Midnight™



Aventures fantastiques dans un Âge de Ténèbres

d20 system

Credits

Conception et Développement
Jeffrey Barber

Système de jeu et Développement
Wil Upchurch

Idée originale et Développement
Greg Benage

Textes additionnels
Jack Holcomb, Rob Vaughn

couverture et illustrations en couleurs
Thomas Denmark

Illustrations intérieures
Andy Brase, Mitch Cotie, Elizabeth Danforth, Allen Douglas, Anthony Hightower, Tony Hough, Stephanie Law, Jim Nelson, Michel Rauw, Hian Rodriguez, Brian Schomburg, Scott Schomburg, Tyler Walpole

Carte d'Erethor
William McAusland

Cartes du scénarios
Ed Bourelle

Directeur artistique
Brian Schomburg

Relecture
Jeffrey Barber, Greg Benage, Wil Upchurch, Rob Vaughn

Maquette
Greg Benage

Editeur
Christian T. Petersen

testeurs
Tod Gelle, Jim Heivilin, Andy Hirth, Jack Holcomb, Robert Jankovich, Eric Lang, Sean McClanahan, Aaron Sapp, Erik Tyrrell, Brand Walker, Garrett White, Kevin Wilson, Jon Woll, Bree Zastrow

Traducteurs
David Burckle, Bastien Cadiou, Olivier Crespin, Nelly Mortolini, Thomas Robert

Relecture VF
David Burckle, Bastien Cadiou, Damien Coltice, Olivier Crespin, Thomas Robert

Relecture Technique
Olivier Fanton

Maquette
Cyrielle Renaud

Achevé d'imprimer en décembre 2004 par Publiprint, 58 lot clos des Acacias 57155 MARLY
Edité par Black Book Editions, 26 rue Thomassin, 69002 Lyon
Dépot légal Décembre 2004
ISBN 2-915847-01-0

'd20 System' et le logo d20 System sont des marques déposées par Wizards of the Coast et sont utilisés avec leur permission. Dongons & Dragons® et Wizards of the Coast® sont des Marques Déposées par Wizards of the Coast .
'Midnight' est © 2003 et ™ Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous Droits Réservés.



FANTASY FLIGHT GAMES
1975 County Rd. B2 #1
Roseville, MN 55113
www.fantasyflightgames.com

Sommaire

Introduction 3

Chapitre 1 : Personnages. 17

Chapitre 2 : La Magie. 77

Chapitre 3 : Eredane. 96

Chapitre 4 : Erethor 118

Chapitre 5 : L'Eren septentrional. 148

Chapitre 6 : L'Eren méridional 164

Chapitre 7 : L'Eren central 177

Chapitre 8 : La vallée du fleuve Eren 183

Chapitre 9 : Les Kaladrunes. 191

Chapitre 10 : L'Ombre du nord 202

Chapitre 11 : Les campagnes de Midnight 230

Chapitre 12 : Les monstres 240

Chapitre 13 : En fuite 251

Introduction

Fantasy Flight Games est heureux de vous présenter MIDNIGHT, un univers de jeu original et captivant, utilisable avec le Système d20. Ce livre fournit toutes les informations dont vous aurez besoin pour jouer dans le monde de MIDNIGHT, y compris les races et les classes de personnage, les dons, les règles de magie et le nouvel équipement. Ce manuel retrace également l'historique d'un univers dans lequel le MD fera vivre des aventures passionnantes à ses joueurs.

Comment utiliser ce livre

MIDNIGHT est un outil à la fois pour les joueurs et pour le MD. C'est un supplément aux règles de base du Système d20. Il enrichit le corpus des règles, et plus vous serez familier avec elles, plus il vous sera utile. Ce livre doit être considéré comme un supplément aux règles de base, et non comme un jeu à part.

La Licence Open Game

MIDNIGHT est publié sous les termes l' Open Game license et de la d20 System Trademark. L' Open Game License vous autorise à utiliser le Système des règles d20 et à publier des produits dérivés compatibles avec ces règles.

En fait, tous les éléments relatifs aux règles du jeu font partie de l'Open Game Content. Vous pouvez les utiliser dans vos propres travaux, à condition de respecter les termes de l' Open Game License. Vous pouvez copier ces éléments sur votre site web et même les mettre dans un livre pour le vendre. L'introduction de chaque chapitre définit les éléments de règles qui sont Open Game Content.

En effet, tout le contenu de ce livre n'est pas Open Game Content. En général, tous les éléments relatifs aux statistiques et au système du jeu sont Open Game Content, tandis que tout l'historique de l'univers est protégé et ne peut pas être publié par un autre éditeur, copiés ou distribués sans l'autorisation de Fantasy Flight Publishing, Inc.

Les éléments suivants font partie du Product Identity telle qu'elle est décrite dans la section 1(e) de l' Open Game License: le nom MIDNIGHT, le logo, la marque déposée, le style graphique et l'habillage de ce livre, tous les autres produits de la gamme MIDNIGHT, tous les graphiques, les illustrations, les cartes, les diagrammes, et les termes suivants : Eredane, Izrador, l'Ombre au Nord, et les Seigneurs des Ténèbres.

Le texte du chapitre d'introduction est Closed Content.

Le Chasseur

Isorn le loup tenait une flèche entre ses dents, son arc long dans une main, tandis que de l'autre il retirait la dague qu'il avait profondément enfoncée dans la gorge du dernier orque.

Il les avait traqués plus de trois jours durant, dormant peu, ne mangeant presque rien, et ne s'autorisant que quelques précieuses gorgées d'eau. Peu d'hommes possédaient l'endurance et la détermination nécessaire à une telle poursuite, mais l'amour d'Isorn pour la chasse lui avait valu son surnom auprès des autres hors-la-loi dorns. À l'heure actuelle, ceux-ci étaient probablement en train d'attaquer une caravane de ravitaillement ou une patrouille orque dans les marches septentrionales d'Eredane.

Ce qu'Isorn ne réussissait pas à s'expliquer, c'est pourquoi les orques étaient en train de courir sur cette route. Ils avaient pillé un village trois jours plus tôt et avaient pris la direction du sud avec un nombre considérable d'esclaves dorns. Alors pourquoi avaient-ils fait demi-tour vers le nord, pour finalement trouver la mort sur cette colline ? Et où étaient leurs prisonniers ?

Isorn se déplaçait prudemment à travers les herbes-lames. Après avoir remonté la piste de ses proies pendant encore deux longues heures, il atteignit la crête d'un éperon rocheux qui brisait la monotonie des plaines. Ce qu'il vit alors lui glaça le sang.

Éparpillés au creux de la falaise, il y avait les cadavres en charpie des prisonniers humains. Les orques semblaient s'être fatigués d'entendre leurs pleurs et leurs supplications, et ils s'étaient finalement livrés à une véritable boucherie. Cela n'expliquait toujours pas ce qui les avait poussé à fuir vers le nord.

Isorn descendit prudemment au bas de l'éminence rocheuse, l'arc à la main, les yeux attentifs au moindre mouvement suspect. Au moment même où il entendit des sanglots étouffés, il vit une silhouette.

Un jeune garçon, pas plus de sept ou huit printemps, assis sur un rocher, le visage dans les mains, pleurait doucement sur sur son sort. Isorn s'approcha rapidement et s'agenouilla face à lui. Il posa son arc pour serrer l'enfant dans ses bras.

« Tu es en sécurité maintenant, fiston » dit-il doucement.

Brusquement, l'enfant redressa la tête et transperça Isorn d'un regard noir, presque bestial. Celui-ci vit alors le sang qui lui couvrait les mains, le visage, la bouche. Il se rappela la manière dont les corps semblaient avoir été dépecés, il ne s'en était pas préoccupé dans sa hâte de réconforter le jeune garçon. Son visage devint blanc de peur quand la vérité lui apparue soudain.

Un Affamé.

« J'ai encore faim », dit le garçon, et sa bouche sanguinolente vint à la rencontre de la gorge d'Isorn.

L'héritage de MIDNIGHT

Dans des temps immémoriaux, avant même l'aube de l'histoire, il y eut une guerre divine dans les cieux. En désespoir de cause, les dieux du Bien s'emparèrent de l'âme noire d'Izrador, le dieu sombre, la rejetèrent hors du royaume céleste.

Les dieux avaient réussi à vaincre leur frère, mais Izrador corrompit leur magie, et retourna leur acte contre eux: au moment où l'esprit du dieu déchu quitta de son corps, le royaume céleste lui-même fut séparé du plan Matériel. Les dieux de la Lumière découvrirent alors qu'ils ne pouvaient plus communiquer avec leurs enfants mortels. Ce cataclysme ébranla les fondements du monde et fut nommé l'Éclipse.

Le dieu des ténèbres tomba sur terre, et sa nature immonde la recouvrit d'une aura maléfique. Affaibli et sans corps, Izrador se retira dans les glaces et le froid des terres du Nord. Là, il sommeilla pendant des millénaires, recouvrant lentement ses forces , ruminant sa vengeance. Des empires furent érigés et retournèrent à la poussière, des races naquirent et moururent. Et au nord, l'Ombre grandissait.

Trois fois le dieu sombre se leva et emmena les nations d'Aryth à la guerre. A la fin du Premier Âge, une armée d'elfes, de nains et de Dorns, menée par Aradil, la Reine Sorcière, affronta les hordes d'Izrador, et les vainquit dans la plaine d'Eris Aman. Ce fut la Bataille des Trois Royaumes. À la fin du Deuxième Âge, les grandes races s'unirent à nouveau pour repousser les armées d'Izrador dans la Bataille du Long Rempart.

À la fin du Troisième Âge, quatre des plus grands héros d'Aryth furent corrompus par l'Ombre. Ces nouveaux serviteurs, les Seigneurs des Ténèbres, menèrent les troupes d'Izrador sur tous les fronts.

Et cette fois, le dieu sombre l'emporta.

Les clans des nains furent balayés et se retirèrent dans leurs citadelles au cœur des montagnes. Les elfes battirent en retraite dans leur vaste et ancienne forêt, abandonnant tout le reste du pays à l'Ombre. Les Dorns, déjà domptés par une puissance venue de part-delà les mers durant le Deuxième Âge, furent trahis et se rendirent aux Seigneurs des Ténèbres. Alors, le pouvoir d'Izrador s'étendit au-delà des anciens champs de bataille d'Eredane, jusqu'à ce que toutes les terres d'Eren soient tombées sous sa coupe.

Un siècle s'est écoulé depuis la victoire de l'Ombre.

Izrador et les Seigneurs des Ténèbres ont déclenché l'offensive finale qui consolidera leur pouvoir et éradiquera leurs ennemis. Les anciennes races – celles au cœur pur et à l'ascendance féerique, qui repoussèrent Izrador pendant des millénaires – sont désormais pourchassées sans relâche et exterminées. L'antique forêt d'Erethor est devenue un



îlot de lumière dans un océan de ténèbres, et les elfes continuent d'y mener leur bataille éternelle contre les hordes d'orques, d'ogres, de trolls et de gobelins qui les assiègent. Les clans de nains survivants se sont enfermés dans leurs forteresses souterraines, et les couloirs de ces fières cités sont devenus des lieux d'affrontements sanglants avec les troupes des Seigneurs des Ténèbres.

Pendant que cette guerre désespérée fait rage sur les terres ancestrales des fées, le royaume des hommes est dirigé d'une main de fer par les serviteurs de l'Ombre. Nombre de cités sont tombées en ruines, et la plupart des gens vivent dans des villes, derrière des remparts, tirant le verrou de leur porte chaque soir, tant ils craignent l'obscurité. Savoir lire et écrire est passibles de mort, et l'ignorance se répand comme la peste.

Le monde de MIDNIGHT

Le décor du jeu MIDNIGHT est centré sur Eredane, l'un des plus grands continents d'Aryth. Eredane est le berceau des plus vieilles civilisations du monde et se trouve au cœur de la longue lutte contre l'Ombre du Nord. Le continent atteint par endroits 4500 Km de largeur. Distance qui correspond à peu près à l'écart entre la mer de Kasmael au sud et les étendues glacées du domaine d'Izrador au nord.

La longue bande de terres qui s'étend au centre d'Eredane offre un paysage contrasté : des collines boisées dans les plaines du nord et une savane côtière aride dans le sud. Ces terres centrales sont flanquées par la vaste forêt d'Erethor à l'ouest et par les rudes montagnes des Kaladruns à l'est.

Au début du Premier Âge, les anciens royaumes des elfes d'Erethor et des nains des Kaladruns furent les civilisations les plus avancées d'Aryth. Le centre du continent était habité par des clans dispersés de halfelins nomades et par des bateliers gnomes, mais pour l'essentiel c'était encore un monde sauvage.

Puis, au milieu du Premier Âge, la région fut envahie par des pilleurs barbares venus d'un autre continent appelé Pelluria. Les Dorns – ces barbares étaient originaires de la vallée du fleuve Dorn – firent longtemps la guerre aux elfes d'Erethor et aux nains des Kaladruns avant d'accepter une paix durable. À la fin du Premier Âge, les Dorns se joignirent aux elfes et aux nains pour repousser les forces de l'Ombre vers le nord.

Eredane fut de nouveau envahit durant le Deuxième Âge, cette fois par les armées conquérantes de Sarcosa, le Vieil Empire de Pelluria. L'empire sarcosien était une grande civilisation aux connaissances avancées. Ils apportèrent sur Eredane les épées en acier, les grandes machines de guerre, et un art de la guerre sophistiqué. Ils furent également les premiers à introduire les chevaux et la chevalerie sur le continent.

L'éclipse de la déesse Consolation

Le texte ci-dessous est un extrait de prière. Il fut découvert inscrit sur un fragment de marbre éclaté ; c'est tout ce qu'il restait, après l'Éclipse, d'un ancien temple dédié à une déesse *elthedar* de la protection et des soins.

… alors ils seront récompensés pour leur obéissance aux seigneurs de la lumière, maîtres de l'esprit, guides de l'âme, et artisans des pensées.

Appelez par vos chants la bénédiction des mains de la déesse et vous ne serez jamais ignoré ou abandonné.

La première bénédiction est souffle, recueillement du monde dans votre poitrine et découverte en soi de la lumière céleste.

La seconde bénédiction est vision, vision saisissante des yeux de l'être aimé et vue d'un agréable foyer après un long voyage.

La troisième bénédiction est douleur, la sœur involontaire de tout le reste, la protectrice de nos enfants et de nos corps.

La quatrième bénédiction est le breuvage d'Aryth, de la première gorgée de l'enfant au dernier verre du chasseur.

La cinquième bénédiction, la plus sacrée, est sanctuaire, celui de la maison et de la famille. La mère de la lumière veille sur lui.

Les cinq bénédictions protègent tous les êtres qui les respectent. Si votre maison est détruite, tournez-vous vers votre voisin. Si votre lait tourne, tournez-vous vers la générosité de la forêt et des bois. Si votre esprit cesse de compatir, tournez-vous vers les opprimés pour vous émouvoir. Si vous ne discernez plus clairement les choses, tournez-vous vers les écritures des sages pour vous éclairer. Si votre vie vous abandonne, quittez votre enveloppe charnelle et tournez-vous vers les seigneurs de la Lumière qui vous ont préparé une nouvelle demeure dans l'au-delà.

Et fiez-vous à la bienveillance du temple si le monde entier venait à se tourner contre vous, car jamais il ne s'écroulera tant que la déesse veillera sur lui.

La Reine Sorcière

Aradil écoutait le Murmure tout en se préparant à entamer le rituel. Son esprit dériva et fut submergé par la parole des esprits, qui coulait comme une rivière au travers d'Erethor

Elle vit l'armée orque de Grial le Tueur de Fées, progressant toujours plus loin à l'ouest le long de la Felthera et brûlant la forêt sur son passage. Elle sentit le courant profond d'agonie et de terreur qui se répandait dans le Murmure, à mesure que les arbres vénérables se consumaient et que les âmes elfiques se dispersaient.

Elle vit un soldat orque, le légat Gorgathan, dit le Boucher d'Althorin, usant de sa nécromancie pour invoquer des hordes de morts-vivants et de démons venus du cœur maudit de la jungle d'Aruun.

Elle vit le grand esprit de l'eau au pied de la Citadelle des Cataractes, entraînant vers le fond de piètres marins orques afin de les noyer, mais elle vit aussi une file infinie de bateaux identiques remontant inexorablement la rivière.

Elle vit des ogres, des trolls, et des géants combattant aux cotés des orques de la Tribu de la Matrone Conquérante, en train d'assaillir les dernières forteresses du Long Rempart dans la Veradeen.

Elle vit le sang de son peuple teintant la neige.

Dans la Caraheen, à l'est, elle vit un adepte du Murmure acculé par des gobelins, tandis que le corps du guerrier elfe chargé de sa protection se relevait pour rejoindre les rangs des Affamés.

À Caradul, elle vit les camps de réfugiés qui grossissaient et les taudis qui s'étendaient autour de la cité arboricole autrefois en symbiose avec le bois. Elle vit les esprits des arbres étouffés par la foule des envahisseurs qui ne connaissent pas les manières elfiques.

Aradil vit toutes ces choses et se désespéra.

Son peuple se battait vaillament et était aidé dans sa lutte par la magie de la forêt elle-même. Mais au bout du compte, Aradil savait la chute d'Erethor inévitable.

La Grande Forêt ne tomberai pas facilement cependant, pas avant que la Reine Sorcière n'ait rendue son dernier souffle. Aradil entama le rituel, et les orques de Grial le Tueur de Fées commencèrent à mourir.

Les Sarcosiens luttèrent contre les elfes, coupant et brûlant les bordures d'Erethor. Des colons originaires du Vieil Empire débarquèrent en nombre sur Eredane, et ils construisirent de grandes cités le long des côtes méridionales. Il finirent par faire la paix avec les elfes et établirent des liens commerciaux avec Erethor et les Kaladruns, traçant de longues routes à travers les terres autrefois sauvages.

Après s'être assuré la maîtrise des régions du sud d'Eredane, les Sarcosiens se tournèrent vers les rois Dorns du nord. La guerre fit rage quelques années, et les Dorns furent finalement vaincus. Les rois des terres du nord abdiquèrent alors en faveur des seigneurs des cités du sud.

Le royaume d'Eren

Malgré leur défaite, les Dorns ne furent pas anéantie, et quand l'heure vint, ils se joignirent aux colons Sarcosiens pour jeter à bas la tutelle du Vieil Empire. Après la destruction d'une grande armada impériale au large de l'Ile de la Tourmente, le Vieil Empire cessa de revendiquer sa tutelle sur Eredane. Les Dorns et les seigneurs Sarcosiens créèrent un royaume unifié appelé Eren, qui contrôlait le cœur d'Eredane.

Le gouvernement du royaume d'Eren fut partagé entre les grandes maisons dont le lignage prenait racine à la fois dans l'aristocratie coloniale sarcosienne et dans les clans dorns. Les plus grandes cités d'Eren, comme la capitale, se trouvaient au du sud. Elles étaient les joyaux de la civilisation du royaume, avec de fabuleux palais, de magnifiques monuments et de hautes et merveilleuses tours dédiées à la religion sarcosienne.

Les descendants des Dorns, que l'on appelle les Vieux Rois ou les hommes du nord, conservèrent également leurs traditions. Leurs châteaux étaient de simples donjons de pierre et ils continuèrent à vénérer leurs ancêtres dans des cromlechs sacrés construis des millénaires plus tôt par les premiers Dorns installés sur Eredane.

Aujourd'hui, l'Eren central est habité par des gens qui partagent une culture héritée à la fois des Dorns et des Sarcosiens. Durant le Troisième Âge, ils vécurent comme fermiers, éleveurs, artisans, dans la prospérité relative et la paix de leurs terres fertiles.

Les plaines centrales abritent aussi des tribus dispersées de nomades halfelins, à la fois chasseurs et éleveurs transhumants. Les halfelins sont des créatures féeriques. Ils descendent des elfes de la jungle d'Aruun, et ils sont réputés pour leurs talents de cordonniers et d'éleveurs. Quand ils chassent, ils chevauchent des worgs, une sorte de grand loup.

Le fleuve Eren serpente à travers les parties centrales et méridionales du royaume, depuis la mer de Pellurie jusqu'à la mer de Kasmael. Cette vallée verdoyante est la patrie des gnomes depuis le Premier Âge. Leurs navires vont et viennent sur le fleuve, et leurs villes flottantes sont éparpillées tout le long du cour d'eau, ainsi que sur les bords d'un grand lac qu'ils nomment le Goil.

La Grande Forêt d'Erethor

Dans la forêt d'Erethor, les elfes sont gouvernés par Aradil, descendante de la lignée des Shadiuil. Elle siège sur le trône de la grande cité arboricole de Caradul depuis des milliers d'années.

Aradil est une sorcière au pouvoir inégalé, très âgée même selon les critères elfiques. Certains pensent qu'elle serait un dragon immortel ou même un puissant esprit qui se manifeste sous une forme mortelle, et d'autres disent qu'elle est un dieu tombé des cieux lors de l'Éclipse. Pour la plupart, elle est simplement la Reine Sorcière d'Erethor, une présence élémentaire et mystérieuse, étroitement liée à la grande forêt, et la maîtresse protectrice adorée par son peuple.

Erethor est divisé historiquement et géographiquement en quatre grandes forêts : la Veradeen dans le nord, la Caraheen au centre, la Miraleen le long de la côte ouest, et la jungle d'Arunn au sud. Chaque région est le berceau d'une culture elfique spécifique qui, bien que distincte des autres, doit allégeance à Aradil et à la Cour elfique.

La Caraheen et le cœur de la grande forêt et de la nation elfe : c'est là que se situent la grande cité de Caradul et la cour de la Reine Sorcière. Ses habitants, les elfes des bois, sont parmi les plus grands mages, artistes, et érudits d'Aryth, et c'est dans la Caraheen que la culture et la civilisation d'Eredane a atteint son apogée.

La Veradeen enjambe les eaux des rivières Itheris et Gamaril, et s'étend jusqu'aux pieds des vénérables montagnes Cornues. Cette région et ses habitants, les elfes des neiges, sont placés en premières lignes face aux assauts que l'Ombre lance sur Erethor. Aussi ont-ils la lourde tâche d'endiguer le flot des hordes d'orques et des créatures maléfiques qui déferlent des montagnes.

La Miraleen s'étend le long de la côte ouest d'Eredane, là où la Grande Forêt rencontre la mer de Kasmael. Les elfes de la mer qui peuplent la Miraleen construisent leurs habitations dans de grandes forêts de mangroves. Leur fortune et leur prospérité reposent avant tout sur l'océan. Les îles déchiquetées de la côte abritent aussi les ruines d'une ancienne civilisation *elthedar*, notamment sur la légendaire Cité de la Mer. Des plongeurs elfes explorent ces ruines pendant les marées basses, mais elles sont hantées par des démons et des monstres maléfiques.

