

# MIDNIGHT

## *Vol de magie !*

Auteur : Sébastien  
[sebnariste@yahoo.fr](mailto:sebnariste@yahoo.fr)

FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



[www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)



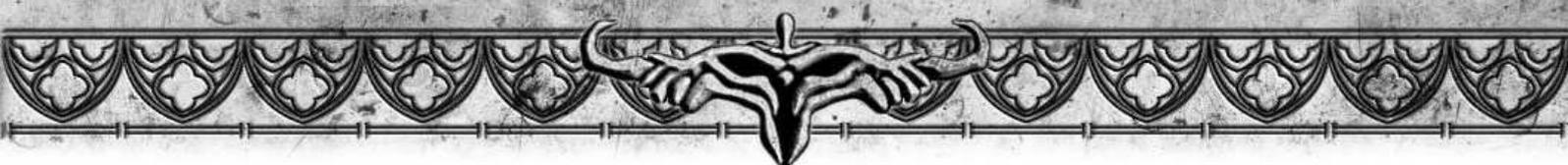
**L'histoire :** Des recherches minutieuses ont mis à jour la disparition de l'énergie magique récoltée au nexus, le Cœur de la forêt. Ce nexus est le plus secret et le plus important en Erethor.

Une enquête discrète est ouverte par Durélien et confiée aux PJ. Voici les PJ plonger au cœur de Caradul pour une aventure épique !

Ecrit pour la seconde édition de Midnight, pour 4-5 personnages, de niveau 20 et situé à Caradul.

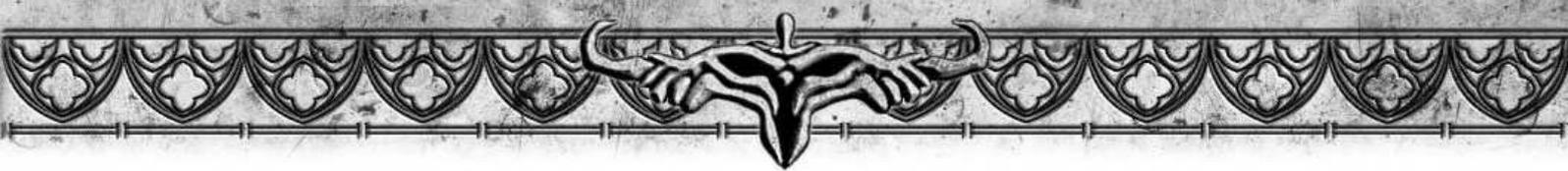
**Matériel :** Seules les feuilles des PJ et les caractéristiques techniques des ennemis ne sont pas fournies.

Bonne lecture et aventure !



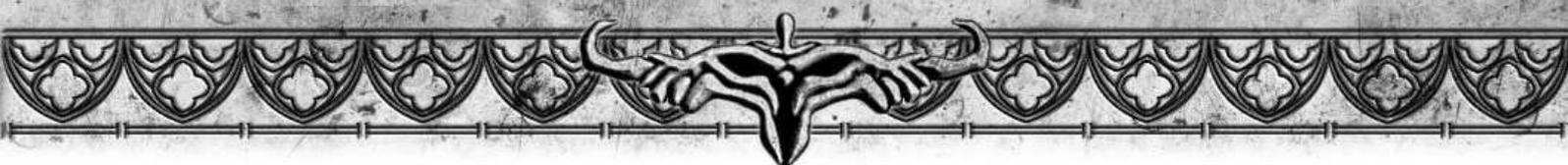
# SOMMAIRE

<b>SOMMAIRE</b> .....	<b>2</b>
<b>SYNOPSIS</b> .....	<b>4</b>
<b>REDACTION DE L'AVENTURE</b> .....	<b>5</b>
PARTIE 1 : UNE AVENTURE AUX DIMENSIONS EPIQUES .....	5
<i>Orientation de l'aventure</i> .....	5
<i>Mardigal / Berial</i> .....	5
<i>Tactiques de l'Ombre</i> .....	10
<i>Plusieurs niveaux d'enquêtes</i> .....	10
PARTIE 2 : ENQUETE OFFICIEUSE.....	11
<i>Vol de magie au Cœur de la Caraheen</i> .....	11
<i>Interrogatoire discret</i> .....	13
<i>Le voleur du nexus : Nobenian</i> .....	14
<i>Le passeur dans les sous-sol : Sild Eauglacée</i> .....	16
PARTIE 3 : LIEU DES « TRAITRES » .....	18
<i>La librairie de Gontim</i> .....	18
<i>La chambre de Laegon</i> .....	18
<i>La tente d'Eoatin</i> .....	19
PARTIE 4 : PRISON DE JAS .....	21
<i>L'antichambre</i> .....	21
<i>La prison</i> .....	21
<i>Attitudes</i> .....	23
PARTIE 5 : UNE JUSTICE AVEUGLE .....	24
<i>Protestations</i> .....	24
<i>Laegon et Eoatin</i> .....	24
<i>Sild Eauglacée et Nobenian</i> .....	24
PARTIE 6 : LA SUITE ? .....	26
<i>La cure de désintoxication</i> .....	26
<i>Plus de relais</i> .....	26
<i>De nouveaux alliés</i> .....	26
<i>Quand la vengeance efface la raison</i> .....	27
<b>ANNEXES</b> .....	<b>29</b>
OFFICIELLEMENT.....	29
<i>Les chroniques de la guerre</i> .....	29
<i>L'enchantement d'Aradil</i> .....	29
LES TATOUAGES DE CORRUPTION .....	30
<i>Emplacement du tatouage</i> .....	30
<i>Se débarrasser de la Souillure</i> .....	31
DOCUMENTS POUR LES PJ .....	32
<i>Dans la chambre de Laegon</i> .....	32
<i>Lettre dans la tente d'Eoatin</i> .....	33
<i>Texte de la Déesse de la Consolation</i> .....	33



<b>PNJ.....</b>	<b>34</b>
BERIAL .....	34
JAS .....	35
XARNIE .....	35
DURELION .....	35
SILD EAUGLACEE   FP21.....	36
NOBENIAN        FP21 .....	37
<b>LES COULISSES DE LA CREATION .....</b>	<b>38</b>





## SYNOPSIS

Il y a cinq ans, le Cœur de la Caraheen connu pour la première fois de son existence, une attaque de l'Ombre. L'attaque était dirigée par un trio maléfique, depuis le Croc du Sud au Gamaril. Deux du trio sont des démons, le balor Jas et la succube Xarnie. Le troisième du trio est l'orchestrateur de cette attaque. Sa puissance et sa malfaisance sont pires que celle de tous les démons réunis. Il s'agit du premier Seigneur des Ténèbres, Bériat, le traître. Bériat a réussi à ne pas se faire repérer pendant la bataille.

A l'époque, du fait de la destruction du miroir blanc, la Reine-Sorcière était profondément tombée en torpeur et n'a pu se rendre au Cœur de la Caraheen, pour affronter avec les autres du Conseil du Trône, la terrible attaque de l'Ombre.

La contre-attaque fut menée par Durélion et elle se solda par une victoire amère des elfes. Vingt Seigneurs et Dames du Conseil du Trône périrent. Mais tous les démons étaient tués. Du moins, c'est ce que croient actuellement Durélion et les autres.

Car le trio infernal a réchappé à ce combat et est encore en vie. Comme l'avait prévu Bériat...

En effet, l'attaque de l'Ombre était à la fois une diversion et une offensive. Le trio était dans la bataille pour profiter de la confusion de celle-ci, afin de s'enfoncer plus avant dans Erethor et gagner Caradul. L'enchantement de la Reine-Sorcière pour localiser Caradul était rendu quasi nul, du fait de la torpeur de la Reine-Sorcière. Bériat le savait et il connaissait en plus l'emplacement exact de Caradul. C'est lui qui a le mieux profité de la destruction de Lea'tian, le nexus où était forgé le miroir blanc.

Pour rappel, Bériat fonda l'Ordre de l'Ombre au Premier Age. Il est la première personne de l'histoire de Midnight à avoir été corrompue par Izrador. Il est chronologiquement le premier Seigneur des Ténèbres et il a fomenté un plan tortueux pour s'emparer de Caradul !

Au cours de l'affrontement, Mardigal, Maître des Connaissances et Calia, maître espionne en chef des Yeux d'Aradil, étaient présents. Les deux furent tués. Le premier par Bériat. La deuxième par la succube Xarnie. Chacun des deux a pris l'apparence de leurs victimes, sans se faire remarquer des elfes. Quant à Jas, une force de frappe impressionnante au savoir immense et à la stratégie militaire hors-pairs, il n'a aucune technique de déguisement ou de dissimulation.

Néanmoins, grâce au plan de Bériat, il a pu rejoindre les racines de Caradul sans se faire remarquer.

D'une part, cela fait donc cinq ans que Bériat et Xarnie sont infiltrés chez les elfes, sous leur déguisement respectif de Mardigal et Calia. Ils ont eu le temps de se mettre au courant de la situation. Comme Jas ne possède aucune capacité à masquer sa puissance, Bériat a trouvé un stratagème. Par sa position de Maître des Connaissances, il a accès au plus grand nexus des elfes, le Cœur de la forêt. En volant l'énergie magique de ce nexus et en l'associant avec un rituel, il a réussi à masquer l'aura démoniaque de Jas, le rendant indétectable à toute scrutation. Mais l'aura du démon est très puissante. Il faut mensuellement effectuer le rituel pour masquer l'aura. De plus, Bériat a profité d'une colère chez Jas pour l'emprisonner... et le trahir.

D'autre part, à cause de l'enchantement d'Aradil, Bériat et les deux autres démons ne peuvent plus quitter Caradul. Ils sont bloqués à Caradul. Voilà pourquoi, Bériat effectue actuellement des recherches sur tous les esprits mauvais d'Erethor, car il sait qu'il n'est pas assez puissant, même avec les deux autres démons, pour s'emparer de la capitale elfique. Il se cherche des alliés.

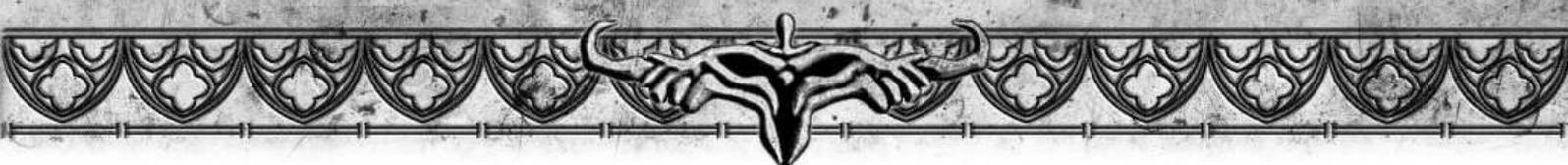
Or, ses recherches ont été remarquées par Laegon, Maître des Chercheurs de l'Ordre de la Vérité. Laegon se demande bien pourquoi Mardigal (Bériat) recherche si activement des données sur les esprits mauvais d'Erethor. Il soupçonne quelque chose de grave. Comme les réponses du faux Mardigal ne lui paraissent pas suffisamment convaincantes, il mène sur lui une petite enquête solitaire. Laegon prend des notes sur les recherches du Maître des Connaissances et espère bien un jour découvrir la vérité.

Malheureusement pour Laegon, le faux Mardigal s'est aperçu de l'enquête dont il était le sujet. Bériat a donc échafaudé un plan pour tuer Laegon sans éveiller les soupçons.

De son côté, Durélion convoque les PJ. Il a une enquête à leur donner au sujet du plus puissant et secret nexus d'Erethor, le Cœur de la forêt, situé au Cœur de la Caraheen. Il a constaté après une enquête très approfondie, qu'une partie de la magie récupérée au Cœur de la forêt disparaissait. Ils demandent aux PJ de savoir pourquoi et de l'en informer.

Durélion et les PJ ne se doutent pas qu'ils vont être entraînés cinq ans en arrière et pris dans les infâmes machinations du Seigneur des Ténèbres Bériat. Car Bériat, pendant cinq ans, a eu le temps de multiplier les fausses pistes afin que personne ne soupçonne son existence et que rien ne le relie à l'énergie volée du nexus, pour masquer l'aura maléfique de Jas.

Les PJ risquent de tomber dans les pièges tendus et au final de condamner à mort deux innocents... dont Laegon.



## REDACTION DE L'AVENTURE

### *Partie 1 : Une aventure aux dimensions épiques*

#### *Orientation de l'aventure*

L'aventure est prévue pour des niveaux 20 et place au cœur de l'intrigue les manigances du Seigneur des Ténèbres le plus secret, Bériat. Les Seigneurs des Ténèbres sont tous de niveaux épiques (voir Legends of Shadow).

Ce scénario est prévu pour donner à la fois une dimension épique, tant en terme de niveau qu'au point de vue de l'histoire. Un Seigneur des Ténèbres en plein cœur de Caradul engendre énormément de questions et ouvre de grandes possibilités pour le déroulement de la campagne Midnight.

De plus, avec un PnJ aussi puissant, il y a suffisamment de matière pour faire durer le suspense, jusqu'à ce que vos PJ soient, peut-être un jour, de taille à affronter Bériat.

#### *Mardigal / Bériat*

##### **Un plan de longue haleine**

A la fin de l'hiver 93DA, Bériat a vent qu'un des Bourreaux a soutiré des informations de premier ordre. Il s'agit de la découverte du nexus Lea'tian, là où Aradil est en train d'enchanter un miroir blanc, capable d'endiguer l'absorption magique des miroirs noirs (voir annexes).

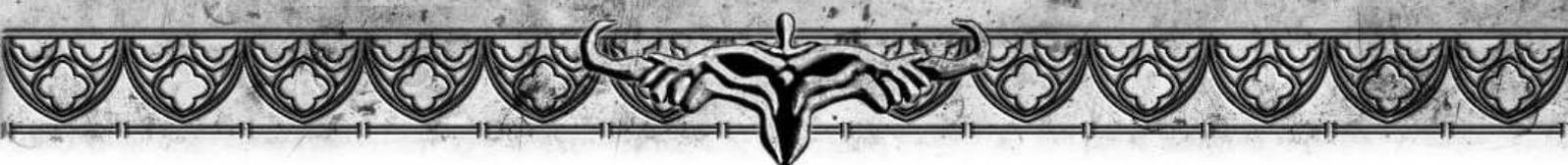
Comme les Bourreaux demandent l'aval de Sunulael pour attaquer le site, Bériat en profite pour élaborer un plan et utiliser à son avantage la future victoire de Sunulael sur le nexus Lea'tian. Car il ne doute pas que devant un tel enjeu, Sunulael ne reculera devant aucun moyen. En effet, comme Sunulael a en charge les miroirs noirs, il doit à tout prix s'opposer au miroir blanc.

Bériat, ayant côtoyé par le passé la Reine-Sorcière, pense que celle-ci doit être liée d'une quelconque manière au miroir blanc. Il n'y a qu'elle qui pourrait prétendre à stopper l'absorption des miroirs noirs. Donc détruire le miroir blanc, c'est fortement frapper sur Aradil. Pour Bériat, le plus belle conséquence de la destruction du miroir blanc serait la mort d'Aradil mais il se doute qu'Aradil n'a pas été assez folle pour se lier directement à un objet qui pourrait être détruit, d'autant que le miroir blanc n'est pas terminé. Alors au mieux, il espère sur une longue période de torpeur et d'absence d'Aradil.

C'est durant cette période-là que les elfes seront les plus vulnérables et que Bériat devra attaquer.

