il en se tournant vers la naine âgée assise à ses côtés. Que puis-je pour vous ? »

Les PJ peuvent alors entamer la conversation avec Drok et répondre à sa question. Ils sont venus ici, guidés par Sharid, afin que ce dernier récupère les marchandises prévues, selon **les accords des Silex enflammés**.

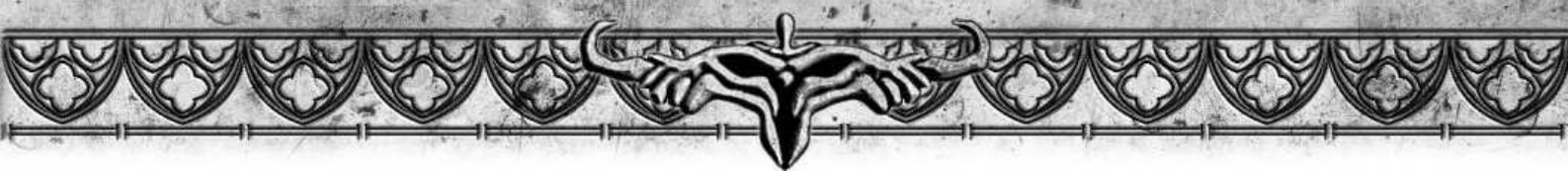
A l'expression « les accords des Silex enflammés », Drok s'étrangle presque tellement la surprise est de taille ! Cela fait 87 ans que personne n'a réclamé ces accords ! Il fait grand honneur aux PJ et comme s'il avait compris, ne s'adresse plus directement à Sharid, mais aux PJ.

Il est fort à parier que les PJ verront Sharid comme quelqu'un de plus haut placé qu'il ne l'est en vérité. Laissez-les donc croire ce qu'ils veulent. Ca fait partie du plaisir du jeu.

Lisez ensuite le paragraphe grisé suivant.

Je ne suis malheureusement plus en mesure de satisfaire la demande de Sharid. Mais fort heureusement, un événement survenu hier peut changer cela.

Jarvec, un mineur, était en train de vérifier la stabilité des poutres de notre mine, lorsqu'il retrouva la hachette urutuk de Malkit, commandant d'un Tohle. La hachette était posée à même le sol et à l'endroit même où eut lieu un horrible combat contre une créature, il



y a 10 ans. Tous aujourd'hui se souviennent encore de ce combat car un zhur entier y perdit la vie.

Ce qui est troublant est d'avoir retrouvé la hachette urutuk à l'endroit même du combat. Car lors du compte-rendu, Malkit avait proclamé avoir vu se perdre son arme dans les abîmes du ravin, situé à coté de la bataille. Etrange, n'est-ce pas ?

Je souhaiterais donc que vous enquêtiez pour moi sur cette affaire. Je pense que des éléments nouveaux, sous votre éclairage différent du nôtre, permettront de mettre à jour certaines zones, qui m'ont toujours un peu dérangées dans cette vieille affaire.

Si vous m'apportez des éléments concrets, je pense, grâce à eux, être en mesure de satisfaire la demande de Sharid. Marché conclu ?

Voici des réponses aux questions les plus probables.

Quelle est la bâtisse massive et imposante ?

C'est là où vit notre dor, Torik Durgis. C'est là aussi où se réunit le dormut.

Pourquoi n'êtes-vous plus le conseiller du dorthane ?

Drok est un peu choqué par l'audace, mais il met cela sur vos origines étrangères. Il répondra de manière évasive : « Oh, pas grand-chose. Des histoires de nains sans importance ».

Quelles sont « les zones dérangeantes » dont vous parliez ?

Malkit n'est pas la seule personne qui a réchappé au combat. Deux autres s'en sont sorties également vivantes : Gur, notre deuxième commandant Tohlele et Firsom, notre spécialiste pour piéger les orques.

Gur est un membre du dormut. Si Firsom n'avait pas été là il y a 10 ans, il serait mort. Firsom est un étranger de la cité. Cela fait 15 ans qu'il habite parmi nous. Je dois dire que ses pièges sont tout aussi efficaces que nos hachettes. C'est un compagnon honorable qui œuvre activement à débarrasser nos tunnels de ces pourritures vertes.

Avez-vous la hachette urutuk ?

Bien sûr la voici.

La hachette urutuk est une arme magique +1 de très belle manufacture, sur laquelle est gravée le nom du commandant Tohlele : Malkit.

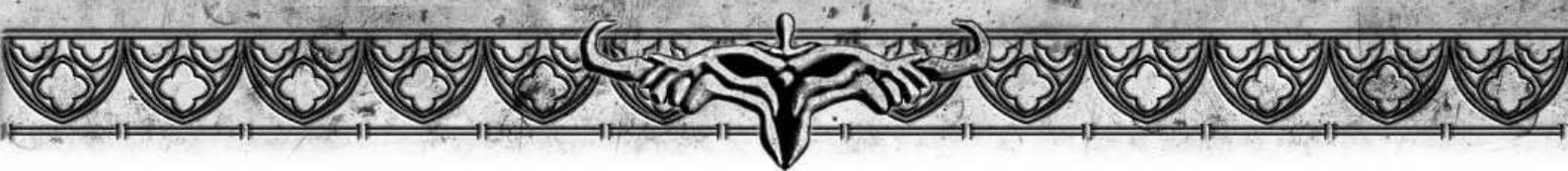
Les questions terminées et le marché conclu, Drok indique aux PJ les adresses de Jarvec, Gur et Firsom. Mais pour l'instant, il les emmène directement à l'intérieur de la grande bâtisse massive. Là, il demande audience auprès du dorthane. Rapidement, il dit aux PJ : « Restez derrière moi et laissez-moi parler ». Un serviteur vient et les invite à rencontrer le dor Torik Durgis.

Première audience devant Torik

Lisez le paragraphe grisé suivant.

Vous entrez dans une grande salle carrée, aux ornements des plus décoratives. Cette salle en impose par son élégante sobriété mais aussi par l'atmosphère qui y règne. Des décisions importantes se prennent ici. En face de vous, siégeant dans un trône de pierre, se tient un nain dans une belle armure. A ses côtés un homme chauve, fortement bâti et silencieux. Le serviteur présente le nain, comme le dorthane Torik Durgis. Il indique le rôle de l'homme chauve, Piir Drosingale, comme son conseiller. A ces mots, vous avez cru constater que Drok fit aussitôt un effort pour ne pas se raidir. Puis, le serviteur se retire.





Sans plus attendre, Drok se présente devant Torik et entame sa requête.

« Honorable dorthane, je viens vous faire part d'une demande à laquelle répond la vérité des âges anciens. Comme nous le savons, il y a 10 ans une horrible créature de la terre s'en est prise à un zhur entier. Seuls trois en réchappèrent. Comme nous le savons également, Malkit nous avait dit avoir perdu son arme durant ce combat.

Or, celle-ci a été retrouvée à l'endroit même du combat. La voici. Je souhaite donc que l'affaire soit rouverte afin d'apporter un éclairage nouveau ».

Torik se renfroge. Manifestement, il n'aime pas cette demande. Vous ignorant superbement, il durcit sévèrement son ton en répondant à Drok. « Le compte-rendu eut lieu comme il se devait. Le dormut s'en était occupé. Je ne vois pas pourquoi, nous rouvririons cette affaire. Elle nous a laissé beaucoup de blessures et pour 10 d'entre nous, des blessures mortelles ».

Hochant la tête, Drok reprend. « Je ne souhaite que panser les plaies et prévenir les futures en tant que membre soucieux de ma cité. Je pense que dans sa grande sagesse, le dormut a vu juste. J'essaie simplement de donner des moyens nouveaux sur des éléments nouveaux, comme l'est la réapparition de cette hachette urutuk ». De la tête, Torik fait signe à l'homme chauve d'aller lui chercher l'arme. L'homme se lève. Arrivé devant Drok, il se penche pour prendre l'arme. Drok la lui tend, alors que l'homme va pour s'en saisir. Il vous a semblé que durant un léger instant, que l'arme eu du mal à se défaire des doigts de Drok. Sans doute, l'âge du vieux nain et la pression d'être devant le dorthane... Néanmoins, cela a permis aux deux personnes de bien se regarder l'une en face de l'autre. Comme lorsqu'on se défie...

L'homme ayant dorénavant la hachette dans ses mains, la dépose dans celles de Torik et se rassied à sa place. Juste à côté de lui. Torik contemple l'arme et de ses lèvres pincées, sort à peine audible : « Malkit... ». Un long silence plane dans cette salle immense.

« Soit », déclare-t-il en brisant le silence. « Et comment vous y prendrez-vous ? »

Drok alors s'efface devant vous et étendant le bras vous présente comme ses enquêteurs. « Ces personnes ont demandé l'hospitalité selon les formules anciennes, honorable dorthane. Leur parole est donc sûre. Venant de l'extérieur, ces personnes sauront utiliser comme il faut leurs talents pour apporter l'éclairage nouveau dont a besoin la réouverture de cette affaire ».

Pour la première fois, Torik vous regarde. Puis, son regard se porte encore pensivement sur l'arme. Enfin, s'adressant à Drok, il tranche dans sa décision. : « Tu as deux jours Drok. Passé ce délai, l'affaire sera close à jamais ! ». « Qu'il en soit fait selon votre désir », répond Drok.

Vous vous retirez de la salle et maintenant à l'extérieur, le compte à rebours commence.

Par quoi ou qui commencez-vous ?

Les PJ sont dorénavant les enquêteurs officiels. A eux de jouer ! Et à vous de les guider dans cette sombre affaire...

Comme il est impossible de savoir comment les PJ vont s'y prendre pour mener l'enquête, j'ai regroupé toutes les informations nécessaires à l'intérieur des PnJ, susceptibles d'être interrogés par les PJ. Vous les trouverez dans un ordre propre à une présentation claire et immédiate. Inutile donc d'essayer l'ordre alphabétique ou d'importance du PnJ.

Pour vous y retrouver, voici la liste dans l'ordre de présentation et un bref aperçu des PnJ. Sauf indication contraire, tous les PnJ sont des nains.



Firsom : poseur de pièges et en charge de l'intendance militaire. Le traître voué à l'Ombre. Erénien.

Torik Durgis : le dor de la cité naine.

Aldur : le médecin.

Jarvec : la nain mineur ayant retrouvé la hachette urutuk.

Gur : le malheureux durant le combat, sauvé grâce à Firsom.

Piir Drosingale : Actuel conseiller du dor, barbier de la cité. Dorn.

Virsk : Gestion du régime alimentaire de la cité naine. A développé un troupeau secret d'ort et les a domestiqué. Erénien.

Malkit : le nain couard qui a laissé Firsom et Gur se débrouiller seuls, face au rocailleux. Commandant d'un Tohle.

Grisod : Raciste. Deuxième commandant d'un Tohle.

Elben : Maître forgeron. Peut connaître une des techniques de fabrication naine (Voir Hammer and Shadow).

Sarven : Maître des mines.

Rupod : Mineur nain volant quotidiennement la grosse pierre de minerai pour la donner à Malkit.

Drok : Ancien conseiller du dor. Il demandera aux PJ d'enquêter sur la hachette urutuk retrouvée et réussira à les faire nommer par le dor comme enquêteurs officiels.

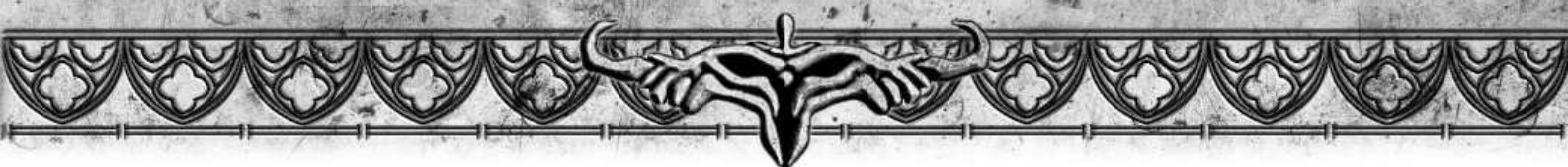
Urtia : Femme de Malkit, anciennement convoitée par Grisod.