Les habitants de la jungle d'Aruun, au sud, sont parfois appelés les « elfes sauvages », mais leur culture est aussi sophistiquée que celle des autres peuples d'Erethor. La jungle est un environnement rude, infesté de créatures mort-vivantes et de démons piégées sur Aryth depuis l'Éclipse. Les elfes de la jungle comptent quelques-uns des plus célèbres druides et chasseurs de démons d'Eredane. On dit des halfelins qu'ils sont des descendants des elfes d'Aruun. Devant l'arrivée des armées de l'ombre, nombre d'entre eux ont quitté l'Eren central pour se réfugier dans la jungle.




Les Montagnes Cornues
Bandilrin
Mont d'Acier
Nalford
Svaldur
Talwir
Dahurin
La Veradeen
Cale
Plaines d'Eris Aman
Marais maléfique d'Eris Aman
Tylden
Erethor
Fleuve Gamaril
Arnthora
Fleuve Itheris
Althorin
La Caraheen
Fleuve Feithera
Caradul
Harancara
La Miraleen
Alloduan
Citadelle des cataractes
Île d'Ernan
Cité de la mer
Westrin
Montagnes D'Arunath
Rivière Isolde
L'Aruun
Rivière Kadrin
Archipel d'Eywulf
Île d'Eywulf
EREDANE
Légende
Ruine
Cité
Village
Forteresse
Ville
Lieux remarquables
Kilomètres
0
400
800


La Vallée des larmes
Marches du Nord
Fleuve Istenas
Riismark
Mont d'Acier
Eren Septentrional
Monts du Murdeglace
Col trébuchant
Bastion
Barrens
Valdavin
Province Blanche
Calador
Val perché
Port Esben
Terres du Nord
Montagnes des Kaladrunes
Désert Blanc
Île du Dragon
Chandering
Fallport
Blanrocher
Haute-muraille
Idenor
Rivière Torbrun
Îles Corbron
Mer de Pellurie
Althorin
Basroc
Lardun
Haute-forêt
Promontoire de Baden
Kardoling
Borderen
Garol
Plaines de Borderen
Terres de L'Ouest
Caderin
Eauvive
Océan Pâle
Eisin
Forêt de Barren
L'Ardune
Al Kadil
Eren Méridional
Drumlen
Marécage des druides
Fleuve Eren
Bodrun
Terreferme
Cambrial
Forêt de Sashi
Zorgetch
Alvedara
Désert des larmes
Sharuun
Plaine des chevaux d'Eren
Terrace d'Elders
Marécage d'Eren
Bois Sombre
Golf Sorshef
Hallisport
Camp des Marchands
Île d'Asmadar
Farodun
Paol
Forteresse des tempêtes
Plaines des Asmadariens
Mer de Kasmael



Les montagnes de Kaladrun

Eredane est bordé à l'est par les imposantes montagnes de Kaladrun, une ancienne chaîne de pics élancés et de vallées profondes et accidentées. Les nains dEredane y vivent, en clans dispersés et querelleurs. Ils se sont battus contre les orques du nord pendant des milliers d'années, et pour eux, la guerre contre l'Ombre est une lutte éternelle.

Les terres étrangères

Il y a d'autres continents par delà l'Océan Pâle et la mer de Kasmael, mais même avant la Dernière Bataille, les habitants d'Eredane connaissaient bien peu de choses sur ces terres. Dans un lointain passé, les Dorns, comme les Sarcosiens, ont colonisé Eredane depuis un continent appelé Pelluria, et l'essentiel de ce qu'on connaît de cette terre provient de leurs récits. Après la rébellion des colons sarcosiens, le Vieil Empire continua à commercer avec Eredane, et les cités portuaires d'Alloduan en Erethor et de Sharuun dans l'Eren méridional se souviennent encore d'étranges spectacles, d'odeurs et de sonorités exotiques. Pourtant, les échanges culturels avec Pelluria et au-delà furent toujours très limités, même avant que l'Ombre ne recouvre Eredane.

L'Ombre du Nord

Il y a un millier d'années, à la fin du Deuxième Âge, les elfes, les nains et les hommes s'allièrent pour vaincre une seconde fois les armées de l'Ombre. Mais la victoire fut incertaine et coûteuse, et le dieu maléfique rassembla de/à nouveau ses forces, en préparation/vu de la prochaine bataille.

Peu après la fin de cette guerre, les morts-vivants commencèrent à se répandre à travers Eredane. A cause du voile qui sépare, depuis l'Éclipse, le monde mortel du royaume céleste, les âmes des morts ne peuvent plus rejoindre les cieux. Parfois, ces âmes restent entravées dans leurs cadavres, et ces cadavres finissent par se relever d'entre les morts. Ces abominations, communément appelées les Affamés, sont obligées de dévorer la chair des créatures vivantes pour prolonger leur existence impie. On dit que c'est la magie noire d'Izrador qui a provoqué l'arrivée des premiers revenants.

Izrador a passé les premiers siècles du Troisième Âge à instruire son clergé maudit et à semer les graines de la discorde et de la trahison chez les races libres. Comme les anciennes prophéties l'avaient annoncées, quatre grands héros furent corrompus et rejoignirent le camp de l'Ombre.

L'identité de ces quatre personnages demeure un mystère pour beaucoup, mais ils brisèrent l'alliance qui s'opposait à Izrador en la fissurant de l'intérieur. Ils devinrent les lieutenants de l'Ombre, les Seigneurs des Ténèbres, et, voilà un siècle, ils menèrent leurs troupes à la victoire.

Aujourd'hui, la grande forêt elfique est assiégée par les armées des Seigneurs des Ténèbres. Des hordes d'orques et de gobelins encerclent Erethor, et s'enfoncent toujours plus profondément vers le cœur de la forêt des elfes. Seule la magie ancestrale de la Reine Sorcière et les enchantements de la forêt elle-même empêchent la progression des forces de l'Ombre.

Dans les montagnes de Kaladrun, les nains ont abandonné plusieurs de leurs cités, et se sont retirés dans de profonds souterrains creusés au cours du Premier Âge par leurs ancêtres. Les armées de l'Ombre sont enlisées dans une guerre d'usure, et elles périssent par centaines dans les tunnels et les souterrains des nains. Pourtant, lentement, les hordes maléfiques progressent, même si pour chaque mètre gagné, ce sont des centaines d'orques, de gobelins, d'ogres et de trolls qui succombent.

Au cœur du continent, l'ex-grand royaume d'Eren n'est plus que ruines. Les fières cités sont occupées par les troupes des Seigneurs des Ténèbres, et des patrouilles de gobelins et d'orques sillonnent les campagnes, tuant, pillant, et écrasant toute forme de résistance. Les nobles sarcosiens qui n'ont pas voulu se joindre à l'Ombre du Nord ont été presque tous exterminés, femmes et enfants compris. Seule une poignée d'hommes courageux et indépendants résistent encore à Izrador dans les plaines.

Les grands châteaux et les fortifications des Dorns ont été rasés, et les derniers héritiers des Anciens Rois mènent une guérilla désespérée pour empêcher l'ultime triomphe de l'Ombre. Les petites villes et les villages isolés d'Eredane sont gouvernés par des tyrans sans envergure qui vendent le sang et la sueur de leur peuple pour obtenir les faveurs des Seigneurs des Ténèbres. Ces hommes opportunistes et ambitieux trahissent les leurs contre des promesses de richesse et de pouvoir, et ils usent de la peur et de la suspicion pour soumettre le peuple aux volontés de l'Ombre.

Presque toutes les tribus de nomades halfelins ont été massacrées ou réduites en esclavage par les serviteurs de l'Ombre. Certains ont trouvé refuge temporairement en Erethor, chez leurs cousins les elfes, mais la plupart des halfelins survivants vivent dans la misère, la peine et le désespoir.

Les gnomes continuent à naviguer sur le Goil et le fleuve Eren, mais à présent ils transportent des troupes orques et du matériel de guerre au profit de l'Ombre. Beaucoup de gens pensent que les gnomes sont les pires opportunistes et collaborateurs qu'Eredane est portée, mais ils ne savent pas que les gnomes profitent de leur relative liberté pour saboter les plans d'Izrador et organiser un trafic de biens de première nécessité en direction des foyers de résistance d'Erethor, des Kaladruns, et des plaines d'Eren.

La Naissance d'un Seigneur des Ténèbres

Jahzir Kamael, général en chef des Terres d'Eren, était seul dans le noir. Il était enchaîné à un mur de pierres effritées, dans un donjon oublié, depuis des jours… ou peut-être des mois ?

Il avait chevauché dans les Marches du Nord, seul, comme la vieille femme le lui avait ordonné. Une tempête se préparait et des nuages noirs, huileux, suintaient à travers le ciel et transformaient le jour en nuit.

Et puis… plus rien. Il ne se souvenait pas de ce qui s'était passé durant la tempête, pas plus que des événements qui suivirent. Sauf… qu'il y avait quelque chose avec lui dans la tempête. Et cette chose était encore ici avec lui, dans cette cellule, bien qu'il ne puisse la voir. Il pouvait la goûter, jusque sur sa langue, et parfois même la sentir au contact de sa peau nue. Et quelquefois, il pouvait l'entendre.

L'obscurité autour de lui semblait se déliter, les ténèbres se contorsionnaient jusqu'à dessiner les contours d'une image blafarde, une scène qu'il connaissait, même s'il n'y avait jamais réellement assisté. Une scène qu'il revoyait un millier de fois dans sa tête, et jusque dans ses rêves.

Son cousin Kali, le roi des Terres d'Eren, était assis dans le trône de bois finement sculpté de ses ancêtres. L'homme qui se tenait face à lui était Erldred Redgard, le seigneur de l'une des plus puissantes maisons dorns du nord de l'Eren.

Le cousin de Jahzir, son roi, venait d'offrir en mariage au fils des barbares la fiancé qui avait été promise à Jahzir.

Et ils riaient.

Oui. La voix dans l'obscurité, comme des feuilles mortes frémissantes dans le vent.

« Non ! » Le cri de Jazhir résonna dans les ténèbres. « Cela ne s'est pas passé comme ça ! Le roi a fait ce qu'il avait à faire pour s'assurer la fidélité des Nordiques. »

Ses mots sonnaient creux. Les ténèbres étaient silencieuses.

« Mais *moi* j'aurais pu les convaincre de nous être loyaux, par le fer et le feu si nécessaire. Le roi n'a pas tenu compte de mon droit, de mon droit du sang, parce qu'il avait peur de moi, peur de ma puissance, peur de ce que je pouvais devenir. »

OUI. La voix des ombres tourbillonna autour de lui comme le vent froid et mordant de l'hiver.

Jahzir Kamael hurla pendant que les ténèbres l'engloutissaient.

La Chute du Château de Davin

Un seul serviteur du roi survécut à la chute du château de Davin. Il vécut juste assez longtemps pour relater ces événements avant d'être lapidé et battu à mort par ses sujets pour avoir abandonné son roi.

Pendant que les hurlements guerriers de ses hommes résonnaient dans le couloir derrière lui, Davin la Lance du Nord entama péniblement l'ascension du donjon de sa forteresse. Il s'arrêta un moment dans les escaliers, posa une main contre l'épais mur de pierre pour se reposer, comme s'il espérait en extirper une quelconque force. Il grimaça de surprise et retira sa main. Les murs étaient déjà tièdes. Les dragons étaient probablement arrivés. Ou bien les démons. Pour ce que ça pouvait changer ! Il repris son ascension, suivi par son serviteur effrayé.

Lorsque sa haute silhouette aux cheveux gris émergea au sommet du donjon, les créneaux étaient déjà noirs de suie. Il se pencha pour observer l'ennemi, qui déferlait à présent à travers les brèches du mur, et sursauta lorsqu'un cône de feu ardent s'abattit sur les défenseurs de l'une des tours basses. Le dragon reprenait rapidement de l'altitude après son passage, et son regard moqueur croisa celui de Davin sur sa haute tour. L'odeur de la chair carbonisée monta jusqu'à lui alors que les cris d'agonie avait déjà presque cessés.

« Il n'avait pas besoin des lézards pour nous vaincre » murmura Davin. « Ceux-là sont venus pour le plaisir, comme des corbeaux sur la potence. Allez, ... » il fit un geste théâtral vers son intendant « ...c'est sur ces remparts que je veux mourir. Tu est libre de choisir toi aussi où tu rendras ton dernier souffle ».

L'intendant se précipita dans les escaliers pour redescendre, mais Davin ne lui prêta pas attention : il regardait les armées débordant les murs du château et pénétrant dans la cour intérieure. Quelques créatures se détachaient de cette masse. Leurs griffes gigantesques plongeaient dans la pierre aussi facilement que si c'était de la chair, et elles commencèrent à escalader le mur du donjon. Elles étaient envoyées pour lui.

« Tu aurais pu venir toi-même Gregon » lança-t-il dans l'air, sur un ton de plus en plus haut. « Pour pouvoir infliger ne serait se qu'une blessure à ta chair pourrie, j'aurais tué tous mes hommes de ma propre main ».

Il saisit la longue pique qui lui avait valu son nom, et la serra si fort que les articulations de ses doigts blanchirent sur le bois. Et il attendit que les démons arrivent.

Les héros de MIDNIGHT

Dans le monde de MIDNIGHT, les héros légendaires du passé sont tous morts ou corrompus par l'Ombre du Nord, à de rares exceptions près. Aradil, la Reine Sorcière, continue de défendre Erethor contre les hordes maléfiques, et une poignée de nobles héros résistent encore à l'inéluctable triomphe de l'Ombre.

Les PJ font partie de ces derniers héros. Ils commenceront peut-être leurs aventures comme des fugitifs désespérés et inexpérimentés, mais ils sont destinés à devenir les derniers grands champions du monde d'Aryth. Ils ne sont jamais bien accueillis, personne ne chante leurs exploits, et même les pauvres gens qu'ils s'efforcent de protéger peuvent se retourner contre eux. C'est un âge sombre et terrifiant, et beaucoup d'hommes ont perdu tout espoir. Le désespoir se mue en égoïsme, et la plupart des gens du peuple désirent simplement échapper à la colère des Seigneurs des Ténèbres. Aider des héros aveuglés par la gloire ne peut que provoquer la colère d'Izrador, et bien peu de gens sont près à mourir pour une cause perdue.

La plupart des nouveaux héros qui se dressent contre l'Ombre sont des humains. Les forces des Seigneurs des Ténèbres pourchassent les races anciennes ou féeriques – elfes, nains, halfelins et gnomes – car ils savent qu'il est dans leur nature de résister à l'Ombre jusqu'à la mort. Il peut y avoir des exceptions – des elfes qui trahissent leur race ou des nains mal intentionnés – mais les Seigneurs des Ténèbres exterminent les races féeriques sans distinction.

On trouve encore quelques elfes et quelques nains en dehors d'Erethor ou des Kaladruns, mais se sont des espions qui opèrent dans le secret, et ils savent qu'ils seront immédiatement massacrés s'ils sont capturés. Les gnomes qui vivent dans la vallée du fleuve Eren bénéficient d'une paix et d'une liberté relatives car ils sont indispensables à Izrador. Discrètement, ils profitent de leur rôle logistique pour saboter les efforts de guerre de l'Ombre. La plupart des halfelins ont été réduit en esclavage, mais de petites tribus de chasseurs nomades continuent d'échapper aux forces d'Izrador dans les plaines sauvages de l'Eren central.

Les races féeriques d'Eredane descendent toutes d'une race commune, que les elfes nomment *elthedar*. Cette parenté signifie que les descendants des *elthedar* – qu'on appelle les jeunes fées – sont les seules races qui peuvent se mélanger et produire des héritiers. De tels enfants sont rares, mais ils ont créé plusieurs races exotiques dans le monde d'Aryth. Les dworgs, de mères naines et de pères orques, sont des enfants maudits et rejetés. Ils partagent la musculature puissante de leurs mères et la stature impressionnante de leurs pères, mais ils mènent souvent une existence malheureuse. Les dwarrow sont les enfants des gnomes et des nains. La plupart des dwarrow vivent parmi les gnomes sur le fleuve Eren, mais certains



ont l'endurance nécessaire pour survivre dans les montagnes inhospitalières de leurs parents nains. Les elfelins sont les descendants des halfelins et des elfes des jungles du sud. Ils bénéficient de la grâce, de l'agilité et des sens aiguisés de leurs deux parents féeriques et choisissent la plupart du temps de vivre parmi les elfes de la jungle d'Aruun.

Les héros de MIDNIGHT sont poussés par leurs rêves et mènent une guerre que tout le monde sait perdue depuis bien longtemps. Ils luttent contre des choses qui les dépassent, et doivent affronter un ennemi qui est la manifestation éternelle du Mal. Ils n'ont pas la moindre chance de se confronter un jour directement à Izrador, aussi s'efforcent-ils de rester caché dans l'ombre pour déjouer les plans incompréhensibles du dieu sombre.

Malgré le caractère désespéré de la situation, Les héros de MIDNIGHT sont les derniers défenseurs d'Aryth, et les seuls garant de son avenir. Cependant, dans ce monde qui gémit sous la poigne de l'Ombre du Nord, la magie du monde d'Aryth semble être du côté de ces héros qui ne sont pas des hommes ou des femmes ordinaires, mais plutôt des élus désignés par le hasard et choisis pour porter la bannière du destin.

Quand vous créez un personnage pour MIDNIGHT, vous choisissez une voie héroïque en fonction de la race et de la classe du personnage. Le choix de cette voie héroïque fournit à votre personnage une capacité spéciale unique à chaque fois qu'il gagne un niveau. Cela comprend des pouvoirs magiques, des bonus de combat, des bonus temporaires de caractéristiques, et des pouvoirs spéciaux qui ne sont généralement pas fonction de la race ou de la classe. Il existe 20 voies héroïques différentes dans MIDNIGHT, comme par exemple le sang de dragon, le sang de géant, le sang d'acier, le devin et le sauvage. Ces voies héroïques vous permettent de créer des personnages susceptibles de devenir de véritables légendes vivantes.

La magie dans MIDNIGHT

Dans le monde de MIDNIGHT, la magie est rare et puissante, et de nouvelles règles sont donc établies dans ce livre, concernant l'apprentissage et l'utilisation des sorts. En effet, dans MIDNIGHT, la capacité à jeter des sorts n'est pas liée à votre classe de personnage. N'importe quel personnage peut, en principe, apprendre à jeter des sorts.

MIDNIGHT introduit une nouvelle classe de personnage, l'arcaniste, et la plupart des personnages qui veulent réellement progresser dans la maîtrise de la magie prendront des niveaux dans cette classe. Les autres classes de jeteurs de sorts ont été remplacées ou supprimées. Si vous voulez que votre personnage barbare, guerrier ou roublard, lance des sorts, vous pouvez le faire sans vous



multiclasser, juste en prenant les dons requis et en apprenant les sorts qui vous intéressent.

Dans MIDNIGHT, il n'y a pas non plus de distinction entre les sorts profanes et divins. Un jeteur de sorts peut apprendre des sorts de n'importe quelle école de magie, sans tenir compte des listes de sorts qui se trouvent dans le livre des règles. Les seules exceptions sont les sorts n'appartenant qu'aux listes des clercs et des paladins. Car depuis que le monde d'Aryth est séparé des autres plans, les dieux ne peuvent plus transmettre de pouvoirs à leurs enfants mortels. Seul Izrador, qui réside à présent dans le royaume des mortels, peut fournir de tels pouvoirs à ses adeptes. Les prêtres de l'Ombre – les légats – sont donc les seuls véritables prêtres du monde de MIDNIGHT.

Cette capacité à jeter des sorts quelle que soit la classe du personnage implique la mise en place de nouvelles règles : dans MIDNIGHT, chaque fois que vous lancez un sort, vous encaisser des dommages temporaires de constitution égaux au niveau du sort. Les jeteurs de sort possèdent une réserve d'énergie magique qu'ils peuvent utiliser pour jeter des sorts sans encaisser de dommages. Pour les arcanistes, cette réserve s'accroît au fur et à mesure qu'ils gagnent des niveaux. Pour les autres personnages, cette réserve est limitée et ne peut être développée. La plupart se rendront compte qu'il est impossible de maîtriser plus que de la magie mineure.

Le nouveau système de magie de MIDNIGHT permet aussi aux personnages de jeter des sorts spontanément, et cette action ne requiert plus de composantes matérielles, excepté quand celles-ci sont rares ou coûteuses. Cela, ainsi que le système du coût énergétique des sorts, donne une grande capacité d'adaptation aux jeteurs de sorts. Il y a aussi des règles sur les rituels magiques et les talismans ensorcelés qui permettent aux personnages de jeter certains sorts à un coût énergétique moindre. Enfin, MIDNIGHT présente deux classes de prestige, le druide et le mage, qui permettent aux personnages de se spécialiser dans les domaines magiques traditionnels. Les druides apprennent plus facilement les sorts de la liste druidique, et développent une plus grande maîtrise de la nature. Les magiciens sont les véritables maîtres de la haute magie, car leurs études des grimoires leur permettent de jeter ensuite des sorts bien plus puissants et efficaces que ceux des arcanistes.

Les jeteurs de sorts de MIDNIGHT peuvent donc avoir accès à une puissante magie, mais ils subissent aussi de nombreuses contraintes. Dans les territoires contrôlés par les Seigneurs des Ténèbres, seuls les légats ont le droit d'employer la magie librement. Pour ceux qui luttent contre l'Ombre, la magie est passible de mort. Les légats sont chargés de traquer et d'exécuter ceux qui transgressent cette loi, et le dieu sombre leur a fournit un puissant allié pour ce travail. En effet, tous les légats sont accompagnés d'un astirax, un esprit qui prend corps en s'emparant d'un animal. Les astirax ont la capacité de percevoir les émanations magiques, et les légats les utilisent comme des chiens de chasse pour pister et capturer ceux qui emploient la magie. La morsure d'un animal possédé par un astirax draine l'énergie magique du jeteur de sorts, et la proie du légat est donc souvent rendue inoffensive par les attaques de cette créature.

Les objets magiques sont aussi beaucoup plus rares dans le monde de MIDNIGHT que dans les autres univers médiévaux fantastiques. Les objets magiques autres que les potions et les charmes ne peuvent être forgés que dans des berceaux de pouvoir,

De la même engeance

Couthlin grimaçait à cause des odeurs qui lui parvenaient. Des relents de sueur, de sang, et de fluides corporels encore moins agréables lui montaient aux narines pendant qu'il déambulait sur un sentier surélevé. Plus bas, le fourmillement de la populace témoignait d'une stupidité grégaire évidente.