Durant le mois de janvier 94DA Bériat fait d'actives recherches pour trouver des alliés capables de mener une petite armée jusqu'à Caradul. Sa connaissance millénaire d'Aryth lui rappelle l'existence de deux démons : Jas et Xarnie. Le premier est un véritable stratège de guerre et était extrêmement craint, avant d'être piégé sur Aryth à cause de la Rupture. Le second démon est une succube, connue également pour être la catin attirée de Jas.

A l'aide d'un puissant rituel de convocation, Bériat parvient à retrouver la trace de ces deux démons. Il leur promet de plus grands pouvoirs, voir la possibilité de rentrer chez eux (ou autre promesse de votre choix), si les deux acceptent de l'aider à planifier une attaque. Jas et Xarnie acceptent.



## L'attaque au Cœur de la Caraheen

La Cabale est forte dans le Gamaril et la Marche Verdoyante. Deux régions qui sont les plus proches de Caradul et arrangent bien les affaires de Bériat. Les Crocs du fleuve au Gamaril sont tout à fait indiqués pour constituer le départ de l'attaque. Là-bas, il y a un cabaliste secret, Dorgan, qui espionne déjà le légat Ménéthas, en charge du Croc du Sud.

Ménéthas est connu pour ses puissantes invocations sur les esprits maléfiques.

Jas rassemble toutes ces informations et décide que le moyen d'atteindre Caradul sans se faire repérer est de masquer sa progression vers Caradul.

Il demande à Bériat de contacter Dorgan, afin que ce dernier suggère à Ménéthas de convoquer une bonne légion de démons. L'idée est de profiter de la confusion de la bataille quand la légion démoniaque attaquera, pour franchir les lignes ennemies et atteindre Caradul. En somme, une attaque est masquée par une autre attaque.

Le plan plaît à Bériat. De son côté, il en prépare un aussi, à l'intérieur même du plan de Jas.

Pour ne pas éveiller les soupçons, il faut que les elfes croient à la mort de Jas et de Xarnie. Bériat récupère donc des cadavres de la taille de Jas et de Xarnie. Il les grime méticuleusement et fait ressembler le plus gros à Jas et le second, plus petit, à Xarnie. A l'aide d'un sortilège, il place les deux cadavres dans une boule noire. Il s'équipe également de deux boules de cristal jumelles, en garde une et donne l'autre au légat cabaliste Dorgan, au Croc du Sud, à l'embouchure du fleuve du Gamaril.

Puis, il met immédiatement à exécution la tactique de Jas. Bériat n'a pas de temps à perdre, Sunulael va bientôt lancer son offensive sur le nexus Lea'tian et il doit agir tout de suite après.

Comme Bériat le pensait, Sunulael a employé les grands moyens et a détruit le miroir blanc. Bériat lance immédiatement son offensive démoniaque pour profiter de la torpeur d'Aradil.

Sous le commandement de Jas, l'attaque est massive et les elfes sont repoussés très loin vers le sud du Gamaril. A tel point, qu'ils sont obligés de battre en retraite jusqu'au Cœur de la Caraheen.

Arrivée en ce lieu, il ne reste qu'une poignée des démons, dont Jas, Xarnie et le discret Seigneur des Ténèbres Bériat. Tous sont confrontés à une défense de fer de la part des elfes, même le Brouillard qui tue s'est joint aux elfes. Les guerriers elfes voient arrivés des renforts encore plus puissants, puisqu'une trentaine de Seigneurs et Dames du Conseil du Trône, dont Duréliion lui-même, se sont déplacés pour enrayer l'attaque. De par ses grandes connaissances Duréliion a reconnu Jas et Xarnie.

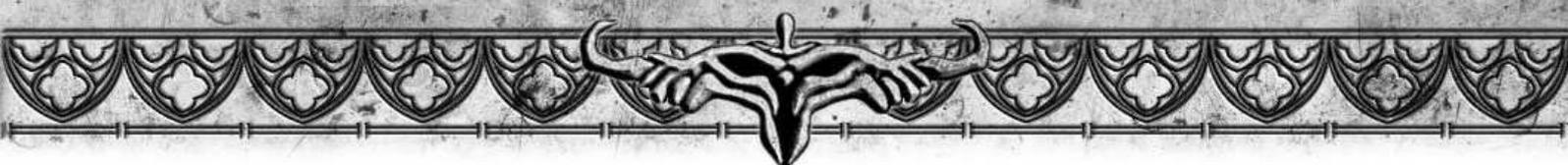
S'ensuit une bataille aux dimensions épiques.

Au cours de celle-ci, Bériat tue Mardigal, le Maître des Connaissances de l'Ordre de la Vérité. Xarnie tue Calia, la maître espionne des Yeux d'Aradil.

Dans la confusion, Bériat se déguise rapidement en Mardigal, pour reprendre la bataille aux côtés des elfes. Il lance le sortilège de sa boule noire et la fausse Xarnie apparaît morte sur le sol. Xarnie se métamorphose en Calia et masque son aura maléfique grâce à ses capacités.

Jas est le dernier démon encore en état de se battre. Tous les autres sont morts et jonchent le sol d'Erethor. Jas subit le feu nourrit d'une dizaine de Conseillers et peine à résister contre autant de puissance.

Duréliion profite d'une faiblesse dans la défense de Jas et invoque un puissant sortilège qui projette l'impressionnante créature sur une dizaine de mètres. Xarnie voit cette scène et craint pour la vie de Jas. Pendant que la visibilité est masquée par la fumée, les morceaux de terre et les copeaux de bois dans l'air, Jas fait un effort considérable pour se relever et quitter les lieux. Bériat comprend la manœuvre et se précipite à l'endroit où Jas venait de tomber. Il



libère le second sort de sa boule noire et au sol, apparaît le faux cadavre de Jas. Bériat se dépêche ensuite de se cacher. A peine s'est-il caché derrière un arbre que Duréliion, la fausse Calia et d'autres arrivent sur les lieux. Ils examinent le faux cadavre de Jas et tous sont satisfaits. Bériat aussi. Son stratagème a parfaitement bien fonctionné. Même Xarnie s'y est laissé prendre. Bériat sort de sa cachette comme si de rien n'était et se réjouit comme les autres de la victoire.

La bataille est terminée. Les cadavres démoniaques sont brûlés et dans le bûcher sont jetés aussi discrètement les cadavres des vrais Mardigal et Calia. En regardant le bûcher Xarnie croit que son bien-aimé Jas part en fumée...

Du côté des elfes, la victoire est amère car une vingtaine de Conseillers a été tuée.

Du côté de Bériat, sa victoire est totale. Il a infiltré l'ennemi et lui a fait croire que Jas et Xarnie ont été tués durant la bataille. Il a même réussi à faire croire à Xarnie que Jas a réellement été tué.

Les elfes, avec Bériat et Xarnie, déguisés respectivement en Mardigal et Calia rejoignent Caradul.

L'Ombre pénètre pour la première fois de sa vie dans la capitale elfique !

### **Cacher Jas**

Le soir, Bériat cherche Jas dans Erethor. Il prend le chemin pour le Cœur de la Caraheen et en chemin, il croise Jas. Le stratège démoniaque est complètement meurtri mais il est encore en vie. Pour ce que ça vaut, Bériat lui administre ses deux derniers sorts de soins. Après toute cette bataille, il ne lui restait que les plus faibles sorts mais les utilise quand même pour Jas. Il espère ainsi gagner un peu plus sa confiance. Puis, tous deux arrivent discrètement à Caradul.

La position de Maître des Connaissances de Mardigal aide Bériat à faire rentrer Jas dans le bureau de Mardigal... aux Archives des Scribes !

Jas y reste un moment, le temps que Bériat trouve une cachette plus adéquate. Il en trouve une grâce à une pièce secrète dans les racines de Caradul. Jas s'y met et demande des nouvelles de sa catin Xarnie. Bériat lui ment en lui disant qu'elle est morte.

Aussitôt, Jas se met en colère et Bériat a du mal à le calmer. Le Seigneur des Ténèbres craint que la colère de Jas ne révèle davantage la forte aura maléfique du démon.

Fort heureusement pour Bériat, les profondes blessures et l'état avancé d'épuisement du démon ont rapidement raison de sa colère. Jas est tellement meurtri qu'il ne bouge plus. Il essaie au mieux de récupérer de ses forces.

### **L'emprisonnement de Jas**

De retour dans son bureau, Bériat découvre des menottes spéciales. Ce sont d'anciennes menottes d'emprisonnement données au vrai Mardigal par Ardherin, avant que ce dernier ne soit transformé en Seigneur des Ténèbres. Comme minuit sonnait, Bériat a récupéré ses sorts et en a profité pour les orienter de manière à ce qu'il puisse ajouter un enchantement sur les menottes d'Ardherin.

Le lendemain matin, tandis que Bériat est en route pour aller voir Jas et possède dans sa sacoche les menottes, il croise un elfe. C'est Laegon, Maître des Chercheurs de l'Ordre de la Vérité. Bériat a une idée. Il rebrousse chemin et prend son temps pour se déguiser en Laegon. Il se rend ensuite dans la pièce secrète où est Jas.

Devant Jas, Bériat, déguisé en Laegon, fait mine de constater de sa surprise en trouvant Jas. Jas de son côté est vraiment surpris. Bériat prend appui sur la colère de la veille



pour faire croire à Jas que sa colère a accru son aura maléfique et qu'ainsi il a été repéré. Se sentant menacé et ne connaissant pas cet elfe, Jas engage le combat.

Bérial, grâce à ses sortilèges, a pu recouvrer l'intégralité de ses forces alors que Jas absolument pas. Le combat est rapide. Durant son déroulement, Bérial réussit à fixer les menottes aux poignets et aux chevilles de Jas. L'enchantement est libéré et Jas est cloué sur place. Bérial achève l'emprisonnement par un cercle magique et s'en va de la pièce, laissant croire à Jas qu'un certain elfe Laegon a eu raison de lui.

En agissant de la sorte, Bérial obtient l'avantage d'avoir séparé les deux démons, Jas et Xarnie. Chacun croit à tort à la mort de l'autre. Bérial ne sait pas encore très bien de quelle manière cela pourra lui servir mais au moins, ces deux démons sont séparés et ainsi, ils sont nettement moins dangereux.

### **Les machinations de Bérial**

En cinq ans, de 94DA à aujourd'hui 99DA, Bérial a eu le temps de s'informer sur les elfes et la guerre contre l'Ombre. Par sa position hiérarchique avantageuse, il agit à Caradul comme il a agit par le passé avec l'Ordre de la Vérité : il corrompt le camp ennemi depuis l'intérieur.

Il a ainsi corrompu deux elfes. Le premier est l'érunsil Sild Eauglacée. Il travaillait à l'Archives des Scribes. Il était donc aisé à Bérial de le corrompre.

Le second est le caransil Nobenian. Il a accès au nexus le plus puissant d'Erethor, le Cœur de la forêt (décrit dans Adversaires de l'Ombre). Nobenian représentait également une cible de choix car grâce à lui, il pouvait voler de l'énergie de ce nexus, afin d'en recouvrir Jas, pour masquer l'aura maléfique de ce dernier.

### **Quand Bérial va voir Jas, Sild ou Nobenian, il se déguise toujours sous l'apparence de Laegon. Il a corrompu Sild et Nobenian sous l'apparence de Laegon.**

Bérial fait toujours en sorte que rien ne relie ses sombres activités à sa fausse identité de Mardigal. Il a appris par le passé que deux protections valent mieux qu'une. Si l'on découvre que l'on a pris l'apparence de Laegon, il lui restera toujours celle de Mardigal. D'autant plus que le vrai Mardigal est mort et a brûlé sous ses propres yeux.

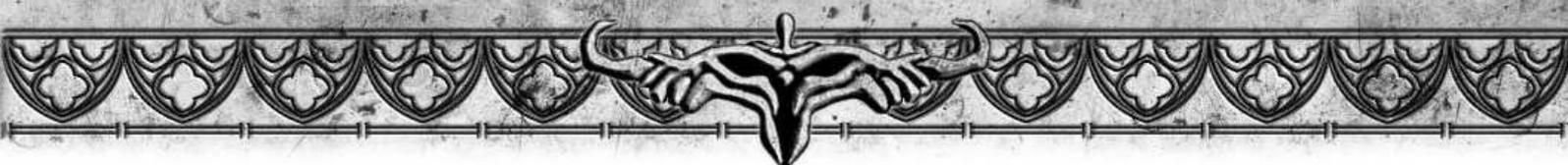
Nobenian et Sild n'ont pas mis à jour le déguisement de Bérial mais Jas si et Bérial ne le sait pas.

Bérial croit à tort que Jas ne l'a pas reconnu. Mais avec le temps, temps nécessaire à Jas récupérer de ses forces, Jas a clairement mis à jour le déguisement de Bérial... sans le lui révéler.

En se déguisant en Laegon, Bérial multiplie les fausses pistes, tant du côté de Jas que du côté des elfes. Si un jour les elfes apprennent l'existence de Jas, selon les plans de Bérial, Jas dira : « C'est Laegon qui m'a emprisonné ». Ainsi Bérial, déguisé en Mardigal n'a rien à craindre.

Depuis quelques temps, Bérial se sait surveiller par le vrai Laegon. Ce dernier trouve suspecte les recherches actuelles de son confrère Mardigal (Bérial). S'intéresser autant à l'ensemble des esprits mauvais ou forces maléfiques dont est peuplé Erethor a attiré l'attention de Laegon sur le faux Mardigal. Alors Bérial a imaginé un plan pour se débarrasser définitivement de Laegon.

Grâce aux pouvoirs de séduction de Xarnie, celle-ci a envoûté le lieutenant de transmission d'informations entre la Marche Verdoyante et Caradul. Ce lieutenant s'appelle



Bosmul. Il travaille pour le Seigneur Eoatin et fait partie de ses quatre plus proches assistants. Par l'intermédiaire de Bosmul, l'Ombre a un pied dans le camp des elfes en Marche Verdoyante, là où la Cabale est forte.

Lors d'un compte-rendu à Caradul, Bosmul a retrouvé les bras de la fausse Calia. La succube fut mise au courant des derniers événements sur le front de la Marche Verdoyante. Le Seigneur Eoatin souhaite offrir à Figann, son second émérite, un cadeau de grand luxe : un livre. Bosmul est chargé par le Seigneur Eoatin de lui trouver un exemplaire de L'Herbier d'Erethor. Il se dirige à la librairie de Gontim et rencontre le faux Laegon. Bériat a fait exprès de se présenter à cette boutique en même temps que Bosmul pour que le libraire Gontim soit capable de dire, si enquête il y a, que Laegon était présent lors de l'achat du livre L'Herbier d'Erethor. Bosmul n'étant pas connu des boutiques de Caradul, Gontim ne pourra le nommer. Mais le libraire se souviendra très bien d'avoir eu « l'honneur de la visite du Seigneur Laegon lors de sa vente L'Herbier d'Erethor ».

Bériat a trouvé dans les réserves d'objets magiques dangereux, un Grimoire de vacuité (Guide du maître, page 276). Il le prend pour faire l'échange avec le cadeau d'anniversaire. Si le Grimoire de vacuité est identifié, on suspectera qu'Eoatin souhaite du mal à son second.

Quand Bosmul revient dans la tente d'Eoatin sur la Marche Verdoyante, il lui donne le faux cadeau d'anniversaire emballé. Eoatin est très content et n'a plus qu'à patienter deux semaines, date d'anniversaire de Figann.

Le soir venu, l'enchantement de Xarnie évince la volonté de Bosmul et celui-ci n'est plus qu'une marionnette pour quelques temps. Bosmul se glisse dans la tente d'Eoatin, alors qu'elle est vide et y cache :

- Une lettre (piège) à l'attention de Laegon (voir annexe).
- Une vardatch +1 à l'attention de Belark Cœur-Noir.