Soldats : de bons soldats nains de d'ssous la montagne, quoi !

Enfin, n'oubliez pas la partie « Du combat parce qu'on en veut ! », si vos PJ combattants s'ennuient.

Bonne enquête !





Profil des personnages de la cité

Firsom (le traître)

Emploi : Intendance militaire et pose des pièges..

Siège au dortuit : Non.

Acte héroïque : A sauvé Gur des mains du rocailleux.

Informations :

- Possède un moyen de pression sur Malkit car il sait que ce dernier a fui durant le combat contre le rocailleux.
- A profiter de l'alitement de Gur pour précipiter auprès de Torik, l'acquittement de Malkit. Ainsi, il n'y avait que sa parole et pas celle de Gur.
- Possède l'oreille du dorthane, grâce à son acharnement à poser des pièges et tuer des orques.
- Arrivée il y a 12 ans.
- Age actuel : 40 ans.
- Bien qu'étant du côté de l'Ombre, il a reçu ordre de la part des légats, installés au Temple de l'Etoile du matin, de tuer, si nécessaire, les armées de l'Ombre, pour donner le change. En effet, le fer d'excellente qualité et en très grande quantité représentent un trésor suffisamment important aux yeux des légats pour entamer ces vils moyens.
- Il a y 9 ans, c'est-à-dire un an après que Malkit ait commencé de donner la grosse pierre hebdomadaire au rocailleux, Firsom a réussi à passer le pacte avec la créature. Comme elle était bien appâtée par la gourmandise d'un fer d'excellente qualité, elle ne put lui dire non.
- **Le pacte avec le rocailleux :** Tous les soirs, par l'intermédiaire de Malkit, le rocailleux est nourri d'une grosse pierre de l'excellent fer des mines de la cité. En échange, le rocailleux a pour mission de trouver des salles secrètes. Le bois n'étant pas agréable par nature au rocailleux, qui préfère les pierres, les nains ont compris depuis longtemps, qu'il était un repoussoir naturel contre ces créatures. C'est donc dans ces caisses que se trouvent une grosse partie du fer de la mine.
- 9 ans pourraient sembler long mais Firsom est patient. Il sait qu'avec une telle créature ne comptant pas les années, mieux vaut investir sur le long terme. Pour un rocailleux, 9 ans est comme 9 jours pour un humain.
- Comme Firsom doit garder le rocailleux en vie pour mener à bien sa mission de trouver les salles secrètes, il a indiqué au rocailleux les chemins à ne pas emprunter pour éviter les pièges que Firsom pose. Il lui a demandé de ne plus s'acharner à vouloir détruire les nains. Car le rocailleux mort, Firsom serait bien dans une impasse pour trouver les salles secrètes et tout son travail depuis 10 ans serait anéanti. Les légats du Temple de l'Etoile du matin ne seraient pas contents...



Torik Durgis

Emploi : Dorthane Durgis.

Siège au dortuit : Oui.

Acte héroïque : Depuis 2 siècles au poste de dorthane, la cité tient bon et n'a pas oublié les accords des Silex enflammés.

Informations :

- A toute confiance en Firsom. C'est un homme de valeur qui a défendu le clan avec honneur et vigueur ! Ses pièges ont tué des centaines d'orques !
- Piir est devenu son conseiller, il y a 5 ans.
- Depuis 5 ans, Torik a une petite pression de la cité naine et de quelques-uns au dortuit pour remplacer Piir par un nain. Plus personne ne veut de Drok après sa « trahison ». Secrètement Torik espère que la vérité sera dévoilée et qu'elle lui donnera un prétexte en or (ou mithril !) pour évincer Piir.

Aldur

Emploi : Médecin de la cité.

Acte héroïque : A sauvé Torik d'une embuscade orque.

Siège au dortuit : Non.

Informations :

- Les blessures étaient vraiment graves sur Gur et il a déliré pendant trois jours entiers.
- Les blessures sont dues à l'étreinte des griffes d'un rocailleux.
- Le rocailleux est la pire des menaces car il peut surgir de n'importe où. « **La pierre n'est pas un obstacle pour lui** ». (Bien dire cette phrase pour contraster avec le bois, recouvrant les salles secrètes qui enferment les cargaisons en fer pour les Sahis).
- « **Avant, le rocailleux était beaucoup plus agressif. Ses attaques étaient beaucoup plus fréquentes. De mémoire, ça fait de longues années que l'intensité de ces attaques ont diminuées. Il faut croire que pour lui aussi, l'âge commence à le peser.** » (En fait, il s'agit surtout de l'accord passé avec Firsom. Plus le rocailleux attaque les nains, plus il a de chance de se faire tuer. Or, Firsom en a besoin pour qu'il lui trouve les salles secrètes et lui a demandé de calmer ses ardeurs ailleurs).

Jarvec

Emploi : Mineur.

Siège au dortuit : Non.

Acte héroïque : Aucun.

Informations :

- Il y a une semaine, en vérifiant la stabilité des galeries, Jarvec s'est retrouvé sur la scène de la bataille d'il y a 10 ans. Il y a retrouvé la hachette de Malkit. Or, Malkit, pour cacher sa couardise devant le rocailleux, avait déclaré que sa hachette lui avait été arrachée des mains par la créature et que son arme était tombée dans le profond ravin, à côté de la scène de bataille.
- Jarvec a remis l'arme à l'ancien conseiller Drok, car il l'appréciait beaucoup et Piir n'est pas un nain. Grâce à cet élément nouveau, Drok a de quoi rouvrir une enquête.



Gur

Emploi : Soldat d'un zhur.

Siège au dormut : Oui.

Acte héroïque : A sauvé Torik d'une embuscade orque

Informations :

- le nain blessé et rappatrié par Firsom
- Pas du clan d'origine. Arrivé il y a 150 ans.
- Gur n'a pas pu s'exprimer il y a 10 ans lors du compte-rendu car il était alité. Le dormut (en fait Torik usant de sa position de dor) ayant classée l'affaire (sous les « conseils » de Firsom) avant que Gur n'ait recouvré la santé. Son témoignage sera précieux lors de la fin de l'enquête pour mettre à jour la couardise de Malkit et lui faire avouer son trafic de pierre entre Rupod et Firsom. Car Gur en bon nain qu'il est, s'est rangé de l'avis de son dormut et n'a donc pu rien dire de ce qu'il savait.
- A eu la vie sauve grâce à Firsom. Il lui en est redevable.
- S'est toujours étonné à la fois de la rapidité avec laquelle le dormut rendit sa décision et aussi de l'acquittement de Malkit. « **Le dormut aurait attendu ne serait-ce que trois jours de plus et j'aurais pu donner ma version des faits** ».
- Se souvient du temps où les Sahis commerçaient avec la cité. En aparté, il dira à Sharid que Sarven sait où se trouve les salles secrètes. « **Si tu es venu faire commerce comme les autres Sahis d'avant, Sarven saura t'écouter et t'aider** ».
- Il était allongé quand Malkit et Torik se sont entretenus. Mais il était dans une pièce et les deux autres dans une autre. Il n'a rien entendu et il pense que même s'il avait été dans la même pièce ça aurait fait pareil. Ses blessures étaient vraiment graves et il a peiné pendant plusieurs jours.
- Il y a 10 ans, il sait que si Malkit ne s'était pas enfui, ils auraient pu avoir une chance de tuer définitivement le rocailleux. Car quand Firsom lui porta secours et que Malkit s'enfuit, le rocailleux s'enfonça dans la terre et n'en ressorti pas avant deux semaines. « **Les blessures de cette abominable créature être aussi graves que les nôtres** ».

Virsk

Emploi : Intendance alimentaire.

Siège au dormut : Non.

Acte héroïque : A réussi à mettre en place un système d'alimentation selon les besoins de chacun.

Informations :

- Le clan Durgis est intégré dans le clan Kurgun. Les Kurguns étant réputés chez les nains comme des agriculteurs, Virsk a réussi avec d'autres nains à gérer les besoins en nourriture de chacun. Il connaît les régimes alimentaires de la cité et permet ainsi d'avoir une gestion optimale des ressources en nourriture.
- La cité naine possède à un arc d'ici, un troupeau secret d'orts. En les élevant, les nains en retire, lait, cuir, peau, nourriture animal. Les orts permettent légèrement de se débarrasser de quelques animaux ou bêtes nuisibles. 1 zhur, en plus de ceux de la cité naine, et 10 experts nains, sont en permanence au troupeau.
- Erénien, arrivé il y a 7 ans. 47 ans.



Piir Drosingale

Emploi : Nouveau conseiller de Tohle, barbier de la cité naine.

Acte héroïque : A sauvé Torik d'une embuscade orque.

Siège au dormut : Non.

Informations :

- A dénoncé il y a 5 ans, la vénération du culte du dorogin de Drok à Torik, pour prendre sa place.
- Piir était autrefois un fier dorn de la maison d'Orin supervisant toutes les transactions commerciales avec les nains. A cause de la guerre, il a perdu cette place extrêmement honorable et importante. Il ne l'a jamais apprécié. Dénoncer Drok fut l'occasion pour lui de s'élever à nouveau dans la société.
- Il apprécie beaucoup la compagnie de Malkit car d'une part c'est un nain ayant une place élevée en tant que commandant d'un Tohle et d'autre part, Malkit accepte ses fantaisies créatrices sur la coupe et la taille de barbe.
- Aimerais particulièrement siéger au dormut, mais il sait que Torik s'y opposera, n'étant pas nain.
- Dorn de la maison Orin. Arrivée il y a 15 ans. 55 ans.
- Diplomatie DD20 : « **Malkit est un nain honorable et généreux. C'est lui qui paya il y a 10 ans, la maison que Rupod souhaitait. Même sa femme n'est pas au courant. Mais comme vous êtes des enquêteurs officiels, je suis obligé de vous le dire** ».

Rupod

Emploi : Mineur.

Siège au dormut : Non.

Acte héroïque : Aucun.

Informations :

- Vole chaque jour une grosse pierre contenant de l'excellent fer. Vu le volume, le vol passe inaperçu.
- Donne chaque soir à Malkit la grosse pierre volée dans la journée, contenant l'excellent fer. C'est le paiement de Rupod à Malkit pour la maison troquée, il y a 10 ans.

Malkit

Emploi : Commandant d'un Tohle.

Siège au dormut : Non.

Acte héroïque : A sauvé a de multiples reprises les mineurs des éboulements.

Informations :

- **le nain fuyard.** Quand le rocailleux attaqua, Malkit le combattit. Mais quand il fut seul avec Firsom au contact, il prit peur. Gur était déjà à terre. Tandis que Firsom portait secours à Gur, Malkit prit peur. A tel point qu'il en lâcha son arme et il s'enfuit. De retour à la cité, il prétexta que le rocailleux lui avait arraché son arme, qui tomba dans le profond ravin, à côté de la scène de bataille. Sa couardise était ainsi cachée. Car normalement, il aurait du rester jusqu'à la mort contre le rocailleux, d'autant plus que ce jour-là, les nains avaient enfin eu une chance de le tuer.
- Avec le temps, Malkit s'est rendu compte de l'évidence : Firsom l'a exprès « acquitté » devant le dormut pour le soumettre à lui. Il le sait mais trop tard... il est pris au piège. Son honneur de nain est trop important pour lui que d'avouer sa faute et de se libérer de Firsom. Et ce dernier le sait...
- Tous les soirs, il doit apporter une grosse pierre de fer à un endroit précis, toujours changeant, mais toujours près de la cité.
- Il soupçonne Firsom de certaines choses bizarres sans savoir lesquelles. De plus, étant couard, il a bien trop peur de Firsom, pour révéler cette information à qui que ce soit.
- Est très proche de Piir. Il n'hésite pas à lui laisser tailler sa barbe de manière originale. Mais il n'a rien dit à Piir. (Idée PJ : Déguisement pour se faire passer pour Piir et avoir des aveux de Malkit, laissés à votre appréciation).
- Sans s'en rendre compte, Malkit a écouté il y a 10 ans certains conseils de Firsom. Il a utilisé sa position de commandant d'un Tohle et donné une très belle arme à un propriétaire d'une très belle maison pour que Rupod, un mineur, puisse y habiter. En effet, il savait que Rupod convoitait cette maison et n'avait pas les moyens de la posséder.
- Rupod, pour rembourser la dette énorme envers Malkit, doit verser pendant 50 ans une grosse pierre de l'excellent fer à Malkit. Bien sûr, à chaque fois, cette grosse pierre « tombe d'elle-même » du wagon de mine et peut donc être ramassée. Le prix est honnête bien que très long à rembourser.
- La grosse pierre est ensuite donnée de Malkit à Firsom, pour l'achat du silence de Firsom. Elle passe ensuite de Firsom au rocailleux, pour que ce dernier traverse la pierre et trouve les salles secrètes.