« Civilisés ! »

Le grand chien qui le précédait s'arrêta et le regarda avec une air confus. Le légat fronça les sourcils et s'immobilisa, tirant sur la chaîne qui le reliait à l'animal.

« Stupide bête. Non, ils ne sont pas civilisés. C'était une expression ironique. Une manière d'être facétieux. Retourne à tes reniflements. »

Le chien possédé par un astirax recommença obligeamment à tendre ses narines dans l'air.

Le légat fronça de nouveau les sourcils. Il trouvait pathétique de dépendre d'une communication à sens unique avec un chasseur de magie bestial. Ses talents de diplomate et de manipulateur seraient sans doute émoussés d'ici à son retour à Theros Obsidia.

Un reniflement de l'astirax tira Couthlin de ses pensées. L'espèce de chien était en train d'observer très attentivement une personne qui passait au-dessous de lui. Les yeux noirs de Couthlin suivirent aussi la silhouette, remarquant une forme étroite et suspecte faisant saillis sous sa cape. Une forme ressemblant fortement à la poignée d'une épée.

« Une arme…magique ? » demanda-t-il tout bas. L'astirax grogna son assentiment.

« Alors suis-le » dit avidement Couthlin en libérant le chien. « Reviens me voir au temple quand tu auras découvert où niche ce criminel »

La bête se glissa dans les ombres et s'en alla au trot derrière la silhouette fautive… vers sa mort, pria Couthlin. Ce chien de chasse avait été témoin de bien trop d'intrigues et de coups tordus fomentés par Couthlin. Le mercenaire qu'il suivait à présent avait accepté rapidement les termes de son contrat : tuer l'astirax en échange de l'épée que le légat lui avait donnée.

Pendant ce temps, en bas, l'astirax salivait en anticipant son plaisir. L'odeur de la magie était lourde dans l'air… pas seulement à cause de l'épée, plutôt à cause des quelques carreaux d'arbalète enchantés. Tous pointaient vers le sentier au-dessus, où son maître marchait.

Ou plutôt, son *ancien* maître.

et beaucoup de ces sites particuliers sont tombés aux mains des Seigneurs des Ténèbres.

Quand des objets magiques sont forgés, ce sont donc généralement des artefacts très puissants et hautement symboliques, plutôt que les outils à tous faire qu'on trouve généralement dans le sac des aventuriers dans d'autres univers. Il existe des objets exceptionnels qui se transmettent de père en fils, qui sont offerts par un maître à son élève, ou qui récompensent un important service rendu. Les héros de MIDNIGHT auront beaucoup moins d'objets magiques que les personnages des autres univers de jeu, mais les objets qu'ils posséderont seront réellement exceptionnels. Certains de ces objets magiques – les objets de concordance – possèdent plusieurs pouvoirs qui se révèlent les uns après les autres, à mesure que grandit l'expérience et le renom de leur possesseur.

L'Éclipse aussi a eu des effets indirects sur la magie d'Aryth. Les Affamés sont l'une des conséquences de ce cataclysme divin. D'autre part, le voile impénétrable qui sépare le royaume céleste de celui des mortels a affecté d'autres esprits que ceux des morts. Il n'existe plus ni de portails ni de moyens de communication avec les autres plans, et les êtres originaires de ces plans ne peuvent donc plus êtres invoqués sur Aryth.

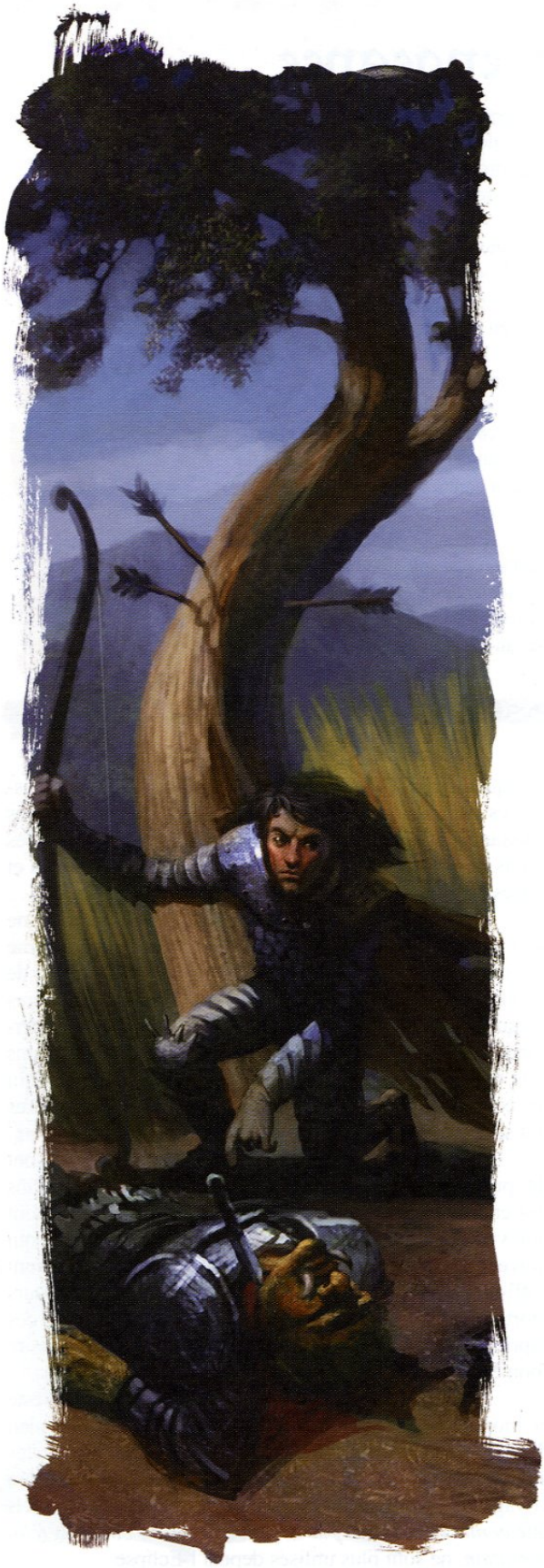
Néanmoins, de nombreux esprits ont été piégés dans le royaume des mortels lorsqu'il fut séparé des autres plans, et ces entités sont tourmentées par plusieurs millénaires d'isolement.

Le pouvoir de communiquer avec ces esprits et de les contrôler fut perdu après la Dernière Bataille, mais quelques rares individus possèdent encore les connaissances nécessaires aux invocations. Les druides les plus puissants parlent aux esprits de la terre et des bêtes, et les légats de l'ordre de l'Ombre commandent aux démons et autres esprits maléfiques des plans inférieurs.

Dans le monde de MIDNIGHT, cependant, ce ne sont pas des démons anonymes venus dans le royaume des mortels pour accomplir une tâche spécifique avant de retourner dans leur plan d'origine. Ce sont des créatures uniques et très puissantes, qui possèdent leur propre personnalité et leurs propres objectifs. Leurs véritables noms sont des mots de pouvoir jalousement gardés par ceux qui les connaissent, et les services que rendent ces créatures ont souvent un prix, que peu de mortels sont près à payer.

La plupart des esprits prisonniers sur Aryth sont de puissantes créatures indépendantes, qui errent dans des endroits sauvages en marge de la civilisation. Ils sont une vrai malédiction pour les voyageurs et pour ceux qui doivent vivre à proximité de leurs territoires. Certains sont suffisamment forts pour ignorer les ordres des invocateurs mortels. La Jungle d'Aruun abrite bon nombre de ces esprits, notamment dans les ruines hantées de la légendaire Ibon-Sul.

Tout comme le voile qui sépare les royaumes céleste et mortel interdit aux esprits de retourner sur leur plan d'origine, il empêche tout voyage magique à travers les autres plans d'existence. Aussi les sorts qui impliquent un voyage ou une communication avec les autres plans, tels que *contact avec les plans, passage dans l'éther* ou *téléportation*, ne sont plus utilisés depuis l'Éclipse.



Bienvenu dans MIDNIGHT

Dans le monde de MIDNIGHT, le Mal règne et les derniers héros luttent contre des forces invincibles. Les terres des hommes sont sous le joug des Seigneurs des Ténèbres, et les territoires des fées sont assiégés de tous côtés par les hordes de l'Ombre. Ceux qui veulent résister à la domination d'Izrador doivent souvent le faire de l'intérieur, en menant une guerre secrète que la plupart des gens croient perdue depuis cent ans.

Les héros de MIDNIGHT se battent aux côtés des guerriers elfes des neiges dans les bois gelés du nord d'Erethor, pour défendre les dernières forteresses du Long Rempart contre les hordes d'orques qui déferlent des montagnes Cornues. Ils se joignent aux contrebandiers gnomes pour convoyer de la nourriture et des herbes médicinales aux clans nains assiégés des Kaladruns. Ils chevauchent aux cotés des hors-la-loi sarcosiens et des nomades halfelins dans les plaines découvertes de l'Eren central. Ils déjouent les plans des légats et échappent à l'odorat magique de leurs chiens de chasse, tout en recherchant les puissants artefacts d'un autre âge. Ces héros se battent pour défendre des villes isolées assaillies par des morts-vivants – ces mêmes villes qui les considèrent ensuite comme des ambitieux qui n'attirent que des problèmes.

Dans le monde de MIDNIGHT, la récompense de l'héroïsme n'est ni la fortune ni la gloire. En ces temps désespérés, vos personnages se battent seulement pour que la dernière lueur d'espoir de ce monde obscur ne s'éteigne pas. Pour que les hommes continuent de croire à l'aube d'un jour nouveau.

C'est le devoir qui est échu aux héros de MIDNIGHT et le monde dans lequel ils doivent survivre. Alors que l'Ombre se répand sur le continent, ils sont les derniers cœurs vaillants à oser défier la tyrannie des lieutenants d'Izrador. Ils luttent pour contenir l'avancée des hordes maléfiques et pour faire renaître l'espoir dans un monde vaincu. Poursuivis par les serviteurs démoniaques des Seigneurs des Ténèbres et par les légats de l'ordre de l'Ombre, ces héros ne connaîtront jamais les grandes parades honorifiques ni les festins qui succèdent aux victoires. Leurs plus dangereux ennemis sont souvent la suspicion, le ressentiment, et la peur des pauvres gens qu'ils essayent de protéger.

Pour compléter les règles de base du Système d20, ce livre présente tous ce que vous devez savoir pour créer un personnage ou diriger une campagne dans le monde de MIDNIGHT. La plupart des informations nécessaires aux joueurs se trouvent dans les chapitres 1 et 2 : Personnages et Magie. Les joueurs désireront peut-être en apprendre davantage au sujet d'Eredane et de ses habitants. Cependant, il vaudrait mieux qu'ils s'abstiennent de consulter certaines sections, afin de préserver le mystère et le plaisir de l'exploration. Les joueurs devraient en particulier éviter de lire les sections « Personnalités » et « Adversaires de l'Ombre», ainsi que les chapitres 10 à 13. Ces sections sont réservées au MD.

CHAPITRE 1

Personnages

La sagesse vénérable des elfes nous a enseigné que la magie s'écoule partout sur cette terre. Notre monde n'est pas seulement fait de choses que nous pouvons facilement saisir. Il abrite également des forces que nous sommes incapables de percevoir. Ces forces sont le fruit de la magie d'Aryth. Cette magie coule à travers le temps, à travers la longue histoire du monde, et elle colore et même parfois dirige la vie des hommes et des nations. C'est la magie du destin.

Le monde d'Aryth ne se limite pas au sol sous nos pieds, au ciel au-dessus de nos têtes, et à toutes les choses qui évoluent sous nos yeux. Le monde d'Aryth, c'est aussi le fil de la destiné qui relie notre passé, notre présent, et notre futur. Et tout comme la magie d'Aryth travaille à créer un équilibre parfait dans le monde de la nature, elle s'efforce de mettre de l'ordre dans l'histoire. Car le monde a un destin qui lui est propre, qui lui appartient, et la magie d'Aryth cherche en permanence à le réaliser, à l'atteindre aveuglément.La poignée d'hommes et de femmes qui se tiennent au carrefour de cette magie, qui font trembler les fondements des royaumes et changent le cours de l'histoire, nous les nommons héros. Lorsque les Ombres du Nord corrompirent les Seigneurs des Ténèbres, elle ne corrompirent pas que des hommes, mais aussi et surtout la magie du destin.

Mais la magie d'Aryth est têtue. Même en ces temps troublés, elle lutte pour sortir de la voie toute tracée qu'on veut lui faire suivre une fois de plus. Comme les vaisseaux du corps combattent la maladie qui menace la dernière étincelle de vie, la magie du monde s'oppose à la domination des ténèbres. De nouveaux héros se lèveront, poussés par leur destin, pour combattre l'Ombre et annoncer la venue d'une nouvelle aube.

- Aran Noros, prêtre du Sahi, Commentaires sur les « prophéties du Dernier Âge » de Vesra.

Le destin du monde est de succomber aux Ombres.

- Note anonyme écrite en marge des *Commentaires de l'Académie*

Les Races de Midnight

Les descriptions suivantes des races de personnages habituelles du monde de MIDNIGHT remplacent celles des races équivalentes présentées dans les règles de base.

Il est à noter que ces races sont plus puissantes que celles présentées dans les règles de base. Ceci n'oblige en rien le MD à ajuster le niveau des parties ou la difficulté des rencontres. Les personnages seront souvent défiés par des PNJ partageant les mêmes traits raciaux, et le monde de MIDNIGHT est un univers dur dans lequel les personnages devront tirer profit du moindre avantage pour survivre. Si vous décidez d'utiliser des races de personnages provenant d'autres sources, sachez que les races de MIDNIGHT correspondent aux races de base plus un niveau de classe supplémentaire.

Les Elfes

Les elfes ressemblent plus que toutes autre race d'Eredane aux aînées d'entre les fées, que ce soit physiquement ou culturellement. C'est une race légère, souple, rapide et agile. Ce sont des enfants de la nature et malgré leur culture ancienne, leur science subtile et leur puissante magie, ils demeurent toujours proches de la nature sauvage car ils font partie intégrante de la Grande Forêt. C'est un peuple uni, rattaché non seulement aux tribus et familles, mais également à l'unique lignée royale qui gouverne tous les elfes d'Erethor. La dévotion des elfes à leur Reine Aradil ressemble à de l'adoration, et même s'il existe un grand et puissant Conseil Royal, il s'oppose



rarement à la volonté d'Aradil. Malgré une histoire et une culture communes, plusieurs ethnies elfes existent, chacune possédant des caractéristiques physiques et un mode de vie uniques.

Les elfes des neiges

Les elfes du nord d'Erethor, appelés Erunsil ou elfes des neiges, sont les plus solides de tous. Ils dominent la forêt depuis ses étendues septentrionales jusqu'aux contreforts sud des montagnes Cornues. Ils ont la peau claire et coiffent leurs cheveux d'un blanc neigeux en longues tresses. Leurs yeux sont étroits, en amande, et aussi pâles que leur peau. Ils portent de lourds vêtements et d'épaisses peaux ou fourrures enchantées pour mieux résister au froid.

Les Erunsil vivent dans des abris situés au cœur d'arbres géants entourés de bosquets de chênes massifs au feuillage persistant. Leurs foyers sont creusés magiquement dans les arbres gigantesques, isolés par des plantes rampantes, et chauffés par des pierres de feu. Ce sont des chasseurs qui vivent des ressources naturelles que leur offre la forêt. Les tubercules, noix et autres produits similaires complètent un régime alimentaire à base de viande de cerf et de caribou.

Ces elfes septentrionaux combattent les orques depuis des millénaires et sont des experts lorsqu'il s'agit de chasser ce genre de proie. Ce sont des guerriers féroces qui constituent la clé de la défense d'Erethor contre l'avancée de l'Ombre. Ils portent de lourds arcs en bois de glace et utilisent en combat rapproché deux larges poignards redoutables d'efficacité.

Particularités raciales des elfes des neiges

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution. Les elfes sont gracieux, mais d'une constitution quelque peu frêle.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un elfe des neiges est de 9 mètres.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des Enchantements.
- Bonus racial de +1 aux jets de Vigueur. Les elfes des neiges sont un peu plus résistants que leurs cousins du sud.
- Résistance au froid de 5. Leur longue expérience des étendues glacées leur permet de tolérer les effets du froid.
- *Vision nocturne.* Les elfes des neiges voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible luminosité telles que le la clarté de la lune, des étoiles, d'une torche, etc. Ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails dans ces conditions.

- Maniement de l'épée longue, du poignard de combat et des arcs long ou court (normaux ou composites). Tous les elfes sont capables de manier les armes exotiques elfes comme s'il s'agissait d'armes de guerre.
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- Bonus racial de +4 aux tests d'Escalade lorsqu'il s'agit de grimper aux arbres. Les arbres constituent l'habitat naturel des elfes des neiges.
- Les elfes des neiges ont accès aux compétences Connaissances (nature) et Connaissances (Veradeen) en tant que compétences de classe. Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Connaissances (nature) et Survie lorsqu'ils se trouvent en forêt ou en milieu arboré.
- Les elfes des neiges lanceurs de sorts gagnent 2 points d'énergie magique supplémentaires. La pratique de la magie est naturelle chez les elfes.
- Les elfes des neiges dotés d'une valeur de Sagesse supérieure ou égale à 10 peuvent choisir 2 sorts de niveau 0 sur la liste du druide. Ils peuvent jeter chacun de ces sorts une fois par jour. Les deux sorts doivent être choisis à la création du personnage et ne peuvent pas être modifiés. Il s'agit de pouvoirs magiques inhérents à la race et leur incantation ne coûte aucun point d'énergie magique. Les elfes ont fait des arcanes la fondation de leur culture et ils s'appuient sur la magie jusque dans leur vie quotidienne.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque lorsque l'arme utilisée est l'arc en bois glacé.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque lorsque l'elfe utilise les deux poignards traditionnels en un style de combat unique en son genre.
- *Langues. D'office :* haut-elfe, langage des signes, patois orque. Supplémentaires : erenique, jargon commercial, noir parler, nordique, orque.
- *Classe de prédilection.* Maraudeur. La classe de maraudeur d'un elfe des neiges multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les elfes des bois

Les elfes du centre d'Erethor, appelés Caransil ou elfes des bois, sont les plus répandus et les plus familiers des milieux forestiers de tous les descendants des fées. Ils s'étendent du sud des montagnes Cornues à l'est des plaines d'Eris Aman en passant par les terres de l'Ouest et le sud de l'Aruun. Leur peau a la couleur de l'écorce, leurs yeux sont grands et sombres, leurs longs cheveux sont d'un noir brillant et ils sont de manière générale plus grands que leurs congénères. Leurs vêtements sont très variés : du cuir sombre et tacheté d'une tenue de camouflage d'éclaireur à la soie brillante et chamarrée d'une robe de courtisan.

Les elfes des bois vivent dans d'énormes maudriers, ou arbres-foyers, qu'ils ont persuadés à l'aide de sorts très anciens de grandir en adoptant des formes élégantes mais propices à la vie domestique. Les Caransil se nourrissent principalement de fruits, de légumes, de noix et de jeunes pousses. Ils complètent ce régime de lapins et de grouses domestiquées ainsi que de poissons provenant des rivières Gamaril et Felthera.

Les elfes des bois sont par tradition les artistes, philosophes et artisans d'Erethor. Sont aussi issus de leur lignée les plus grands sorciers et mages de batailles de l'époque contemporaine. Leurs guerriers portent des arcs longs légers et des épées courtes en forme de feuille.

Particularités raciales des elfes des bois

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution. Les elfes sont gracieux, mais d'une constitution quelque peu frêle.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un elfe des bois est de 9 mètres.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des Enchantements.
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1 et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau par la suite. Tous les elfes sont intelligents et capables, mais les elfes des bois sont les plus brillants de tous.
- *Vision nocturne.* Les elfes des bois voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible luminosité telles que le la clarté de la lune, des étoiles, d'une torche, etc. Ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails dans ces conditions.
- Maniement de l'épée longue, de l'épée courte et des arcs long ou court (normaux ou composites). Tous les elfes sont capables de manier les armes exotiques elfes comme s'il s'agissait d'armes de guerre.
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- Bonus racial de +4 aux tests d'Escalade lorsqu'il s'agit de grimper aux arbres. Les arbres constituent l'habitat naturel des elfes des bois.
- Les elfes des bois ont accès aux compétences Connaissances (nature) et Connaissances (Caraheen) en tant que compétences de classe. Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Connaissances (nature) et Survie lorsqu'ils se trouvent en forêt ou en milieu arboré.
- Les elfes des bois lanceurs de sorts gagnent 3 points supplémentaires d'énergie magique. Ils sont particulièrement doués dans la pratique de la magie.
- Les elfes des bois dotés d'une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 10 peuvent choisir 2 sorts de niveau 0 sur la liste du mage. Ils peuvent jeter chacun de ces sorts une fois par jour. Les deux sorts doivent être choisis à la création du personnage et ne peuvent pas être modifiés. Il s'agit de pouvoirs magiques inhérents à la race et leur incantation ne coûte aucun point d'énergie magique. Les elfes ont fait des arca-



nes la fondation de leur culture et ils s'appuient sur la magie jusque dans leur vie quotidienne.

- *Langues.* D'office : haut-elfe. Supplémentaires : colonial, erenique, halfelin, jargon commercial, nain archaïque, orque, parler de la jungle.
- *Classe de prédilection.* Arcaniste. La classe d'arcaniste d'un elfe des bois multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les elfes marins

Les Miransil sont les elfes marins qui résident le long des côtes sud-ouest d'Eredane, à l'endroit où la grande forêt d'Erethor rejoint l'océan. Si ce peuple partage les mêmes origines que les Caransil, leurs liens avec les esprits de la mer sont devenus depuis longtemps aussi forts que ceux que leurs cousins entretiennent avec les esprits de la forêt. Les elfes marins sont d'un teint plus sombre que leurs cousins de l'intérieur des terres, leur peau cuivrée par une exposition prolongée au soleil marin. Leurs cheveux sombres sont en général courts et broussailleux, ils portent de larges bermudas, des saris, ou optent facilement pour la nudité la plus complète.

Les Miransil vivent au dessus de la surface de l'eau, dans des complexes cachés au sein d'arbres de mangrove géants qui protègent leurs maisons à racines et leurs petits ports de la violence des orages marins. Ils vivent des ressources que leur procure la mer et sont des marins expérimentés, rompus au maniement de leurs petits bateaux de pêche. Ce sont également de bons commerçants.