Bériat renforce ainsi ses fausses preuves et le coup monté d'une alliance de traître entre Laegon et Eoatin.

Un soir, Bériat se glisse dans la chambre de Laegon. Il découvre les notes de ce dernier à son sujet. Il profite alors de l'absence de Laegon pour contrefaire les notes de Laegon, en faisant croire à la lecture des notes, que c'est Laegon lui-même qui enquête sur les esprits maléfiques d'Erethor.

Bériat en profite également pour mettre dans un coin un peu secret de fausses preuves contre Laegon comme :

- La jumelle de la boule de cristal du légat cabaliste Dorgan.
- Le vrai cadeau d'anniversaire du second d'Eoatin (voir annexe).
- Une lettre (piège) à l'attention d'Eoatin (voir annexe).

Ainsi, si on enquête sur Laegon on va trouver fortement suspect ses activités avec le Seigneur Eoatin. Les fausses preuves feront penser que Laegon et Eoatin sont passés du côté de l'Ombre et essaient de rassembler les forces orques du front de la Marche Verdoyante et du Gamaril. Mais pour ce faire, ils doivent se débarrasser du second d'Eoatin, Figann, car lui seul serait capable d'enrayer leurs actions.

**Les fausses preuves laissées par Bériat et Xarnie, par l'intermédiaire de Bosmul, conduisent donc à mettre à jour la tentative d'assassinat de Figann, des soi-disant traîtres Laegon et Eoatin. Laegon et Eoatin auraient agit ainsi, afin de rallier sous leur bannières les forces orques présentes dans la Marche Verdoyante et le Gamaril.**

Quand Laegon et Eoatin seront condamnés à mort, Bériat se débrouillera pour que Bosmul prenne la place de Figann à la tête du front de la Marche Verdoyante.



## *Tactiques de l'Ombre*

**Bérial** ne sait pas que Jas l'a reconnu sous son déguisement de Laegon. Il maintient Jas emprisonné car d'une part il n'a pas vraiment le choix, vu que Jas est incapable de masquer son aura maléfique et d'autre part, ainsi, Jas ne risque pas de l'ennuyer dans ses propres affaires.

De plus, maintenir Jas en vie peut toujours servir pour le jour où il attaquera définitivement Caradul. Mieux vaut avoir Jas en plus qu'en moins, lorsqu'on s'apprête à frapper en plein cœur du quartier général des elfes. Bérial réfléchira à ce moment-là de la meilleure utilisation de Jas.

**Jas** a reconnu Bérial dans son déguisement de Laegon. Il se demande si Xarnie est vraiment morte. Après tout, Bérial s'est servi de lui pour atteindre Caradul et le retient prisonnier ici en se montrant à lui de manière déguisée. Bérial lui ment. S'il lui ment aujourd'hui, il lui a peut-être menti par le passé, comme à propos de la mort de Xarnie ? C'est possible.

Si jamais Jas était découvert par la résistance elfique, il n'hésitera pas un seul instant à vendre Bérial contre sa vie. S'il est libre ou s'il apprend que Xarnie est encore en vie, il fera tout ce qu'il lui est possible pour la rejoindre.

**Xarnie** croit Jas mort et fait confiance à Bérial. Ayant pris la place de Calia, la maîtresse espionne de toute l'organisation des Yeux d'Aradil, elle est la personne la mieux informée d'Erethor. Elle n'est pas du tout douée dans les tactiques de guerre. Le combat étant à l'opposé de sa nature de succube. Aussi donne-t-elle tout ce qu'elle récolte comme renseignements et informations à Bérial. En revanche, Xarnie s'amuse comme une folle à récupérer les informations des Yeux d'Aradil et à apprendre les secrets les plus intimes sur le maximum d'elfes. Lorsque Bérial sera prêt pour son offensive sur Caradul, Xarnie utilisera les secrets des uns et des autres pour les faire monter les uns contre les autres.

Les graines de la zizanie et de la division poussent chaque jour au sein même de Caradul.

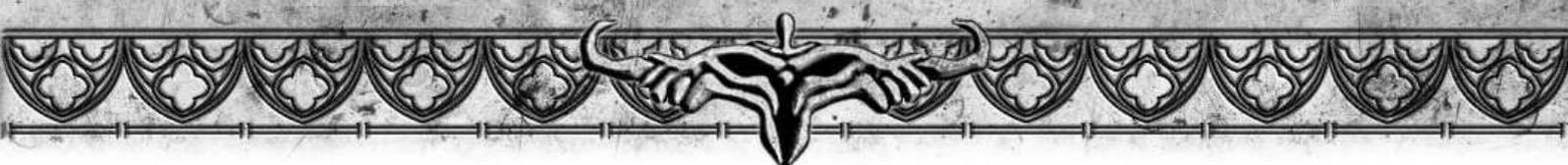
## *Plusieurs niveaux d'enquêtes*

Vos PJ ont grand intérêt à prendre des notes sur tous les protagonistes de cette histoire. Car bien que l'aventure fasse un tout, elle comprend en fait deux enquêtes complémentaires :

- Enquête auprès du nexus pour retrouver l'énergie volée.
- Enquête auprès de Laegon et d'Eoatin pour comprendre leurs (fausses) motivations.

Pour garder le fil conducteur de cette aventure, prenez appui sur Durélion. Juste après la Reine-Sorcière, il administre Caradul. Sa position et son sens de l'organisation vous permettront de rediriger les actions de vos PJ. Vos PJ ont donc tout intérêt à lui rapporter régulièrement les informations qu'ils dénichent, afin de se lancer sur les nouvelles pistes et d'avoir l'avis éclairé de Durélion.

Vous pouvez également laisser les PJ se débrouiller seuls. Mais ils risquent de se noyer devant autant d'informations et Durélion s'il est mis au courant de l'enquête des PJ risque de paraître plus faible et moins alerte qu'il ne le devrait.



## Partie 2 : Enquête officieuse

### *Vol de magie au Cœur de la Caraheen*

#### La mission des PJ

Vous êtes convoqués chez Durélion. L'instant est grave. Passé les politesses d'usage, Durélion énonce sa demande :

« Pour maintenir Erethor, nous utilisons continuellement les ressources des nexus. Le plus gros et le plus important de tous est le Cœur de la forêt, situé au Cœur de la Caraheen. A partir de ce nexus nous fabriquons toutes sortes de bâtons magiques. Des bâtons de la Forêt profonde, de Grand essaim, de Pierre et tonnerre et enfin, de Guérison pour les principaux. Le rythme de régénération du Cœur de la forêt est extrêmement rapide et sa capacité magique est telle que nous pouvons fabriquer 12 à 15 bâtons au total par mois.

Comme tous les nexus sous notre contrôle, nous avons mis en place bon nombre de points de vérification pour s'assurer que la quantité de magie prise au nexus, correspond bien à la quantité de magie employée pour la fabrication de tel ou tel objet magique.

Or, il s'avère, qu'après deux ans de recherches discrètes et minutieuses, nous nous sommes aperçus que des documents ont été falsifiés. Une partie de la quantité requise pour la création des objets magiques n'a pas été employée à cette fin. Elle a tout simplement disparu. Est-ce un vol, est-ce parce que le nexus faiblit ? Je n'en sais rien et je compte sur vos talents pour élucider ce grave mystère. Voici les éléments dont nous disposons :

- La disparition de l'énergie magique remonte à environ 5 ans.
- Il faut des filets spéciaux pour récupérer l'énergie magique des nexus. Ils durent environ 300 ans et leur fabrication est tenue secrète. Il n'y a qu'un seul filet en activité par nexus. Les filets ressemblent à des petits sacs aux multiples points argentés.
- L'un des documents falsifiés faisait mention de la destruction, il y a 5 ans, d'un filet très usagé. Le filet avait déjà servi pendant 290 ans.
- Il y a 4 personnes ayant accès au nexus. Les autres protègent autour du nexus. Voici les quatre personnes :
  - **Nobenian** fait partie de l'Ordre de la Dame. Il s'est distingué de nombreuses fois sur la Ligne de Feu. Il sert le nexus depuis 52 ans maintenant car il a perdu son œil gauche au cours d'une bataille à Trois-Chênes. Formé à l'école d'armes de Harancara, il devient par la suite un excellent bretteur de tradition elfique. Il revient de temps en temps à Harancara pour donner des cours d'armes. Il a 230 ans. Il protège le nexus des attaques physiques.
  - **Varia** voulait devenir une Adepte du Murmure, mais a échoué par deux fois son entrée au Hameau. Elle s'y connaît en esprits et certains prétendent qu'elle converse même avec Nurélia. Ses dons magiques permettent de créer les bâtons et autres objets magiques. Elle se relaie dans la création magique avec Alendol. Varia sert le nexus depuis 124 ans et est la plus âgée de ce groupe. Elle donne de son temps quand elle le peut à Uasel, la vieille arcanaliste ayant monté son école de magie au Carrefour de Kaelorin. Elle a 301 ans.
  - **Alendol** est la plus jeune du groupe et a une énorme volonté à bien faire, qui pallie son manque d'expérience. Elle a 130 ans et est dans cet âge où on cherche à donner la bonne orientation à sa vie. Elle est restée un temps à l'Académie de la Reine, à Harancara, aux Archives des Scribes, à l'école du Saule. Bref, elle est très indécise et se cherche. A priori, son travail au nexus lui plaît et elle apprécie beaucoup Varia. Son travail est très correct. Alendol est au nexus depuis 4 ans et elle prend sa tâche très au sérieux.

- 
- **Zurcol** est un ardent défenseur du Cœur de la Caraheen. Il était avec moi lors de notre bataille contre Jas et Xarnie. Après cette bataille, il a décidé de protéger le Cœur de la Caraheen et le nexus qui l'abritait. C'est un Jardinier d'Erethor émérite et il parle peu. Comme Varia et Alendol sont occupées à la fabrication des bâtons, Zurcol a pris en charge de mettre en place des protections magiques ou naturelles, autour du nexus. Il a 217 ans.
  - Je vous donne également le profil des deux commandants ayant pour charge de protéger autour du nexus.
    - **Tilf Rivière d'eau.** Il commande l'élite des archers du Cœur de la forêt. Il a ordre de tuer à vue tout intrus pénétrant sans autorisation aux abords du nexus, qu'il soit elfe ou pas. Ses faits d'armes sont édifiants. Envoyé en Veradeen, à Trois-Chênes, sur la Ligne de Feu, en patrouille sur les rivières, il est quasiment toujours revenu avec l'intégralité de ses hommes en décimant les rangs ennemis. Il fait partie de l'Ordre de la Dame. Il était avec moi lors de la bataille contre Jas et Xarnie. J'ai souhaité le mettre au nexus étant certain qu'avec lui, le nexus ne serait être mieux protégé. Mais je sais que Tilf s'y ennue. Les batailles lui manquent et il aimerait repartir en guerre. Il a 254 ans.
    - **Delme** seconde Tilf. D'aussi loin que je m'en souviens Delme a toujours veillé à la protection du nexus. Il n'y connaît rien en matière de magie mais ferait pâlir Suruliam sur sa connaissance d'Erethor. C'est un véritable livre d'histoire à cœur ouvert. Il instille l'espoir dans le cœur des nouveaux et les instruit sur la beauté d'Erethor. Il se fait très vieux mais n'arrive pas à prendre sa retraite. Chaque année, il réussit à me convaincre de le laisser au nexus une année de plus. Delme est le doyen du nexus. Il a 354 ans.
  - Chaque mois, c'est environ 80 points d'énergie magique qui disparaissent.

Je veux que vous enquêtiez au sujet de la disparition de cette quantité d'énergie magique. Soyez discrets car nous n'avons jamais eu cette conversation. N'interrogez pas les personnes dont je vous ai parlé et si vous devez le faire, déguisez-vous. On ne doit pas vous reconnaître. Je ne peux mettre personne dans la confiance de votre enquête, vu que je ne sais pas à qui dois-je me fier. Rappelez-vous que les ordres de Tilf sont de tuer à vue tout étranger au Cœur de la forêt, même les elfes.

Pour vous aidez dans votre enquête, voici de l'équipement, en plus du vôtre habituel :

- Des capes de déguisement (+2 en Déguisement).
- Une potion d'*Invisibilité*.
- Une potion de *Modification d'apparence*. 1H. NLS 6.
- Une potion de *Passage sans trace*.
- Une potion de *Vision dans le noir*.
- Une potion de *Grand pas*.
- Voici deux parchemins
  - Le premier est une note personnalisée et individuelle de ma main vous autorisant à pénétrer au Cœur de la forêt aujourd'hui même uniquement. Il ne me reste plus qu'à le compléter de vos identités déguisées. Tout le long de votre trajet vous serez probablement escorté par les archers. Si vous ne les voyez pas, dites-vous qu'ils sont quand même là.
  - Un parchemin d'instructions pour chacune des personnes citées, rédigé de ma main. Ca vous donne un prétexte pour rentrer en contact avec elle. Soyez rapides, la potion de *Modification d'apparence* ne dure qu'une seule heure.

- 
- Duréliion donnera au lanceur de sort du groupe, de préférence à un elfe : Si jamais ça tourne mal et en cas d'extrême urgence, voici un parchemin de *Voie végétale*, qui vous ramènera tous automatiquement et directement dans mon bureau. J'aimerais autant que vous ne l'utilisiez pas et que vous me le rendiez. Ca voudra dire que vous êtes restés discrets et vous savez comme moi que les ressources magiques de Caradul sont pauvres, d'autant plus quand elles disparaissent.

### **Le soutien de Duréliion**

Duréliion fait confiance aux PJ et bien qu'il soit extrêmement occupé, il leur accordera néanmoins quelques instants dès que vous le désirez.

A priori, après le combat contre Nobenian, les PJ vont peut-être en référer à Duréliion. A partir de cet épisode, les PJ ont en effet quelque chose de concret à apporter à Duréliion. Ils connaissent un traître (Nobenian) et savent à peu près où allait l'énergie magique volée (dans un sort de *Voie végétale* bien précis).

Duréliion sera capable de donner le point d'arrivée de la *Voie végétale* dans les racines de Caradul. Il demande aux PJ de continuer discrètement leur enquête et d'aller à la porte de sortie de la *Voie végétale*. De son côté, il va se renseigner pour savoir « s'il n'y aurait pas d'autres traîtres dans les personnes en charge du nexus ».

Vous gardez ainsi la continuité de l'aventure et avez la possibilité de faire la rencontre avec Sild Eauglacée.

### *Interrogatoire discret*

Les PJ arrivent au nexus sous leur forme déguisée. Ils rencontrent chacun des membres du nexus, en les approchant avec les instructions que leur a donné Duréliion. L'interrogatoire discret des PJ commence.

### **Nobenian**

Pour rappel, Nobenian est le deuxième elfe corrompu par Bériol et il a perdu son œil gauche.

A l'interrogatoire, il répondra des choses normales de son métier. Il y a beaucoup de bric et de broc dans sa chambre. **Les PJ peuvent apercevoir un filet aux multiples points argentés caché dans un sac de cuir contre un jet d'Observation DD 26.** (Nobenian a pris son temps = 20, +1 Int et +5 de bric et broc).

S'il a besoin de mentir, Nobenian utilisera son tatouage corrompu « Masque blanc ». Son tatouage lui permet d'avoir un bonus de malfaisance +10 à son jet de Bluff.

**Total Bluff de Nobenian : +21.**

Si Nobenian est découvert par les PJ, il s'emparera à la vitesse de l'éclair d'un sac en cuir dans le bric à brac et sautera par une fenêtre. Le sac de cuir cache à l'intérieur le filet du nexus contenant l'énergie magique volée. Ce filet est celui dont le document de destruction a été falsifié. La fausse destruction de ce filet a été prétexte pour se l'accaparer.