Grisod

Emploi : Commandant d'un Tohle.

Siège au dormut : Non.

Actes héroïques : Combat les orques depuis toujours.

Informations :

- Raciste. Mais se range de l'avis de son dorthane. Sous le coup d'une bonne bière, il peut être amené à dire ce qu'il pense vraiment.
- Se doute de quelque chose à propos de Malkit. Mais parce que Grisod est raciste, les PJ peuvent passer à côté de l'indice qu'il leur donne : « **La tâche de Firsom aurait du être confiée à un nain, pas à un étranger. On ne peut pas leur faire confiance. Y' n'sont pas d'ici et ça veut s'mêler de nos affaires. Quand Firsom a ramené Malkit, il s'est longtemps entretenu avec Torik. J'n'sais pas c'qu'y s'sont racontés. Mais les paroles d'un étranger, 'faut pas les écouter. 'Sont pas d'ici j'vous dis ! C'est tout.** »
- Il est obligé de se ranger de l'avis de son dorthane sur la nomination de Piir au poste de conseiller. Mais Piir n'est pas un nain et de fait, il préfère sans commune mesure, l'ancien conseiller Drok. Il soutiendra donc Drok dans son entreprise de nommer un nouveau groupe d'enquêteurs, bien qu'il condamne Drok d'avoir vénérer le dorogin. « **J'espère bien qu'il ait arrêté ces stupidités !** »
- A une vieille histoire de jalousie avec Malkit. Il n'a pas oublié le jour où Malkit s'est marié avec Urtia. Grisod avait des vues sur Urtia mais pas l'inverse. Quand Grisod fut nommé commandant d'un Tohle, il pensait demander la main d'Urtia, mais elle l'avait déjà donnée à Malkit. C'était il y a 127 ans.



Racisme

Midnight est un univers où la guerre a entraîné l'exclusion entre toutes les races. Toutes sont donc soupçonneuses vis-à-vis d'une autre rien que par l'apparence. Une phrase du style « Il (elle) n'est pas comme nous » résumera bien le racisme et la fermeture de l'autre. Il ne s'agit pas ici d'éradiquer le racisme dans Midnight (quête impossible tant que l'Ombre est là) ou de faire un amalgame avec notre monde actuel, mais de prendre appui sur le contexte de guerre de Midnight, pour donner aux joueurs une interprétation difficile, tant le racisme est ancré chez les PnJ. A fortiori chez les nains qui ne connaissent que la guerre, contrairement aux elfes, qui eux connaissent le repos et l'exode de réfugiés dans Erethor.

Elben

Emploi : Maître forgeron.

Siège au dortuit : Oui.

Acte héroïque : A réussi à équiper tous les nains en équipement de maître.

Informations :

- Est pour la nomination du nouveau groupe d'enquêteurs par Drok car Piir n'est pas un nain.
- A en haute estime Drok car il l'a fortement encouragé à fabriquer tout l'équipement de la cité. Grâce à cela, tous les nains (mineurs compris) portent un équipement de maître. Sans cela, la cité serait en ruines actuellement.
- Est au courant pour l'histoire de jalousie de Grisod sur Malkit.



Sarven

Emploi : Maître des mines.

Siège au dortuit : Oui.

Acte héroïque : A reforgé en une semaine les portes fracassées de la cité, tandis que les soldats bloquaient l'invasion orque.

Informations :

- Il connaît les salles secrètes où est entreposé le fer d'excellente qualité pour les Sahis.
- Il commerçait auparavant avec les Sahis du Temple de l'Etoile du matin.
- Ne souhaite pas la nomination du nouveau groupe d'enquêteurs par Drok. Non parce qu'il est pour Piir, loin de là, mais parce que Drok souhaitait récupérer le fer pour en faire des armes et armures, au lieu de les conserver comme potentiel monnaie d'échange. Il sera donc légèrement fermé dans son discours vis-à-vis des PJ, car ils sont envoyés par Drok. Sarven soupçonnant (à tort) que Drok se sert des PJ et de la réouverture d'une vieille affaire pour que Drok récupère son fer.
- Quand il reçoit les PJ, ceux-ci peuvent remarquer parmi les instruments de fer, des outils de menuisier. D'ailleurs, certains copeaux de bois ont été négligemment balayés de dessous le tapis. Nul doute qu'il cherchait à le dissimuler et qu'il a été dérangé en plein travail par les PJ. **Observation : DD18.**
- Le bois permet de fabriquer les caisses contenant le fer pour les Sahis et des autres réserves. Seuls quelques nains de l'entourage de Sarven sont au courant des salles secrètes.



Drok

Emploi : Actuellement aucun. Ancien conseiller du dorthane Torik.

Siège au dortoir : Non.

Acte héroïque : Au-delà d'actes ce sont surtout les décisions capitales et bénéfiques qu'il a pris.

Informations :

- Ancien conseiller. Evincé de sa place par Piir, il y a 5 ans. Drok fut pris sur le fait par Piir de demander la faveur du dorthane pour tuer le rocailleux.
- Il fut évincé de sa place de conseiller, le jour où Torik apprit par Piir, que Drok accordait des offrandes au dorthane. La cité étant petite et assiégée de toutes parts, personne ne veut plus entendre parler de religion depuis longtemps. Les Dieux et les esprits ont abandonnés les nains.
- Continue de faire des offrandes secrètes au dorthane.
- Il veut retrouver les faveurs de son dorthane et tient toujours rancune contre Piir. Il demande aux PJ de rouvrir une enquête vieille de 10 ans.
- Etant encore conseiller à l'époque de l'acquittement de Malkit, il fut troublé par la rapidité avec laquelle Torik donna sa décision. Normalement, il aurait parfaitement put attendre le rétablissement de Gur. Il n'a pas davantage de pistes. Comme il dit « ce sont des histoires de nains ». C'est aussi un moyen pour ne pas avouer aux PJ sa vénération au dorthane.
- A donné l'ordre à Elben de forger tout un équipement complet d'excellente qualité pour tous les soldats et nains de la cité. Ainsi, Sarven devait lui donner le fer d'excellente qualité, au détriment des accords commerciaux, notamment ceux des Silex enflammés. D'où quelques tensions entre ces deux personnes.

Urtia

Emploi : Femme au foyer.

Siège au dortoir : Non.

Acte héroïque : Aucun.

Informations :

- Est la femme de Malkit depuis 127 ans et anciennement convoitée par Grisod.
- Elle sait que Grisod a mal pris le fait qu'elle se marie avec Malkit
- Elle souhaite simplement que cette enquête ne rouvre pas d'anciennes blessures. Elle considère son mari au-delà de tout soupçon.
- **Diplomatie DD20 :** « Mon mari m'a dit un jour avoir rendez-vous avec Rupod. Sur le coup, j'ai trouvé ça normal. Sauf que juste après me l'avoir annoncé, il semblait comme avoir dit quelque chose qu'il ne fallait pas. Il n'y a fait allusion qu'une seule fois. Mais je sais qu'il continue à voir Rupod en secret ».

Soldats

- Tous s'accordent à dire que leurs commandants respectifs sont parmi les plus braves guerriers qu'ils n'ont jamais rencontrés. Tous prennent exemple sur eux et c'est un honneur de les servir.
- Le zhur tué il y a 10 ans par le rocailleux, leur rappelle les mauvais souvenirs. Ils n'y étaient pas, mais scellés par la camaraderie militaire, c'est tout comme. « Malgré d'âpres combats, cette abominable créature vit encore. Comme si les orques ne nous suffisaient déjà pas ! »

Du combat parce qu'on en veut !

Le scénario étant axé sur l'enquête et donc plus vraisemblablement sur les jets de compétences que sur les capacités d'attaque et de défense de tous les personnages, les joueurs interprétant des combattants pourraient se sentir frustrés et s'ennuyer dans cette histoire.

Fort heureusement, l'Ombre à penser à eux et propose tout un échantillon de monstres et de rencontres aléatoires dans les tunnels des Kaladrunes !

Lorsque vous sentez qu'un combat serait le bienvenu, pour faire une pause dans l'enquête, dynamiser le rythme global de la partie ou maintenir l'intérêt du jeu sur vos joueurs combattants, proposez-leur un combat.

Au cours de l'enquête, il vous sera très facile de l'intégrer. Voici quelques exemples de situations qui feront appel à la force physique de vos joueurs plutôt qu'à leurs forces mentales.

Des créatures rôdent ou attaquent pendant que les PJ :

- Discutent avec les soldats nains aux portes de la cité, pour se renseigner sur l'opinion des deux commandants.
- Fouillent le sol où a été retrouvée la hachette urutuk. Le lieu est en dehors de la cité.
- Explorent les tunnels éloignés de la cité pour trouver davantage de traces et d'indices.
- Veulent débarrasser de la cité naine quelques orques, pour être mieux en vue du dorthane ou de tel ou tel PnJ.



Fin de la partie

Accusations, aveux et combat !

L'enquête terminée, les PJ devraient comprendre que Malkit donne à Firsom la pierre, quotidiennement volée par Rupod.

Néanmoins, les PJ devraient posséder encore quelques doutes sur la clarté de la relation entre Malkit et Firsom. Cette légère ignorance les conduira à suivre Malkit, lorsque celui-ci se rendra au rendez-vous, pour donner la pierre à Firsom.

Le temps pressant, les PJ prennent directement en filature Malkit. Ils n'ont pas le temps d'alerter qui que ce soit dans la cité. D'ailleurs, les nains soldats sont trop peu nombreux et occupés à maintenir les orques en dehors de la cité.

Probablement dissimulés dans une des multiples alcôves naturelles des cavernes naines, les PJ assistent à l'échange entre Firsom et Malkit. **Firsom est dans son armure, la rapière sortie, le bouclier au bras et a déjà jeté son sort armure de mage** (rayé dans sa fiche). S'il s'est préparé ainsi, ce n'est pas pour les PJ, mais pour le rocailleux.

Quand Malkit vient le voir, Firsom se tient prêt à l'après. Car lorsqu'il donne ensuite la pierre au rocailleux, il ne voudrait pas que la créature en profite pour le dévorer. En 10 ans, il y eut déjà maintes tentatives. La nature mauvaise est imprévisible et Firsom le sait, lui qui a été formé par un légat.

Il y a de fortes chances que vos PJ interviennent durant l'échange entre Firsom et Malkit. Ils accuseront alors peut-être Firsom, d'être le cerveau de toute cette sombre histoire, probablement doublé d'un traître voué à l'Ombre (oh ! le vil !).

Ces graves accusations sont d'emblée reniées par Firsom, n'hésitant pas à accuser Malkit, comme véritable cerveau.