Les elfes marins ne sont pas très nombreux, néanmoins ils ont activement participé à la bataille contre Izrador. Les lances de leurs guerriers se sont montrées aussi efficaces contre les orques que contre des poissons.

Particularités raciales des elfes marins

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution. Les elfes sont gracieux, mais d'une constitution quelque peu frêle.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un elfe marin est de 9 mètres. Les elfes marins ajoutent 1,5 mètres à leur déplacement lorsqu'ils nagent en action de mouvement, et 3 mètres dans le cas d'une action complexe de mouvement (voir MdJ chapitre 4, Natation).
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des Enchantements.
- Les elfes marins peuvent retenir leur respiration sous l'eau pendant un nombre de rounds équivalent à 6 fois leur valeur de Constitution.
- *Vision nocturne.* Les elfes marins voient deux fois

plus loin que les humains dans des conditions de faible luminosité telles que le la clarté de la lune, des étoiles, d'une torche, etc. Ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails dans ces conditions.

- Maniement de la lance, de la javeline et des arcs long ou court (normaux ou composites). Tous les elfes sont capables de manier les armes exotiques elfes comme s'il s'agissait d'armes de guerre.
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- Bonus racial de +4 aux tests d'Escalade lorsqu'il s'agit de grimper aux arbres.
- Bonus racial de +4 aux tests de Natation. Les elfes marins sont presque aussi à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme.
- Bonus racial de +2 aux tests de Profession (canotier, pêcheur, marin).
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (construction navale).
- Les elfes marins ont accès aux compétences Connaissances (nature) et Connaissances (Miraleen) en tant que compétences de classe. Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Connaissances (nature) et Survie lorsqu'ils se trouvent en milieu marin ou côtier.
- Les elfes marins lanceurs de sorts gagnent 2 points supplémentaires d'énergie magique. La pratique de la magie est naturelle chez les elfes.
- Les elfes marins dotés d'une valeur de Charisme supérieure ou égale 10 peuvent choisir 2 sorts de niveau 0 sur la liste du mage. Ils peuvent jeter chacun de ces sorts une fois par jour. Les deux sorts doivent être choisis à la création du personnage et ne peuvent pas être modifiés. Il s'agit de pouvoirs magiques inhérents à la race et leur incantation ne coûte aucun point d'énergie magique. Les elfes ont fait des arcanes la fondation de leur culture et ils s'appuient sur la magie jusque dans leur vie quotidienne.
- *Langues.* D'office : haut-elfe, parler de la jungle. Supplémentaires : erenique, halfelin, jargon commercial.
- *Classe de prédilection.* Arcaniste. La classe d'arcaniste d'un elfe marin multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les elfes de la jungle

Les elfes de la jungle méridionale, aussi appelés Danisil, sont petits, légers, à la peau d'ébène. Les historiens pensent que ce peuple aurait pu donner naissance aux halfelins. Les non-initiés considèrent les Danisil comme des êtres sauvages, alors que leur culture est aussi sophistiquée que celle de leurs cousins. Une grande partie des druides les plus puissants d'Erethor sont d'ascendance Danisil.

Leur chevelure est sombre et broussailleuse, souvent portée en courtes dread locks. Leurs yeux noirs sont si étroits que l'on peut difficilement en distinguer le blanc. Ils portent généralement des shorts larges et des gilets de couleurs vives. En chasse, nus, ils se couvrent de boue afin de dissimuler leur présence à la vue et à l'odorat de leurs proies. Les adultes ornent rituellement leur visage et leurs bras de scarifications à la beauté étrange ; il est dit que ces cicatrices effraient les mauvais esprits. Les Danisil vivent dans des bosquets de boa-bil le long des nombreuses petites rivières de l'Aruun. Leurs druides enchantent des plantes grimpantes, leur faisant adopter la forme de larges cordages, auxquels ils suspendent leurs huttes minuscules au plus haut de la canopée. Ils vivent des fruits de la forêt mais savent être des chasseurs rusés. Ce sont également de bons marins qui utilisent de véritables flottes de canoës pour chasser et pêcher le long de leurs rivières.

Les elfes de la jungle sont passés maîtres dans l'art d'empoisonner des flèches ; ils ont aussi développé avec le temps plusieurs toxines affectant uniquement les orques. Ils sont armés de larges poignards à lame courbe qu'ils appellent *sepi* et que les envahisseurs d'Izrador ont appris à redouter depuis longtemps.

Particularités raciales des elfes de la jungle

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution. Les elfes sont gracieux, mais d'une constitution quelque peu frêle.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un elfe de la jungle est de 9 mètres.
- Bonus racial de +2 aux jets de Volonté. Les elfes de la jungle ont dû apprendre à survivre dans la jungle infestée de démons d'Aruun, ce qui les a rendus particulièrement résistants aux enchantements et à la coercition.
- *Vision nocturne.* Les elfes de la jungle voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible luminosité telles que le la clarté de la lune, des étoiles, d'une torche, etc. Ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails dans ces conditions.
- Maniement du poignard *sepi* et des arcs long ou court (normaux ou composites).Tous les elfes sont capables de manier les armes exotiques elfes comme s'il s'agissait d'armes de guerre.
- Bonus racial de +4 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Les elfes de la jungle sont encore davantage en harmonie avec leur environnement que leurs congénères.
- Bonus racial de +4 aux tests d'Escalade lorsqu'il s'agit de grimper aux arbres. Les arbres constituent l'habitat naturel des elfes de la jungle.
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion dans la jungle, en forêt ou en milieu arboré.
- Les elfes de la jungle ont accès aux compétences Connaissances (nature) et Connaissances (Aruun) en tant que compétences de classe. Ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Connaissances

(nature) et Survie lorsqu'ils se trouvent dans la jungle, en forêt ou en milieu arboré. Même leurs congénères elfes les croient à moitié sauvage.

- Les elfes de la jungle lanceurs de sorts gagnent 2 points supplémentaires d'énergie magique. La pratique de la magie est naturelle chez les elfes.
- Les elfes de la jungle dotés d'une valeur de Sagesse supérieure ou égale à 10 peuvent choisir 2 sorts de niveau 0 sur la liste du druide. Ils peuvent jeter chacun de ces sorts une fois par jour. Les deux sorts doivent être choisis à la création du personnage et ne peuvent pas être modifiés. Il s'agit de pouvoirs magiques inhérents à la race et leur incantation ne coûte aucun point d'énergie magique. Les elfes ont fait des arcanes la fondation de leur culture et ils s'appuient sur la magie jusque dans leur vie quotidienne.
- *Langues.* D'office : patois haut-elfe, parler de la jungle. Supplémentaires : colonial, erenique, halfelin, haut elfe, jargon commercial.
- *Classe de prédilection.* Maraudeur. La classe de maraudeur d'un elfe de la jungle multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience

Les gnomes

Les gnomes sont une race de gens intelligents et pleins de ressources. Bien qu'il soit de notoriété publique qu'ils partagent un lien de parenté éloigné avec les nains, les Kurguns eux-mêmes rechignent à avouer leur responsabilité dans l'apparition de cette lignée. Les gnomes sont légèrement plus grands que les halfelins et d'une constitution à peine plus solide. Ils ont en général la peau bronzée, des yeux pâles et des cheveux d'un noir de jais qu'ils gardent courts pour des raisons de commodité.

Un élément important caractérise la culture et l'histoire gnomes : leur sens naturel de l'adaptation. La souplesse de leur société leur permit tout d'abord de quitter les montagnes de leur naissance pour aller s'installer sur les collines côtières de la mer d'Ebène. Avec le temps, ils devinrent des marins adroits. Puis vinrent les invasions humaines. Une fois encore, les gnomes s'adaptèrent rapidement et furent les premiers à commercer avec les nouveaux venus. Leur attitude pleine de sollicitude et leur cœur mercenaire ont permis aux gnomes de survivre à tous les changements brutaux survenus au cours de leur histoire. La conquête par les armées d'Izrador ne fait pas exception à la règle : une fois encore ils démontrent la malléabilité de leur nature par la rapidité avec laquelle ils s'adaptent à la vie sous la domination de l'Ombre.

Même si les gnomes ont été assujettis tout comme les halfelins, ils conservent une certaine liberté de mouvement. En effet, même les forces de l'Ombre ont besoin de transporter des cargaisons et des soldats, et les péniches des gnomes sont alors d'une grande utilité. Plusieurs princes félons et chefs de guerre orques gouvernent de longues bandes de terre le long des grandes rivières d'Eren à la condition de protéger ces voies d'approvisionnement. Grâce à cet arrangement, les gouverneurs souffrent la présence des barges gnomes aussi longtemps qu'elles transportent uniquement des cargaisons pour le compte des laquais d'Izrador. Les gnomes vivent quasi exclusivement sur leurs embarcations et tirent leur subsistance de la rivière et de troc avec des fermiers humains.

En apparence, la plupart des autres races voient en cette semi-liberté comme la récompense d'une collaboration abjecte avec l'ennemi. En réalité, cet arrangement donne aux gnomes la liberté de mouvement dont ils avaient besoin pour devenir des espions et des contrebandiers hors-pairs. Ainsi, c'est grâce à leurs activités secrètes que les armes, la magie et les informations continuent de circuler librement parmi les races libres d'Eredane.

Les gnomes portent des pantalons larges et des gilets aux couleurs criardes marqués de l'emblème commerçant de leur famille. Les canotiers portent toujours des dagues aiguisées à la ceinture et usent de petites arbalètes pour protéger leur équipage d'anguilles de rivières affamées. Lorsque le hasard leur permet de retourner leurs carreaux contre les orques, leurs armes se montrent d'une mortelle discrétion.

Particularités raciale des gnomes

- +4 en Charisme, -2 en Force. Les gnomes sont des êtres foncièrement sociables et astucieux, mais ils sont plus petits et plus faibles que les autres races.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les gnomes ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par des humains et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75% du poids porté par des créatures de taille moyenne)
- La vitesse de déplacement au sol d'un gnome est de 6 mètres. Les gnomes rajoutent 1,5 mètres à leur déplacement lorsqu'ils nagent en action de mouvement et 3 mètres en action complexe de mouvement (voir MdJ chapitre 4, Natation).
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des Enchantements.
- Les gnomes peuvent retenir leur respiration sous l'eau pour un nombre de rounds équivalent à 3 fois leur valeur de Constitution.
- *Vision nocturne.* Les gnomes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible luminosité telles que le la clarté de la lune, des étoiles, d'une torche, etc. Ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails dans ces conditions.
- Bonus racial de +1 aux jets de Vigueur. Bien que moins résistants que les nains, les gnomes sont robustes.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et effets imitant des sorts. Les gnomes sont incroyablement résistants à la magie.
- Bonus racial de +2 aux tests de Maîtrise des Cordes, Natation et Profession (canotier, marin). Les gnomes



vivent de et par la rivière.

- Bonus racial de +4 aux tests de Survie en lorsqu'ils se trouvent sur une rivière.
- Bonus racial de +4 aux tests de Bluff, Diplomatie, Estimation et Profession pour leurs négociations commerciales.
- Bonus racial de +4 aux tests de Bluff, Contrefaçon et Renseignements pour leurs activités de contrebandiers.
- Bonus racial de +2 aux tests de Représentation lorsqu'ils chantent, racontent des histoires ou jouent d'un instrument.
- Les gnomes ont accès à la compétence Connaissances (vallée de la rivière Eren) en tant que compétence de classe.
- Tous les gnomes sont capables de manier les armes exotiques gnomes comme s'il s'agissait d'armes de guerre.
- *Langues.* D'office : jargon commercial, une langue au choix, un patois au choix. Supplémentaires : une langue au choix (à l'exception d'un langage secret), courtisan, langage des signes, noir parler.
- *Classe de prédilection.* Roublard. La classe de roublard d'un gnome multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les halfelins

Les halfelins sont une race d'êtres minuscules qui, à en croire certains, descendent de la branche méridionale de la lignée elfe Danisil. Ils s'appellent eux-mêmes les Dunni, qui signifie « le peuple » dans leur propre langue. Leur peau est presque aussi sombre que celle des Danisil et leurs cheveux, arrangés en petites tresses complexes dénotant leur appartenance à une tribu, sont tout aussi broussailleux. La couleur de leurs yeux varie du noir au brun sombre ou au vert.

Les tribus nomades qui ont échappé à l'esclavage sillonnent les grandes plaines ; des familles entières y vivent sous de larges tentes de peaux. Les communautés fermières ont presque été exterminées par l'avancée de l'Ombre, mais quelques groupes subsistent le long de la frontière sud-est d'Erethor. Ces rares survivants vivent dans des petits villages douillets recouverts de gazon que leur talent exceptionnel pour l'horticulture et la présence vigilante de leurs amis wogrens permettent de maintenir en l'état.

Les halfelins ont une préférence pour les vêtements solides faits de cuir et de laine tissée de bonne qualité. Malheureusement, la plupart des halfelins ont été capturés et vivent à présent en esclavage, contraints de travailler dans les cités occupées ou dans les camps militaires des armées d'Izrador. Si les halfelins encore libres élèvent du bétail et cultivent la terre pour se nourrir, leurs

cousins assujettis survivent des quelques miettes qu'ils peuvent chaparder ou mendier. L'arme de prédilection des halfelins est une courte lance avec laquelle ils protègent leurs troupeaux, chassent le sanglier et, à l'occasion, embrochent quelques orques.

Particularités raciales des halfelins

- +2 en Dextérité, -2 en Force. Les halfelins sont connus pour leur agilité et leur rapidité, mais ils sont plus petits et plus faibles que les autres races.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les gnomes ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un bonus de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par des humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75% du poids porté par des créatures de taille moyenne)
- La vitesse de déplacement au sol d'un halfelin est de 6 mètres.
- *Vision nocturne.* Les halfelins voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible luminosité telles que le la clarté de la lune, des étoiles, d'une torche, etc. Ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails dans ces conditions.
- Dons supplémentaires. Un personnage halfelin peut sélectionner Endurance et Robustesse, ou Essence magique, ou Combat monté ; comme dons supplémentaires au niveau 1. Les halfelins sédentaires sont renommés pour leur endurance, leurs cousins nomades sont des cavaliers-nés, et les deux cultures présentent des aptitudes uniques pour la magie.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Escalade et Saut. Les halfelins sont naturellement athlétiques et gracieux.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. Les halfelins ont une capacité légendaire à se tirer des pires pétrins.
- Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur. Les halfelins sont connus pour leur insatiable curiosité et leur intrépidité.
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection et Perception auditive. Les halfelins sont doués de sens particulièrement aiguisés.
- Bonus racial de +2 aux tests de Dressage, Equitation et Survie en plaine et prairies pour les halfelins nomades.
- Bonus racial de +2 à tous les tests d'Artisanat qui ne concernent ni le métal ni le bois, et à tous les tests de Premiers secours pour les halfelins sédentaires.
- Les halfelins dotés d'une valeur de Sagesse supérieure ou égale à 10 peuvent choisir 2 sorts de niveau 0 dans la liste suivante : *création d'eau, soins superficiels, lumière, réparation, purification de nourriture et d'eau.* Ils peuvent jeter chacun de ces sorts une fois par jour. Les deux sorts doivent être choisis à la création du personnage et ne peuvent pas être modifiés. Ces sorts sont des pouvoirs magiques inhérents à la race et leur incantation ne coûte aucun point d'énergie magique. Tout comme les elfes, les halfelins sont par leur culture liés à la magie.
- Les halfelins ont accès à la compétence Connaissances (Eren central) en tant que compétence de classe.
- Tous les halfelins sont capables de manier les armes exotiques halfelins comme s'il s'agissait d'armes de guerre.
- *Langues.* D'office : patois colonial, halfelin, patois orque. Supplémentaires : colonial, erenique, jargon commercial, orque, parler de la jungle.
- *Classe de prédilection.* Arcaniste. La classe d'arcaniste d'un halfelin multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les humains

Les humains d'Eredane constituaient autrefois un peuple fier et uni à l'histoire riche d'invasions, de conflits et de grandes alliances. La conquête d'Izrador a laissé ce peuple brisé, divisé, de plus en plus enclin au soupçon et à la trahison. Les habitants de cités autrefois grandioses servent désormais d'esclaves aux serviteurs de l'Ombre et ceux qui hantent la campagne sont à peine plus évolués que des bêtes sauvages. La plupart vivent la peur au ventre, craignant pour leur vie ou pour celle de leur famille. Une grande majorité des communautés isolées évite les étrangers, quand ils ne les tuent pas à vue. Ils sont dominés par des gouverneurs humains fantoches qui conspirent avec les redoutables chefs de guerre orques et par des légats pompeux qui appuient leur autorité. Chaque communauté paie aux armées de l'Ombre un tribut en provisions et en esclaves, et les citadins craignent par dessus tout qu'une garnison orque vienne un jour prendre quartier dans leur ville.

Les humains n'ont pas toujours été les créatures faibles et sans espoir qu'ils sont devenus. Ils retiraient autrefois une grande fierté de leurs lignées ancestrales, provenant des Grandes Maisons Dorns ou des castes nobles de l'empire Sarcosien.

Les Dorns

Ces hommes du Nord, comme on les appelle communément, descendants des maisons des anciens rois, vivent toujours sur les terres situées au nord de la mer de Pellurie. Ceux qui sont restés dans les environs de leurs cités en ruines vivent à la botte de leurs maîtres orques et se nourrissent des maigres ressources qu'ils peuvent cultiver, braconner ou chaparder. Ceux qui ont choisi de fuir et de vivre dans les plaines comme hors-la-loi mènent l'existence dangereuse de pillards à jamais sur le qui-vive.

Les Dorns sont grands, même pour des humains, dotés de larges épaules et de membres longs et déliés. Ils



ont la peau claire, les yeux bleus ou verts, et les cheveux variant du blond doré au roux flamboyant. Ils portaient autrefois ces cheveux longs et retenus par des anneaux de métal, chacun commémorant une bataille à laquelle ils avaient pris part. A présent la plupart des Dorns, y compris les femmes, se rasent la tête en souvenir honteux de leur défaite contre les forces d'Izrador. Ils portaient autrefois des manteaux de cuir teint, des bottes de fourrure ; les motifs de leurs lourds kilts de laine tissée identifiaient clairement les allégeances de leur maison. A présent, ils se considèrent chanceux lorsqu'ils trouvent des haillons pour couvrir leurs corps faméliques.

Les Dorns avaient juré fidélité aux Anciens Rois des Grandes Maisons. Les clans nobles étaient farouchement loyaux à leur lignée et leurs comportements civil autant que guerrier étaient régis par des codes d'honneur ancestraux. Pourtant, depuis la trahison des Seigneurs des Ténèbres, les anciennes coutumes ont été oubliées et les hommes du Nord ne jurent plus fidélité qu'à leur estomac. Les esprits de leurs ancêtres, que les Dorns traditionnels honorent d'autels, de prières et de sacrifices, pleureraient à chaudes larmes s'ils pouvaient voir la déchéance de leur grand peuple.

Au cours des siècles qui ont suivi la venue des Sarcosiens en Eredane, les Dorns sont devenus d'excellents cavaliers, même s'ils préfèrent se déplacer à pied. Leurs armes de prédilection étaient de larges claymores et de grandes épées à deux mains, ou encore de grandes haches de bataille. A présent que les patrouilles orques tuent les humains armés à vue, les rares Dorns qui outrepassent cette interdiction utilisent n'importe quelle arme disponible.

Particularités raciales de Dorns

- +2 en Force, -2 en Intelligence. Les Dorns sont plus grands et plus forts que la plupart des humains. Leur peuple attache une grande valeur au savoir et à l'artisanat mais, ironiquement, ils sont souvent engoncés dans leurs traditions et lents à embrasser de nouvelles idées.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les Dorns n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un Dorn est de 9 mètres.
- Un personnage Dorn gagne au niveau 1 un don supplémentaire, à choisir dans la liste de maniement d'armes, de port d'armures ou encore dans la liste de dons supplémentaires du combattant. Les Dorns sont des guerriers pleins de ressources qui apprennent particulièrement vite.
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1 et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau par la suite. Les Dorns sont touche-à-tout et voués à l'excellence.

- Résistance au froid de 5. Les hommes du Nord sont rarement ennuyés par le froid.
- Bonus racial de +1 aux jets de Vigueur. Les Dorns sont un peuple solide.
- Les Dorns sont capables de manier l'épée bâtarde à une main comme s'il s'agissait d'une arme de guerre.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque lorsque le combat comprend 5 Dorns au moins. La fierté et la valeur des Dorns vont de pair avec leur sentiment de fraternité.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque lorsqu'ils combattent à l'épée à deux mains, l'épée bâtarde, la grande hache, ainsi que n'importe quelle épieu, lance ou pique.
- Les Dorns ont accès à la compétence Connaissances (Hautes Terres du Nord) en tant que compétence de classe. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Survie lorsqu'ils se trouvent dans les Hautes Terres du Nord.
- *Langues.* D'office : erenique, nordique. Supplémentaires : colonial, haut-elfe, jargon commercial, orque, patois orque, .
- *Classe de prédilection.* Spécial. La classe la plus élevée d'un Dorn multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les Ereniens

Depuis plus de 2 000 ans, les hommes du Nord et les colons Sarcosiens vivent ensemble, unis par des alliances militaires, commerciales et civiles sous la bannière unique de la nation d'Eren. Avec le temps, les familles ont noué des liens d'amitié et de parenté. Des côtes méridionales de la Pellurie aux rivages de l'Ardune, ces métissages de longue date ont engendré une nouvelle ethnie, les Ereniens.

Ce peuple est un mélange attrayant regroupant les principales caractéristiques de ses ancêtres. Ils sont d'une carrure moins impressionnante que leurs parents dorns, leur coloration est moins sombre et ils sont moins rapides que leurs prédécesseurs Sarcosiens. C'est une race intermédiaire entre les régions du nord et du sud d'Eren, aussi bien qu'entre le passé et le futur du continent. Ils sont malléables et malins, et respectent les traditions sarcosiennes ou dorns selon les régions qu'ils habitent.