La fuite de Nobenian a un objectif précis. Nobenian veut rejoindre un arbre précis dans le Cœur de la Caraheen, afin d'y apporter l'énergie magique volée.

**Note technique.** Si vous jouez la découverte de Nobenian en terme de rounds de combat, avec le round de surprise, voici quelques astuces :

- Nobenian possède le don Arme en main et il s'en sert pour récupérer le sac de cuir en action libre. Puis, il saute par la fenêtre par son action de mouvement autorisée pendant le round de surprise.
- Nobenian travaille depuis 52 ans dans ce nexus. Il connaît donc par cœur les branches des alentours. Avec son +22 en Escalade, +8 en Saut et +8 en Connaissances (Erethor-Caraheen), il n'a aucun problème pour se déplacer dans les branches. Considérez que pour les alentours du Cœur de la forêt uniquement, Nobenian est capable de se déplacer à sa vitesse habituelle de déplacement (alors que vos PJ seront probablement à moitié vitesse, voir moins).
- Nobenian fait en sorte, au moment où les PJ l'interrogent de se mettre à côté de la fenêtre et de n'avoir qu'un seul ou aucun PJ en face de lui, si jamais il devait s'enfuir. Il ne craint pas de prendre une ou plusieurs attaques d'opportunités à cause de sa fuite ou de son saut par la fenêtre. Il possède le don Esquive, à une bonne classe d'armure pour un niveau 20 et beaucoup de points de vie. Il compte sur le fait de ne pas être tué d'un coup, surtout au round de surprise où il n'y a qu'une action partielle.

Quand les PJ s'en iront de chez Nobenian, celui-ci s'en ira également par sa fenêtre, pour aller transmettre l'énergie volée du nexus à l'arbre où est inclus le sort de *Voie Végétale*. (voir la partie « Le voleur du nexus : Nobenian »).

### **Varia, Alendol, Zurcol, Tifl Rivière d'eau, Delme**

**Varia.** Elle est dans sa cahute. Elle restera très évasive sur les détails concernant le nexus. Les PJ n'ont pas été mandatés pour aller au nexus même et le secret de confidentialité est de mise. Néanmoins, elle ne mettra pas de bâtons dans les roues aux PJ, ni ne les enverra sur de fausses pistes. Elle pourra même les aider et faire le relais auprès d'Alendol.

**Alendol.** Indisponible car elle récolte en ce moment-même l'énergie magique au nexus. Elle possède donc un filet aux multiples points argentés avec elle. Si les PJ vont voir Nobenian (avant ou après), ils peuvent se rendre compte que Nobenian cache lui aussi un filet aux multiples points argentés dans un sac en cuir.

**Zurcol.** Pas de montres plus terrifiants que d'habitude. Il racontera des histoires de votre cru. Restera assez évasif sur sa bataille avec Jas et Xarnie. C'est un sujet délicat car l'Ombre est arrivée aux portes de la Caradul ! **Diplomatie DD30.**

**Tifl Rivière d'Eau.** Rien à signaler. Tout est en ordre.

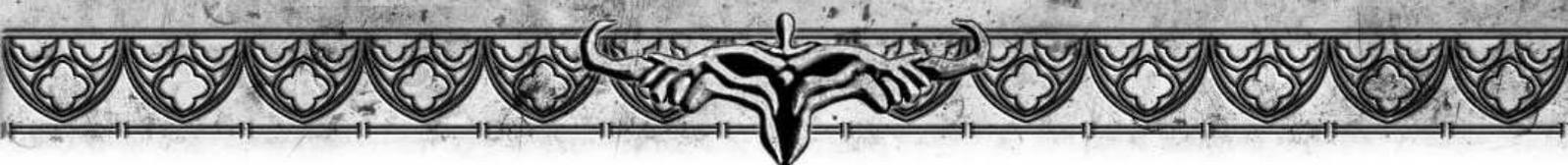
**Delme.** Rien à signaler. Tout est en ordre. Il racontera volontiers quelques histoires de votre cru.

Mettez un peu de détail dans le descriptif pour que vos PJ ne croient pas que seul Nobenian « a reçu du détail du MJ pour nous faire croire qu'il n'y avait rien ».

### *Le voleur du nexus : Nobenian*

#### **La filature**

Si Nobenian n'a pas été découvert durant l'interrogatoire de vos PJ, vos PJ doivent s'en retourner à Caradul le soir même. En effet, leur autorisation n'est valable que pour aujourd'hui (et pour moins si l'on compte que le sort de *Modification d'apparence* ne dure qu'une seule heure). Tifl Rivière d'Eau n'hésitera pas un seul instant à tuer les PJ s'ils sont encore là demain.



A cause de l'interrogatoire, même discret des PJ, Nobenian a l'intuition que ceux-ci enquêtent en réalité au sujet du vol de magie, dont il est l'auteur. Il souhaite donc se débarrasser du filet d'énergie magique. De plus, le faux Laegon (Bérial), lui a toujours dit que sa mission première était d'apporter l'énergie magique qu'elle qu'en soit les conséquences. Bérial veut à tout prix garder secret l'emprisonnement de Jas et pour ce faire, il a besoin de l'énergie volée au nexus, pour accomplir le rituel de dissimulation de l'aura maléfique de Jas.

Quand vos PJ quittent le nexus (au plus tard le soir pour leur propre vie !), vos PJ peuvent surprendre Nobenian. Ils repèrent une silhouette elfe qui sort du camp. En la suivant, celle-ci se dirige vers un arbre. Elle pose la main sur l'arbre et marmonne quelque chose. La main s'enfonce dans l'écorce même de l'arbre et en ressort quelques instants après.

### **Observation des PJ contre jet de Furtivité de Nobenian**

Nobenian est un guerrier frontal des premières lignes qui entraîne ses hommes au combat. La furtivité n'est pas du tout son domaine. **Son bonus en Furtivité est de +3** (inclus pénalité d'armure).

**DD égal :** Tu reconnais Nobenian qui ne veut pas être suivi. Il s'arrête quelques instants devant un arbre avant de s'en retourner.

**DD +5 :** Sous son manteau, il y a comme une boursouffure de la taille d'un petit sac contre sa poitrine. Profitant d'un bon angle de vue, tu distingues ce qui occasionne la bosse : un sac de cuir dans lequel est caché un vœux filet aux multiples points argentés.

**DD +10 :** Quand Nobenian s'est avancé près de l'arbre, il n'a pris que le filet et l'a déposé à l'intérieur de l'arbre. Lorsque sa main est ressortie, le filet avait disparu.

**DD +15 :** En posant la main sur l'arbre, Nobenian a activé un sortilège. Tu as entendu le mot de commande : « Laegon ».

### **Art de la magie**

**30 :** Le sort sur l'arbre est très difficile à trouver et à identifier. Il s'agit d'un sortilège permanent et amélioré de *Voie végétale*.

**30-34 :** Tu le comprends sans l'activer. La *Voie végétale* va te conduire en un lieu précis et toujours le même. Tu vas te retrouver dans les racines de Caradul. Seule une personne à la fois, est capable d'utiliser la *Voie végétale*. Le mot de commande est « Laegon ».

**35-39 :** Le sortilège est activé une fois par mois, tous les mois depuis 63 mois.

**40+ :** Pour poser un sortilège aussi puissant que celui-là, il faut au moins être un lanceur de sort de niveau 20.

### **Le combat**

Si les PJ demandent des explications à Nobenian, il essaiera d'abord de les bluffer grâce à son tatouage. Mais il ne peut s'en servir qu'une seule fois par jour. S'il a déjà utilisé son tatouage auparavant lors de l'interrogatoire des PJ, Nobenian ne peut plus le réactiver.

Si les PJ accusent Nobenian en sachant que c'est lui (ils ont réussi leur jet de Psychologie ou Observation), alors Nobenian essaiera de les raisonner une dernière fois.

Si ça ne fonctionne toujours pas, il combattra à mort. Initiative !

### **Nobenian lancera en elfique avant de combattre :**

**« Laegon avait raison. Il y a des traîtres partout et on les prend pour des héros ! »**



## Connaissances (Ombre)

A la mort de Nobenian vous constatez que le corps de Nobenian est recouvert de tatouages.

**29 ou moins :** Nobenian est fortement de multiples tatouages d'ornementations corporelles. Les tatouages représentent des animaux.

**30 :** Tu as percé à jour le mystère de ces tatouages. Visuellement, ils ressemblent à de simples ornementations corporelles si on n'y prend pas garde. Mais en réalité, après de grandes difficultés, ils contiennent dans leurs encres, une noire magie. Les tatouages sur le corps de Nobenian sont des tatouages de corruption. Il les a acquis en ayant vendu son âme à l'Ombre.

**31-34 :** Le corps de Nobenian est recouvert de sept tatouages, dont l'un prend deux fois plus de place. Le degré de corruption de Nobenian était avancé.

**35-39 :** Les sept tatouages ont été acquis pendant ces 61 derniers mois à un rythme régulier.

**40+ :** Normalement pour que les tatouages restent actifs, il faut que la personne soit baignée dans des vagues d'énergies négatives, comme par exemple, dans la zone d'influence d'un miroir noir. Or, ces tatouages étaient largement plus puissants, puisqu'ils n'avaient pas besoin de se souscrire à cette restriction.

### *Le passeur dans les sous-sol : Sild Eauglacée*

#### **Mission de Sild Eauglacée**

Nobenian utilise le sort de *Voie végétale* pour faire voyager le filet contenant l'énergie magique volée du nexus vers un endroit précis dans Caradul. Le filet arrive dans une pièce des sous-sols de Caradul. Il est récupéré par Sild Eauglacée.

Sild a pour mission de prendre le filet, de le déposer dans l'antichambre de la prison où se trouve Jas et une fois fait, de prévenir le faux Laegon (Bérial). Le faux Laegon viendra ensuite recouvrir de l'énergie magique volée le corps de Jas, afin que ce dernier ne soit pas détectable.

Sild ne sait pas ce qu'il y a de l'autre côté de la porte et cela ne l'intéresse pas.

Pour rappel, Sild Eauglacée est le premier elfe corrompu par Bérial, voilà pourquoi Sild possède un tatouage de plus que Nobenian (8 contre 7). Comme Sild travaillait auparavant à l'Archive des Scribes, il était à portée de main de Bérial. Le nombre des tatouages sur Sild et son ancien travail en tant que Scribe sont peut-être les seuls indices le reliant de manière plus ou moins directe à Bérial, le faux Mardigal.

#### **Profil de Sild Eauglacée**

Sild Eauglacée appartenait à l'Archive des Scribes. Bérial à commencer à corrompre ceux qui étaient le plus facilement abordables pour lui. Comme il avait pris la place de Mardigal, l'Archive des Scribes était le premier endroit où il pouvait commencer à corrompre les personnes.

Il est possible de parler avec Sild bien que sa mission top secrète place le DD beaucoup plus haut que d'habitude. Sild n'a pas peur de dévoiler ses informations car il se sait, malheureusement à tort, protégé par (le faux) Laegon.

#### **Diplomatie**

**19 ou moins :** Sild a un beau langage mais lui n'est pas spécialement beau.

**20-24 :** Le langage de Sild est élégant et traduit une instruction avancée dans les lettres. Il est cartographe des racines de Caradul et à ce titre, visite toutes les pièces et tunnels qu'il peut. Il a été spécialement nommé par Laegon pour faire ce travail, il y a 65 mois. Il n'a jamais



regardé dans la pièce fermée d'à-côté. Elle est répertoriée sur sa carte, alors ça ne l'intéresse pas.

**25-29 :** Sild est amical. Il raconte volontiers aux PJ un peu de son parcours. Il a servi durant de longues années aux Archives des Scribes. Comme il se lassait de son travail, n'ayant pas beaucoup de livres à déchiffrer ou à classer, il a préféré se tourner vers la recherche, porteuse d'inconnus et de découvertes. C'est ainsi que depuis, il travaille pour le compte de (du faux) Laegon, Maître des Chercheurs.

**30-34+ :** « En cartographiant les tunnels, je retrouve parfois des informations ou des objets de grande valeur contre l'Ombre. La fois dernière c'était un arc du long serment qui avait été oublié dans une pièce secrète. Quand je l'ai dit à Laegon, il m'a répondu que « cela fera grand honneur à un seigneur de guerre sur le front de la Marche Verdoyante ».

**35-39 :** Une autre fois, je suis tombé sur un texte assez ésotérique concernant les Dieux Oubliés. Je suis en train de le déchiffrer. Ca parle de la Déesse de la Consolation. (Ce texte est en annexes et n'a pas cours pour la présente aventure. Cet « emplacement d'informations » vous offre la possibilité de faire une connexion avec votre propre campagne, pour placer vos propres informations).

**40+ :** Sild est serviable. Laegon pense que les besoins de la guerre ont entraîné une diminution de l'entretien des racines de l'Arbre Antique. Pour solidifier les racines de Caradul, je reçois chaque mois un filet d'énergie magique, que je dépose dans la pièce d'à-côté. J'ai d'ailleurs reçu celui de ce mois-ci il y a quelques instants. Laegon effectue ensuite lui-même le rituel de solidification. Je ne sais pas quand est-ce qu'il passe. Seul un Seigneur du Conseil du Trône et extrêmement compétent en matière de magie, comme l'est Laegon, peut toucher à l'Arbre Antique.

Le faux Laegon (Bérial) a menti à Sild à propos de l'utilisation de l'énergie magique contenue dans le filet. Sild a été convaincu du mensonge du faux Laegon. Même si ce que dit Sild est un mensonge, il n'est pas du tout au courant qu'il est en train d'en dire un. Pour lui, son mensonge, c'est la vérité !

## **Combat**

Le combat aura lieu si les PJ usent :

- D'Intimidation
- D'accusation

**Au début du combat Sild dira :**

**« Même dans les racines de Caradul, il y a des traîtres à Erethor ! »**

A la mort de Sild Eauglacée, les PJ constatent que son corps est recouvert de tatouages d'ornementations corporelles.

Prendre la grille d'information de Connaissance (Ombre) de Nobenian en changeant comme suit :

- 8 tatouages sur Sild Eauglacée, dont l'un est double.
- Le premier tatouage date d'il y a 65 mois.



### *Partie 3 : Lieu des « traîtres »*

#### *La librairie de Gontim*

Bosmul, le lieutenant d'Eoatin charmé par Xarnie, a trouvé le livre L'Herbier d'Erethor, dans la boutique du gnome Gontim à Caradul.

Bérial, déguisé en Laegon a fait exprès de se rendre dans la boutique en même temps que Bosmul. Car d'une part, il voulait voir à quoi ressemblait Bosmul.

D'autre part, en se présentant dans la boutique et en jouant habilement sur les mots et sur son attitude, Bérial a fait en sorte que Gontim garde très peu de souvenirs de Bosmul. Le faux Laegon a discuté avec Gontim et celui-ci, tout heureux d'avoir un Seigneur du Conseil du Trône dans sa boutique, en a oublié son client Bosmul. Bosmul a acheté le livre mais les automatismes de commerçant de Gontim ont pris le relais et Gontim a poursuivi sa conversation avec le faux Laegon.

S'il est interrogé par les PJ, Gontim se souvient bien de la présence de Laegon lors de l'achat de son exemplaire L'herbier d'Erethor. Mais il n'a aucun souvenir de la personne le lui ayant acheté. « Un elfe je crois, répondra-t-il vaguement ».

#### *La chambre de Laegon*

Après avoir discuté avec Durélien, les PJ obtiennent l'autorisation d'aller fouiller la chambre de Laegon.

Laegon niera tout en bloc (car il se sait dans la vérité).