Inspirez-vous du paragraphe grisé suivant

"Il voulait se débarrasser de Grisod, dénonce Firsom. Il n'a jamais apprécié que celui-ci ait encore le béguin pour sa femme Urtia ! Je lui ai permis de conserver sa place de

Scènes de fin (combat)

En finir. En larmes, Malkit avoue tout dans ses sanglots. A la fin, Firsom fait pâle figure et jette à la face du pauvre nain : "J'aurai peut-être du te tuer plus tôt, tu es trop fragile. Mais ne t'inquiète pas, tu reposeras bientôt sur ta précieuse roche, toi et tes nouveaux petits camarades". Initiative !

Le rocailleux avec Firsom. Dans un fracas d'éboulis et de fissures de roches, le rocailleux se joint à Firsom ! Car si Firsom meurt, adieu la gourmandise quotidienne en fer. Le combat qui s'ensuivra n'en sera alors que plus intense car : tous les éléments de l'histoire sont réunis, en cumulant l'option "En finir" vous terminer le scénario en une seule fois et enfin, Firsom pourra placer ses attaques sournoises en prenant appui sur le rocailleux.

Tactique de combat. Pour rappel, Firsom a une haute classe d'armure à 21, deux attaques par round et aura très probablement l'initiative au premier round (donc application de l'attaque sournoise) ! Pour des joueurs de niveau 8-10, c'est élevé. D'autant plus que Firsom peut utiliser le don Expertise du combat et augmenter sa défense jusqu'à 26 ! Sa puissance à lui seul peut suffire à mettre en échec vos joueurs et à les faire tomber dans le coma... ou pire. Sa seule faiblesse reste son JS Vol à +3.

Pour ce combat, ayez donc bien à l'esprit la puissance de vos joueurs. Car si vous faites intervenir le rocailleux en même temps, vous envoyez vos joueurs tout droit vers la mort.

Faire intervenir des PnJ, comme Sharid ou un zhur patrouillant diminuera l'intensité du combat et les PJ auront cette impression (vraie) d'être relégués au second plan.

La fuite à travers les tunnels semble difficile. Firsom connaît mieux les tunnels environnants que vos PJ et il se déplace à 8 cases. Parfois, il est bon de rappeler aux joueurs qu'ils peuvent trouver plus fort qu'eux.

Car quand l'Ombre décide de trouver des salles secrètes naines, remplies de métal de très haute qualité, elle y met les moyens ! Quiconque essaiera de l'arrêter en subira les conséquences...

commandant d'un Tohlelek pour que sa fuite ne soit pas connue de son épouse et qu'elle ne se tourne vers l'autre commandant Tohlelek. Mon seul regret est d'avoir menti au dormut qui s'occupe si bien de moi. Car voyez-vous, je suis un sentimental !".

Malkit rétorquera :

- Assez Firsom ! Voilà trop longtemps que nous t'acceptons chez nous ! Depuis 10 ans tu m'obliges à me taire. Mais maintenant ça suffit ! Ils (les PJ) ont raison. C'est toi le cerveau de toute cette histoire.

- Moi ?, reprend Firsom surpris. Eh bé, on peut dire que tu joues sacrément bien la comédie. Tu me dois l'honneur sauf et c'est d'accusations assassines que tu remercies ? Ma mère m'avait bien dit de me méfier des nains. Tous des gredins sans honneur. Prêts à tout pour se cacher derrière une dignité oubliée !

Le coup porte et fait des ravages bien plus grand qu'une vardatch dans le cœur de Malkit. Celui-ci s'effondre à terre et pleure toutes les larmes de son corps.

Que faites-vous ?

Pour la suite (et fin ?) du scénario, voir les encadrés ci-contre. Vous y trouverez différents angles d'approches pour finir ou prolonger ce scénario.

S'il y a combat, l'attitude de Malkit sera pleutre (Ca donne aussi une preuve supplémentaire aux joueurs de sa couardise). Malkit est complètement dépassé par les événements. Il ne sait pas s'il doit aider les PJ (pour racheter sa faute) ou aider Firsom (pour que sa honte ne se sache jamais). Il se terrera donc dans un coin attendant que ça se passe. Il n'en sortira qu'avec forte insistance de la part des PJ, s'ils ont survécu...

Scènes de fin (continuer)

Prolonger par plaisir. Firsom n'a qu'un seul but. Instiller le doute chez vos PJ durant la joute verbale avec Malkit. Il fera donc tout pour que les PJ croient Firsom ou à défaut, ne puissent véritablement l'accuser. Au pire, il acceptera de passer quelques semaines dans un cachot nain pour payer son mensonge d'il y a 10 ans. Des zones mystérieuses sur cette vieille affaire resteront probablement à jamais obscures. Une fois Firsom et Malkit libérés, ce dernier succombera bizarrement dans « un mortel accident »... Et c'est reparti pour une enquête, en incluant cette fois-ci la tribu des orques du coin. Car pour rattrapper une seconde fois encore aux PJ, le traître Firsom va avoir besoin de gros appuis... et de gros bras !

Le rocailleux égoïste. Kruiskre "sent" sa gourmandise quotidienne. A l'approche du combat avec les PJ, sa nature mauvaise "oubliera" l'accord contraignant, passé avec Firsom. Prenant part au combat, il s'assurera que Firsom meurt (plus d'accord à honorer) et qu'un PJ aussi pour qu'il puisse le manger. Mais Kruiskre se battra pour lui-même. Vous aurez donc trois factions à gérer : Les PJ, Firsom et Kruiskre.

Le pire qui puisse arriver. Vos PJ laissent en vie Firsom, croient que Malkit est véritablement le cerveau, le condamnent devant le dormut, ne tuent pas le rocailleux et s'en vont de la cité naine, pressés par leur mission commune avec Sharid. A vous par la suite de gérer les difficultés de la continuité des accords des Silex enflammés, face à la vengeance de Malkit sur les PJ. Malkit ayant été victime d'une grave erreur judiciaire. Firsom, encore en vie, connaîtrait dorénavant l'emplacement des salles secrètes... Piir, proche de Malkit, et Sarven, serviraient alors d'accroche aux PJ pour votre scénario.

Note de l'auteur : Personnellement, je pourrai continuer à écrire l'amusante discussion de ping-pong, mais c'est un scénario que j'écris, pas un roman. J'ai en plus à préparer 3 jours de suite de scénario dans 4 semaines pour mes joueurs et ils vont me lyncher en place publique si je les bâcle ! Je m'arrête donc là dans l'écriture de ces 40 pages, qui à l'origine étaient pour moi une partie parfaitement ordonnée et lisible, avec mes notes d'une page au crayon à papier...



Seconde audience devant Torik

Une fois la vérité mise à jour, une grande assemblée aura lieu dès le lendemain. Ce laps de temps permettra de se remettre des blessures et de préparer l'entrevue.

Dans la grande bâtisse massive, Torik et son dormut reçoivent Sharid et les PJ de manière plus solennelle que le premier jour. L'affaire est d'importance et des décisions concernant l'ensemble de la communauté vont être rendues.

Torik et le dormut connaissent déjà toute la vérité. Car, si ce n'est déjà fait, Rupod et Malkit, devant tant d'événements, ont avoués leurs fautes. Les PJ sont amenés à raconter leur version.

Ce sera aussi l'occasion pour vous de tester l'honnêteté de vos joueurs, en fonction de leur personnage. A la fin, le dormut rendra ses décisions.

Nomination de Drok

Devant l'incapacité de Piir, Torik joue les outrés et renvoie son conseiller à ses affaires de tailleur de barbe.

Il accepte de pardonner à Drok et de le renommer son conseiller, si Drok jure de ne plus faire offrande au dorogin. Drok grimace mais accepte.

Idée scénario : En vérité, Drok continuera à adorer le dorogin. Ayant été aidé par lui par le passé, il est intimement convaincu qu'il représente une force supplémentaire pour combattre les orques. Il fera donc toujours offrande au dorogin mais avec plus de discrétion qu'avant. Car il sait que si la cité l'apprend, les conséquences pour lui seront très lourdes. Il sera banni de sa propre cité avec interdiction de revenir sous peine de mort. Mais ceci est un autre scénario de votre cru...

L'honneur entaché de deux nains

Rupod, le nain voleur et Malkit, le nain fuyard, baissent énormément dans l'estime de la cité. Ils devront faire un acte pour se racheter. En attendant, Rupod n'est plus mineur et Malkit n'est plus commandant d'un Tohle. Celui qui remplacera Malkit sera le capitaine du zhur, que les PJ ont croisé au début de l'aventure.

Idée scénario : Comme les PJ sont devenus des agents de confiance, ils peuvent être mandés par le dorthane pour surveiller Rupod et Malkit, afin que ces derniers s'acquittent de leurs actes. A vous de voir quel sera l'acte et dans quelles circonstances il aura lieu.

La gloire d'un nain

C'est finalement une chance pour Jarvec et la cité, que d'avoir retrouver la hachette urutuk de Malkit. L'enquête permet de mettre à jour l'œuvre d'infiltration et de renseignements de Firsom. Qui sait ce qu'il serait advenu dans le futur si personne n'en avait rien su ... Jarvec est nommé bras droit de Sarven.

Idée scénario : Que ce soit vrai ou pas (à vous de voir), Drok pourrait profiter de cette « chance » pour revendiquer le droit de l'adoration du dorogin. En effet, Drok proclame que c'est le dorogin qui a guidé les pas de Jarvec vers la hachette urutuk et non le hasard. La vérité de l'affaire ayant été mise à jour par une intervention extérieure (les PJ), il serait donc temps de réfléchir à l'apport de nouvelles forces, comme le dorogin. Les nains de la cité seront alors partagés entre leurs vieilles traditions et un fait inévitable qu'était la résolution de l'affaire par les PJ.



Se prémunir des étrangers

A l'avenir, la cité toute entière sécurisera son accès aux étrangers. C'est pourquoi, pour Sharid et les PJ, Torik leur confiera une formulation de politesse. Ce sera comme un mot de passe, connu des gardes de l'entrée et du dormut. Il sera alors facile à Sharid et aux PJ de se faire connaître auprès de ces nains et de réclamer l'hospitalité de leur cité.

Idée scénario : Il n'y avait pas un mais deux traîtres dans la cité ! Firsom était là pour contrôler le rocailleux et savoir où se trouvaient les salles secrètes. Mais c'est un autre qui était chargé de faire la liaison entre les orques et les légats du Temple de l'Etoile du matin. Firsom mort, voilà une perspective alléchante pour acquérir encore plus de gloire auprès de l'Ombre. Pourquoi ce deuxième traître ne serait pas Virsk ? Les légats du Temple de l'Etoile du matin s'impatientent. Ils ont envoyé un second agent pour enfin trouver les salles secrètes. Virsk, par son activité d'agriculteur, se rend assez souvent à l'extérieur de la cité. Il lui est facile de transmettre ses messages et de s'absenter parfois des arcs entiers pour aller chercher nourriture ou s'occuper du troupeau d'ort. D'ailleurs comment croyez-vous que le troupeau est encore secret ? Parce que l'Ombre a reçu l'ordre de ne pas s'aventurer par là, pardi ! Par l'alimentation, Virsk pourrait empoisonner toute la cité et la transformer en base arrière orque. Virsk se projette très bien administrateur d'une telle cité...

Récompense envers Sharid et les PJ

Enfin, le moment tant attendu par les PJ arrive ! Leurs récompenses ! Outre celles décrites ci-dessous, c'est aussi l'occasion pour vous d'ajouter les vôtres.

- **L'hospitalité**, pour Sharid et les PJ. La formule de politesse codée sera : « Enfants de la terre, souvenez-vous qu'étranger n'est pas hostilité mais amitié ». Les nains, connaissant cette formule, répondront par : « Gloire aux étrangers préservant la race naine ! ».
- **Deux orts**, pour permettre à Sharid de transporter sur chacun, une caisse de sa secrète et précieuse cargaison.
- **Un guide**, pour sortir des tunnels de la cité et retrouver une route praticable avec des orts.
- **Des conseils**, pour maintenir sous son autorité les orts (Partez du principe que la méchanceté des orts les place d'emblée au niveau Inamical (voir la compétence Diplomatie). Les conseils donneront un bonus de circonstance de +2 en Empathie sauvage ou Connaissances (nature) avec les orts.