Particularités raciales des Ereniques

- Un personnage erenien gagne un bonus de +2 dans la caractéristique de son choix et un malus de –2 dans une autre caractéristique au choix. Les Ereniens sont un peuple diversifié et plein de ressources qui possède un large panel de forces et faiblesses tant mentales que physiques.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les Ereniens n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un Erenien est de 9 mètres.
- Un personnage erenien gagne deux dons supplémentaires au niveau 1. Les Ereniens ont un don unique pour apprendre des taches spécifiques. De plus, ils font preuve de talents dans divers domaines.
- 8 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 2 points de compétence supplémentaires à chaque niveau par la suite. Les Ereniens sont capables d'une grande rapidité d'adaptation. Ils font preuve d'une grande efficacité dans leur domaine de compétence.
- Bonus racial de +4 aux tests d'Artisanat ou de Profession pour un artisanat ou une profession au choix. Le degré de maîtrise dans cette compétence reste toutefois limité selon le niveau. Au cours du Dernier Âge, la vie est devenue très dure en Eren central et ses habitants, hommes et femmes, ont dû développer très tôt leurs compétences artisanales et commerciales pour pouvoir survivre.
- Les Ereniques ont accès à la compétence Connaissances (Eren central) en tant que compétence de classe.
- *Langues.* D'office : erenique. Supplémentaires : Au choix (excepté les langages secrets ou d'accès restreint tel que le druidique ou le noir parler). Les Ereniens vivent au cœur d'Eredane et sont donc exposés à de nombreuses cultures et langues différentes.
- *Classe de prédilection.* Spécial. La classe la plus élevée d'un Erenien multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les Sarcosiens

Les humains du sud d'Eren, descendants des Sarcosiens, sont plus petits et plus fins que les larges hommes du Nord. Ils ont une peau sombre et des cheveux d'un noir brillant. Leurs yeux d'un brun profond sont protégés par des paupières étroites, ce qui leur confère un regard d'une grande dureté lorsqu'ils sont en colère et illumine leur visage lorsqu'ils sourient joyeusement. A l'aide de teintures végétales, ils peignent sur la peau de leur visage, de leurs bras et de leur torse des motifs complexes de couleurs pâles, à des fins purement esthétiques. Ils s'habillent de pantalons flottants et de robes larges qui leur offrent à la fois une bonne protection contre les éléments et la liberté dont ils ont besoin pour pouvoir monter à cheval et combattre.

Tout comme les hommes du Nord, les Sarcosiens avaient autrefois juré allégeance à de nobles princes. Depuis l'avènement de l'Ombre, la plupart de ces féroces cavaliers *sessar* ont été tués ou forcés de fuir, devenus hors-la-loi. Seuls les traîtres sont restés, ce sont à présent des tyrans froids et sans âme à la botte des légats et de leurs renforts orques.

Au moment où les forces d'Izrador atteignirent les cités du sud d'Eren, les armées humaines avaient été écrasées et quelques rares cités résistaient encore. Cambrial et Alverada furent rasées pour avoir refusé de se rendre.

Sharuun, Hallisport et quelques autres villes ne firent pas la même erreur. Elles se dressent aujourd'hui encore dans le même état qu'avant la guerre, ou peu s'en faut. En conséquence, de nombreux Ereniens vivent toujours dans ces agglomérations, bien que la fragilité de leur économie et la présence de nombreuses garnisons orques rendent cette existence difficile.

De nombreux Ereniens sont revenus au mode de vie de leurs ancêtres Sarcosiens et vivent à présent en tribus de cavaliers nomades. Ces groupes rapides sont menés par des *sessar* hors-la-loi ou leurs parents. Ils vivent dans de petits villages de tentes qui surgissent de nulle part à la nuit tombée pour disparaître à l'aube. Chaque membre de la tribu ne fait qu'un avec son cheval et aucune armée montée au monde ne peut soutenir une comparaison avec les cavaliers Sarcosiens. Ces nomades sont des renégats qui vivent du butin de leurs raids. Ils sont en permanence chassés par les serviteurs de l'Ombre et ne peuvent accorder leur confiance à la légère.

Lorsqu'ils sont à cheval, les cavaliers Sarcosiens s'arment de lances et de cimeterres à lame incurvée. Leur arme de prédilection lorsqu'ils sont à pied reste une épée courte à lame recourbée, aussi appelée *cedeku*.

Particularités raciales des Sarcos

- +2 en Charisme, -2 en Sagesse. Les Sarcosiens sont d'une nature sociable et extravertie, mais c'est aussi une race impulsive et ils n'envisagent que rarement les conséquences de leurs actes.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les Sarcosiens n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un Sarcosien est de 9 mètres.
- Un personnage sarcosien gagne au niveau 1 un don supplémentaire. Les Sarcosiens apprennent rapidement et possèdent une culture particulièrement diversifiée.
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1 et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau par la suite. Les Sarcosiens sont ambitieux et capables.
- Bonus racial de +1 aux jets de Réflexes. Les Sarcosiens sont petits mais rapides.
- Bonus racial de +4 aux tests de Dressage et Equitation lorsqu'ils sont en contact avec des chevaux.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque en combat monté.
- *Cavaliers-nés.* Les Sarcosiens n'ont pas à faire de tests d'Equitation lorsqu'en combat ils guident leurs chevaux par pression des genoux ; ils n'ont pas non plus à faire de tests de Concentration pour incanter un sort lorsqu'ils sont à dos de cheval (voir MdJ chapitre 8, Combat monté). De plus, dans les mêmes conditions, tous les malus aux jets d'attaque à l'aide d'armes à distance sont réduits de moitié. Les avantages de cette capacité peuvent s'ajouter à ceux du don Tir monté.
- Bonus racial de +2 aux tests de Bluff, Diplomatie et Psychologie. Même le plus minable des *sheol* est doué pour la manipulation et les petites intrigues.
- Les Sarcos ont accès à la compétence Connaissances (Eren méridional) en tant que compétence de classe. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Survie lorsqu'ils se trouvent dans les plaines du sud et un bonus racial de +2 aux tests de Connaissances et Renseignements lorsqu'ils se trouvent dans une grande ville. L'Eren méridional est la seule région dans laquelle on trouve encore de grandes cités et les Sarcosiens ont une affinité unique avec les milieux urbains.
- Les Sarcosiens sont capables de manier l'épée *cedeku* comme s'il s'agissait d'une arme de guerre
- *Langues.* D'office : colonial et erenique. Supplémentaires : courtisan, halfelin, nordique, orque, patois orque et jargon commercial.
- *Classe de prédilection.* Spécial. La classe la plus élevée d'un Sarcosien multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les Nains

Les nains sont un peuple ancien, à la culture aussi riche que celle des elfes, bien que foncièrement différente. La société naine est basée sur les lignées familiales ; loyauté à son clan et honneur en sont deux valeurs fondamentales. Certaines archives indiquent qu'au cours du Premier Âge, il y avait plus de 600 forteresses abritant des clans nains dispersées le long des montagnes des Kaladrunes. A présent, il en reste moins de 200 et leur nombre ne cesse de diminuer à mesure que l'Ombre s'étend.

Le clan est, pour les nains, l'unité politique et sociale de base. Les clans mineurs peuvent comprendre une centaine d'individus, contre plusieurs milliers pour les plus importants. Les alliances entre les clans sont des affaires complexes, scellées la plupart du temps par mariage ou pour faire face à des ennemis communs. Jadis, les escarmouches entre divers clans rivaux étaient monnaie courante, mais cette hargne s'est redirigée contre les forces d'Izrador au cours des derniers siècles de guerre. Pour régler des problèmes de gouvernement dont l'issue affecte tous les nains, des rassemblements avaient jadis lieu au cours desquels les représentants de chaque clan déterminaient, après d'âpres débats, un plan d'action commun. Le caractère nerveux et violent de ces réunions est très révélateur de la nature des relations entre les clans.

La structure clanique de leur société n'est pas la seule spécificité des nains. La plupart d'entre eux, environ quatre clans sur cinq, vivent sous terre dans des forteresses profondément enfouies dans les montagnes. Les clans restants sont appelés les Kurguns, « ceux qui vivent à la surface ». Les Kurguns occupent toujours les anciennes cités naines des Kaladrunes méridionales, antérieures au Premier Âge et à la construction des citadelles souterraines.

Les nains sont une race robuste, à l'ossature épaisse



et à la musculature développée. Leur tête et leur menton, ainsi que la plus grande partie de leur corps, sont couverts de poils épais de diverses couleurs pâles. Ces couleurs en général indiquent la filiation d'un nain à son clan, de même que leurs bracelets ornés de gemmes et leurs lourdes tresses. Les nains tendent à avoir les yeux bleus, et une fine peau rosée que l'exposition au soleil rend cramoisie. Ils portent de lourds vêtements de laine, des tuniques de lames de métal souple et des bottes en cuir d'ort.

Leur vie au soleil rend la peau des Kurguns plus mate, et ils coiffent leurs longs cheveux noirs en multiples queues de cheval. Ils sont légèrement plus grands et plus minces que leurs frères souterrains, mais une telle différence ne peut être détectée que par un autre nain. Dès leur plus jeune âge, les Kurguns couvrent leur corps de tatouages complexes et abstraits qui leur donnent une apparence effrayante. De fait, quand un Kurgun atteint un âge avancé, l'ensemble de son corps ou presque est couvert par ces marques. Les motifs retracent la filiation entre individus et il est possible de rassembler le fils et le père, le père et le grand-père, et ainsi de suite, simplement en regardant leurs marques. Les Kurguns s'habillent de cuir de chèvre, et portent en général des vestes faites de petites plaques de métal finement gravées.

La plupart des nains vivent dans des cités souterraines qui sont de véritables labyrinthes de chambres, salles, et halls qui s'agrandissent au rythme de l'exploitation minière. La proximité de divers clans et des éons d'expansion ont transformé la plus grande partie des Kaladrunes centrales en un immense réseau contenant des milliers de kilomètres de tunnels, passages ainsi que d'innombrables chambres, petites ou grandes, anciennes ou récentes, occupées ou oubliées.

Les Kurguns vivent dans un petit nombre d'antiques cités de la préhistoire naine. Leurs tailleurs de pierre et leurs bâtisseurs ont maintenu ces vieilles constructions en état, les transformant en de solides forteresses capables de résister à une invasion orque. Même s'ils passent le plus clair de leur temps à la surface, les Kurguns appuient leurs cités par des forteresses souterraines labyrinthiques au fond desquelles ils creusent des galeries minières et se replient pour repousser les assauts des orques.

Le régime alimentaire des nains se compose essentiellement de viande de chèvre, d'ort, de poivrons, ainsi que de diverses variétés de champignons savoureux. Les Kurguns sont les seuls nains à cultiver la terre, ils vendent la plus grande partie de leurs récoltes à d'autres clans contre du minerai de métal brut.

Bien que les nains aient autrefois été connus comme les forgerons d'Eren, ils se sont isolés depuis la fin du Deuxième Âge, ne commerçant qu'avec les gnomes, et seulement par nécessité. Depuis la chute du royaume d'Eren, ils ont rompu toute relation avec le monde extérieur et usent à présent de leur habileté pour assurer leurs défenses, leur survie et leur subsistance.

Les nains sont des maîtres forgerons et armuriers, capables de rivaliser avec les elfes dans l'art de la fabrication d'armes de guerre magiques. Une arme utilisée

depuis un certain temps acquiert un nom et son histoire se transmet de génération en génération, en tant qu'héritage culturel du clan. Les armes ayant prouvé leur valeur au combat sont souvent magiques; de nouveaux pouvoirs leurs sont rajoutés à mesure que leur gloire croît. Chaque clan possède une véritable collection d'armes héréditaires, qui ont une place importante dans les légendes et cris de guerre nains. L'un des plus grands honneurs qu'un clan puisse faire à l'un de ses membres est de lui confier une telle arme avant une bataille. Les nains ont une prédilection pour les haches ou marteaux de guerre à manche court, ou des poignards à lame épaisse en cas d'escarmouche aux confins de leurs galeries souterraines. Les Kurguns quant à eux préfèrent combattre avec deux hachettes à long manche nommées urutuk, aussi mortelles à distance que dans le fracas d'un corps à corps.

Particularités raciales des nains

- +2 en Constitution, -2 en Charisme. Les nains sont solides et résistants, mais isolés et réservés dans leurs relations avec le reste du monde.
- Taille moyenne. En tant que créature de taille M, les nains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un nain est de 6 mètres.
- *Vision dans le noir.* Les nains peuvent voir dans le noir le plus complet jusqu'à 18 mètres. Ils voient alors seulement en noir et blanc, mais leurs perceptions n'en souffrent pas, et ils peuvent agir même sans aucune source de lumière.
- *Connaissance de la pierre.* Ce pouvoir leur confère un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui leur permet entre autre de repérer les murs coulissants, les pièges à base de pierre, les planchers et plafonds dangereux, etc. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.
- *Stabilité.* Les nains bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol.
- Bonus d'armure naturelle de +2. Il est de notoriété publique que les nains sont plus résistants aux attaques physiques.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison. Les nains sont naturellement résistants aux substances toxiques.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques . Les nains sont naturellement résistants à la magie.
- Les nains lanceurs de sorts ont un malus de deux points à leur total d'énergie magique. Leur résistance innée à la magie entraîne une grande difficulté au lancement des sorts.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et ceux de leur sang. Les nains et les orques sont deux races ennemies qui se combattent depuis des milliers d'années. Les nains ont depuis bien longtemps développé des tactiques adaptées au combat contre les orques.
- Bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure contre les orques. Les nains combattent les orques depuis si longtemps qu'ils ont avec le temps développé un sens inné leur permettant de mieux éviter les puissants coups de leurs ennemis.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque lorsque l'arme utilisée est une hache ou un marteau.
- Maniement des hachettes urutuk. Ces armes exotiques sont considérées comme des armes de guerre pour les nains.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat et Estimation liés à la pierre ou aux métaux. Les nains ont une connaissance unique de la pierre et des métaux.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Escalade. Les fées de la montagne sont des grimpeurs nés.
- Bonus racial de +2 aux tests de Survie en milieu montagneux et souterrain.
- Les nains ont accès à la compétence Connaissances (Kaladrunes) en tant que compétence de classe.
- *Langues.* D'office : dialecte du clan, ancien patois nain, patois orque. Supplémentaires : nain archaïque, orque, dialecte d'un autre clan, jargon commercial.
- *Classe de prédilection.* Guerrier (tous clans) ou barbare (Kurguns). La classe de guerrier d'un nain multiclassé (ou de barbare pour les Kurguns) n'est pas prise en compte lorsque l'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les orques

Les orques sont une race abominable issue de la sombre volonté d'Izrador. Une hypothèse timidement avancée par les historiens et sauvagement réfutée par les nains prête à ces deux races des ancêtres féeriques communs. Durant la préhistoire des Kaladrunes, un large clan d'ancêtres nains fut corrompu par l'ombre du Nord. Durant les éons qui suivirent, la pourriture d'Izrador les rongea, les transformant petit à petit en des créatures immondes.

Les orques sont des êtres gigantesques, deux fois plus grands que leurs ancêtres nains et plus larges encore que les Dorns. Leur carrure impressionnante et leurs membres puissants supportent de lourds muscles. La couleur de leur peau épaisse et résistante varie du gris clair de la pierre au noir insondable du charbon. La masse emmêlée de leurs cheveux souvent bruns s'étend de leur crâne le long de leur colonne vertébrale jusqu'à leur torse et leur bas-ventre. Leurs grands yeux noirs sont surplombés et protégés par l'épaisse avancée osseuse de leur arcade



sourcilière. Leur mâchoire est large et forte, dotée de canines inférieures semblables à des défenses. Les orques sont des créatures impressionnantes, que l'on peut même qualifier de belles : de cette beauté dangereuse qu'ont les grands prédateurs.

Les orques sont la seule race d'Aryth qui parvient encore à prier ses dieux et à accéder aux pouvoirs de la magie divine. Leurs prêtresses sont de fait de véritables clercs et non pas de simples érudits abandonnés. La culture orque est depuis longtemps matriarcale, gouvernée par les matrones prêtresses. Chaque groupe familial, tribu ou clan est guidé par une unique prêtresse, chacune en répondant à son tour aux matrones prêtresses de rang supérieur. La nation orque dans son ensemble est à présent gouvernée par un ordre sacré de grandes prêtresses d'Izrador appelé le *kurasatch udareen*, les « matrones épouses d'Izrador ».

Dans les terres du grand nord, les orques vivent toujours dans de profondes cavernes montagneuses et dans des complexes souterrains taillés grossièrement à même la roche. Ils mangent tout ce qui est comestible, y compris leurs propres morts, mais la plus grande part de leurs ressources provient de leurs chasses à la surface ou de leurs raids contre leurs ennemis nains.

Sensibles seulement au froid le plus mordant, les orques s'encombrent rarement de vêtements autres que des ceinturons ou des pièces d'armure. Ils ont envahi les cités humaines de l'Eren conquis, transformant selon leurs besoins les grands bâtiments en baraquements, salles de réunion et entrepôts. Ils se nourrissent et s'approvisionnent grâce au tribut qu'ils exigent de leurs esclaves et savourent occasionnellement de bons repas à base de chair humaine ou halfeline.

Les forces orques sont stationnées en garnisons à travers tout l'Eren et leurs armées font la guerre aux elfes à l'ouest et aux nains à l'est. D'importantes patrouilles orques écument le cœur du continent, asservissant les humains et chassant impitoyablement les espions, contrebandiers et autres rebelles. Au nord, les peuples orques quittent lentement leur royaume glacé pour migrer vers des terres plus hospitalières. Des tribus entières migrent vers le sud pour s'approprier la récompense que leur avait promise Izrador : les terres des Dorns.

Les guerriers orques s'enorgueillissent de leurs prouesses au combat et se font une entaille sur le bras pour chaque ennemi tué en bataille. Ces coupures forment d'épaisses cicatrices dont la forme diffère selon la race de chaque victime. Les bras des chefs de guerre sont souvent entièrement recouverts par de telles marques, une bonne moitié d'entre elles généralement due au meurtre d'autres orques.

L'arme de prédilection des orques est une grande lance qu'ils peuvent aussi bien lancer que manier au contact. Ils s'arment également de lourdes épées de fer au tranchant émoussé en dent de scie. Ces armes sont lentes mais brutales et si lourdes que les races plus petites peuvent difficilement les soulever.

Particularités raciales des orques.

- +4 en Force, -2 en Intelligence, -2 en Charisme. Les orques sont des créatures grandes et puissantes, mais également bornées, grossières et brutales.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les orques n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un orque est de 9 mètres.
- *Vision dans le noir.* Les orques peuvent voir dans le noir le plus complet jusqu'à 18 mètres. Ils voient alors seulement en noir et blanc, mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant et ils peuvent agir y compris sans source de lumière.
- *Sensibilité à la lumière.* Les orques souffrent d'un malus de –1 aux jets d'attaque lorsqu'ils combattent en plein jour ou dans l'aire d'effet d'un sort de *lumière du jour.*
- *Combat de nuit.* Les orques gagnent un bonus de +1 aux jets d'attaque dans le noir le plus complet. Ils subissent néanmoins les effets de ténèbres magiques.
- Maniement de la *vardatch*. Tous les orques sont capables de manier les armes exotiques orques comme s'il s'agissait d'armes de guerre.
- Résistance au froid de 5. Les orques sont des enfants du nord et en tant que tels ont une tolérance naturelle au froid.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque lorsque le combat comprend 10 orques au moins, qu'ils soient ennemis ou alliés. Les appels sauvages et autres hurlements des attaquants orques de tous bords emplissent leurs congénères d'une véritable frénésie guerrière.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et effets imitant des sorts. Tout comme leurs lointains cousins nains, les orques sont naturellement résistants à la magie.
- Bonus racial de +1 aux jets de dégâts contre les nains. Les nains et les orques sont deux races ennemies qui se combattent depuis des milliers d'années. Les orques ont depuis bien longtemps développé des tactiques adaptées au combat contre les nains.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Intimidation et de Survie. Les orques sont de grands prédateurs naturels.
- Les orques ont accès à la compétence Connaissances (Marches du Nord) en tant que compétence de classe.
- *Langues.* D'office : ancien patois nain, noir parler, orque, patois haut-elfe. Supplémentaires : au choix, excepté les langages secrets et le courtisan.
- *Classe de prédilection.* Barbare. La classe de barbare d'un orque multiclassé n'est pas prise en compte lorsque l'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les sang–mêlé

Bien que les accouplements entre membres de différentes races soient inévitables, rares sont ceux qui produisent des rejetons. De tels enfants présentent en général un mélange des caractéristiques de leurs parents. La plupart adoptent la mode de vie et les traditions du peuple au sein duquel ils vivent, mais se retrouvent souvent frappés d'ostracisme en raison de leur héritage.

Les Dwarrows

Les dwarrows sont les fruits d'unions entre des nains et des gnomes. Jadis, de telles situations étaient monnaie courante, mais depuis le retranchement des nains dans leurs montagnes les dwarrows sont de plus en plus rares. Si les dwarrows ressemblent à des gnomes particulièrement forts et résistants, ils n'ont pas le caractère placide et la grâce musicale de cette race. Les dwarrows n'étant pas assez résistants pour survivre en montagne, les infortunés qui y naissent sont rapidement envoyés auprès de leur parenté gnome le long des rivières. Ils sont souvent bien accueillis par les caboteurs qui apprécient la force de leurs bras et de leur loyauté.

Particularités raciales des Dwarrows

- +2 en Charisme. Les dwarrows sont presque aussi sociables que leurs parents gnomes. Ils sont plus forts que les gnomes, mais n'ont pas l'endurance de leurs parents nains.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les dwarrows ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un bonus de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par des humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75% du poids porté par des créatures de taille moyenne)
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un dwarrow est de 6 mètres. Les dwarrow élevés parmi les gnomes rajoutent 1,5 mètres à leur déplacement lorsqu'ils nagent en action de mouvement et 3 mètres en action complexe de mouvement.
- *Vision dans le noir.* Les dwarrows peuvent voir dans le noir le plus complet jusqu'à 18 mètres. Ils voient alors seulement en noir et blanc mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant et ils peuvent agir y compris sans source de lumière.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre

tous les sorts et pouvoirs magiques. Tout comme leurs parents nains, les dwarrows sont naturellement résistants à la magie.

- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison. Les dwarrows, tout comme les nains, sont naturellement résistants aux substances toxiques.
- Bonus naturel de +1 à la classe d'armure. Les dwarrows sont presque aussi résistants que leurs parents nains.
- *Sang nain et gnome.* Ils sont considérés comme des nains ou des gnomes à part entière pour tous les effets dépendant de la race. Par exemple, les dwarrows peuvent utiliser les armes gnomes ou naines ou les objets magiques aux pouvoirs spécifiques à l'une de ces deux races comme s'ils étaient des gnomes ou des nains.
- *Langues.* D'office : dialecte de clan, erenique, halfelin, haut-elfe, nain archaïque, nordique, orque (pour les dwarrows élevés parmi les nains), orque (pour les dwarrows élevés parmi les gnomes), patois nain archaïque, patois jargon commercial, une autre langue au choix, un autre patois à choisir parmi colonial. Supplémentaires (pour les dwarrows élevés chez les nains) : nain archaïque, orque, autre dialecte de clan, jargon commercial. Supplémentaires (pour les dwarrows élevés chez les gnomes) : au choix, excepté langues secrètes, noir parler, courtisan, langage des signes.
- *Classe de prédilection.* Guerrier (pour les dwarrows élevés chez les nains) ou roublard (pour les dwarrows élevés chez les gnomes). La classe de guerrier ou de roublard d'un dwarrow multiclassé n'est pas prise en compte lorsque l'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les dwarrows élevés parmi les nains présentent de plus les particularités suivantes :

- *Connaissance de la pierre.* Cette faculté leur confère un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui leur permet entre autres de repérer les murs coulissants, les pièges à base de pierre, les planchers et plafonds dangereux, etc. Un dwarrow approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.
- Bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure contre les orques : Les orques ne sont pas habitués à combattre des « nains » aussi petits.
- Les dwarrows élevés chez leurs parents nains sont capables de manier les armes exotiques naines comme s'il s'agissait d'armes de guerre.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat et Estimation liés à la pierre ou aux métaux. Les dwarrows élevés chez les nains sont très capables dans le travail de la pierre et des métaux.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Escalade. Les parents des fées de la montagne deviennent avec de la pratique des grimpeurs accomplis.
- Bonus racial de +2 aux tests de Survie en milieu montagnard et souterrain. Les dwarrows se sentent chez eux dans les montagnes et les forteresses naines.
- Les dwarrows élevés chez les nains ont accès à la compétence Connaissances (Monts Kaladrun) en tant que compétence de classe.

Les dwarrows élevés parmi les gnomes présentent quant à eux les particularités suivantes :

- Les dwarrows peuvent retenir leur respiration sous l'eau pour un nombre de rounds équivalent à 3 fois leur valeur de Constitution.
- Bonus racial de +2 aux tests de Maîtrise des cordes, Natation et Profession (canotier, marin). Les dwarrows élevés chez les gnomes apprennent à vivre de et par la rivière.
- Tous les dwarrows élevés chez leurs parents gnomes sont capables de manier les armes exotiques gnomes comme s'il s'agissait d'armes de guerre.
- Bonus racial de +2 aux tests de Survie en lorsqu'ils se trouvent sur une rivière.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Estimation, Bluff, Diplomatie et Profession pour leurs négociations commerciales.
- Bonus racial de +4 aux tests de Bluff, Contrefaçon et Renseignements pour leurs activités de contrebandiers.
- Bonus racial de +2 aux tests de Représentation lorsqu'ils chantent, racontent des histoires ou jouent d'un instrument.
- Les dwarrows élevés chez les gnomes ont accès à la compétence Connaissances (vallée de la rivière Eren) en tant que compétence de classe.

Les Dworgs

Les dworgs sont certainement la race la plus infortunée dans l'histoire d'Eredane. Ces êtres bâtards sont les produits malencontreux et extrêmement rares de raids orques contre les nains. Ceux qui ne sont pas assassinés à la naissance sont considérés comme des parias par leur propre peuple et sont donc victimes

d'abus constants. La plupart d'entre eux sont tués au cours de rixes contre leurs propres congénères avant même d'atteindre l'âge adulte. Ceux qui survivent sont souvent bannis de leur clan et doivent apprendre à vivre par eux-mêmes.

La plupart de ces infortunés trouvent refuge parmi le clan kurgun de Durgis. Ce clan aliéné de nains de la surface à moitié sauvages a la réputation d'accepter depuis longtemps tout paria nain rejeté par les autres clans. Le sentiment d'appartenance que les dworgs ressentent parmi les Durgis leur inspire une fidélité fanatique envers leur clan d'adoption.

Les dworgs combinent la force de leurs pères orques et l'endurance de leurs mères naines ; le résultat est la race la plus imposante physiquement de tout le continent. Les dworgs ont la stature et les proportions de leurs parents nains mais sont aussi grands que des humains. Ils ont les yeux sauvages et les crânes épais de leurs ascendants orques de même que leur peau grise, leur crinière et leurs larges canines.

S'il est une race qui hait les orques plus que les nains, ce sont les dworgs. Ils blâment leurs géniteurs orques pour leur vie de parias et chaque orque tué est une revanche. Les Durgis envoyèrent une unité d'infanterie naine dans ce qui devint la Dernière Bataille contre Izrador. Les ballades guerrières naines sont les seules à louer le courage et la férocité de leurs parents dworgs à cette époque.

Particularités raciales des dworgs

- +2 en Force, +2 en Constitution, -2 en Intelligence, -2 en Charisme. Les dworgs sont des créatures grandes et puissantes, mais leurs gènes orques nuisent à leurs facultés intellectuelles et à leurs relations sociales.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les dworgs n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un dworg est de 9 mètres.
- *Vision dans le noir.* Les dworgs peuvent voir dans le noir le plus complet jusqu'à 18 mètres. Ils voient alors seulement en noir et blanc, mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant et ils peuvent agir y compris sans source de lumière.
- *Sensibilité mineure à la lumière.* Les dworgs ont droit à un jet de sauvegarde (DD 15 ou difficulté du jet de sauvegarde du sort) lorsqu'ils combattent en plein jour ou dans l'aire d'effet d'un sort de *lumière du jour*. En cas d'échec, ils souffrent d'un malus de –1 aux jets d'attaque
- Bonus racial de +2 à tous les jets de sauvegarde. Les dworgs sont un peuple rude et apprennent dès leur plus jeune âge à survivre aux pires situations.
- Les dworgs lanceurs de sorts ont un malus de deux points à leur total d'énergie magique. Leur résistance innée à la magie entraîne une grande difficulté au lancement des sorts.
- Bonus racial de +2 aux jets d'attaque contre les orques et ceux de leur sang. Les dworgs haïssent les orques plus encore que leurs parents nains.
- Bonus racial de +2 aux tests de Survie en milieu montagneux. En tant que parias, les dworgs doivent apprendre rapidement à vivre de la terre.
- Tous les dworgs sont capables de manier les armes exotiques naines comme s'il s'agissait d'armes de guerre. Ils n'ont cependant aucune facilité à manier les armes exotiques orques.
- Les dworgs ont accès à la compétence Connaissances (Kaladrunes) en tant que compétence de classe.
- *Sang nain et orque.* Les dworgs sont considérés comme des nains ou des orques à part entière pour tous les effets dépendant de la race. Par exemple, ils peuvent utiliser les armes orques ou naines ou les objets magiques aux pouvoirs spécifiques à l'une de ces deux races comme s'ils étaient des orques ou des nains.
- *Langues.* D'office : ancien patois nain, dialecte du clan, patois orque. Supplémentaires : dialecte d'un autre clan, jargon commercial, nain archaïque, orque, .
- *Classe de prédilection.* Barbare. La classe de barbare d'un dworg multiclassé n'est pas prise en compte lorsque l'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les Elfelins

Les unions entre les elfes Danisil et leurs parents halfelins ne sont pas rares et donnent parfois naissance à ce que les elfes appellent Luiniel, « les petits parents des elfes ». Ces êtres ressemblent à des versions plus petites, plus minces et à la peau plus claire des elfes de la jungle. Ils sont les bienvenus aussi bien chez les Danisil que chez les halfelins et sont acceptés par les deux peuples comme s'ils étaient de sang pur.

Particularités raciales des elfelins

- +4 en Dextérité, -2 en Force, -2 en Constitution. Les elfelins sont les plus agiles et les plus athlétiques des fées cadettes, mais ils sont aussi plus petits, plus faibles, et plus délicats que les autres races.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les elfelins n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un elfelin est de 9 mètres.

Table 1–1 : détermination aléatoire de la taille et du poids

Race	Taille de base	Modificateur de taille	Poids de base	Modificateur de poids
Dwarrow (m)	1,05 m	+2d4 x2,5	25 kg	x 0,5 kg
Dwarrow (f)	1 m	+2d4 x2,5	22,5 kg	x 0,5 kg
Dworg (m)	1,35 m	+2d10 x2,5	70 kg	x (2d4) /2 kg
Dworg (f)	1,30 m	+2d10 x2,5	60 kg	x (2d4) /2 kg
Elfe des neiges (m)	1,20 m	+2d6 x2,5	37,5 kg	x (1d6) /2 kg
Elfe des neiges (f)	1,15 m	+2d6 x2,5	35 kg	x (1d6) /2 kg
Elfe des bois (m)	1,35 m	+2d6 x2,5	42,5 kg	x (1d6) /2 kg
Elfe des bois (f)	1,30 m	+2d6 x2,5	40 kg	x (1d6) /2 kg
Elfe marin (m)	1,30 m	+2d6 x2,5	35 kg	x (1d6) /2 kg
Elfe marin (f)	1,25 m	+2d6 x2,5	32,5 kg	x (1d6) /2 kg
Elfe de la jungle (m)	1,10 m	+2d6 x2,5	32,5 kg	x (1d6) /2 kg
Elfe de la jungle (f)	1,05 m	+2d6 x2,5	30 kg	x (1d6) /2 kg
Elfelin	1 m	+2d6 x2,5	25 kg	x (1d4) /2 kg
Elfeline	95 cm	+2d6 x2,5	22,5 kgs	x (1d4) /2 kg
Gnome (m)	90 cm	+2d4 x2,5	20 kg	x 0,5 kg
Gnome (f)	85 cm	+2d4 x2,5	17,5 kg	x 0,5 kg
Halfelin	75 cm	+2d4 x2,5	15 kg	x 0,5 kg
Halfeline	70 cm	+2d4 x2,5	12,5 kg	x 0,5 kg
Humain, Dorn	1,65 m	+2d10 x2,5	70 kg	x (2d4) /2 kg
Humaine, Dorn	1,60 m	+2d10 x2,5	52,5 kg	x (2d4) /2 kg
Humain, Sarcosien	1,45 m	+2d10 x2,5	60 kg	x (2d4) /2 kg
Humaine, Sarcosien	1,40 m	+2d10 x2,5	42,5 kg	x (2d4) /2 kg
Humain, Erenien	1,50 m	+2d10 x2,5	65 kg	x (2d4) /2 kg
Humaine, Erenien	1,45 m	+2d10 x2,5	47,5 kg	x (2d4) /2 kg
Kurgun (m)	1,20 m	+2d4 x2,5	72,5 kg	x (2d6) /2 kg
Kurgune	1,15 m	+2d4 x2,5	67,5 kg	x (2d6) /2 kg
Nain	1,15 m	+2d4 x2,5	70 kg	x (2d6) /2 kg
Naine	1,10 m	+2d4 x2,5	65 kg	x (2d6) /2 kg
Orque (m)	1,75 m	+2d8 x2,5	125 kg	x (2d6) /2 kg
Orque (f)	1,70 m	+2d8 x2,5	105 kg	x (2d6) /2 kg

- *Vision nocturne.* Les elfelins voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible luminosité telles que le la clarté de la lune, des étoiles, d'une torche, etc. Ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails dans ces conditions.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Escalade et Premiers secours. Les elfelins montrent des aptitudes identiques à celles de leurs parents.
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Les elfelins ont hérité des sens particulièrement aiguisés de leurs parents.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. Les elfelins partagent la capacité légendaire de leurs parents halfelins à se tirer des pires pétrins.
- Bonus racial de +2 aux tests de Survie dans l'environnement dans lequel ils ont été élevés, que ce soit la forêt ou les plaines.
- Les elfelins dotés d'une valeur de Sagesse supérieure ou égale à 10 peuvent choisir 2 sorts de niveau 0 dans la liste suivante : *création d'eau, lumière, purification de nourriture et d'eau, réparation, soins superficiels.* Ils peuvent jeter chacun de ces sorts une fois par jour. Les deux sorts doivent être choisis à la création du personnage et ne peuvent pas être modifiés. Ces sorts sont des pouvoirs magiques inhérents à la race et leur incantation ne coûte aucun point d'énergie magique. Tout comme leurs parents elfes et halfelins, les elfelins ont une affinité particulière à la magie.
- Tous les elfelins sont capables de manier les armes exotiques elfes et halfelins comme s'il s'agissait d'armes de guerre.
- *Sang elfe et halfelin.* Les elfelins sont considérés comme des elfes ou des halfelins à part entière pour

Table 1—2 : détermination aléatoire de l'âge de départ

Race	Âge adulte	Barbare Roublard	Protecteur Guerrier Maraudeur	Arcaniste
Dwarrow	40 ans	+3d6	+5d6	+7d6
Dworg	20 ans	+2d4	+3d6	+4d6
Elfe	110 ans	+4d6	+6d6	+10d6
Elfelin	40 ans	+4d6	+6d6	+9d6
Gnome	40 ans	+3d6	+5d6	+7d6
Halfelin	40 ans	+3d6	+5d6	+7d6
Humain	15 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Nain	40 ans	+4d6	+6d6	+9d6
Orque	14 ans	+1d4	+1d6	+2d6

Table 1—3 : effets du vieillissement

Race	Âge mûr	Grand âge	Âge vénérable	Âge maximal
Dwarrow	100 ans	150 ans	200 ans	+2d% ans
Dworg	50 ans	75 ans	100 ans	+5d20 ans
Elfe	175 ans	263 ans	350 ans	+4d% ans
Elfelin	125 ans	188 ans	250 ans	+3d% ans
Gnome	100 ans	150 ans	200 ans	+2d% ans
Halfelin	100 ans	150 ans	200 ans	+2d% ans
Humain	35 ans	53 ans	70 ans	+2d20 ans
Nain	125 ans	188 ans	250 ans	+2d% ans
Orque	30 ans	43 ans	60 ans	+2d10 ans

tous les effets dépendant de la race. Par exemple, ils peuvent utiliser les armes elfes ou halfelines ou les objets magiques aux pouvoirs spécifiques à l'une de ces deux races comme s'ils étaient des elfes ou des halfelins.

- Les elfelins ont accès à la compétence Connaissances (Eren central) en tant que compétence de classe.
- *Langues.* D'office : halfelin, patois haut-elfe, parler de la jungle. Supplémentaires : colonial, erenique, jargon commercial, orque.
- *Classe de prédilection.* Roublard. La classe de roublard d'un elfelin multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Taille et Poids

Choisissez ou déterminez aléatoirement la taille et le poids de votre personnage à partir de la table 1-1 : détermination aléatoire de la taille et du poids. Lancez le nombre de dés indiqués dans la colonne modificateur de taille et ajoutez le nombre de centimètres obtenus à la taille de base de la race de votre personnage. Puis lancez le nombre de dés indiqué dans la colonne modificateur de poids. Multipliez le nombre obtenu à votre chiffre de modificateur de taille, divisez cette somme par 2, et vous obtiendrez le poids en kilos à rajouter au poids de base de votre personnage (voir MdJ chapitre 6, La taille et le poids).

Âge

Utilisez les tables 1-2 et 1-3 afin de déterminer l'âge de départ et la durée de vie de votre personnage. Référez-vous au *Manuel des Joueurs* pour plus de détails sur le vieillissement de votre personnage.

Classes de personnages

Les classes disponibles dans le monde de MIDNIGHT sont quelque peu différentes de celles présentées dans les règles génériques du système d20. Les barbares, les guerriers et les roublards restent inchangés, tandis que toutes les autres classes ont été éliminées et remplacées par de nouvelles classes originales spécifi-

ques au monde de MIDNIGHT. Ces classes sont présentées entièrement dans cette section. Il est à noter que certaines classes dotées de sorts, telles que le rôdeur ou le barde, ont été retirées sans être remplacées. Il reste cependant simple de créer des personnages qui manipulent un peu de magie. Si vous désirez jouer un barde, il vous suffit de créer un personnage roublard et de lui ajouter les dons Maniement de la magie et Essence magique, puis de le spécialiser en sorts d'enchantement et d'illusion. Si vous désirez jouer un rôdeur lanceur de sorts, créez un barbare ou un maraudeur et choisissez les sorts appropriés à ce rôle. Dans MIDNIGHT, l'utilisation de la magie n'est pas liée au choix de votre classe de personnage, de sorte que vous devriez pouvoir développer des concepts très flexibles de personnages lanceurs de sorts.



Arcaniste

La magie est une force rare et puissante dans le monde de MIDNIGHT et les mortels qui peuvent pleinement la manier sont plus rares encore. Une grande partie de ces mages a péri ou a été corrompue à la fin du Troisième Âge. A présent, il reste peu de mentors et de professeurs pour transmettre leur savoir à une nouvelle génération. Ceux qui réussissent à apprendre l'art de la magie par eux-mêmes sont inévitablement pourchassés et exterminés par les féroces astiraxes et leurs sombres maîtres. Seuls les légats qui servent l'Ombre au Nord pratiquent une véritable magie divine.

Les personnes capables de jeter quelques sorts utiles n'ont pas complètement disparu d'Aryth. Ils utilisent en général la magie à des fins purement pratiques pour leur vie quotidienne, s'aidant de sorts tels que *lumière, réparation, purification de nourriture et d'eau.* Occasionnellement, des individus exceptionnels apprennent l'usage de sorts plus puissants, utilisables en bataille comme pour le commerce, le crime, la diplomatie, et autres. Cependant, pour maîtriser véritablement l'art de la magie, un être doit s'y dédier corps et âme. Ces rares élus sont connus sous le nom d'arcanistes.

Aventure. La vie des arcanistes est pleine de dangers. Leur pouvoir inné et leur grand potentiel en font des menaces pour les Seigneurs de l'Ombre et leur domination. Ils sont pourchassés par les astiraxes, d'immondes esprits qui possèdent le corps d'animaux et sont capables de ressentir la magie de leurs proies. A cause de ces dangers et de la superstition dont font preuve les gens du commun, les arcanistes recherchent souvent des endroits isolés afin de poursuivre leurs études et leurs expériences, et méditer en toute tranquillité. Lorsqu'ils s'aventurent hors de leur retraite, ils partent souvent en quête d'objets de pouvoir, de savoir perdu, ou cherchent à se venger des persécutions dont ils sont victimes.

Profil. Les arcanistes se dévouent à la compréhension et la maîtrise de la magie. Parce que la magie est une force qui imprègne le monde, ils étendent souvent leurs recherches à l'étude de la nature et d'autres matières scolastiques. La plupart des arcanistes manquent des aptitudes martiales des autres classes, mais leur capacité à manipuler les forces magiques compense largement cette faiblesse. Si tous les personnages peuvent apprendre à lancer quelques sorts mineurs, les arcanistes sont les seuls à pouvoir devenir des lanceurs de sorts accomplis sans pour autant adorer le dieu sombre.

Alignement. Les arcanistes peuvent être de n'importe quel alignement, bien qu'il soit souvent en rapport avec la tradition magique qu'ils ont choisie. Un arcaniste de tradition hermétique tendra vers un alignement loyal, un arcaniste de tradition charismatique sera vraisemblablement chaotique, tandis qu'un arcaniste de tradition spirituelle suivra plutôt la voie de la neutralité.

Religion. Les arcanistes hermétiques et charismatiques suivent rarement les enseignements d'une religion, à moins que ce ne soient des personnages maléfiques au

service d'Izrador et de ses Seigneurs de l'Ombre. Ces arcanistes reconnaissent qu'ils ne doivent leur pouvoir à aucune divinité et que seuls les servants de l'Ombre ont cette possibilité. Les arcanistes spirituels, en revanche, sont souvent liés à des traditions animistes ou religieuses, généralement celle de leur culture d'origine.

Antécédents. En tant que groupe d'élite persécuté, les arcanistes sont souvent liés les uns aux autres par un fort sentiment de fraternité, qui ne se manifeste que rarement par des organisations ou ordres formels. Les dangers que les arcanistes doivent affronter rendent l'appartenance à de tels groupes risquée, dans le meilleur des cas. De nombreux arcanistes s'apportent néanmoins une aide mutuelle dès que l'occasion se présente et s'efforcent autant que possible de transmettre leur savoir ainsi que leurs traditions à de jeunes recrues prometteuses.

Races. Au cours du Troisième Âge, les arcanistes de tradition hermétique étaient surtout des humains. Ils poursuivaient rigoureusement leurs études de magie, qu'ils considéraient comme un art et une science. La magie joue également un rôle important dans la culture halfelin, bien qu'il reste très peu de puissants arcanistes issus de cette race. Les elfes et les elfelins, bien que rares depuis la fin de la Dernière Bataille, comptent parmi les plus puissants arcanistes charismatiques et spirituels. Les arcanistes nains, dwarrows, dworgs et orques sont exceptionnellement rares et suivent toujours les traditions spirituelles de leur peuple.

Autres classes. Les arcanistes cherchent à travailler et à s'associer avec des membres d'autres classes plus souvent qu'avec leurs confrères. Les guerriers, les barbares et les protecteurs offrent une protection nécessaire en combat rapproché, tandis que les roublards et les maraudeurs sont utiles pour rassembler des informations et servir d'éclaireurs. Certains arcanistes éprouvent du mépris envers les membres d'autres classes qui s'essaient un peu à la magie sans s'y investir véritablement.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux arcanistes.

Caractéristiques. Une des aptitudes les plus importantes de l'arcaniste est déterminée par le choix de sa tradition magique. Les arcanistes hermétiques utilisent leur Intelligence pour lancer leurs sorts, tandis que les arcanistes spirituels et charismatiques utilisent respectivement leur Sagesse et leur Charisme. Une bonne Constitution aide l'arcaniste à résister à la fatigue occasionnée par un combat magique. Une bonne Dextérité est très utile pour les arcanistes vêtus d'armures légères.

Alignement. Au choix.
Dés de vie. d6.
Richesse de départ. Equivalent de3d4x10 pièces d'or en équipements

Compétences de classe

Les compétences de l'arcaniste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la Magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), et Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) x 4
Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'arcaniste.

Armes et armures. L'arcaniste est formé au maniement de l'arbalète (légère ou lourde), du bâton, de la dague et du gourdin. Il n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. En effet, l'armure restreint ses mouvements et risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle (voir page 80). A noter que les malus d'armure s'appliquent aux compétences Acrobaties, Déplacement Silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Escamotage, Saut, Vol à la tire lorsque l'armure portée est plus lourde que du cuir. De même, on applique le double de ce malus aux tests de Natation.

Essence magique. L'arcaniste gagne le don Essence magique gratuitement au niveau 1.