Laegon est le Maître des Chercheurs de l'Ordre de la Vérité. C'est un caransil réputé et reconnu. Ses recherches portent sur toute découverte qui pourrait donner l'avantage à la résistance contre Izrador. Il fait partie du Conseil du Trône et dirige les recherches très actives aux Cinq Tours.

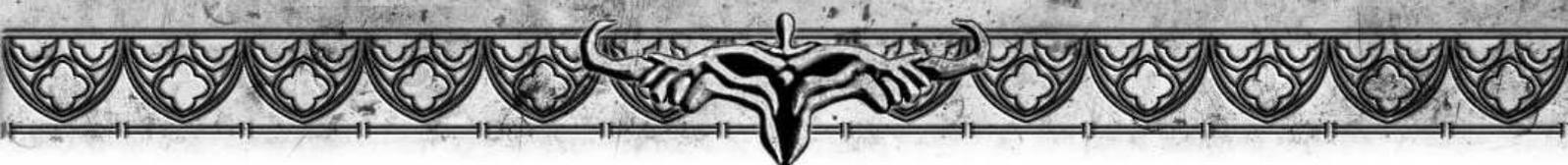
Laegon est connu pour son penchant pour l'école de l'enchantement. Dans la présente aventure, cela ne l'aide pas car on peut penser qu'il s'est servi de ses pouvoirs pour mieux séduire Sild et Nobenian, afin de monter son assassinat contre Figann.

#### **Fouille DD25**

- La boule de cristal jumelle du légat cabaliste Dorgan.
- Des notes de Laegon sur Zulion, Corzafel, Kaaktu, Tuks, Chappa, Terrod et le Visage du Géant.
- Le cadeau d'anniversaire du second d'Eoatin, L'Herbier d'Erethor (voir annexe).
- Lettre (piège) à l'attention d'Eoatin (voir annexe).

#### **Les notes de Laegon**

Laegon prend des notes sur les recherches de Mardigal (Bérial). Il trouve bizarre que Mardigal s'intéresse de si près aux esprits d'Erethor et spécialement les mauvais ou les démoniaques. Les notes que trouveront les PJ seront celles de Laegon mais contrefaites par Bérial pour faire croire que c'est Laegon lui-même qui enquête sur les esprits démoniaques. **Contrefaçon DD50** pour se rendre compte de la substitution des noms entre Laegon et Mardigal.



## Succession de Laegon

A qui va profiter la mort de Laegon ?

Voici une question que se poseront peut-être vos PJ. La réponse est simple : à un innocent réputé d'un Sept des Cinq Tours qui est très loin de l'agitation de Caradul et qui n'a rien à voir dans les manigances de l'Ombre ou de Laegon.

Comme pour le nexus, Duréliion donne des parchemins d'instructions pour Eoatin et ses quatre lieutenants, afin que les PJ aient un prétexte pour rentrer en contact avec eux.

### *La tente d'Eoatin*

Après avoir discuté avec Duréliion, les PJ obtiennent l'autorisation d'aller fouiller dans la tente d'Eoatin.

Eoatin niera tout en bloc (car il se sait dans la vérité).

Eoatin est le commandant des troupes sur le front de la Marche Verdoyante. C'est un caransil qui a le respect et l'admiration de ses hommes. Il a appartenu autrefois au clan Arilanda d'Eisin, avant que la cité ne tombe dans les mains de Jahzir. Son armée est constituée de 3 000 combattants de son clan, 300 humains et quelques animaux sanguinaires.

## Fouille DD25

- Lettre (piège) à l'attention de Laegon (voir annexe).
- Le (faux) cadeau d'anniversaire pour Figann, le second d'Eoatin.
- Une vardatch +1 à l'attention de Belark Cœur-Noir.
- L'arc du long serment, cadeau du vrai Laegon. (Bérial s'est arrangé pour que le vrai Laegon lui fasse ce cadeau).

## Le faux cadeau d'anniversaire

Le faux cadeau d'anniversaire est emballé et est en réalité un Grimoire de vacuité (Guide du maître, page 276). Si la supercherie est découverte Bérial espère bien qu'Eoatin sera suspecté d'en vouloir à son second.

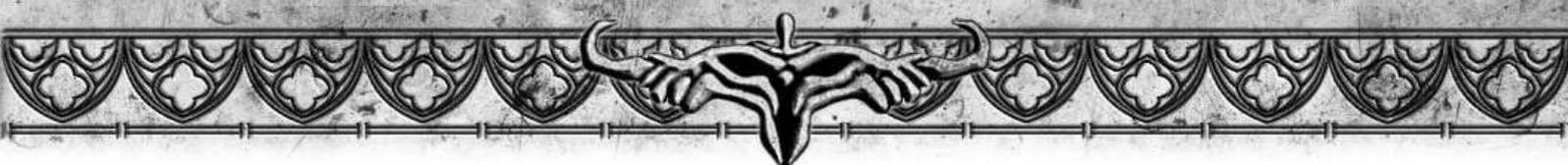
S'il est interrogé, Bosmul dira qu'il a bien acheté L'Herbier d'Erethor dans la boutique de Gontim. Il est tout autant surpris par le cadeau empoisonné.

Même si Gontim ne se souvient pas de Bosmul, il se rappelle qu'il a bien vendu cet exemplaire là dans la tranche de date que lui donneront les PJ.

Pour rappel, Gontim se souviendra aussi que le Seigneur Laegon était présent lors de l'achat.

## Les proches lieutenants d'Eoatin

- **Bosmul (envoûté par Xarnie).** Fait le relais des informations entre Caradul et la Marche Verdoyante. En chemin, il n'a jamais perdu de temps et en profite toujours pour repérer les troupes ennemies. Il a précédemment servi à Trois-Chênes où il s'est distingué de nombreuses fois. A l'époque, il faisait le relais entre Trois-Chênes et la Citadelle des Cataractes.
- **Figann.** Son second en chef sur le front de guerre. Tous les soldats s'accordent à dire qu'à la mort d'Eoatin se sera lui qui prendra sa place. Il est très aimé et a prouvé plus d'une fois sa vaillance au combat. Il s'occupe aussi des réfugiés humains au nord de la Marche Verdoyante. Il appartient à l'Ordre de la Dame. Sa cape a été



déchirée il y a un an. Il l'a signalé mais les ressources magiques sont faibles et la cape n'a pu être renouvelée.

- **Partal.** S'occupe du ravitaillement en armes et nourriture. Il a aussi une grande affinité avec les bêtes sanguinaires et plus particulièrement celles présentes au Visage du Géant. C'est le plus vieux sur ce front de guerre et aurait bien aimé la place d'Eoatin. Il connaît la Marche Verdoyante comme sa poche.
- **Grafel.** Meilleur éclaireur et archer Eoatin. Autrefois à Eisin, il dirigeait l'aspect commercial de la cité. Il a 300 ans. Il bénéficie de la plus grande confiance d'Eoatin. Ce dernier écoute toujours avec un peu plus d'attention ses conseils.

Servez-vous des profils psychologiques des 4 lieutenants pour camoufler au mieux le traître Bosmul. Après tout, les trois autres lieutenants ont tous un intérêt à ce qu'Eoatin meurt, même s'ils ne nourrissent aucune pensée de ce genre.



## Partie 4 : Prison de Jas

L'antichambre dans laquelle est déposée le filet d'énergie magique volée donne accès à une immense porte. La porte est haute de 8m et large de 6m. Elle a été construite dans du chêne massif.

### *L'antichambre*

**Artisanat (ébénisterie, menuiserie), Connaissances (ingénierie et architecture), Art de la magie**

**30-34 :** Bien que d'apparence de chêne massif, la porte est beaucoup plus solide que du bois. Elle a été renforcée par un sort permanent de *Bois de fer*. Le DD pour l'enfoncer est de 30.

**35-39 :** La porte et les murs de la pièce sont immunisés à tous les sorts, aux armes contondantes et perçantes. Mais il tout de même possible de détruire la porte de manière physique. Seule une arme magique et tranchante a des chances d'infliger des dégâts à la porte. Il faut toucher une CA 30 et infliger au moins 16 points de dégâts par attaque pour infliger 1 point de dégât à la porte. La porte est immunisé contre les 15 premiers points de dégâts par attaque, même sur une arme magique et tranchante. La porte possède 200 points de vie et se régénère au rythme de 1pv/round.

**40+ :** La serrure de la porte est d'une exceptionnelle qualité et complexité.

### **Ouvrir la porte**

La porte n'est que fermée à clef et il n'y a aucun pièges magiques dessus. Il y a 3 méthodes pour l'ouvrir.

- **Crochetage.** DD40.
- **Enfoncer la porte.** Jet de Force DD30.
- **Détruire la porte.** La porte et les murs de la pièce sont immunisés à tous les sorts, aux armes contondantes et perçantes. Mais il tout de même possible de détruire la porte de manière physique. Seule une arme magique et tranchante a des chances d'infliger des dégâts à la porte. Il faut toucher une CA 30 et infliger au moins 16 points de dégâts par attaque pour infliger 1 point de dégât à la porte. Même avec une arme magique et tranchante, la porte est immunisée contre les 15 premiers points de dégâts par attaque. La porte possède 200 points de vie et se régénère au rythme de 1pv/round.

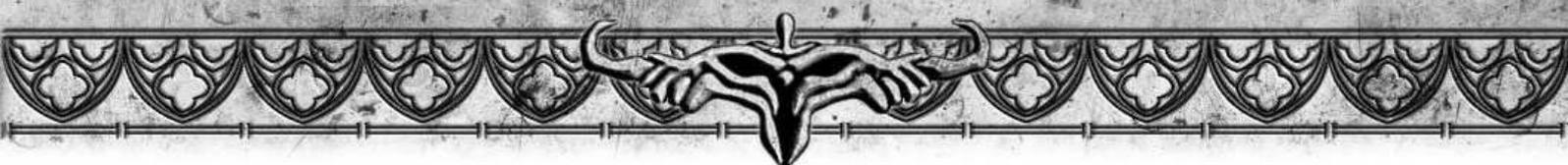
**La porte est ouverte.** Vous découvrez une salle dans laquelle une immense créature bondit sur le premier d'entre vous !

Sitôt sa première attaque effectuée, elle est comme brutalement repoussée en arrière (pas d'attaque d'opportunité). Vous la voyez devant vous avec une expression de haine sur son visage. Elle a des bracelets de fer à ses poignets et à ses chevilles. Enfin, elle est au centre d'un grand cercle.

### *La prison*

**La créature**

**Connaissance (esprits)**



**29 ou moins :** Ce monstre est monstrueux et doit posséder des pouvoirs dignes de tes pires cauchemars !

**30-34 :** Ce monstre un Extérieur de type Mal et Chaos. Il appartient à la classification des démons, de l'espèce la plus répandue que sont les tanar'ri. Cette espèce de tanar'ri a la particularité d'être tournée vers la Connaissance et de diriger les autres démons. On l'appelle communément un balor.

**35-39 :** Les tanar'ri... tu te souviens de leurs caractéristiques les plus courantes.

Immunité contre l'électricité et le poison. Résistance de 10 points à l'acide, au feu et au froid. Télépathie. Sauf indication contraire, tous les démons parlent l'abyssal, le céleste et le draconien. Les tanar'ri avaient également durant les Temps Immémoriaux, une capacité pour convoquer d'autres démons. Mais cette capacité ne leur sert plus à cause de la Rupture et tu ne te souviens plus des détails.

**40-44+ :** Le balor est capable de te décapiter net avec son épée et de t'attirer avec son fouet enflammé pour que tu brûles de douleur pour lui. Crie et souffre, ça lui fera plaisir !

**45-49 :** Si tu penses pouvoir récupérer son fabuleux équipement, tu te trompes. Car si tu parviens à le tuer, un grand spasme d'agonie explosif occasionnera 100 points de dégâts dans un rayon de 30m et détruira à jamais tout son équipement.

**50+ :** Tu reconnais précisément ce balor. Il s'agit de Jas ! C'est un grand stratège de guerre aux pouvoirs épiques !

## Le cercle

### Art de la magie

**19 ou moins :** un cercle magique est tracé au sol et entoure l'impressionnante créature.

**20 :** le cercle est celui de ceux utilisés pour les rituels d'emprisonnement. Dans les Temps Immémoriaux, il était associé aux sorts *Ancre dimensionnelle* et *Cercle magique c/...* (alignement opposé à celui de la créature). Le premier sort obligeait la créature à rester sur le plan Matériel et le second à la maintenir emprisonner dans le cercle.

**21-24 :** La puissance de la créature est largement au-dessus de celle du cercle d'emprisonnement. C'est pourquoi des menottes magiques ont été rajoutées et prennent la forme de bracelets de fer aux poignets et aux chevilles.

**25-29 :** Un entretien trimestriel des menottes et du cercle est nécessaire pour conserver l'efficacité de l'emprisonnement. Les états des menottes et du cercle sont parfaitement conservés. L'entretien est régulièrement effectué.

**30-34 :** Une créature aussi puissante que celle-ci devrait être facilement détectable en Erethor. Pourtant il n'en est rien car tu comprends l'utilisation de l'énergie magique volée au nexus. Par un rituel qui t'échappe, l'énergie volée au nexus viendrait recouvrir la créature. La magie serait absorbée par le cercle et les menottes. Elle formerait également comme une bulle protectrice et invisible de magie tout autour de la créature. Ce « drap magique » annulerait tout effet de scrutation de magie arcanique ou autre. Pour que le drap magique fonctionne, il faut au moins 80 points d'énergie magique et le renouveler tous les mois. Car sinon, la puissance de la créature risquerait de surpasser celle de son drap magique et la créature ne serait plus immunisée aux effets de Scrutation.

**35-39 :** Les menottes magiques emploient une technique d'emprisonnement typique. Tu en reconnais la signature, c'est celle d'Ardherin.

**40+ :** L'enchantement de l'emprisonnement a été personnalisé pour cette créature précise. La technique d'emprisonnement d'Ardherin a été renforcée par de la magie d'Izrador il y a environ cinq ans.



## Attitudes

### Réaction de Duréliion

Si les PJ informent Duréliion de venir voir la créature, celui-ci viendra immédiatement avec un autre Seigneur digne de confiance. Face à la créature, Duréliion la reconnaîtra immédiatement : « Jas ! »

Dans un premier temps, le visage de Duréliion sera haineux et il déchaînera sur la créature des sortilèges épiques et Jas aura vraiment mal. A tel point que si Duréliion continue Jas va vraiment mourir. En effet, comme Jas est emprisonné, il ne peut pas se défendre.

Dans un deuxième temps, le deuxième Seigneur interviendra bien avant la mort de Jas pour arrêter Duréliion dans sa folie meurtrière. Il le raisonnera pour savoir ce qui s'est réellement passé, et comment Jas s'est-il retrouvé ici. « Si tu le tues Duréliion, comment veux-tu connaître la vérité ? »

Après ce petit interlude de démonstration de puissance épique, Duréliion est accablé. Il pensait avoir tué Jas avec les autres durant la bataille il y a 5 ans.

### Que faire de Jas ?

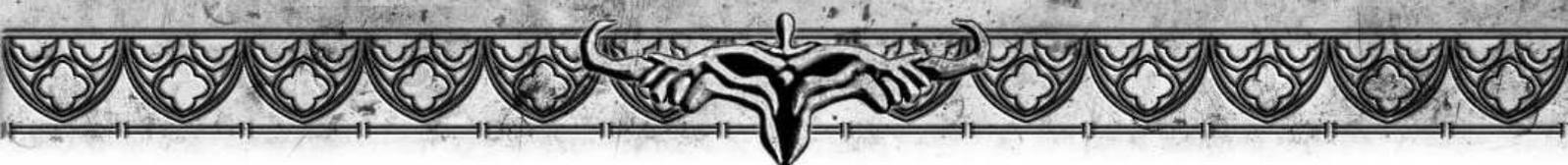
Duréliion et le deuxième Seigneur identifient la créature, le cercle et les menottes. Duréliion lance un sort épique pour obtenir quelques réponses. Mais les sorts *Zone de vérité* et *Détection du mensonge* sont des sorts divins, pas d'arcanes.