Départ pour le Temple de l'Etoile du matin

Sharid a une mission. Il est d'accord pour passer une ou deux journées supplémentaires dans la cité naine par politesse, mais pas plus. Sa route et celle des PJ ne s'arrête pas à cette cité. Le groupe quitte donc la cité et se dirige vers le Temple de l'Etoile du matin. Ni Sharid ni les PJ, ne soupçonnent que légats et orques puissamment armés, les attendent déjà là-bas....

Fín



SUPPORTS

Culture sarcosan

Rappels rapides

Toutes les indications ci-dessous se trouvent dans le livre de base de Midnight aux pages des sarcosans.

Caste et titres sarcosans

Shéol : Caste la plus basse. Criminels, mendiants, étrangers et les non-liés par serment.

Asara : Caste où généralement les PJ débutent. Fermiers, bergers, pêcheurs et éréniens d'ascendance sarcosane.

Beeshi : Marchands, vendeurs de chevaux ou artisans. A partir de cette caste, le personnage a le droit de chevaucher.

Uruush : Prêtres, ceux de noble lignée, qui ont servi pendant longtemps et de manière exceptionnelle un sessar.

Sessar : Caste la plus haute. « Cavalier du serment », dirigeants répondant de leurs actes directement devant le kalif.

Kalif : Titre donné à l'Empereur de tout le royaume sarcosan. Depuis la rébellion du sharif Shezen Kari en 1062 du Deuxième Age, on peut considérer qu'il y a deux kalifs : celui de l'Ancien Empire et celui d'Eredane.

Sharif : Gouverneur d'un territoire donné par le kalif. Il est entouré par ses sessars.

Religion

Dal Hali : l'étoile du soir, qui avant chaque nuit attire le soleil hors du ciel. Elle est souvent invoquée par les gens qui doivent entreprendre une tâche ardue ou survivre dans des circonstances difficiles.

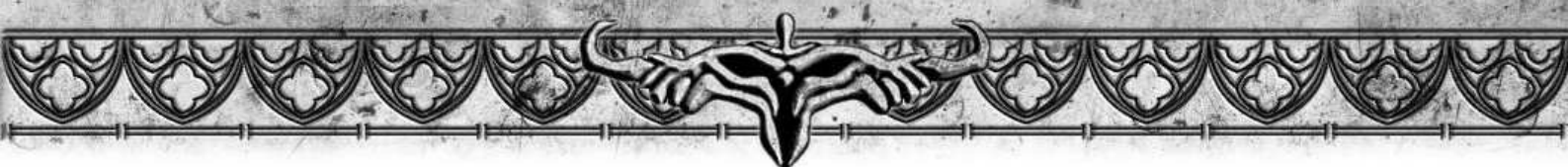
C'est cette divinité-là que priera assez souvent Sharid. Mais les divinités du Sorshef sont dures et ne répondent quasiment pas aux mortels. Sharid le sait et l'accepte comme tout sarcosan.

Calendrier Sarcosan

Midnight se joue durant l'Arc d'Hanud (Octobre/Novembre)

Hélia : Les 34 jours durant lesquelles des divinités bien précises observent l'Eren.

Arc : représente le royaume d'un kalif divin (en l'occurrence Hanud).



Paraboles du Sorshef

Toutes les paraboles suivantes sont de mon invention. Inventez les vôtres avec pour ligne directrice la fierté et le mysticisme. Ca me semble proche de ce que sont les sarcosans.

- 1 - A la moquerie, réponds par le silence,
Au mépris réponds par l'indifférence,
A l'insulte, tue.
(Inspiré de paroles d'un PnJ du jeu Les Cinq Anneaux, Clan du Lion)
- 2 - La fierté s'acquiert comme la compréhension est innée.
- 3 - Tu as été bafoué ? Tu as été renié ? C'est normal, tu es un faible.
- 4 - Nous avons beaucoup à apprendre les uns des autres. Particulièrement vous. (Inspiré de paroles du jeu Les Cinq Anneaux, Clan du Lion)
- 5 - Ne pas connaître son ennemi est dangereux.
Mais si mon ennemi me connaît, il est en danger.
- 6 - Le palefrenier est méritant. Son marteau est l'égal des cedukus.
- 7 - La selle du mérite n'est qu'à celui qui veut l'obtenir.
- 8 - Ma place est celle que les autres possèdent.
- 9 - A travers la nuit, les ombres s'éclairent de lumière. Mais que deviennent-elles alors ?
- 10 - Les sessar chevauchent le ciel, les shéols rampent sur terre.
Les sessars sont au-dessus, parce que les shéols n'en sont pas dignes.
- 11 - Mentir est pardonnable par la noyade. Tricher est excusable par la famine. Tuer des chevaux...
- 12 - L'illusion de la puissance n'est efficace que lorsqu'elle n'est pas.
- 13 - Quel est le plus libre ? Le cheval sauvage ou l'homme l'ayant dressé pour en profiter ?
- 14 - Je suis exceptionnel non parce que je le sais, mais parce que je le suis.
- 15 - Le Sorshef regroupe les braves et les dignes. C'est pourquoi, vous êtes avec moi.
- 16 - L'orgueil est aux shéols. Ils ont montré leur gloire. Ma gloire, c'est de ne pas avoir d'orgueil.
- 17 - Laisse agir l'autre, il s'élèvera plus haut que toi. Ne fais rien, les autres en profiteront.
Reste où tu es, personne ne pourra prendre ta place.
- 18 - Le kalif connaît son peuple. Car d'en haut, il les domine et les contemple.
- 19 - Le forgeron crée son arme. Le cavalier du serment mérite une arme. Mais alors, pour qui est réellement l'arme ?
- 20 - Revendiquer un droit est possible. Recevoir une punition est légitime.
- 21 - Ecoute ceux qui sont au-dessus de toi. Ils te donnent les moyens de les vaincre.
- 22 - Le silence de nos divinités parle de nos bruits à nous.



Armes à feu

Pourquoi des armes à feu ?

Il est dit quelque part dans je ne sais plus trop quel supplément officiel, semi-officiel ou forums de fans, que sarcosans et nains ont échangé leur savoir commun pour aboutir à une technologie regroupant métal et alchimie.

Idée de départ : Les nains apportent de l'excellente matière première brute en fer, tandis que les sarcosans Sahi utilisent leur savoir alchimique pour produire « des bâtons du tonnerre », autrement dit, des armes à feu !

Partant de cette idée, uniquement exploitée officiellement à très petite échelle, dans la classe de prestige du Sahi avec les objets alchimiques, j'ai intégré grâce à ce scénario, les armes à feu dans Midnight. Je souhaitais également donner à mes joueurs, la possibilité future d'interpréter à terme une véritable « gâchette folle » ! Des règles sur les armes à feu existent dans la campagne Living Arcanis (éditée par Paradigm) et je souhaitais les exploiter.

Ce scénario a donc été l'occasion pour moi de les mettre en place, puisque je ne pense pas que je m'investirai autant dans une autre campagne, quand j'aurais fini celle de Midnight.

Je considère également que l'intégration, très restrictive et très restreinte d'accès des armes à feu (voir ci-dessous), reflète très bien l'ancienne culture des sarcosans venus du lointain continent Pellurie. Ils ont apporté avec eux quelque chose de tout à fait différent par rapport au continent Eredane, notamment les chevaux, l'intrigue, le commerce et le Sorshef mais aussi, en l'occurrence, les armes à feu.

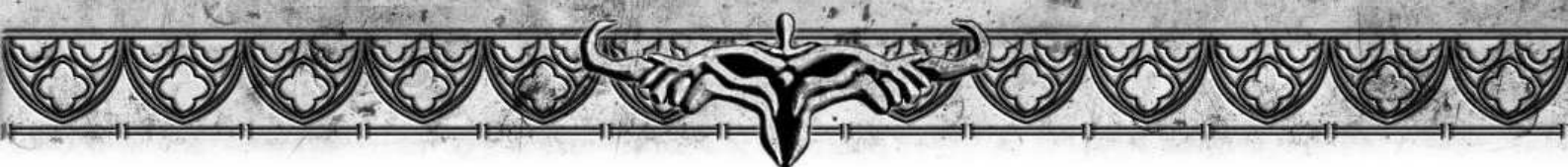
Néanmoins, pour respecter l'univers de Midnight, n'oublions pas quelques critères clefs, notamment :

- Midnight est un univers médiéval-fantastique classique avec épée et magie. Pas de technologie supérieure aux armures, même si l'Ombre a réussi à fabriquer une catapulte (Maugrim, voir [la Colère de l'Ombre](#)).
- Tout savoir est anéanti. Une poignée de personnes triées sur le volet par les anciennes sont au courant d'une telle technologie. Une idée de scénario serait de faire de cette poignée de personnes une secte à part entière, « la secte du tonnerre » ! pour que les PJ découvrent le secret technologique liant nains et sarcosans... à moins que ce ne soit l'Ombre qui s'en empare et en bénéficie !
- Aucun PJ ne devrait être mis dans le secret dès le début de votre campagne ou du présent scénario. Jusqu'à ce que vous en décidiez, cette technologie devrait être réservée aux PnJs. Cette situation vous donne également l'avantage de ne pas intégrer les armes à feu dans votre campagne Midnight.
- C'est un prestige et une distinction de la très haute société que de porter une arme à feu pour nains et sarcosans. Vous pouvez le traduire techniquement par l'acquisition du don Caste supérieure (Voir [Star and Shadow](#)) et un équivalent de ce don chez les nains. Mais la guerre, l'indépendance et le besoin d'hommes a eu tôt fait de se passer de ses conventions sociales.

Qui a le droit de se servir d'armes à feu ?

Selon mes conventions, seuls les sarcosans et les nains peuvent être mis dans le secret et obtenir l'utilisation des armes à feu.

A la lecture des règles dans les .pdf joints, vous constaterez que le coût des armes à feu est élevé. C'est fait exprès. Ce coût reflète justement le noyau dur du secret de cette technologie et en même temps, la rareté de telles armes dans l'univers global de Midnight. Ce n'est pas parce que l'option de jeu existe qu'elle est forcément accessible à tous et en libre service, comme peut l'être l'apprentissage du maniement d'une épée longue.



Par ailleurs et là, le point le plus important de tous, ce n'est pas parce qu'un joueur interprète un sarcosan qu'il sait obligatoirement que les armes à feu existent. Loin de là ! De la même manière, ce n'est pas parce qu'un joueur interprète un nain des Kaladrunes du Sud ayant eu un lien avec les sarcosans mis dans le secret des armes à feu, qu'il le connaît automatiquement à son tour. Les PnJ ont aussi le droit de ne rien divulguer.

Tout personnage (PJ ou PnJ) maniant les armes à feu, d'une part ne le dira pas (Voir la partie « Etre dans le secret » au fichier .pdf joint, 1-Règles armes à feu français), mais d'autre part, aura bien soin de ne les utiliser que dans des circonstances exceptionnelles. Un secret n'est bien gardé que lorsqu'il n'est dévoilé qu'une seule fois, au bon moment.

Règles complètes

Fichiers .pdf joints

Le premier .pdf « 1-Règles armes à feu français », a été traduit par moi-même en français. J'en ai profité également pour mettre en place le contexte des armes à feu et adapter leurs règles, afin que l'ensemble cadre avec l'univers de Midnight.

Le deuxième .pdf « 2-Règles armes à feu anglais », vous présente en anglais la source des règles car je connais les faiblesses de mon niveau d'anglais. Mais ayez à l'esprit que parfois, comme dit ci-dessus, j'ai réellement changé les règles et remanié librement l'appellation de certains dons pour une sonorité plus amusante.

Présentation rapide des classes de prestige

Dans le fichier en français .pdf joint vous trouverez entre autre :

- **Le flingueur-arcanaliste**, celui qui enchante les balles quand il tire !
- **Le pistolero**, le cow-boy du médiéval-fantastique !
- **Le tireur de précision**, il loge la balle là où il le veut et avec un maximum de dégâts !