Ecoles supplémentaires. Au niveau 1, l'arcaniste peut apprendre et lancer des sorts des écoles Universelle et de Transmutation, ainsi que ceux d'une autre école de son choix. L'arcaniste a accès à une école supplémentaire au niveau 4, et tous les quatre niveaux après cela (aux niveaux 8, 12, 16 et 20). L'arcaniste gagne le don Maniement de la magie pour chacune des écoles qu'il a choisies, accompagné de tous les avantages qu'il confère.

Sorts supplémentaires. Un arcaniste connaît à la création 5 sorts du niveau 0 de ses écoles de départ, et 3 sorts de 1er niveau d'écoles auxquelles il a accès (écoles de départ ou don Maniement de la magie en sus). A chaque nouveau niveau d'arcaniste, le personnage apprend 2 nouveaux sorts de n'importe quelle école qu'il est en mesure de lancer au niveau atteint. Un arcaniste peut apprendre des sorts additionnels suivant les règles normales d'apprentissage de sorts (voir chapitre 2).

Art de la magie. Un arcaniste se dévoue entièrement à la maîtrise des flux magiques et à leur exploitation la plus efficace possible. Cela lui permet de lancer des sorts moins coûteux pour sa santé et sa vitalité. Un arcaniste dispose d'un nombre de points d'énergie magique égal au modificateur de la caractéristique associée à sa tradition magique plus le niveau de sa classe. A noter que cela inclut l'énergie magique gagnée grâce au don Essence magique.

Table 1—4 : jets de consultation du livre de connaissances.

DD	Type de savoir	Exemples
10	Savoir commun. Au moins une minorité importante de la population locale saitquelque chose à ce sujet.	Une légende à propos d'un esprit qui hante la forêtvoisine ; le tarif des taxes du seigneur local, ou tout autre charge qu'il fait peser sur ses gens.
20	Savoir peu commun mais pas encore introuvable, quelques personnes de la régionpossèdent encore l'information.	Légendes à propos d'une cité perdue engloutie sous les marais voisins ; le fait que le soigneur de la ville fabrique aussi des potions ; l'identification d'un objet magique mineur.
25	Savoir obscur, connu seulement de quelques rares personnes, difficile à découvrir.	Le fait que le soigneur de la ville est un résistant ; que la ville a été autrefois la cible d'une attaque par des Affamés ; l'identification d'un objet magique majeur.
30	Savoir extrêmement obscur, connu seulement par une poignée de gens, qui ne se rappellent de rien ou n'en comprennent pas la signification.	Les elfes nomment les vergers de leurs villes *Elluinel*.

De plus, l'arcaniste doit dépenser une quantité moindre d'énergie pour acquérir de nouveaux sorts. Apprendre de nouveaux sorts coûte 10% d'XP de moins quelle que soit la méthode utilisée. Cette réduction augmente de 10% supplémentaires au niveau 5, et tous les 5 niveaux suivants après cela (aux niveaux 10, 15 et 20).

Enfin, un personnage dont le niveau d'arcaniste est le plus élevé bénéficie d'un bonus de +1 pour déterminer quel niveau de sort il peut lancer. Ainsi, un arcaniste de niveau 1 peut lancer des sorts de 1er niveau, un arcaniste de niveau 3 des sorts de 2e niveau, et ainsi de suite. De même, un arcaniste niveau 2 / roublard niveau 1 peut lancer des sorts de 2e niveau, alors qu'un arcaniste niveau 1 / roublard niveau 2 n'aura accès qu'aux sorts de 1er niveau.

Capacités spéciales de l'arcaniste. Chaque arcaniste est doté d'une capacité spécifique, dépendant de sa tradition. La puissance de chacune s'accroît avec le niveau du personnage.

Livre de connaissances. Les arcanistes hermétiques sont dotés d'un livre de connaissances, qui leur vient généralement de leur professeur ou de leur protecteur ; les informations générales que ce livre contient sont parfois écrites ou complétées par l'arcaniste lui-même tout au long de ses voyages et de ses recherches. Dans tous les cas, le livre de connaissances est un outil très précieux, spécialement pour les arcanistes qui partent à l'aventure, car ils peuvent y trouver des informations utiles. Les livres de connaissances sont souvent remplis d'indications aussi futiles qu'ésotériques, de savoir perdu ou douteux, qui se révèlent pourtant pertinents pour gérer certaines situations délicates.

Afin d'utiliser son livre de connaissances, l'arcaniste doit réussir un tests avec un bonus égal au niveau de sa classe plus son modificateur d'Intelligence. La consultation du livre prend un round complet. Si le test est réussi, l'arcaniste acquiert des bribes de savoir utiles ou des indices. Les livres de connaissances contiennent des informations concernant l'histoire, les peuples, les races et les légendes. L'arcaniste ne peut choisir de faire 10 ou 20 sur ce test dans la mesure où l'information ne figure peut-être tout simplement pas dans le livre. De nouvelles tentatives sont également impossibles. La table 1-4 permet au MD de déterminer le DD.

Aussi longtemps que quelque chose peut être écrit, cela peut se trouver dans un livre de connaissances. Un tel livre est typiquement un volume relié de cuir d'une centaine de pages d'épais parchemin, recouvertes de notes écrites à la va-vite, de passages recopiés depuis d'autres livres, de croquis ou de cartes. De nombreux livres de connaissances sont ornés de coins, fermoirs, verrous de métal et autres renforcements ou protections destinés à les prémunir des accidents. A chaque niveau, le livre s'épaissit d'un nombre de pages égal au modifi-

Table 1–5 : l'arcaniste

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de basede Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de basede Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Essence magique Ecole supplémentaire Sorts supplémentaires Particularité de l'arcaniste
2	+1	+0	+0	+3	Appel de Familier
3	+2	+1	+1	+3	
4	+3	+1	+1	+4	Ecole supplémentaire
5	+3	+1	+1	+4	Don supplémentaire Manipulation magique
6	+4	+2	+2	+5	
7	+5	+2	+2	+5	
8	+6/+1	+2	+2	+6	Ecole supplémentaire
9	+6/+1	+3	+3	+6	Don supplémentaire
10	+7/+2	+3	+3	+7	Manipulation magique
11	+8/+3	+3	+3	+7	
12	+9/+4	+4	+4	+8	Ecole supplémentaire
13	+9/+4	+4	+4	+8	Don supplémentaire
14	+10/+5	+4	+4	+9	
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Manipulation magique
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Ecole supplémentaire
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Don supplémentaire
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Ecole supplémentaire Manipulation magique

cateur d'Intelligence de l'arcaniste x5.

Si un arcaniste perd son livre de connaissances, il doit tenter de le reformer. C'est un processus long et minutieux qui éprouve la mémoire et la force mentale de l'arcaniste. Le personnage doit réussir un test d'Intelligence (DD 15) chaque jour pour progresser. Chaque succès permet à l'arcaniste de se remémorer et de retranscrire un nombre de pages égal à son modificateur d'Intelligence.

Maître des deux mondes. Les arcanistes spirituels sont dotés de la capacité de commander aux animaux, aux plantes et aux esprits. Les arcanistes bons et neutres ont la capacité surnaturelle de repousser les animaux, les plantes douées de sensations et les créatures extra-planaires. Elle fonctionne de la même manière que la capacité du clerc maléfique à repousser et commander aux mort-vivants dans les règles de base, à la différence qu'elle n'affecte que les créatures déjà citées. Les arcanistes maléfiques gagnent la capacité de détruire les animaux, les plantes et les créatures extra-planaires de la même manière qu'un clerc bon peut détruire les morts-vivants. On considère que le nombre de dés de vie d'une créature extra-planaire est doublé lorsque l'on tente de la repousser ou de la détruire.

Un arcaniste peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 plus son modificateur de Charisme.

De plus, un arcaniste spirituel est capable d'ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal. Cette aptitude suit les mêmes règles l'empathie sauvage du druide (voir le chapitre 3 du MdJ).

Force de la personnalité. Les arcanistes charismatiques peuvent influencer les autres personnages

Table 1–6 : Force de la personnalité

Capacité	DD	Effet
Inspiration vaillante	10	Les alliés de l'arcaniste gagnent un bonus de moral de +1 à leurs jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur ainsi qu'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Ce bonus passe à +2 au niveau 8, à +3 au niveau 14 et enfin à +4 au niveau 20. Cet effet est un pouvoir surnaturel mental.
Distiller le doute	10	Toute créature hostile se voit infliger un malus de -1 à ses jets d'attaque et de dégâts.
Inspirer la Performance	15	Une seule créature choisie par l'arcaniste gagne un bonus d'aptitude de +2 à son prochain test de compétence ou de caractéristique. Si plus de deux minutes s'écoulent avant que le test ne soit effectué, le bonus disparaît.
Contre-charme	Var	L'arcaniste peut essayer de contrer n'importe quel sort ou effet affectant l'esprit. Tant que le contre-charme est actif, l'arcaniste peut tenter de dissiper un effet affectant l'esprit d'un allié par round. Il ne peut tenter cette dissipation qu'une fois par allié durant la rencontre. Si le résultat du test de l'arcaniste dépasse la DD du jet de sauvegarde du personnage ciblé, l'effet est immédiatement dissipé.
Intimidation des ennemis	20	Toute créature tentant d'attaquer l'arcaniste alors que ce pouvoir est actif doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de l'arcaniste + modificateur de Cha) ou perdre son action.
Inspirer la grandeur	25	Jusqu'à une créature par 3 niveaux d'arcaniste gagne 2d10 points de vie temporaires supplémentaires, un bonus d'aptitude de +2 à tous les jets d'attaque, et de +1 à tous les jets de Vigueur.

et instiller des sentiments de courage, de peur ou de confiance. Ils parviennent à ce résultat en imposant la force de leur propre volonté à ceux qui les entourent, en cajolant, insultant, et interagissant de diverses manières avec leurs amis comme leurs ennemis. L'activation de cette capacité requiert une action simple; elle dure aussi longtemps que l'arcaniste se concentre sur un effet donné, jusqu'à 3 rounds plus un round par niveau de classe. Pendant l'utilisation de ce pouvoir, l'arcaniste ne peut entreprendre que des actions de mouvement et doit être capable de parler distinctement.

Afin d'utiliser cette capacité, l'arcaniste doit en premier lieu décider quels effets il veut produire, puis faire un test de niveau modifié par son modificateur de Charisme (1d20 + niveau de l'arcaniste + modificateur de Charisme). La table suivante présente plusieurs effets possibles et leurs DD respectifs. Pour être affectée, une créature doit être capable d'entendre et de voir l'arcaniste. Si l'arcaniste rate son test il ne peut plus se servir de ce pouvoir particulier pour la durée de la rencontre.

Appel de familier. Un arcaniste peut obtenir un familier. Le processus pour ce faire prend une journée entière et coûte 10 po de composants matériels magiques. Un familier est une version magique plus intelligente et plus résistante d'un petit animal. La créature fait office de compagnon et de serviteur du l'arcaniste. Toutes les règles du système d20 générique s'appliquent aux familiers.

Dons supplémentaires. L'arcaniste gagne un don supplémentaire aux niveaux 5, 9, 13 et 17. Ce don doit être obligatoirement un don de métamagie ou un don de création d'objets.

Légat

Lorsque les dieux défirent Izrador, ils séparèrent son esprit de son corps, emprisonnant chacun d'entre eux sur un plan d'existence distinct. Alors que l'esprit d'Izrador sombrait vers sa prison, il défia les dieux une dernière fois en corrompant la magie qui le retenait loin de sa forme physique, enfermant le monde d'Aryth dans ce que les sages et les érudits appellent le voile. Les clercs perdirent alors les pouvoirs que leur conférait leur foi. De la même manière qu'Izrador était devenu incapable d'accéder au royaume céleste, les dieux furent incapables de répondre aux prières de leurs suivants ainsi qu'ils l'avaient toujours fait auparavant. Le monde d'Aryth devint un monde sans dieux – à l'exception de l'un d'entre eux.

Izrador découvrit qu'il était toujours capable d'accorder des pouvoirs divins à ses suivants, quand bien

même sa prison lui ôtait toute possibilité d'agir directement. Réalisant que son véritable espoir reposait entre les mains de ses fidèles, il leur commanda d'en attirer d'autres. Après la Dernière Bataille, ils construisirent donc une grande tour dans laquelle des enfants étaient amenés pour y être instruits dans les voies d'Izrador ; ces enfants formèrent une nouvelle génération de prêtres et guerriers impies prêts à combattre au nom du dieu sombre. Bientôt, alors que la guerre s'étendait et que les pouvoirs d'Izrador étaient toujours plus demandés, les noirs séides passèrent à la vitesse supérieure, créant de véritables programmes de reproduction. Des nouveaux-nés enlevés partout sur le continent furent aussi amenés dans la tour désormais connue sous le nom de Theros Obsidia, pour y être endoctrinés. Ces êtres, les servants les plus loyaux du dieu sombre, portent le nom de légats.



Aventure. Les légats sont utilisés de différentes manières par les Seigneurs de l'Ombre et Izrador lui-même, même si avec le temps, ils se fixent de plus en plus leurs propres objectifs, qui divergent parfois de ceux de leurs puissants maîtres. Ils battent la campagne, cherchant toute source de magie qui pourrait être utilisée afin de libérer l'Ombre de sa prison. Ils sont également employés comme traqueurs, avec leurs compagnons astiraxes, dans le but d'éliminer toute source de magie hors du contrôle d'Izrador. Leur tâche est simple : recruter ou tuer tout utilisateur de magie qui n'a pas encore juré allégeance à l'Ombre au Nord.

Profil. Les légats sont les seuls détenteurs de magie divine en Aryth. Ils détiennent le pouvoir de vie et de mort et sont de ce fait les plus craints parmi les séides du sombre seigneur. Les légats peuvent commander aux morts-vivants, dont les esprits sont incapables d'atteindre l'autre monde. En plus de ces capacités, les légats reçoivent une formation martiale à l'épée et au bouclier afin d'assurer le succès de leurs missions.

Alignement. Toute leur formation les amène vers le mal. Leur entraînement et leur endoctrinement selon les voies du sombre seigneur leur infligent de profondes blessures morales et tourmentent leurs âmes. Certains trouvent la volonté de résister à ces leçons, mais aucun n'atteint autre chose que la neutralité. Leurs personnalités sont plutôt loyales, dans la mesure où leurs maîtres ne leur laissent que très peu de liberté et d'autonomie. Les légats opérant loin de Theros Obsidia sont plus aptes à suivre leurs propres règles et à poursuivre leurs propres objectifs, mais ils peuvent être rappelés à l'ordre si des échos de leur indépendance parvenaient aux oreilles de leurs supérieurs.

Antécédents. Les légats ont généralement deux origines. Certains d'entre eux descendent de fidèles d'Izrador qui se sont soumis à ses programmes de reproduction. Ils sont les plus loyaux et maléfiques membres de l'église. Souvent très proches du royaume de l'Ombre, ils tendent vers la plus absolue décadence. Les autres légats ont été enlevés à leurs familles puis endoctrinés, ou encore vinrent à Theros Obsidia pour répondre à une sombre vocation. Aux yeux des premiers, ce sont des prêtres de seconde catégorie à qui l'on confie plutôt les missions les plus périlleuses. Ces légats sont d'une loyauté moins affirmée et ont généralement des motivations personnelles qui peuvent entrer en conflit avec leurs devoirs.

Race. Les légats sont majoritairement humains, bien qu'un orque ou un dworg puisse parfois être accepté parmi eux s'il fait montre d'un grand potentiel. Aucune autre race n'est autori-

Table 1–7 : Le légat

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+2	Intimidation des morts-vivants
2	+1	+0	+3	+3	Compagnon astiraxe
3	+2	+1	+3	+3	
4	+3	+1	+4	+4	
5	+3	+1	+4	+4	
6	+4	+2	+5	+5	
7	+5	+2	+5	+5	
8	+6/+1	+2	+6	+6	
9	+6/+1	+3	+6	+6	
10	+7/+2	+3	+7	+7	
11	+8/+3	+3	+7	+7	
12	+9/+4	+4	+8	+8	
13	+9/+4	+4	+8	+8	
14	+10/+5	+4	+9	+9	
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	

sée à servir le dieu sombre dans l'Ordre de l'Ombre.

Autres classes. La plupart des légats se déplacent entourés de gardes du corps guerriers ou combattants. Ils peuvent aussi employer des roublards ou des maraudeurs malfaisants pour récolter des informations ou leur servir de guide en terre inconnue. Ils chassent et exécutent les utilisateurs de magie de toute sorte, de même que leurs ennemis privilégiés, les protecteurs.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux légats.

Caractéristiques. La Sagesse détermine la puissance d'un sort que peut jeter un légat, le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour, et le niveau de difficulté pour résister à ces sorts. Pour pouvoir lancer un sort, un légat doit avoir une valeur de Sagesse supérieure à 10 + le niveau du sort. La Constitution et le Charisme sont aussi des caractéristiques importantes, car elles permettent au légat de survivre à de longs affrontements contre de puissants ennemis aussi bien que de commander aux morts-vivants.

Alignement. Izrador est neutre mauvais, un légat doit donc être chaotique, neutre ou loyal mauvais. En de rares occasions, Izrador accordera la vie sauve à un légat neutre à la condition que ses états de service soient largement supérieurs aux autres.

Dés de vie. d8.

Richesse de départ. Equivalent de 5d4x 10 pièces d'or en équipements.

Compétences de Classe

Les compétences du légat (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Intelligence) x 4.
Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Intelligence.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de légat.

Armes et armures. Les légats sont formés au maniement de toutes les armes simples et au port de toutes les armures (légère, intermédiaire et lourde) et boucliers. L'arme de prédilection d'Izrador est l'épée longue. A noter que les malus d'armure s'appliquent aux compétences Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion,

Table 1–8 : Nombre de sorts par jour

Niveau	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11	6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12	6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15	6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16	6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17	6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1

Equilibre, Escalade, Escamotage, Saut, Vol à la tire lorsque l'armure portée est plus lourde que du cuir. De même, on applique le double de ce malus aux tests de Natation.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Un légat a la capacité surnaturelle d'intimider et de commander aux morts-vivants. Pour ce faire, il doit réussir un test de renvoi des morts-vivants (voir MdJ chapitre 8, Renvoi (intimidation) des morts-vivants). Chaque jour, un légat peut tenter d'intimider un mort-vivant un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Le légat peut choisir le don Emprise sur les morts-vivants afin d'accroître le nombre d'utilisations quotidiennes de son pouvoir d'intimidation.

Compagnon astiraxe (Ext). On assigne à chaque légat un astiraxe qui se comporte comme son compagnon et l'aide à traquer tous ceux qui font usage de magie contre la volonté de l'Ombre. L'astiraxe gagne des dés de vie supplémentaires à mesure que le légat gagne en niveau, aux niveaux 4, 8, 12, 16, et 20. Un compagnon astiraxe possède habituellement le corps d'un animal lorsqu'il accompagne son maître. En plus des animaux standard que l'on trouve dans le *Manuel des Monstres* certaines races de créatures puissantes sont élevées spécifiquement dans ce but et sont entraînées pour répondre aux ordres d'un légat lorsqu'elles ne sont pas possédées.

Sorts. Un légat lance des sorts divins qui lui sont accordés par le dieu sombre Izrador, comme indiqué dans la table 1-9. Un légat peut préparer et lancer n'importe quel sort sur sa liste, pourvu qu'il soit du niveau adéquat. Le DD pour résister à un sort de légat est de 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du légat.

Les légats doivent préparer leurs sorts chaque jour aux alentours de minuit ; ils passent une heure à prier et à incanter en l'honneur de leur dieu sombre. Un échec dans cette préparation entraîne une incapacité pour le légat à lancer le moindre sort jusqu'à la nuit suivante. Lorsque le légat prépare ses sorts, il a également accès à un sort de domaine pour chaque niveau de sort à partir du 1er niveau. Deux domaines parmi les suivants sont choisis à la création par le personnage : Destruction, Guerre, Magie, Mal, Mort.

Domaines et sorts de domaines. Les pouvoirs de tous les légats leur proviennent d'Izrador, l'Ombre au Nord. Izrador leur permet l'accès aux domaines de Destruction, Guerre, Magie, Mal et Mort. Un légat neutre n'a pas accès au domaine du Mal. Chaque domaine propose au légat un pouvoir accordé ainsi qu'un sort par niveau à partir du niveau 1. Le légat a systématiquement droit aux pouvoirs accordés par les 2 domaines sélectionnés. Le légat peut, chaque jour, préparer un sort de domaine par niveau (sur les deux qui lui sont offerts). Si un sort de domaine n'apparaît pas sur la liste générale des sorts de légat, le personnage ne peut le préparer qu'en tant que sort de domaine.

Incantation spontanée. Un légat peut canaliser l'énergie négative réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de *blessure* (c'est-à-dire tout sort ayant *blessure* dans son intitulé). Pour ce faire, il suffit de sacrifier un des sorts qu'il a préparés (et qui ne soit pas un sort de domaine) pour pouvoir lancer à la place un sort de *blessure* de niveau égal ou inférieur.

Maraudeur

Jadis, avant le règne du dieu sombre, il était des hommes qui ne vivaient pas seulement dans la nature, mais avec elle. Ces hommes des bois connaissaient la terre et ses habitants aussi bien qu'un fermier connaît ses champs. Ils pouvaient identifier les herbes et racines médicinales, trouver rapidement une source de nourriture, et utiliser la nature comme une arme contre leurs ennemis.

A mesure que les forces de l'Ombre progressaient dans Eredane, les maraudeurs, ainsi qu'on les appelle, se retirèrent dans les forêts primitives et les hautes montagnes qu'ils connaissaient si bien. Certains choisirent de demeurer auprès des hommes qui combattirent les armées d'Izrador, mais ils étaient peu nombreux et ne purent qu'aider à ralentir l'inévitable. A présent, beaucoup voient les maraudeurs comme des traîtres et des lâches qui ont permis à l'Ombre au Nord de conquérir la totalité des terres d'Eredane. Pour certains maraudeurs, c'est la réaction inévitable de ceux qui cherchent des boucs-émissaires pour justifier leur propre échec. D'autres se sentent coupables de l'abandon des leurs à un pareil moment. D'autres encore reprochent leur attitude aux Ereniques et les tiennent pour responsables. A présent, les maraudeurs sont parmi les seuls groupes à avoir échappé à l'emprise des Seigneurs de l'Ombre et de leurs armées maudites. Leur capacité à se mouvoir en pleine nature sans être vus devient primordiale pour les forces du bien, qui mènent toujours un combat désespéré contre Izrador et ses serviteurs.