Duréliion emmène les PJ dans l'antichambre et leur demande de continuer leur enquête. Il nomme responsable le deuxième Seigneur pour la surveillance de cet endroit, afin d'en savoir plus. Duréliion fait de Jas sa priorité numéro une. Il veut connaître les tenants et les aboutissants de cette histoire.

### Quelques réponses de Jas

Jas dira autant qu'il le peut des semi-vérités et ne vendra Bériol qu'en échange de sa propre vie. N'oubliez que même les sorts épiques de Duréliion ne valent pas la puissance des sorts comme *Zone de vérité* ou *Détection du mensonge*, qui sont des sorts divins et non profanes.

- Comment as-tu réchappé à la bataille ? Avec une illusion. Le cadavre que tu as cramé n'était pas le mien.
- C'est Laegon qui me recouvre d'énergie magique. Il le fait tous les mois. (Jas joue exprès le jeu de Bériol pour d'obtenir un quelconque avantage).
- L'assassin que tu cherches était déjà présent il y a cinq ans, lors de la bataille au Cœur de la Caraheen et connaissait parfaitement l'emplacement de Caradul.
- L'attaque au Cœur de la Caraheen n'était qu'une diversion pour profiter de la confusion provoquée, afin de se diriger tout droit vers Caradul.
- Depuis combien de temps es-tu là ? Tu sais, nous les démons, n'avons pas le même calendrier. Mais je dirai un ou deux ans que je suis emprisonné. (Jas ne précise par rapport à quel calendrier il se réfère).
- Xarnie est morte. (Jas en est convaincu).
- Notre mission ? Détruire Caradul.



## *Partie 5 : Une justice aveugle*

C'est l'heure de rendre le verdict ! Tout le Conseil du Trône est rassemblé et Durélion préside la séance. Les charges sont énoncées et les PJ, en tant qu'enquêteurs de premier plan, peuvent parler quand il le souhaitent.

### *Protestations*

Laegon et Eoatin protestent contre cette mascarade. Faites attention à bien doser les paroles de vérité de ces deux elfes pour ne pas éveiller de doutes chez vos joueurs. La ligne de défense des deux elfes est du style, « C'est un coup monté !, Je suis une victime ! Je suis innocent ! ».

Au contraire, quand Laegon et Eoatin protestent, ils ne font que confirmer les accusations portées (à tort) contre eux.

Au cours du procès Laegon dira : « Ah oui, c'est comme ça. Alors si j'ai bien compris, ne rien dire, permet de tout dire, n'est-ce pas ? Comme nous ne sommes fautifs de rien, nous sommes coupables de tout ! C'est une honte de justice ! Une véritable mascarade dont nous sommes victimes ! »

### *Laegon et Eoatin*

Normalement, toutes les fausses preuves laissées par Bériat ont été réunies par les PJ. Tout laisse à penser que Laegon et Eoatin :

- sont bien passés du côté de l'Ombre
- veulent faire assassiner Figann
- opèrent pour rallier les orques de la Marche Verdoyante et du Gamaril.

Le faux Mardigal (Bériat) joue son rôle de Maître des Connaissances et sort un vieux grimoire. En lisant quelques paragraphes, il énonce les lois de Caradul. Elles sont très claires : en ce qui concerne les cas de Laegon et Eoatin et au vu des preuves apportées, ils sont jugés coupables pour haute trahison envers Caradul et doivent mourir sans possibilité de rejoindre le Murmure.

Durélion n'a pas le choix.

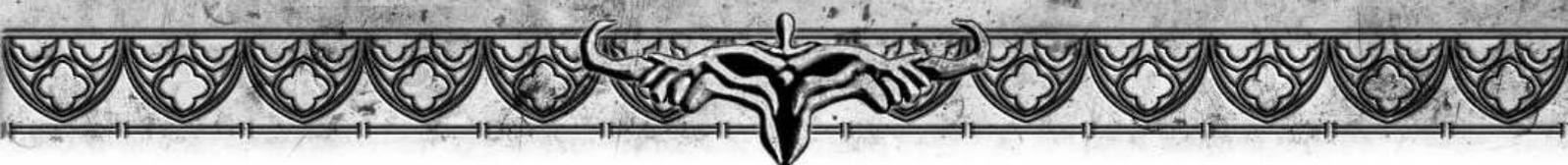
Il prononce la sentence sous les protestations de Laegon et Eoatin. Ces deux seigneurs loyaux à Erethor sont mis à mort... sous les yeux de Bériat, leur assassin. Comme les elfes connaissent les rituels pour tuer les morts, ils s'assurent que Laegon et Eoatin ne puissent pas revenir en morts-vivants.

### *Sild Eauglacée et Nobenian*

Durélion confirme aux PJ que seul Nobenian était un traître au nexus.

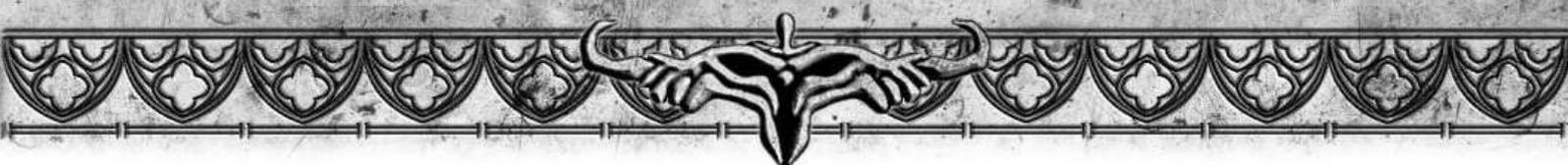
Si Sild Eauglacée n'a pas été tué ou découvert, l'enquête menée par Durélion l'a fait. Durélion est donc au courant pour Jas et en informe au besoin les PJ.

Si Sild Eauglacée et Nobenian ou les deux ne sont pas morts, ils sont démis immédiatement de leur fonction. Durélion ne les condamne pas à mort, car ils ont été



corrompus et il compte sur une cure de désintoxication, pour connaître les circonstances de leur corruption.

En attendant, Sild Eauglacée et Nobenian sont mis sous bonne garde et confiés à l'Académie de la Reine-Sorcière, dont le Maître Instructeur est Durélion.



## *Partie 6 : La suite ?*

### *La cure de désintoxication*

Sild Eauglacée et Nobenian sont à l'Académie de la Reine-Sorcière pour l'étude de leurs tatouages de corruption. L'arrogance de Duréliion veut savoir de quoi il s'agit et il souhaite aussi soigner définitivement les deux elfes. Savoir comment ces derniers ont acquis ces tatouages si spéciaux peut le conduire au tatoueur, c'est-à-dire à Bériial. Il confie la découverte des tatouages et la vie des deux elfes aux PJ.

Le Seigneur des Ténèbres Bériial monte une tentative d'assassinat contre les deux elfes et se heurtera aux PJ. Plus Bériial essaiera de se cacher, plus il sera obligé de monter des plans tortueux pour ne pas être découvert. A force, les événements et coïncidences bizarres vont se multiplier et donner de plus en plus la puce à l'oreille aux PJ.

Néanmoins, il se peut que Duréliion change d'avis et retire prématurément l'enquête aux PJ. Son changement de comportement est brutal et peut-être mis sur le compte de son ambition et de ses sautes d'humeurs habituelles. Mais en réalité, l'arrogance du pouvoir a conduit Duréliion à garder pour lui les découvertes des tatouages. D'autant plus que Bériial lui en a proposé un...

### *Plus de relais*

Bériial n'a plus Sild Eauglacée et Nobenian pour lui ramener l'énergie magique nécessaire pour le rituel de dissimulation de l'aura de Jas. Il sait qu'il n'a plus qu'un mois avant que l'aura maléfique du démon ne soit détectée par Xarnie. Il doit trouver un autre moyen d'ici là de dissimuler l'aura de Jas.

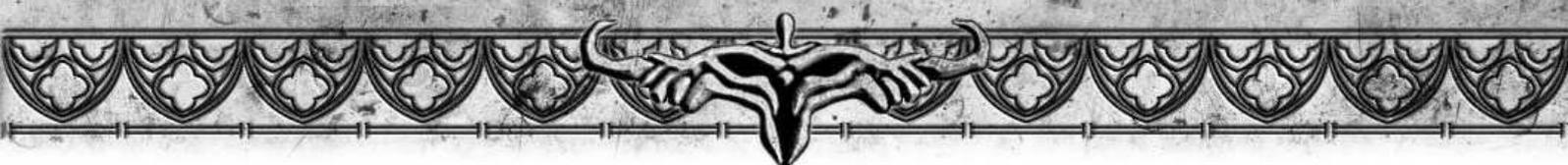
Jas le sait et finalement la puissance de son aura le ravit intérieurement. Si Xarnie est en vie, elle le détectera aussitôt et tous deux pourront se venger de Bériial.

De son côté, le deuxième Conseiller, venu avec Duréliion dans les racines de Caradul pour découvrir Jas, continue sa surveillance. Comme Jas est découvert, il pense que la personne effectuant le rituel pour masquer son aura va réapparaître tôt ou tard. Sild et Nobenian étant morts, cette personne va essayer de changer le rituel pour que ce dernier continue d'être efficace.

Le deuxième Conseiller s'épaula des PJ et prend prétexte d'explorer les racines de Caradul, grâce aux cartes de Sild, pour se poster devant la prison de Jas. Lorsque le faux Laegon apparaît, que feront les PJ ? Tenteront-ils l'approche directe ? Et si oui, quelle sera la réaction de Bériial ?

### *De nouveaux alliés*

Bériial a enfin réussi à contacter plusieurs esprits mauvais d'Erethor. Il a même trouvé dans quelle gourde magique Aradil a enfermé Corzafel. Tout est presque prêt pour son offensive massive sur Caradul. Xarnie aussi n'a qu'à distiller quelques paroles dans des oreilles bien placées, pour semer un climat de zizanie, de suspicion et de doute dans tout Caradul. Bériial planifie son attaque mais il a besoin des conseils de Jas. C'est Jas le stratège militaire. Jas lui apporte ses précieux conseils mais à l'intérieur de son plan de bataille pour Bériial, il en cache un autre, comme Bériial l'a fait avec lui il y a cinq ans. Ce plan caché est un plan d'évasion. Une fois libre, Jas et Xarnie se retrouveront durant la bataille et ensemble, ils tueront Bériial, alors que celui-ci allait devenir le maître de Caradul. Un Seigneur des Ténèbres a été tué, mais les maîtres de Caradul sont les démons Jas et Xarnie !



## *Quand la vengeance efface la raison*

Comme le procès de Laegon et d'Eoatin a lieu en présentant toutes les soit-disantes charges retenues contre eux, Laegon sait que ses propres notes sur Mardigal ont été falsifiées. Bien qu'il ne sache pas précisément quel est le faussaire, il se doute fortement qu'il est complice avec Mardigal. Le problème est que son état actuel de fantôme vengeur omet de transmettre cette information de premier plan aux PJ. Car le désir de vengeance et de justice chez Laegon et Eoatin ont pris le pas sur la raison. C'est pourquoi, quand les deux sont allés voir les PJ durant leur sommeil, ils n'ont transmis aucune information d'éventuels soupçons.

Néanmoins, si les PJ veulent contacter Laegon ou Eoatin, ils peuvent le faire. L'aventure étant de niveau 20, on peut supposer qu'ils ont accès à des personnes très haut placées. Au besoin, Durélien leur écrira une lettre de recommandation. Les PJ peuvent donc allés voir Suruliam, la chef du Hameau et la plus puissante Adeptes du Murmure actuelle. Elle est très souvent à Caradul, bien que très prise par de longues conversations avec la Reine-Sorcière. Néanmoins, elle accordera volontiers un entretien aux PJ, pour que ces derniers puissent rentrer en contact avec les fantômes vengeurs de Laegon ou d'Eoatin et obtenir ainsi des réponses supplémentaires à de nouvelles questions.

Si Laegon est contacté de nouveau, il n'hésitera pas un seul instant à rétablir la vérité sur ses notes. Le faux Mardigal a du souci à se faire. Bériat n'avait pas revu que Laegon reviendrait en fantôme vengeur...

### **Choisir le bon moment**

Bien que Laegon et Eoatin aient été mis à morts sans possibilité de revenir en mort-vivant, leur juste vengeance est si forte qu'ils reviennent quand même. Ils sont innocents et leur retour, normalement impossible, prouve déjà en soi l'innocence des deux elfes.

Entre le moment où Laegon et Eoatin ont été mis à mort, et le moment où vous décidez de les faire revenir sous forme de fantômes vengeurs, il peut s'écouler le temps que vous souhaitez. Ce temps vous permet de passer à autre chose pour votre campagne et de faire croire à vos PJ qu'ils ont accompli à bien la mission de la présente aventure.

Puis, le jour où les PJ reviennent à Caradul, deux d'entre eux reçoivent une étrange visite dans leur sommeil. Ce qu'ils croyaient avoir accompli correctement par le passé, vient les hanter, car ils se sont trompés !

### **Laegon revient**

Laegon ira voir votre PJ qui s'y connaît le mieux en Connaissances (esprits) ou à défaut en Psychologie.

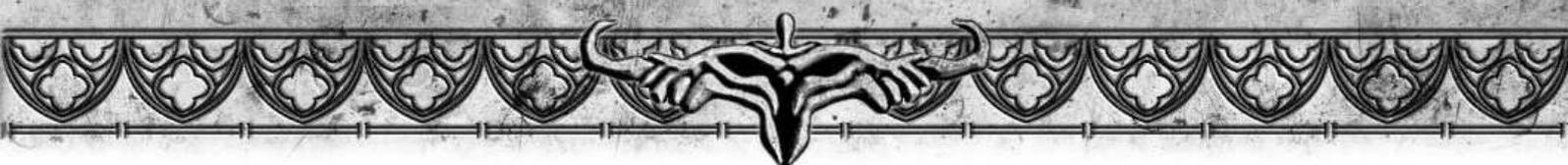
Votre PJ dort profondément et est réveillé en sursaut par une voix en colère : « (nom du PJ), tu vas réparer mon honneur en retrouvant l'infâme assassin qui m'a tué ! ».

#### Connaissance (esprits) / Psychologie

**9 ou moins :** Un visage flotte au-dessus de ton lit. C'est sûrement un mauvais cauchemar. Rendors-toi, ça ira mieux demain...

**10-14 :** Le visage est hélas bien réel et tu reconnais celui de Laegon, revenu sous forme de fantôme vengeur.

**15-20 :** Une juste vengeance anime Laegon. Tu sais maintenant qu'il était réellement innocent des charges retenues contre lui. Il est venu te voir car il savait que tu serais capable d'identifier la légitimité de sa vengeance et de son innocence. De plus, Laegon considère que



tu as fauté dans ton enquête, car en regroupant les charges retenues contre lui, il a été condamné à mort, alors qu'en réalité il était innocent. Comme tu connais le dossier, Laegon t'accorde une chance de réparer son honneur, de faire en sorte qu'il rejoigne le Murmure et de te racheter de ta faute.

**21+** : La vengeance de Laegon et sa nouvelle forme l'ont quelque peu aveuglé. Il t'a jeté un sort de *Quête* pour s'assurer que tu feras bien ce qu'il te demande. Chaque jour non-passé à la *Quête* te feras automatiquement perdre 3d6 points de dégâts. Ces dégâts passent au travers de toutes réductions possibles et aucun moyens magiques ou naturels permettent de les soigner. Les points de vie perdus par fuite de la *Quête* reviennent au rythme de 2 par jour consacré à la *Quête*.