Etre dans le secret

Tout sarcosan ou nain ne connaît pas automatiquement cette technologie. Seule une poignée d'entre eux savent.

Le mieux est qu'aucun de vos PJ ne sache ce secret dès le début de votre campagne.

Comme les sarcosans sont dans l'Eren méridional, le sud des Kaladrunes et ses environs très proches, deviennent d'emblée la zone géographique la mieux adaptée pour justifier les liens très étroits entre sarcosans et nains.

Voici des zones géographiques qui vous permettront d'avoir une accroche dans vos scénarii pour introduire les armes à feu.

- Observatoire d'Hagarin dans la forêt des Sahis.
- Temple de l'Etoile du matin.
- Bodrun. Seuls des groupuscules de nains savent. Pas toute la cité, ni forcément son dor.
- La cité naine oubliée du présent scénario.
- Un autre lieu secret de votre choix.

Tout personnage mis dans le secret aura des devoirs et des obligations à tenir. Voir les règles dans le fichier .pdf « 1-Règles armes à feu français ».



Fiche et historique des PnJs

Les fiches techniques des trois PnJs les plus importants de cette histoire sont dans les pages suivantes. Vous allez connaître quelles pires souffrances vont s'abattre inexorablement sur vos joueurs !

Par souci de présentation, je n'ai pas tout détaillé, bien que tout soit intégré et déjà calculé.

Par manque de place (et aussi de flemme), l'historique de Firsom est très succinct. Ça vous donne aussi l'occasion de le développer à votre convenance si vous souhaitez transformer ce scénario en une mini-série de 2 à 3 épisodes.

Idee scénario : Bien que Firsom ait été formé par l'Ombre, il possède le don Talent de mage. Cette hérésie pour l'Ombre a été un risque pris par son légat formateur. Celui-ci est d'ailleurs en charge du Temple de l'Etoile du matin. Plus intelligent ou plus fou que les autres, il a pu se rendre-compte à quel point la magie peut être efficace. Sa conclusion est donc aussi de l'éradiquer à terme. En attendant, Firsom peut rendre de grands services pour l'Ombre. Son formateur l'a donc laissé en vie pour profiter de son talent. Mais tôt ou tard, s'il est trop gênant (et il le sera forcément), il donnera l'ordre à son astirax ou à des orques de tuer Firsom.

Firsom le sait et il vit dans la peur, comme tout être lié à l'Ombre. Une peur qui serait peut-être motrice à se débarrasser de son formateur et de jeter un trouble dans l'Ordre de l'Ombre. Mais pour ce faire, il aurait besoin de renforts (les PJ). Il les trahirait ensuite en les dénonçant comme assassins de son légat formateur.

Firsom

Firsom grandit dans les plaines d'Eren du sud. Quand l'Ombre vint dans son village, il était adolescent. L'Ombre l'a ensuite formé dans l'infiltration...

Erénien. Humanoïde de taille M
Champêtre 5 / Roublard 3
DV 5d8+6d6+16. **70 pv.**

Firsom FP 8

Init. : +10. **BAB** : +7. **Lutte** : +9.

Attaque : Rapière (+13 ;
6+1d6+2d4 = 15 points de dégâts)

Attaque à outrance : Rapière
(+13/ +8 ; 6+1d6+2d4 = 15 points
de dégâts)

Attaque sournoise : 2d6 (+8
points de dégâts)

Maître chass. (nain) : +2 dégâts

CA 19 (Dex +5, armure +2; écu
+2). **21 avec armure de mage.**

JS : Ref +10, Vig +7, Vol +3 (+2
c/ froid naturel).

Sens des pièges : (+1 CA et JS Ref
c/ les pièges)

AL : NM. **Carac** : For 8, Dex 20, Con 14, Int 14,
Sag 12, Cha 8. **Vitesse de dépla.** : 12 m (8 cases).

Langues :

- Courant – Erenien.
- Parler – Langue du commerce (synergie érézien), nain et orque.

Dons : Slow learner (Combat ingénieux), Attaque en finesse, **Expertise du combat**, Pistage, Talent de mage (hermétique), Frappe rusée.

Compétences :

- Artisanat (Pièges) +17
- Acrobaties +9
- Bluff +6 (+2 c/ nain)
- Connaissance (géographie) +5
- Connaissance (nature) +7
- Crochetage +11
- Désamorçage / Sabotage +7
- Equilibre +15
- Equitation +16
- Escalade +9
- Fouille +13
- Furtivité +16
- Intimidation +2
- Observation +13 (+2 c/ nain)
- Psychologie +4 (+2 c/ nain)
- Survie +9 (+2 c/ nain)



Particularités de race et classes

- Maniement racial du cedeku.
- +4 en Artisanat (pièges)
- Prompte réaction (Science de l'initiative).
- Foulée rapide (+3m de déplacement).
- Maître chasseur (nain).
- ☐ Frappe du chasseur. double dégâts ou si déjà coup critique augmente de 1 le multiplicateur de critique de l'arme.
- Recherche des pièges (capable de trouver les pièges magiques).
- Esquive totale (Si Firsom réussit un JS Ref pour 1/2 dégât, alors il ne prend aucun dégât).

Talent de mage

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Lumière, Prestidigitation, Résistance et Soins superficiels,
☐ ☐ Armure de mage (+4 CA pendant 8H)

Équipement : Rapière de maître, écu en acier de maître, armure de cuir de maître. Bottes chaudes et vêtements en peau d'ort (+2 c/ froid naturel). ☐ ☐
☐ ☐ Rations de survie. 2 torches. Sac à dos en cuir de boro. Outils de cambrioleur de maître (+2 Crochetage). Outils d'escalade de maître (+2 Escalade). Outils de voleur de maître (+2 Désamorçage / Sabotage)).

Sharid Elkach

Sharid vient des plaines de l'Eren. Fuyant l'invasion de l'Ombre, il cherchait avec un groupe de sarcosans à trouver refuge dans le sud des Kaladrunes.

Au cours de leur voyage, il a naturellement pris la tête du groupe, étant attiré par l'extrême est du sud des Kaladrunes, jouxtant avec le Désert Pâle. Parfois, il regardait le ciel à la recherche d'étoiles, comme si celles-ci l'observaient et attendaient quelque chose de lui. Malheureusement, il ne put les satisfaire. Une attaque de l'Ombre ravagea son groupe et ce n'est que parce qu'il tomba dans un ravin au cours du combat, qu'il dut sa vie sauve. Fuyant à travers les tunnels et descendant les routes enneigées des Kaladrunes, il réussit à atteindre une grande forêt.

Mais était-ce bien une chance et non l'accomplissement de sa destinée ?

Car à l'intérieur, l'attendaient des sarcosans. Ils enseignaient des voies divinatoires et ésotériques. Sharid avait pénétré le territoire de la forêt des Sahis et sera dorénavant lié par un serment au sessar de l'Observatoire d'Hagarin.

Aujourd'hui, il fait partie des membres les plus éminents et des plus renommés de l'Observatoire d'Hagarin. Mis dans le secret des armes à feu, il est en charge de renouveler avec les nains, les accords des Silex enflammés.

Il espère ainsi répondre aux fières étoiles chevauchant le ciel. Il sait que l'appel reçu des années auparavant est encore présent. Grâce à son enseignement, il put savoir quoi l'appelait : le Temple de l'Etoile du matin.

Sa mission est donc double : renouveler les anciens accords des Silex enflammés et s'enquérir de la situation du Temple de l'Etoile du matin.

Par souci de présentation, son équipement a été placé ci-dessous.

Équipement : Carabine Sahi +1 démonté (1 action complexe pour le monter), ceduku +1. Bottes chaudes et vêtements en peau d'ort (+2 c/ froid naturel), □ □ □ □ rations de survies, carte astrologique, la copie de la moitié du parchemin des accords des Silex enflammés, 10 doses de poussières des étoiles, □ □ □ grosses bourses remplies de minerai de fer pur, (peut fabriquer une dague de maître) une pierre à aiguiser, des outils de maître pour fabriquer les pistolets, un sac à dos, deux feuilles avec des paraboles du Sorshef, une grande couverture, un grand drap bleu nuit de très belle qualité pour masquer le pistolet. □ □ □ □ □ □ □ □ □ balles.



Sarcosan des plaines. Caste : Uruush. (D'abord Beeshi par le sang, puis Uruush par le mérite. Oui, j'ai un peu triché mais c'est un PnJ. Il a le droit !)
Acolyte Sahi / Arcanaliste spiritualiste 5 / Sahi 3.
Humanoïde de taille M
DV 1d4+5d6+3d6. **44 pv.**

Initiative : +1. **BAB** : +5. **Lutte** : +4.

Attaque : Ceduku (+7 ; 1d6). (+1 att et dégât à cheval. Pénalité de moitié quant tire à cheval).

Attaque à outrance : Ceduku (+7 ; 1d6). Carabine (+7 ; 4d4+1)

CA 11 (Dex +1)

JS : Ref +3, Vig +5, Vol +12. (+2 c/ froid naturel)

AL : NB. **Carac** : For 8, Dex 13, Con 12, Int 16, Sag 16, Cha 14. **Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases).

Langues :

- Courant – Erenien, colonial, courtisan, nain.
- Parler – Langue du commerce (synergie Colonial), jargon des accords Silex enflammés, orque.
- Patois – Gobelinoïde.
- Lettré – Colonial et courtisan.

Dons : Vigilance (Observation +2) Incantation silencieuse, Magie rituelle, Incantation de sortilèges (Divination), Incantation de sortilèges (Abjuration), Incantation de sortilèges (Transmutation), Maniement d'une arme exotique (carabine), Attaque en finesse.

Compétences :

- Art de la magie +15 (+4 avec chevaux)
- Artisanat (alchimie) +15
- Artisanat (armes à feu) +17
- Connaissances (esprits) +8
- Connaissances (histoire : Dieux Disparus) +10
- Connaissances (mystères) +11
- Connaissances (nature) +7
- Décryptage +17
- Equitation +13 (+4 avec chevaux)
- Observation +5
- Premier secours +5
- Psychologie +10
- Représentation (déclamation) +9 (degré : 7)
- Survie +7

Force des ancêtres

□ bonus de sainteté de +2 sur caractéristique, attaque et JS. Action immédiate (action libre sans être son tour).

Paraboles du Sorshef : +9.

Bonus de +2 en rapport avec les Sarcosans ou le Sorshef

Comme le jet de connaissance du livre de l'arcanaliste hermétique, basée sur mod. Sagesse.

Omen du Sorshef

□ La nuit, possibilité de lancer le sort Augure avec 78% de chances de réponses. Si Sharid n'a pas sa carte astrologique, le pourcentage est réduit de moitié.

Vision nocturne (voit à 12 cases)

Objet alchimique (Secret des Sahi)

- □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ Poussière des plaines (Artisanat (Alchimie) : DD15. Points de valeur : 10/dose).
 - Pour les animaux DD Vol 12 sinon, ils sont secoués.
 - Crée une fumée de 2 cases de rayon.
 - Si l'attaquant n'est pas à 1,5m, la cible a un camouflage.

Histoires du Sorshef

Une action simple pour activer, action de mouvement pour maintenir un nb de rounds = au degré de maîtrise en Représentation (Déclamation) par jour. Nombre d'alliés affectés, dans les 6 cases de rayon, = niv classe de Sahi. Si l'*Histoire du Sorshef* s'arrête, les effets se maintiennent durant 1 round par niv de classe de Sahi.

- Histoires de cœur
 - +1 JS c/ charme et terreur
 - Possibilité aux alliés de refaire leur jet avec le bonus, s'ils étaient déjà sous un effet de terreur

Rituels connus

N'ayant pas d'indication précise sur les rituels, j'ai considéré qu'il réduisait les points d'énergie magique comme noté. Je leur ai donné à chacun une appellation pour agrémenter l'interprétation.

- Lecture des étoiles terrestres (*Ceil indiscret* ; -2 points)
- Voir par les ancêtres (*Vision magique* ; -1 point)
- De l'ancienne alliance naine (*Peau de pierre* ; -1 point)

Équipement : Carabine Sahi +1 démonté, ceduku +1. Bottes chaudes et vêtements en peau d'ort (+2 c/ froid naturel). Pour le reste, voir l'historique de Sharid Elkach.

SORTILÈGES

Points d'énergie magique : □ □ □ □ □ □ □

DD 13+niv du sort. Arcanaliste spiritualiste (Sagesse)

- o *Détection de la magie, Lecture de la magie, Prestidigitation, Soins superficiels.*

Points d'énergie magique : □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

- | | | |
|-------|--|--|
| 1 | <i>Bouclier</i>
<i>Compréhension des langages</i>
<i>Coup au but</i>
<i>Détection de la faune et de la flore</i>
<i>Détection des morts-vivants</i>
<i>Identification</i>
<i>Protection contre les projectiles</i>
<i>Résistance aux énergies destructives</i>
<i>Soins légers</i> | <div style="text-align: right;">+4 CA</div> Touche un texte et en comprend la signification
+20 à ma prochaine attaque

Comme son nom l'indique
Comme son nom l'indique
Détermine les propriétés magiques d'un objet
20% de chances que les projectiles soient déviés
Ne craint aucun climat hostile
Soigne 1d8+5 |
| <hr/> | | |
| 2 | <i>Détection de l'invisibilité</i>
<i>Détection des pensées</i>
<i>Endurance de l'ours</i>
<i>Localisation d'objet</i>
<i>Sagesse du hibou</i>
<i>Verrou du mage</i> | Comme son nom l'indique
Comme son nom l'indique

+4 en Constitution. 1min/niv
Comme son nom l'indique
+4 en Sagesse. 1min/niv
Ferme magiquement une serrure |
| <hr/> | | |
| 3 | <i>Antidétection</i>
<i>Cercle magique contre le Mal</i>
<i>Clairaudience / Clairvoyance</i>
<i>Communication avec les plantes</i>
<i>Croissance d'épines</i>
<i>Rapidité</i>
<i>Vision magique</i> | Voyance / Audition à distance
Comme son nom l'indique
Voit ou entend à distance la zone souhaitée
Identifie les auras magiques actives
Comme son nom l'indique
Carré de 4 cases. 1d4 pt de dégât par case traversée
1 att supplémentaire, +1 att et JS Ref, +6 cases
Connaît automatiquement les auras magies actives |
| <hr/> | | |
| 4 | <i>Localisation de créature</i>
<i>Œil du mage</i>
<i>Peau de pierre</i> | Comme son nom l'indique
Envoi un œil espion rapportant tout au PJ
10 pt de dégâts absorbés par attaque |
| <hr/> | | |
| 5 | <i>Annulation d'enchantement</i>
<i>Communion avec la nature</i>
<i>Œil indiscret</i>
<i>Fabrication</i> | Comme son nom l'indique
Pour trouver le nexus !

Envoi un œil espion augmenté rapportant tout au PJ
Pour les pistolets ! |

Raloun

Familier de Sharid.

Créature magique de taille
TP

Dés de vie : 22 pv

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 3
m (2 cases), vol 18 m
(moyenne)

Classe d'armure : 20 (+2
taille, +3 Dex, +5
naturelle), contact 15, pris
au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +0/-
10

Attaque : serres (+5 corps à corps, 1d4-2)

Attaque à outrance : serres (+5 corps à corps, 1d4-2)

Espace occupé/allonge :

75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : [vision nocturne](#)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +11

Caractéristiques : For 6, Dex 17, Con 10, Int 8, Sag 14, Cha 6

Compétences : Observation +14

Dons : [Attaque en finesse](#)

Environnement : dans les plaines Sahi !



Le faucon est semblable à l'aigle, mais en plus petit : il fait généralement entre 30 et 60 centimètres de long, pour une envergure de 1,80 mètre au mieux.

Combat

Le faucon attaque une seule fois par round, en combinant ses deux serres.

Compétences. * Le faucon bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

Capacités du familier

- **Esquive extraordinaire.** Si la familier réussit son JS Ref sur moitié dégât, il ne prend rien.
- **Transfert d'effet magique.** Tout sort lancé par Sharid pour lui-même, affecte aussi son familier.
- **Lien télépathique** dans les 1,5km.
- **Vigilance.** Accorde le don Vigilance à Sharid si Raloun est à -1,5m de lui.
- **Conduit.** Tout sort de contact placé sur le familier peut affecter la cible désirée quand le familier la touchera.
- **Communication avec le maître.** Seul le familier et le maître peuvent se comprendre, si personne d'extérieur à leur communication, ne s'aide magiquement.



Kruiskre, le rocailleux

Les rocailleux sont d'anciens élémentaires de terre convoqués, qui prisonniers sur Aryth, ont été pervertis par la corruption de l'Ombre. Ils sont décrits dans Minion of Shadow.

Elémentaire (Terre) de taille M

Dés de vie : 8d8+40. **88 pv.**

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), creusement 9m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +13 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : coup (+10, 1d8+4)

Attaque à outrance : 2 coups (+10, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 1,5m / 1,5 m

Attaques spéciales : absorption de sang, étreinte

Particularités : détection des arcanalistes, élémentaire, rage élémentaire.

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +13, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 20, Int 14, Sag 13, Cha 8

Compétences : Bluff +13, Connaissances (Kaladrunes) +10, Connaissances (histoire) +10,

Furtivité +5*, Observation +12.

Dons : [Science](#) de la lutte, Talent (Bluff), Vigueur surhumaine.

Environnement : Collines, plaines ou montagnes.

Organisation : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : neutre mauvais

Evolution possible : 8-12 DV (taille M), 13-24 DV (taille G)

Combat

Les rocailleux connaissent parfaitement leurs faiblesses. Quand l'Ombre les utilise, ils sont derrière, pour mieux surgir de dessous la terre sur le devant de la bataille et préparer ainsi des embuscades.

Quand sa proie n'a pas d'autres solutions que la fuite, le rocailleux peut s'amuser un temps avec elle. En échange de la vie sauve, il souhaiterait entendre les rumeurs et les histoires locales. Puis fatalement après, la tuera quand même.

Absorption de sang (Ext). Un rocailleux peut absorber le sang de sa victime par les pores de sa peau, une fois celle-ci immobilisée en situation de lutte. Tous les rounds suivants l'immobilisation, la victime subit une diminution permanente de 1 point en Constitution, tandis que le rocailleux gagne 5 points de vie supplémentaire.

Etreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le rocailleux doit réussir ses deux attaques de coup. Il peut alors tenter d'engager une lutte avec son adversaire par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Détection des arcanalistes (Sur). Les rocailleux apprécient particulièrement le goût du sang des arcanalistes. Par une action libre, il peut déterminer quelles personnes possèdent le don Talent de mage.

Rage élémentaire (Sur). Quand le rocailleux perd la moitié de ses points de vie dans un même combat, il entre en rage. Un sang épais et putréfié s'échappe des pores de sa peau rugueuse et des creux de son dos. Le rocailleux est secoué d'une rage impie. Pour le reste du combat, il reçoit un bonus égal à la moitié de ses DV à tous ses jets d'attaque et dégâts.

Compétences. * Le rocailleux bénéficie d'un bonus racial de +15 aux tests de Furtivité tant qu'il reste immobile en étant collé à la roche.

Gourmandise en fer

Kruiskre pourrait très bien se servir lui-même dans une veine non-exploitée par les nains de la Veine d'Argent. Mais il a à sa disposition une personne qui lui en donne tous les jours sans qu'il se fatigue. De plus, cette pierre constitue une gourmandise, non un apport réel de nourriture pour Kruiskre. Voilà pourquoi aussi, il rôde si près souvent des nains pour les dévorer.

Présentation de la cité naine de l'aventure

Ingénierie

- Petite forteresse naine
- Une rivière traverse la cité, apportant son eau potable.
- Faibles fortifications. Si au moins 3 poings attaquent d'un coup (60 orques), la cité tombe et les 4 zhurs sont morts.
- Nombreux souterrains, dont beaucoup bouchés volontairement ou non. Facilité de s'enfuir (Vraisemblablement jusqu'au troupeau secret ort, situé à un arc de la cité) si la cité est attaquée.
- Présence d'agriculture souterraine et domestication d'ort.

Démographie

Taille de la cité : Petite forteresse oubliée de tous (sauf Sahis) de 500 nains au total.

Clan : Durgis

Dorthane : Torik Durgis (Forme de gouvernement traditionnel).

Conseiller du dorthane : Piir (au début du scénario), Drok (normalement, à la fin du scénario).

Dormut : 4 nains en plus de Torik. (Gur (commandant d'un Tohle), Elben (maître forgeron), Sarven (maître des mines) et Aldur (médecin de la cité)).

Alignement des instances dirigeantes : Loyal Bon.

Population : 99% nains, 1% humain (Piir (dorn), Virsk (érénien) et Firsom (érénien)).

Taille des garnisons : 2 Tohle encadrant chacun 2 zhurs de 10 soldats chacune. 36 soldats guerrier 1, 4 capitaines de zhur guerrier 2 et 2 commandant Tohle guerrier 3. 42 combattants au total.

1 zhur et 10 nains experts, cachés au troupeau d'ort.

Produits commerciaux : Fer d'excellente qualité. Mais ne commerce plus du fait de l'isolement de la guerre.

Lieux importants : La Veine d'Argent (la mine) et le troupeau secret des orts (éloigné d'un arc de la cité).

Limite financière : 100 points de valeur. (Jusqu'à 700 points de valeur avec « les accords des Silex enflammés ». Dans certains cas, la valeur peut être plus élevée moyennant du temps et un avantageux service rendu pour les nains).

Langues de la cité : nain ancien, dialecte du clan Durgis et langue du commerce. Torik et Drok sont les seuls lettrés sur le nain ancien.

Le fer et les Sahis

Le fer d'excellente qualité de cette cité est incrusté dans un filon de la Veine d'Argent. Il est d'une telle finesse que tout objet crée avec ce fer est automatiquement de maître. Le forgeron doit d'ailleurs posséder au moins 5 en degré de maîtrise Artisanat (compétence de métal appropriée) pour exploiter correctement ce fer. Utiliser ce fer pour des objets de moindre qualité ou sans compétence serait un crime et impensable !

En utilisant les règles des techniques naines de création (Voir Hammer and Shadow), les bonus seraient augmentés ou les malus amoindris. A vous d'en déterminer précisément les effets. (Accordez tout de même un bonus conséquent pour traduire l'excellente qualité du fer).

Vu la petitesse de la forteresse, Elben, le maître forgeron, ne connaîtrait qu'une seule des techniques naines.

Jusqu'en l'an 10 du Dernier Age, les Sahis du Temple de l'Etoile du matin commerçaient encore selon les accords des Silex enflammés. En échange du fer, les Sahis troquaient trois choses : des révélations sur l'avenir proche (*Augure*), une bonne histoire (Représentation [Déclamation]) et des soins magiques ou naturels.

Sharid ne fera pas exception à cette règle et s'acquittera de son paiement envers Sarven.

Lexique nain

Source officielle : Hammer and Shadow

Dorthane : Dirigeant mineur d'une cité naine

Dormut (« Conseil des pierres ») : Assemblée choisie par le dorthane pour l'assister dans sa tâche.

Dorogin : l'esprit de la pierre vénéré encore par certains nains.

Zhur (« Attache ») : unité naine, composée de 6 à 12 soldats.

Tohle (« Bouclier ») : unité militaire naine regroupant de 2 à 5 zhurs.



Intégration à la Couronne de l'ombre

Sharid

Capture

Sharid était avec un groupe de sarcosans voyageant à travers les Kaladrunes. Le groupe devait se rendre à la cité naine, décrite dans le scénario. Mais sur une des routes enneigées, des orques attaquèrent son groupe.