### **Eoatin revient**

Eoatin ira voir votre PJ qui s'y connaît le mieux en Connaissances (esprits) ou à défaut en Psychologie. Il serait bien que ça ne soit pas la même personne que pour Laegon, afin d'impliquer au moins deux joueurs à votre table.

Votre PJ dort profondément et est réveillé en sursaut par une voix en colère : « (nom du PJ), tu vas réparer mon honneur en retrouvant l'infâme assassin qui m'a tué ! ».

#### Connaissance (esprits) / Psychologie

**9 ou moins** : Un visage flotte au-dessus de ton lit. C'est sûrement un mauvais cauchemar. Rendors-toi, ça ira mieux demain...

**10-14** : Le visage est hélas bien réel et tu reconnais celui d'Eoatin, revenu sous forme de fantôme vengeur.

**15-20** : Une juste vengeance anime Eoatin. Tu sais maintenant qu'il était réellement innocent des charges retenues contre lui. Il est venu te voir car il savait que tu serais capable d'identifier la légitimité de sa vengeance et de son innocence. De plus, Eoatin considère que tu as fauté dans ton enquête, car en regroupant les charges retenues contre lui, il a été condamné à mort, alors qu'en réalité il était innocent. Comme tu connais le dossier, Eoatin t'accorde une chance de réparer son honneur, de faire en sorte qu'il rejoigne le Murmure et de te racheter de ta faute.

**21+** : La vengeance d'Eoatin et sa nouvelle forme l'ont quelque peu aveuglé. Il t'a jeté un sort de *Quête* pour s'assurer que tu feras bien ce qu'il te demande. Chaque jour non-passé à la *Quête* te feras automatiquement perdre 3d6 points de dégâts. Ces dégâts passent au travers de toutes réductions possibles et aucun moyens magiques ou naturels permettent de les soigner. Les points de vie perdus par fuite de la *Quête* reviennent au rythme de 2 par jour consacré à la *Quête*.



## ANNEXES

### *Officiellement*

#### *Les chroniques de la guerre*

Le supplément La Colère de l'Ombre détaille quasiment toutes les dates importantes du Dernier Age. Je remets ci-dessous les deux informations concernant la présente aventure.

#### **93 DA, fin de l'hiver : Le plan de l'Ombre**

L'année touchait à sa fin. Un guerrier elfe appelé Mellisen fut capturé peu après le solstice d'hiver. Il succomba finalement aux tortures qui lui furent infligées par les Bourreaux, et, à travers ses lèvres ensanglantées, il parla de son devoir : la défense du nexus de Lea'tian. Les légats venaient d'apprendre qu'Aradil était en train d'y enchanter un puissant artefact, un miroir blanc, destiné à empêcher l'ensemble des miroirs noirs de drainer la force vitale d'Eredane.

Avec l'aval de Sunulael, les légats livrèrent cette information à Grial et lui ordonnèrent de prendre possession de Lea'tian et d'interrompre le rituel. Dérangé dans ces plans de conquête, le général n'eut tout de même pas d'autres choix que d'obéir, et commença à élaborer une stratégie. Au milieu de l'hiver, des troupes se déplacèrent en nombre vers le nexus, utilisant les mêmes tactiques de guérilla que les elfes. Cet événement obligea les elfes à rassembler une armée au nord, et bientôt, la région entière fut le théâtre d'incessantes escarmouches entre les deux forces. Les commandants elfes étaient nerveux, car des espions leur avaient dit que le Tueur de fées lui-même orchestrait cette campagne de guerre. Ils ne pouvaient s'empêcher de penser que le plan de Grial était en fait d'occuper la région pour mieux l'envahir par un autre endroit. Alors que la fin de l'année approchait à grands pas, les elfes aperçurent une petite troupe d'orques avancer subitement droit sur eux. Pensant que le piège de Grial se refermait, les elfes fuirent sans plus d'explication, laissant les armées du général orque prendre possession des lieux et repousser tous les elfes.

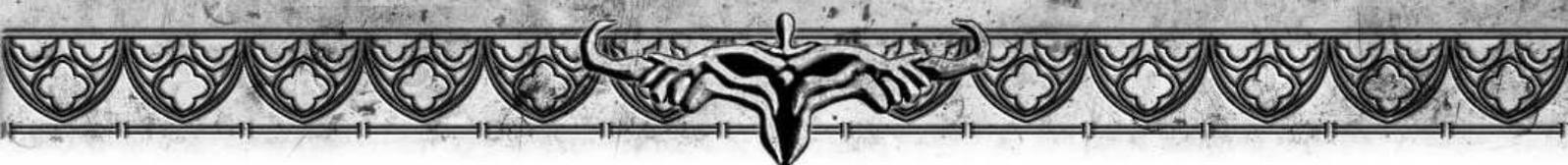
#### **94 DA, début du printemps : La destruction du miroir blanc**

Les paris de Grial furent payants. En effet, pendant que les forces elfes étaient maintenues à distance de la zone occupée, une horde d'ogres, de trolls et d'orques submergèrent le nexus. Les moines et les guerriers elfes du temple combattirent désespérément, mais furent massacrés jusqu'au dernier. Au milieu du chaos, les légats envoyèrent leurs astyrax dans les profondeurs du nexus, pour en finir avec les derniers moines encore en plein rituel. Le miroir blanc était à moitié fabriqué quand il fut détruit par l'Ombre, qui en récupéra ensuite tous les débris, avant de les envoyer à Theros Obsidia, ou dans le grand nord. Après cet échec, Aradil sombra dans une période de torpeur qui dura six mois, et qui priva les elfes de ses indispensables conseils et de ses pouvoirs.

#### *L'enchantement d'Aradil*

**Officiellement**, l'enchantement d'Aradil autour de Caradul est fait pour écarter toute personne aux intentions mauvaises de trouver Caradul.

**Pour ma part**, du fait de la torpeur de la Reine-Sorcière durant six mois, la puissance de l'enchantement était à son plus bas. Berial a planifié son attaque avec les démons, dont Jas



et Xarnie, afin que son attaque corresponde à la période où Aradil tomberait en torpeur. Son plan réussit si bien qu'il a pu pénétrer dans l'enceinte même de Caradul avec ses deux démons.

Mais lorsqu'Aradil retrouva ses esprits, l'enchantement est revenu à son plus haut niveau. Comme Bériat, Xarnie et Jas étaient à Caradul, l'enchantement les a assimilés et les considère comme ses amis, puisque les trois sbires de l'Ombre ont réussi à masquer leur aura de puissance maléfique. Mais si l'un des trois quitte Caradul et même avec des capacités de dissimulation, comme c'est le cas pour Xarnie et Bériat, ils seront automatiquement détectés. Car la puissance de l'enchantement et la puissance des auras maléfiques sont si fortes, qu'elles rentreront en conflit si elles ne restent pas confondues l'une dans l'autre.

En définitive, Bériat, Xarnie et Jas sont prisonniers de Caradul... jusqu'à ce que Bériat ait réussi à établir des contacts avec les esprits malfaisants d'Erethor, pour s'assurer d'une retraite ou planifier une attaque d'envergure sur Caradul.

### *Les tatouages de corruption*

Sild Eauglacée et Nobenian, les deux elfes corrompus par Bériat, ont des tatouages sur leurs corps. Ces tatouages représentent l'importance de leur corruption.

Il est dit dans Heart of Shadow page 57, que les lanceurs de sorts corrompus possèdent des points de Souillure (Tainted point) venant s'ajouter à leur point d'énergie magique. A partir de 30 points de Souillure, il est extrêmement difficile de résister à la Souillure et le lanceur de sort se transforme en âme-en-peine.

Partant de cette idée, j'ai appliqué la Souillure aux combattants de type physique. Ainsi, chaque tatouage représente 1 point de Souillure.

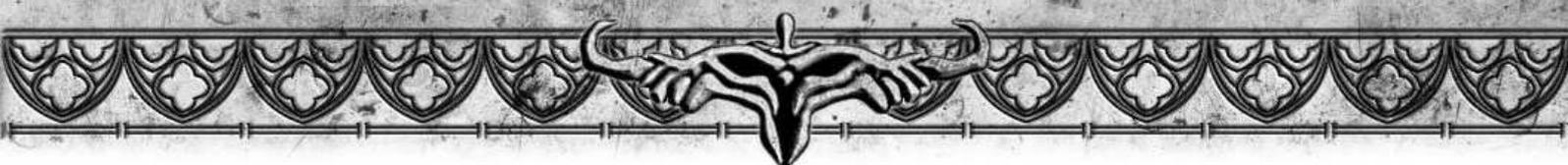
Pour les pouvoirs des tatouages, j'ai repris et un peu adapté les tatouages de la classe de prestige du Moine Tatoué (Tattooed monk, présent dans le Guide l'Orient ou Complete Warrior / Codex martial).

Chaque tatouage est activable une fois par jour par une action de mouvement ne provoquant pas d'attaques d'opportunités.

De plus, Sild Eauglacée et Nobenian subissent un malus équivalent à leur nombre de tatouages dans le jet approprié pour s'opposer aux ordres de Bériat.

### *Emplacement du tatouage*

- 1 : main droite
- 2 : main gauche
- 3 : pied droit
- 4 : pied gauche
- 5 : tête
- 6-7 : bras droit
- 8-9 : bras gauche
- 10-11 : jambe droite
- 12-13 : jambe gauche
- 14-20 : torse ou dos



### *Se débarrasser de la Souillure*

Il est possible de se débarrasser de ses points de Souillure (ou tatouage) au rythme de 1 par jour, tant que le personnage n'est pas sous l'influence de la zone d'un miroir noir ou à proximité de Berial, puisque ce dernier agit comme un miroir noir.

Pour les tatouages de Berial, il faudrait que les PnJ ou PJ reçoivent autant de fois le sort *Pénitence*, qu'ils ont de tatouages. Comme Berial est un Seigneur des Ténèbres, sa puissance dépasse largement celle de l'arcanaliste spiritualiste qui sera capable de lancer pareil sort. Il faudrait donc alors que les PJ trouvent une puissance équivalente... comme par exemple celle fournie par la Déesse de la Consolation.



## *Documents pour les PJ*

### *Dans la chambre de Laegon*

#### **Cadeau d'anniversaire**

Dans la chambre de Laegon, il y a un paquet cadeau avec une lettre, tous deux destinés à Figann de la part d'Eoatin. Sur le paquet cadeau, il y a l'étiquette de la librairie : Librairie de Gontim. Tout est écrit en haut-elfe.

Mon cher Figann,

C'est non sans une grande émotion que cette année supplémentaire m'a encore offert la joie de te savoir à mes côtés. Nous sommes constamment sur le qui-vive et savons tous deux que le repos est un luxe. Lorsque celui-ci vient, il faut le rentabiliser et s'occuper de soi-même, à nous, qui nous occupons toujours des autres. Aussi, t'ai-je déniché un compagnon de luxe, digne de tes repos futurs. Tu m'en as fait allusion une fois et je l'ai trouvé dans la boutique de Gontim.

Je te souhaite un joyeux anniversaire.

Ton fidèle ami,

Seigneur Eoatin.

Le cadeau est un livre intitulé L'herbier d'Erethor. C'est un magnifique livre superbement illustré et détaillant chaque plante présente dans Erethor. Il apporte un bonus de circonstances de +2 aux jets de Connaissances (nature) et Profession (herboristerie) dans Erethor.

Les livres étant rares et demandant du temps pour être lus, en offrir un est un cadeau de grand luxe.

#### **Lettre**

E.,

Belark Cœur-Noir se méfie du légat Ménéthas. Les orques sont facilement influençables mais les légats sont une autre paire de manche. Je ne pense pas que nous pouvons compter sur Ménéthas. Heureusement, il nous reste Dorgan. Ses dons de divination sont très utiles. La magie d'Izrador est vraiment plus puissante que celle des elfes. Dorgan a déjà avec lui plus d'une centaine des guerriers orques que comptent les deux cents du Croc du Sud. Le fait que Ménéthas se terre dans sa tour arrange bien nos affaires. De même la fois où il s'est vengé des orques insubordonnés en libérant la horde de démons qu'il avait convoqué. Les orques n'ont pas oublié ce soir de pleine lune. Tu peux m'en croire :

As-tu enfin gagné la confiance de F. ? Tu n'en faisais pas mention dans ton dernier message. F. doit être tué. Lui seul pourrait soulever une mutinerie, capable de nous barrer la route.

La Marche Verdoyante et le Gamaril seront à nous ou brûleront par les flammes !

Mort à Aradil !

L.



*Lettre dans la tente d'Eoatin*

L.,

Il y a un arc, j'ai eu un entretien avec Fraag le Sanglier. Dern travaille pour lui.

En échange d'apport régulier de femmes esclaves pour Dern et de calme autour de son fort, Dern nous offre son appui et une base de repli. Les esclaves seront prises dans les villages humains de fortune au nord de la Marche Verdoyante. Etant donné que les réfugiés humains sont un vrai problème, je délègue progressivement F. de cette fonction.

Fraag possède avec lui 45 000 orques, gobelinoïdes et worgs. Son armée a comme emblème le fer de lance et s'appelle les Loups Sanguinaires. Fraag est un orque brutal, en quête de gloire et de reconnaissance auprès de Grial le Tueur de Fées. S'il tue pour nous quelques centaines d'elfes après un plan minutieusement élaboré, il obtiendra la reconnaissance espérée.

Si grâce à cela, de notre côté, nous pouvons obtenir le contrôle de la Marche Verdoyante et du Gamaril, nous aurons de quoi gravir les échelons auprès de Grial !

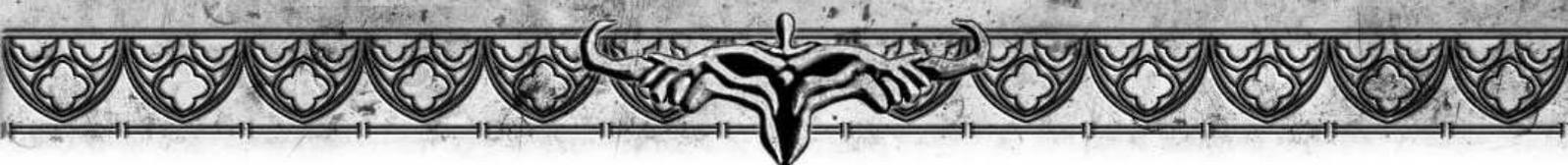
Mort à Aradil !

E.

*Texte de la Déesse de la Consolation*

Reprendre le texte du livre de base dans les pages couleurs.

Ce texte peut-être un moyen de début d'aventure pour que la puissance de la déesse de la Consolation efface la corruption chez Sild Eauglacée et Nobenian.



## PnJ

Comme j'ai écrit ce scénario pour ma propre campagne et que j'ai la flemme de passer des heures entières à la création technique des PnJ, je laisse la création technique de Bériat, Jas et Xarnie à votre appréciation.

En mon sens, il est inutile de créer Bériat pour cette aventure. C'est un Seigneur des Ténèbres et vous aurez le temps de le peaufiner avec le temps.

Jas et Xarnie sont déjà (presque) créés dans le Manuel des Monstres I. Le premier est un balor et la seconde une succube. Vous trouverez dans le deuxième fichier .pdf des classes de prestiges pour Jas (Etudiant de guerre, publié par Paizo et traduit par moi-même. J'ai remis la classe en anglais) et Xarnie (Tentatrice, créé par moi d'après diverses classes de prestige).