Ils furent deux sarcosans à en sortir vainqueurs. Malheureusement, les blessures de son ami étaient trop graves pour être soignées et celui-ci perdit la vie quelques heures après. Etant le seul survivant, Sharid vit ses chances de survie réduites à néant. De plus, il devait fuir la scène du combat car les charognards des montagnes n'allèrent pas tarder à se repaître du festin des morts, attirés par l'odeur et le sang frais. Donnant le rituel sarcosan des morts, pour éviter les Affamés, il s'enfonça dans les cavernes sinueuses des Kaladrunes.

Il y a une semaine, il crut sa vie sauve lorsqu'il tomba par hasard sur des nains. Mais ceux-ci le prirent pour un ennemi et l'attaquèrent. Sharid se rendit aussitôt, espérant trouver une occasion plus tard d'avoir la vie sauve. Les nains le jetèrent dans une de leurs geôles.

Dans sa geôle, Sharid s'était résigné à la mort, jusqu'à ce que le Sorshef le contemple et lui donne l'occasion de tirer avantage de son combat de fosse...

Quelques explications

Pardrum étant à 300 m sous terre dans une demi-obscurité constante, personne n'est en mesure de savoir s'il fait jour ou nuit. Pour les besoins de la rencontre, c'est en fait la nuit.

Comme Sharid savait son heure venue pour le combat, il a demandé conseil auprès de l'Armée Cavalière (il a lancé le sort *Augure*). Celle-ci lui a répondu que de braves cavaliers, lié par un serment d'espoir et de lutte (les PJ), se présenteront à lui. Ce sera sa chance de sortir de ce trou et d'accomplir à bien sa mission.

A travers le dialogue durant le combat, Sharid proposera au PJ de déguiser sa mort et de récupérer son « cadavre » et ses affaires en guise de trophée.

Apparition

Si vous faites jouer La Couronne de l'Ombre à vos joueurs, vous avez là une occasion singulière à mettre en œuvre. La rencontre avec Sharid Elkach va se faire dans un lieu et des circonstances tout à fait inattendues.

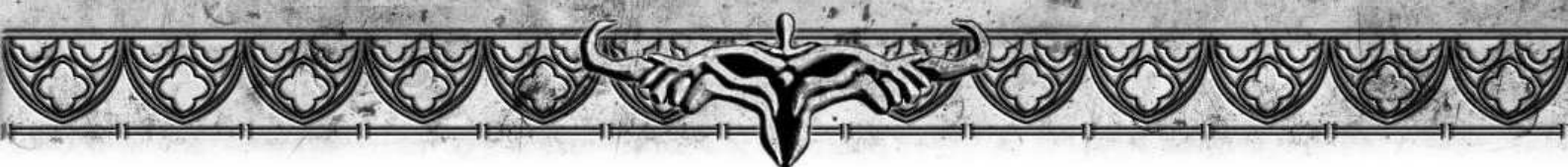
Sharid Elkach apparaîtra au chapitre 4, dans la partie 4-3 : Citadelle de Pardrum, au paragraphe Combattants de la fosse.

Quand viendra le tour des PJ, au lieu de proposer un combat avec un orque à l'un d'eux, prenez donc celui qui vous apparaît comme le plus approprié, pour le faire combattre contre Sharid.

Un PJ sarcosan ou celui qui est le moins combattant de votre groupe, est idéal pour que le combat dure le plus longtemps possible, afin qu'un long dialogue ait lieu. D'expérience jouée, 4 à 6 rounds de combats sont suffisants.

Lisez le paragraphe grisé suivant.

L'homme qui s'avance vers toi n'a rien d'un prisonnier miséreux. Il a le port altier et ses habits quoique usés dénotent un artisanat soigné. A y regarder de plus près, tu t'aperçois que sa tenue est parfaite pour les longues distances et le voyage à travers les montagnes. Il porte à son côté une arme étrange, longue et à lame incurvée. L'homme porte de longs cheveux noirs, une moustache légèrement hirsute et arbore une barbe naissante, comme s'il n'avait pas fait sa toilette depuis une semaine. Sa haute stature et légère trahit une confiance certaine en ses capacités martiales. D'un geste sûr, il dégaine son arme étrange et se tient près au combat. Initiative !



L'intérêt caché de ce combat est de faire en sorte que Sharid ne soit pas tué, tout en étant vu comme tel par les nains. La transe des nains, engendrée par leur soif de combat et de sang, les absorbe tellement que si Sharid et votre PJ parlent à voix basse en échangeant des passes d'armes, personne ne les entendra et les nains n'y verront que du feu. Mais il faudra parfois donner le change et que le PJ frappe pour de vrai, avec la peur de « réveiller » les nains... ou de tuer Sharid.

A chaque tour de jeu, Sharid instaurera un dialogue avec votre PJ, en espérant qu'il parle au moins la langue du commerce. Séquestré dans les geôles depuis une semaine, il a bien vu par les précédents combats, que les nains sont trop absorbés dans leur transe pour s'intéresser au dialogue.

Sharid frappera toujours votre PJ en dégâts non-létaux (-4 à l'attaque). Il dialoguera de manière étrange et parfois incompréhensible. Servez-vous des dialogues suivants :

- Je sais que Pardrum n'est qu'une étape dans votre vie. J'espère seulement que vous sortirez vainqueur de ce combat.
- A un PJ arcanaliste : J'ai beaucoup à apprendre de vous. Vous me semblez être comme un cavalier, chevauchant les arcanes, mais sans le recours aux paraboles.
- Voyez-vous j'ai aussi un long voyage à continuer. Peut-être allez-vous vers le nord ? Nous pourrions faire la route ensemble ?
- Dal Sahhad m'a bien dit que vous étiez sage. Je me repose sur vos talents pour que votre victoire soit sûre et ma mort déguisée.
- Chez nous, nous disons : « Le cheval gravit la montagne et la descend tout autant. Quelle est donc cette hauteur qui s'est aplatie ? »
- « Le devoir de tout homme est d'exceller. Quiconque ne cherche pas à améliorer sa position mourra sans honneur et sans valeur. Les hommes dignes chevaucheront à jamais au côté de l'Armée Céleste, mais le shéol est condamné à fouler seul les endroits ténébreux. »

Fin du combat

A la fin du combat, normalement Sharid est soi-disant mort et votre PJ vainqueur. Le triomphe fait trembler la pierre !

Se pose alors un problème. **Comme pour les autres combats précédents, des nains viennent immédiatement et emmènent le corps de Sharid dans une pièce pour effectuer le rituel des nains, afin que Sharid ne se relève pas en Affamé.** Nul doute qu'à ce moment-là, les nains s'apercevront de la supercherie et le scandale éclatera au grand jour !

Laissez vos joueurs essayer de trouver une solution pour se sortir de cette conséquence imprévue.

Une solution toute faite est de faire intervenir la vieille maîtresse du savoir, Dola Cardaal. Elle, elle sait que les PJ et Sharid ont un destin bien plus grand que celui de combattants de fosse ! A l'attention des nains réticents, elle leur dira : « Cet homme (Sharid) n'est pas un orque et tout comme eux (les PJ) ils sont entrés dans notre cité. Ils ont prouvé leur valeur en nous offrant un long et splendide combat. Si tous les braves de notre monde meurent, qui tuera les orques ? Laissons-les donc à leur destin. S'il est bon, la pierre portera leurs pieds et résonnera de leur gloire. S'il est mauvais, les montagnes les écraseront ! »

La haute position sociale de Dola est suffisante pour que personne ne tiennent rigueur aux PJ et à Sharid.



Wendell

Normalement, à la fin du chapitre 4 au paragraphe Cheminer dans les ténèbres, la guide Calia est détachée aux PJ pour les emmener jusqu'aux plaines d'Eren avec Wendell. Il n'en sera rien. Calia emmène les PJ en dehors de la cité et les met sur la route souhaitée par Sharid ou sur une route des Kaladrunes, sur laquelle les PJ rencontreront plus tard Sharid. Vous pourrez ainsi débiter le présent scénario.

De son côté, Wendell considère qu'il a eut assez d'aventures comme ça. Sa mission était d'emmener de prestigieux émissaires elfes (morts durant l'attaque de Roc Durgis) jusqu'à Eauvive. Comme les émissaires elfes sont morts, il ne pouvait honorer sa part et avait donc une dette envers eux. Comme les PJ ont repris la tâche des émissaires elfes, Wendell les guida.

Mais aujourd'hui et avec le temps passé dans la cité, à susciter un intérêt curieux et courtois chez les nains, il apprécie particulièrement son statut d'hôte. Prétextant aux PJ que Pardrum possède de valeureux nains, qu'on y vit bien (étant gnome c'est légèrement plus facile pour lui), qu'on y est en sécurité et qu'il considère sa dette réglée, il refusera de continuer plus loin avec les PJ.

C'est également une bonne manière de laisser Wendell en vie sans vous encombrer d'un PnJ supplémentaire. Vous pourrez toujours à l'occasion faire revenir les PJ à Pardrum et réutiliser Wendell pour continuer La Couronne de l'Ombre au chapitre 5. Avec le recul Wendell ressent trop le manque de son fleuve Eren et la vie souterraine n'est pas faite pour lui. Il accompagne donc les PJ dans leur quête et ça tombe bien, ils vont dans la même direction !

LES COULISSES DE LA CREATION

A peu près 38H de travail !

Sources officielles autres que Midnight

Living Arcanis (pour les règles sur les armes à feu) et Pathfinder society (pour les règles sur les nouvelles compétences et passage partiel en DD 3,75).

Nouvelles compétences

Dans les fiches techniques des PnJs et à ma table, j'ai repris des règles de l'édition 3,75 (éditée par Paizo dans sa campagne Pathfinder) pour les compétences. Ainsi :

- Observation remplace Détection et Perception auditive.
- Furtivité remplace Discrétion et Déplacement silencieux.
- Art de la magie remplace Concentration et Art de la magie (Cette version était disponible dans la version beta du .pdf. Elle a été complètement modifiée lorsque le livre officiel des règles est sorti. Comme les changements étaient trop importants, j'ai gardé la version beta du .pdf).

A l'origine de l'écriture

Ce scénario a été écrit pour ma propre campagne et a donc été joué par mes joueurs le **samedi 26 septembre 2009**. Lors de son écriture, j'avais tellement détaillé les différentes scènes et les PnJs, que j'ai décidé d'aller jusqu'au bout, pour présenter l'aventure en un véritable scénario pouvant être joué par d'autres. A ne plus faire pour ma santé mentale. J'ai mis trois semaines entières à rédiger toutes ces pages et les fichiers joints, en me couchant à 2H du matin...

Caractéristiques

Je prends le $\frac{3}{4}$ du dé pour tout calcul (un d10=7). Essayer, c'est l'adopter ! Les combats sont beaucoup plus fluides. Création des PnJ faite comme suit :

Score	Coût
7	-4
8	-2
9	-1
10	0
11	1
12	2

13	3
14	5
15	7
16	10
17	13
18	17

Notes :

- 1 - Le personnage doit être créé sur 20 points.
- 2 - Dans le cas de point(s) négatif(s), ceux-ci sont ajoutés au nombre de points alloués pour créer son personnage.
- 3 - Un personnage ne peut commencer à jouer avec une caractéristique en dessous de 7, incluant son éventuel modificateur racial. (cette version étant celle que j'ai prise, décrite dans le .pdf beta de la 3,75. Elle disparaît ensuite dans le livre officiel, où l'on applique d'abord les points et ensuite les modificateurs raciaux).

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>. Depuis que Wizards of the Coast a retiré la licence D20 (janvier 2008) pour mettre leur monstrueuse hérésie, doublée d'une ignominieuse calomnie, qu'est l'aberration de la 4ème édition de Donjons et Dragons, Fantasy Flight Games a complètement arrêté Midnight.

Remerciements

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

Auteur : Sébastien

Pour m'écrire : sebnariste@yahoo.fr