Durélion est un caransil, PnJ Bon. Les PJ ne vont donc pas l'affronter. Partez du principe qu'il est de niveau épique (et qu'il n'est pas infallible non plus). Durélion vous servira pour donner des informations de grande importance ou corriger les PJ s'ils se trompent.

Sild Eauglacée et Nobenian sont les deux PnJ pour lesquels j'ai créé leur fiche technique. Ils possèdent un FP+1 grâce aux tatouages de corruption.

### *Bériat*

Bériat est très méticuleux. Il ne laisse rien au hasard et prend un soin immense à être invisible. C'est ainsi qu'il a pu fonder l'Ordre de l'Ombre : se fondre parmi la foule, même à des postes hiérarchiques haut placés, sans jamais être découvert.

Bériat est chronologiquement le premier Seigneur des Ténèbres. Izrador l'a corrompu et à l'intérieur de l'Ordre de la Vérité où il était, Bériat a commencé à créer les prémices de l'Ordre de l'Ombre.

Dans Legends of Shadow, il est fait mention de l'archétype des Seigneurs des Ténèbres. Cet archétype donne une puissance de rang divin de niveau 0. Les règles des rangs divins sont décrites dans (l'excellent supplément) Dogmes et Panthéons, dont je remets ci-dessous les caractéristiques.

**Rang divin 0** : les créatures de ce rang sont appelées des quasi-dieux ou parfois des divinités héroïques. Les fruits de l'union des dieux et des mortels appartiennent aussi à cette catégorie. Les quasi-dieux ne peuvent accorder de sorts, mais ils sont immortels et ont habituellement au moins une valeur de caractéristique bien au-delà de la moyenne de leur race. Ils peuvent avoir des fidèles. Les simples mortels n'ont pas de rang divin 0, ils n'ont pas de rang divin du tout.

Etant donné que Bériat est le premier Seigneur des Ténèbres et premier légat de l'histoire d'Aryth, je l'imagine avec les pouvoirs suivants.

- 20 niveaux de légat (avec les domaines Duperie et Mal).
- 10 niveaux d'assassin (avec les règles en 3,75 et la suppression de la magie dans cette classe de prestige. Ces règles en Licence Libre, sont disponibles en français sur le net. Dans Google taper : [wikipathfinder.fr](http://wikipathfinder.fr)).
- 10 niveaux d'infiltrateur (classe de prestige en Licence Libre en anglais, disponible dans Hand of Shadow ou sur le site Darknessfalls).
- La maximum en Déguisement, Bluff et Furtivité.

- Bénédiction d'Izrador (Blessing of Izrador) : permet de changer de deux crans vers le Mal l'alignement d'une créature, jusqu'à neutre mauvais maximum (puisqu'Izrador est neutre mauvais). Quand la créature rate son jet, elle acquiert les tatouages de corruption.
- Bériäl en tant que premier légat n'a pas besoin de régénérer sa magie auprès d'un miroir noir puisqu'à son époque, aucun miroir noir n'existait. C'est grâce à lui qu'ils sont progressivement apparus. Izrador avait besoin d'un agent (Bériäl) et ne lui a demandé que de faire ses offices à minuit. En cela, il est nettement plus mobile que Sunulael.
- La caractéristique la plus élevée de Bériäl serait la Sagesse.
- Tous les Seigneurs des Ténèbres ont un surnom (Exemple : Ardherin, le Sorcier de l'Ombre). Celui de Bériäl serait : l'Espion de l'Ombre.

Officiellement, les informations sur Bériäl sont assez faibles. Il en est fait mention dans :

- Le livre de base avec l'objet de concordance le bâton du traître et dans les pages consacrées à l'Ordre de la Vérité.
- La Colère de l'Ombre (Fury of Shadow).
- Quelques paragraphes dans Legends of Shadow.

## *Jas*

Jas doit au moins être d'un facteur de puissance 20. Un niveau 30 avec la classe de prestige Student of War de Pathfinder serait un plus (disponible en Licence Libre sur [wikipathfinder.fr](http://wikipathfinder.fr)). Bériäl ne se serait pas allié avec une créature plus faible. Son attaque au Cœur de la Carraheen est de très grande envergure. Un balor ferait l'affaire pour Jas à condition de lui mettre Connaissance (art de la guerre) et Connaissance (Erethor). Ces deux compétences mettant en valeur son côté stratège militaire.

## *Xarnie*

Xarnie est une succube, mais pas n'importe laquelle. Il s'agit d'une succube extrêmement puissante. Dotez-la de tous les dés de vie possibles (au lieu de 6 dés de vie, elle aura 12 dés de vie et un facteur de puissance actualisé à 14). Les augmentations de caractéristiques seront pour le Charisme.

Idées de pouvoirs supplémentaires, pour appuyer le fait que Xarnie soit une succube de haute puissance :

- **Alignement indétectable** (Ext). Xarnie a besoin de s'approcher de ses victimes pour les corrompre. Elle ne peut donc pas se permettre d'être facilement découverte.
- **Charme désarmant** (Ext). Interdiction de porter des armures ou bouclier de tous types. Ajoute son mod Cha à sa CA. Valable pour la surprise et les attaques de contact.

## *Duréliön*

Duréliön est un PnJ officiel. Voici sa description tirée du livre de base.

Duréliön est le représentant de Caradul au Conseil du Trône et il est Maître Instructeur de l'Académie de la Reine. C'est un elfe fier aux longs cheveux noirs, qui porte une robe d'argent et dont l'ultime vanité serait d'accroître ses pouvoirs magiques déjà considérables. Duréliön est l'un des mages les plus accomplis d'Erethor et aussi l'un des plus arrogant. Il est à la fois craintif et envieux de l'habileté magique d'Aradil et désire plus que tout devenir l'un de ses avatars. Il est convaincu que cela lui permettrait de dépasser ses propres pouvoirs.

## Sild Tauglacée

FP21

Erunsil de taille M  
Champêtre 20  
DV 20d8+40. 162 pv.

**Init. :** +9. **BAB :** +20. **Lutte :** +24.

**Attaque :** Poignards de combat +25 ; 1d6+4

**Attaque à outrance :**

- Poignards de combat : +27/+27/+23/+18/+13 ; 1d6+7.
- Critique poignards de combats : 17-20/x3.
- Arc long : +26/+21/+16/+11 ; 1d8+7.

**Frappe du chasseur.** Double dégâts ou si déjà coup critique augmente de 1 le multiplicateur de critique de l'arme.

**CA :** 23 (+2 Dex, +1 arme ; armure +10), contact 12, pris au dépourvu 21.

**JS :** Ref +8, Vig +15, Vol +6.

(+2 c/ enchantement, +4 c/ froid naturel et moitié dégâts c/ froid naturel).

**AL :** NM. **Carac :** For 18, Dex 15, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 11. **Vitesse de dé. :** 12 m (8 cases).

### Langues

- Courant – Haut elfe (lettré)
- Parler – Signes de patrouille érunsils, orque.

**Dons :** Magie innée, Pistage, Arme de prédilection (arc long), Arme de prédilection (poignards de combat), Science de l'initiative, Combat à deux armes, **Attaque en puissance**, Arme en main, Tir de précision, Défense à deux armes.

### Compétences

- Artisanat (calligraphie) +30
- Bluff +10
- Connaissances (Erethor) +6 (+2 en Veradeen)
- Décryptage +24
- Escalade +4 (+4 avec les arbres)
- Fouille +13
- Furtivité +25
- Observation +24
- Profession (cartographe) +24 (peut tjs faire 10)
- Profession (scribe) +24 (peut tjs faire 10)
- Survie +23 (+2 Erethor)

**Pénalité d'armure : -2 (non incluse)**

### Particularité de race et de classe

- Vision nocturne.
- Armes familières. Poignards de combat des elfes des neiges et arcs en bois glacé considérés comme des armes de guerre au lieu d'armes exotiques. Avec des poignards de combat, les Erunsils ne subissent que la

moitié des pénalités habituelles au combat à deux armes. Cet avantage est cumulatif avec ceux accordés par le don Combat à deux armes et les dons similaires.

- Foulée rapide (+3m)
- Prompte réaction (Science de l'initiative).
- Foulée d'arpenteur normale et améliorée. (pas de malus moitié à ma vitesse de déplacement et aucune végétation, même magique, ne gêne mon déplacement)
- Passage sans trace (comme le sort. Permanent).
- Maîtrise des compétences (Profession [cartographe] et [scribe])
- **Recherche de pièges dans les étendues sauvages.** J'utilise Fouille pour repérer des pièges en extérieur d'un DD20+. J'utilise Survie à la place de Désamorçage/Sabotage pour désarmer de tels pièges.
- **Frappe du chasseur.**

### Equipement

- Cottes de mailles elfique +5.
- Poignards de combat acérés +3.
- Arc long composite +3 en bois glacé de For +4.
- Matériel de maître pour Artisanat (calligraphie), Profession (cartographe), Profession (scribe).
- Ceinture à potions. Permet de prendre les potions en une action de mouvement.
- potions de *Soins critiques* (4d8+7).
- potions de *Peau d'écorce* (+5).
- potions *Vision dans le noir* (pour explorer les tunnels tout noir de Caradul).
- potions de *Flèches enflammées*.

### Magie innée

action simple.  1 round.  1 minute.

10 minutes.  1H.  2H.

Message, Résistance, Soins superficiels (rend 1pv).

### Tatouages de corruption (Sur)

Activable 1/j par une action de mouvement ne provoquant pas d'attaque d'opportunités.

**Masque blanc** (2 tatouages). Immunité c/ de *Détection des pensées* et *Détection du mensonge*, et les sorts visant à détecter mon alignement. Egalement +10 de malfaisance aux jets de Bluff.

**Bambou.** +2 malfaisance en Con pendant 1 min.

**Croissant de lune.** +2 malfaisance en For. 1 min.

**Moustique.** A la prochaine attaque réussie, du poison coule de l'arme de Sild. JS Vig DD 22. Basé sur la Con de Sild. Si la victime rate son JS, elle sera fiévreuse.

**Taupe.** +4 en Profession (cartographie). Permanent.

**Seiche.** +4 en Artisanat (calligraphie). Permanent.

**Roseau.** +4 Profession (scribe). Permanent.

## Nobenian

FP21

Caransil de taille M  
Arc cha 5, Gue (meneur d'hommes) 5, Gue arc 10  
DV 5d6+5d10+5d8+20. **205 pv.**

**Init. :** +6. **BAB :** +18. **Lutte :** +21.

**Attaque :** Epée longue +25 ; 1d8+8.

**Attaque à outrance :** +25 / +20 / +15 ; 1d8+8

**CA :** 29 (+2 Dex ; armure +10 ; +2 naturelle ; bouclier +5), contact 12, pris au dépourvu 27.

**JS :** Ref +13, Vig +20, Vol +9. +2 c/ enchantement

**AL :** NM. **Carac :** For 16, Dex 14, Con 16, Int 12, Sag 10, Cha 16. **Vitesse de dé. :** 9 m (6 cases).

### Langues

- Courant – Haut elfe (lettré)
- Parler – Signes de patrouille érunsils, orque.

**Dons :** Magie innée, Talent de mage, Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative, Incantation de sortilèges (Abjuration), Science de la robustesse (+1pv/niv), Endurance, Spécialisation martiale (épée longue), Prestige, Talent de tradition, Incantation de sortilèges (Divination), **Attaque en puissance**, **Science du critique (épée longue)**, Arme en main, **Esquive**, Magie de guerre.

### Compétences

- Art de la magie +14 (+4 sur la défensive)
- Bluff +11
- Connaissances (Erethor) +6 (+2 en Caraheen)
- Connaissances (esprits) +9
- Connaissances (mystères) +19
- Connaissances (Ombre) +6
- Diplomatie +11
- Escalade +18 (+4 avec les arbres)
- Fouille +3
- Furtivité +7
- Observation +2
- Profession (instructeur) +10
- Saut +8

**Pénalité d'armure :** -4 (non incluse)

### Particularité de race et de classe

- **Talent de mage.** (1 sort de niv 1 et 2 en plus)
- **Familier.** Belette.
- **Ignorer l'armure (Ext).** J'ignore 25% d'échec des sorts.
- **Combat arcanique (Sur).** Action libre, contre 1 sort de niv 1, pendant 1 round au choix :
  - +5 à l'attaque
  - +5 à la CA
  - +5 aux dégâts
- **Mage de combat (Sur).** Je lance un sort (max niv 5 et temps d'incantation une action

simple) en même temps que mon att au corps à corps. Si je rate mon att, je perds mon sort.

- **Frappe régénératrice (Sur).** Si coup critique réussi, je récupère 1d4 niv sort.
- **Force de la personnalité :**

(Activer et maintenir : action de mouvement).

5+5 rounds. Bonus de moral.

+1 à l'init, att et dégâts d'arme à mes alliés à -18m.

### Sorts

DD sur Cha = 13+niv sort.

Niv 0 :

Coup au but, Hébètement, Prestidigitation, Résistance, Soins superficiels.

Niv 1 :

Alarme, Bouclier, Protection c/ le Mal, Protection c/ le Chaos.

Niv 2 :

Dissimulation d'objet, Protection c/ les projectiles, Résistance aux énergies destructives, Verrou du mage.

Niv 3 :

Cercle magique c/ le Mal, Cercle magique c/ le Chaos, Clairaudiance/Clairvoyance.

Niv 4 :

Peau de pierre, Scrutation.

Niv 5 :

Annulation d'enchantement, Lien télépathique.

### Equipement

- Cottes de mailles elfique +5, Epée longue +3 et dansante, Ecu en bois noir +3 (-5% d'échec)
- Amulette de Con +4, Cape de la Dame (non portée), Bottes d'elfe, Cape de résistance +3, Amulette d'armure naturelle +2
- potions de Saut.
- potions de Soins critiques (4d8+7).

### Magie innée

action simple.  1 round.  1 minute.

10 minutes.  1H.  2H.

Message, Résistance, Soins superficiels (rend 1pv).

### Tatouages de corruption (Sur)

Activable 1/j par une action de mouvement ne provoquant pas d'attaque d'opportunités.

**Masque blanc** (2 tatouages). Immunité c/ de *Détection des pensées* et *Détection du mensonge*, et les sorts visant à détecter mon alignement.

Egalement +10 de malfeasance aux jets de Bluff.

**Rose noire.** +2 malfai. en Cha pendant 1 min.

**Croissant de lune.** +2 malfai. en For. 1 min.

**Lion.** +3 att ; +7 dégâts (+ mod Cha à l'att ; + nb tatouages aux dégâts).

**Guêpe.** Le sort *Rapidité*. 1 min.

**Libellule.** +7 CA (Bonus d'esquive à la CA égal au nb de tatouages) 1 min.

## LES COULISSES DE LA CREATION

A peu près 32H de travail !

### Sources officielles

Essentiellement La Colère de l'Ombre. 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 **sam 19 fev 2011**.

### Caractéristiques

Je prends le  $\frac{3}{4}$  du dé pour tout calcul (un d10=7). Au premier niveau, je laisse le maximum. 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).

**Pour la magie**, j'ai repris la table des quota de sorts du magicien en 3,5 et je l'ai divisé par deux (en arrondissant à l'entier supérieur). Je suis revenu à un quota de sorts quotidiens par jour afin que les lanceurs de sorts puissent jouer, tout en gardant les pouvoirs spéciaux des arcanalistes. Sinon, même niveau 20, ils lancent deux ou trois sorts niv 9 et n'ont plus aucun points d'énergie magique. Pour la classe de prestige Guerrier arcanaliste, c'est comme s'il y avait « +1 niveau de lanceur de sort » tous les deux niv à partir du niveau 2 avec un sort en plus connu à ce niveau.

### 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](http://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](mailto:sebnariste@yahoo.fr)