Aventure. Les maraudeurs s'installent toujours dans un endroit proche d'une ville ou d'un bastion de civilisation. Ils protègent alors discrètement les gens qui vivent alentour et mènent des attaques de guérilla contre les orques. Ils passent également du temps à débarrasser certains endroits des monstres ou créatures dangereuses qui les ont envahis au cours du siècle écoulé, depuis la trahison des Seigneurs de l'Ombre.

Profil. Les maraudeurs sont maîtres de leur environnement ; leurs nombreuses compétences leur permettent de survivre, de traquer une proie ou d'aider les autres à trouver leur chemin dans la nature sauvage. Ils sont formés au maniement des armes et armures sous presque toutes leurs formes, ce qui leur confère une efficacité redoutable en combat. Enfin les maraudeurs sont toujours conscients de ce qui les entoure et s'entraînent très tôt à prendre des décisions rapides, même lorsque la tension nerveuse est à son comble.

Alignement. Les maraudeurs peuvent appartenir à n'importe quel alignement. La majorité d'entre eux sont des protecteurs au grand cœur et aux motivations héroïques qui cherchent à protéger leurs contemporains. La plupart des maraudeurs sont également chaotiques, ignorant les lois des hommes aussi bien que celles des Seigneurs de l'Ombre. Ils considèrent leur liberté comme une force et luttent pour garder leur indépendance. Les maraudeurs maléfiques éprouvent du ressentiment à l'égard de ceux qui les considèrent comme des traîtres. Si, dans la plupart des cas, ils ne cherchent pas activement à aider les Seigneurs de l'Ombre, ils peuvent rendre la vie des populations locales difficile, en chassant à outrance certaines espèces animales et en attaquant quiconque ose pénétrer leur territoire.

Antécédents. La majorité des maraudeurs actuels descendent des rôdeurs qui se retirèrent face à l'arrivée des forces d'Izrador. Leurs parents les ont instruits dans les voies de la nature et ils comprennent donc parfaitement la terre qu'ils arpentent. Peu à leur place en société, ils tendent à s'isoler. Certains maraudeurs sont par ailleurs des paysans qui ont choisis de vivre dans la nature sauvage pour échapper à la servitude. Ces individus ont tout appris par eux-mêmes et ont tendance à utiliser leurs talents pour gêner les serviteurs d'Izrador. Par le fait de leurs origines, ils entretiennent souvent de meilleures relations avec leurs congénères.

Race. Les maraudeurs sont le plus souvent des elfes ou des humains. Les elfes ont une affinité naturelle avec la nature et leur grâce innée leur permet de se déplacer avec une discrétion totale dans les bois et les herbes hautes d'Eredane. L'édit du dieu sombre visant tout elfe a rendu le choix de la discrétion naturel pour les fées qui ne vivent pas sous la protection de la Reine Sorcière. Les elfelins choisissent aussi cette voie pour éviter d'avoir à cacher un héritage pour lequel ils sont persécutés. Les humains sont présents partout ; robustes et sachant s'adapter, ils font d'excellents maraudeurs. Les dworgs se tournent fréquemment vers des carrières de maraudeur, se sentant plus à l'aise dans la solitude des étendues sauvages qu'au sein d'une société les considérant au mieux comme des sang-mêlés. Certains nains des Kaladruns peuvent éventuellement choisir cette existence solitaire, au fond des tunnels et des cavernes de leur royaume. Ces rudes gaillards servent d'éclaireurs ou d'avant-garde, affrontant les forces du dieu sombre aussi bien que n'importe quelle horreur s'aventurant sur leur territoire.

Autres classes. Les maraudeurs s'associent parfois avec des arcanistes ou d'autres utilisateurs de magie qui cherchent à éviter d'être repérés par les séides des Seigneurs de l'Ombre. Quelques-fois, de véritables communautés se forment, ce qui facilite ce genre d'alliance et permet à un maraudeur nomade de trouver un allié lanceur de sorts où qu'il aille. Un maraudeur peut respecter les aptitudes martiales d'un guerrier et la rébellion sous-jacente à l'entraînement d'un protecteur. Il tolère les autres classes dans la mesure où les membres de ces dernières suivent leur propre voie et lui la sienne.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux maraudeurs.

Caractéristiques. La Force et la Dextérité sont aussi importantes l'une que l'autre pour un maraudeur car dans sa situation, la discrétion et les prouesses martiales

sont primordiales. La plupart des compétences principales du maraudeur sont également basées sur ces deux caractéristiques. Une bonne Constitution est utile pour supporter des conditions climatiques extrêmes et les jours de jeûne occasionnels. Une valeur élevée de Sagesse permettra au maraudeur de maîtriser la plupart des compétences nécessaires à la survie en milieu naturel.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

Richesse de départ. Equivalent de 6d4x 10 pièces d'or en équipements.

Compétences de Classe

Les compétences du maraudeur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Intelligence) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Intelligence.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maraudeur.

Armes et armures. Les maraudeurs sont formés au maniement des armes courantes et des armes de guerre, ainsi qu'au port des armures légères et intermédiaires et des boucliers (à l'exception des pavois). A noter que les malus d'armure aux tests s'appliquent aux compétences Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Escamotage, Saut, Vol à la tire lorsque l'armure portée est plus lourde que du cuir. De même, on applique le double de ce malus aux tests de Natation.

Sens du danger (Ext). Les maraudeurs ont la capacité presque surnaturelle de sentir le danger. Au niveau 3, le maraudeur reçoit un bonus d'intuition de +4 au tests de Détection pour remarquer des créatures avant une rencontre (voir MdJ chapitre 8, La surprise).

A partir du niveau 6, le maraudeur n'est jamais surpris. Il peut toujours effectuer une action partielle pendant un round de surprise, à moins d'être immobilisé ou dans l'impossibilité d'agir.

Au niveau 9, le maraudeur gagne un bonus d'intuition de +1 à ses tests d'initiative. Ce bonus devient un +2 au niveau 12, +3 au niveau 15 et +4 au niveau 18. Cette capacité se cumule au don Science de l'initiative ainsi qu'à toutes les autres capacités conférant un bonus à l'initiative.

Châtiment (Sur). Certains maraudeurs vouent leur vie à défendre la frontière contre des monstres sauvages et les serviteurs damnés d'Izrador. D'autres se battent simplement pour espérer survivre dans la nature hostile. Une fois par jour, à partir du niveau 4, un maraudeur peut tenter de châtier un adversaire avec une attaque normale. Il gagne un bonus d'aptitude de +4 à son jet d'attaque et inflige 1 point de dégât supplémentaire par niveau de maraudeur. Il peut infliger ce châtiment lors



Table 1–9 : le maraudeur

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Capacité spéciale du maraudeur
2	+2	+0	+3	+0	Capacité spéciale du maraudeur
3	+3	+1	+3	+1	Sens du danger (bonus à la détection des ennemis)
4	+4	+1	+4	+1	Châtiment 1/jour
5	+5	+1	+4	+1	Capacité spéciale de ranger
6	+6/+1	+2	+5	+2	Sens du danger (jamais surpris)
7	+7/+2	+2	+5	+2	
8	+8/+3	+2	+6	+2	Capacité spéciale de ranger
9	+9/+4	+3	+6	+3	Sens du danger (+1 à l'initiative)
10	+10/+5	+3	+7	+3	Châtiment 2/jour
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Capacité spéciale du maraudeur
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Sens du danger (+2 à l'initiative)
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Capacité spéciale de maraudeur
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Sens du danger (+3 à l'initiative)
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Châtiment 3/jour
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Capacité spéciale de ranger
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Sens du danger (+4 à l'initiative)
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Capacité spéciale du maraudeur

d'une attaque de corps à corps ou à distance, si la cible se trouve à moins de 9 mètres. Le maraudeur peut utiliser cette capacité 2 fois par jour au niveau 10 et 3 fois au niveau 16.

Capacités spéciales de maraudeur. Au niveau 1 et 2, puis tous les 3 niveaux suivants (5, 8, 11, 14, 17 et 20), le maraudeur gagne une capacité spéciale de son choix parmi la liste suivante. Sauf exception, il ne peut choisir chaque capacité qu'une seule fois.

Communion animale (Mag). Une fois par jour, le maraudeur peut établir une *communication avec les animaux*. L'effet de cette capacité est identique au sort du même nom. Le niveau de lanceur de sort du personnage est égal à son niveau de maraudeur.

Limier (Ext). Le maraudeur reçoit un bonus de compétence de +6 à ses tests de Survie lorsqu'il traque une proie. De plus, il peut choisir d'obtenir un 10 à son tests même si le stress et la distraction pourraient normalement l'en empêcher.

Prospecteur (Ext). Le maraudeur choisit un type de terrain (forêt, jungle, toundra, océan, désert, etc). Sur ce type de terrain, il déniche automatiquement nourriture et eau en quantité suffisante pour lui, plus une personne supplémentaire chaque 3 niveaux de classe. Cette capacité peut être choisie plusieurs fois, avec un type de terrain différent à chaque fois.

Marche fantomatique (Ext). Le maraudeur reçoit un bonus d'aptitude de +4 à ses tests de Déplacement silencieux. De plus, il peut choisir d'obtenir un 10 à son tests même si le stress et la distraction pourraient normalement l'en empêcher.

Œil de faucon (Ext). Le maraudeur reçoit un bonus de compétence de +4 à ses tests de Détection. De plus, il peut choisir d'obtenir un 10 à son tests même si le stress et la distraction pourraient normalement l'en empêcher.

Pied léger (Ext). Le maraudeur peut dissimuler les traces de son groupe tout en se déplaçant à pleine vitesse (+5 au DD de chaque test effectué dans le but de pister le groupe). S'il ralentit, il peut cacher ces traces encore plus efficacement (+10 au DD).

Maître chasseur (Ext). Le maraudeur peut choisir

un type de créature (choisi dans le tableau 3-17 :ennemis jurés du rôdeur du MdJ) qu'il a étudié ou rencontré au cours de sa carrière. Contre ce type de créature, le maraudeur gagne un bonus de +2 aux tests de Bluff, Perception auditive, Psychologie, Détection et Survie, ainsi qu'un bonus de +2 sur les jets de dégâts.. Ce bonus ne s'applique pas contre les créatures immunisées aux coups critiques. Le maraudeur peut choisir cette capacité plusieurs fois mais les bonus n'augmentent pas et ne s'additionnent pas. Il doit choisir un type de créature différent à chaque fois.

Foulée rapide (Ext). La vitesse de déplacement au sol du maraudeur est augmentée de 3 mètres par rapport à la vitesse de base de sa race, lorsqu'il ne porte pas d'armure ou seulement une armure légère.

Détection de la sombre magie (Sur). Au prix d'une action simple, le maraudeur peut, 3 fois par jour, ressentir la présence d'une magie ou d'objets magiques issus du pouvoir d'Izrador. Cette capacité fonctionne de la même manière que le sort *détection de la magie* à la différence qu'il ne détecte que la magie d'Izrador, les sorts d'un légat ou des objets magiques créés par un légat ou un arcaniste au service de l'Ombre.

Discret (Ext). Le maraudeur reçoit un bonus de compétence de +4 à ses tests de Discrétion. De plus, il peut choisir d'obtenir un 10 à son test même si le stress et la distraction pourraient normalement l'en empêcher.

Pistage (Ext). Le maraudeur reçoit le don Pistage.

Désarmer les pièges (Ext). Le maraudeur peut désarmer des pièges non magiques dont le DD est supérieur à 20, de la même manière qu'un roublard. Ceci ne s'applique qu'aux pièges naturels ou aux pièges qui n'impliquent pas une machinerie complexe.

Oreille du loup (Ext). Le maraudeur reçoit un bonus de compétence de +4 à ses tests de Perception auditive. De plus, il peut choisir d'obtenir un 10 à son test même si le stress et la distraction pourraient normalement l'en empêcher.

Homme des bois (Ext). Le maraudeur reçoit un bonus de compétence de +4 à ses tests d'Artisanat lorsqu'il fabrique un objet entièrement constitué de matériaux naturels (pierre, bois, plantes et restes d'animaux – sont exclus le verre et le métal). De plus, il peut choisir d'obtenir un 10 à son test même si le stress et la distraction pourraient normalement l'en empêcher.

Protecteur

Il est difficile de trouver des héros dans les terres d'Eredane : l'oppression des Seigneurs de l'Ombre et de leur sombre divinité ont sapé la volonté des peuples, qui semblent à présent se contenter de vivoter pitoyablement sous le contrôle des forces d'Izrador. Parmi ces peuples écrasés naissent parfois des hommes et des femmes forts et au caractère trempé. Ils ont fait le vœu de combattre l'Ombre et ses serviteurs jusqu'à leur dernier souffle. Ces esprits aventureux et libérés sont connus sous le nom de protecteurs.

Les protecteurs savent parfaitement que défier l'Ombre ouvertement équivaudrait à les condamner à mort, ainsi que tous ceux qu'ils connaissent. Ils savent également qu'ils doivent rallier les esprits de leurs peuples s'ils veulent avoir ne serait-ce qu'une chance de triompher de l'ennemi. A cette fin, ils s'entraînent afin de faire de leurs corps des armes redoutables et apprennent à utiliser de simples outils comme des armes de guerre afin de dissimuler leur nature aux soldats des Seigneurs de l'Ombre. La résistance physique et morale des protecteurs est légendaire et leur capacité à défaire des ennemis plus lourdement armés rend en effet espoir aux opprimés.

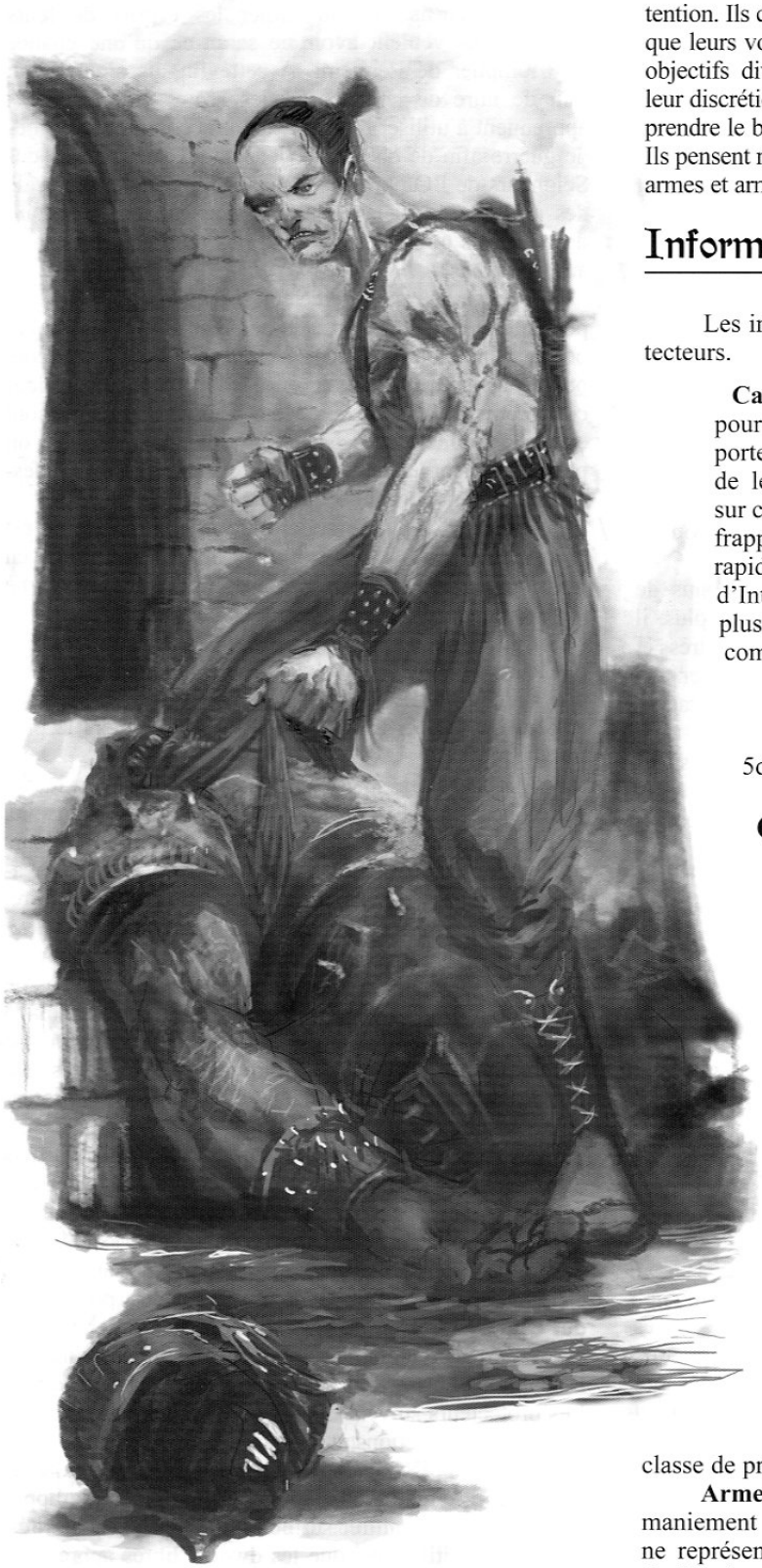
Aventure. Les protecteurs voyagent souvent loin pour atteindre leurs buts : ils peuvent quitter leur foyer pour partir s'entraîner avec d'autres protecteurs ou encore pour transmettre le savoir qu'ils ont acquis, mais leur cœur demeure toujours avec leur peuple. Parfois, ils sont engagés comme gardes dans d'importantes caravanes ; on peut également les retrouver à la tête de réseaux clandestins qui luttent contre l'oppresseur.

Profil. La plus grande aptitude du protecteur est d'être capable de combattre sans arme ni armure, ou en utilisant ce qui n'apparaît pas au premier abord comme un instrument de mort. Les protecteurs apprennent à se servir de leurs bras et jambes afin de blesser ou handicaper leurs ennemis en quelques mouvements d'une rapidité fulgurante. Ils ont modelé leur corps et leur esprit, et peuvent frapper efficacement même à travers la plus lourde armure.

Alignement. Si les protecteurs étaient considérés autrefois comme les loyaux gardiens de leur terre natale, ce n'est plus le cas. A présent ils se battent selon leurs propres règles, circonvenant le plus souvent aux lois locales qui avantagent les forces des Seigneurs de l'Ombre. Ainsi, leur personnalité est souvent chaotique ou neutre. La plupart des protecteurs sont bons, car ils se perçoivent comme le rempart de ceux qui n'ont pas les moyens de se défendre seuls. Parfois les protecteurs sont forcés de recourir à des méthodes qui flirtent avec les frontières de la moralité, ils peuvent donc être neutres. Il est très rare que des protecteurs malveillants se consacrent à la protection des autres, mais ce cas de figure survient parfois.

Antécédents. Les protecteurs viennent de tous horizons : ce sont parfois des paysans qui ne pensent avoir que leur corps à donner pour aider leur famille et amis, ou de jeunes nobliaux qui ressentent l'obligation de protéger ceux que leurs aïeux n'ont pu sauver. Des candidats sont parfois approchés par des protecteurs qui comprennent la nécessité de transmettre leur savoir et leur maîtrise. Ou encore un enfant, impressionné par l'un de ces héros, l'adoptera plus tard comme modèle. Les protecteurs suivent un code d'honneur très strict qui gouverne leurs actions et leur philosophie.

Race. Presque tous les protecteurs sont humains, ce qui leur permet de s'intégrer plus aisément à la population locale sans attirer sur eux l'attention des autorités. Les elfes fugitifs ainsi que les dworgs libres apprennent souvent les arts des protecteurs, dans l'espoir de pouvoir



combattre discrètement le dieu sombre.

Autres classes. Les protecteurs préfèrent travailler seuls ou en petits groupes afin de ne pas trop attirer l'attention. Ils collaborent facilement avec des roublards, bien que leurs vocations respectives les poussent parfois à des objectifs divergents. Ils respectent les maraudeurs pour leur discrétion et leurs aptitudes martiales et peuvent comprendre le besoin d'un arcaniste de s'entourer de mystère. Ils pensent néanmoins que les guerriers, avec leurs lourdes armes et armures, ne font qu'attirer les ennuis.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux protecteurs.

Caractéristiques. La Dextérité est primordiale pour les protecteurs dans la mesure où ils ne portent pas ou peu d'armures. De plus, nombre de leurs compétences privilégiées sont basées sur cette caractéristique. La Force leur permet de frapper leurs ennemis efficacement et de mettre rapidement fin au combat. Une valeur élevée d'Intelligence permet au protecteur d'obtenir plus de points à répartir dans le large panel de compétences de la classe.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

Richesse de départ. Equivalent de 5d4 pièces d'or en équipements.

Compétences de Classe

Les compétences du protecteur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For).

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Intelligence) x 4.
Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Intelligence.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de protecteur.

Armes et armures. Le protecteur est formé au maniement d'une variété d'armes traditionnelles qui ne représentent aucune menace aux yeux des agents de l'Ombre. La plupart de ces armes sont une version

Table 1–10 : le protecteur

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus à la CA
1	+1	+2	+0	+0	Combat à mains nues Attaque assommante	+1
2	+2	+3	+0	+0	Capacité du protecteur	+1
3	+3	+3	+1	+1		+2
4	+4	+4	+1	+1	Déplacement accéléré +3 m	+2
5	+5	+4	+1	+1	Capacité du protecteur	+3
6	+6/+1	+5	+2	+2	Frappe précise	+3
7	+7/+2	+5	+2	+2	Coup de maître +1d6	+4
8	+8/+3	+6	+2	+2	Capacité du protecteur	+4
9	+9/+4	+6	+3	+3		+5
10	+10/+5	+7	+3	+3	Déplacement accéléré+6 m	+5
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Capacité du protecteur	+6
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Frappe précise II	+6
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Coup de maître +2d6	+7
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Capacité du protecteur	+7
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5		+8
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Déplacement accéléré+9 m	+8
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Capacité du protecteur	+9
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Frappe précise III	+9
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Coup de maître +3d6	+10
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Capacité du protecteur	+10

évoluée des outils d'artisans et de paysans. Cette liste inclut les gourdins, dagues, marteaux légers, pics de guerre légers, bâtons, serpes, haches de lancer, frondes, et bolas L'usage de ces armes n'entravant en rien les mouvements du protecteur, il a toujours accès à ses capacités spéciales lorsqu'il s'en sert en mêlée.

Les protecteurs ne sont pas formés au port des armures ou des boucliers, cependant leur préparation leur apprend à éviter des coups potentiellement mortels, parfois même sans les voir venir. Cette perception leur fait gagner un bonus à la CA qui augmente de pair avec leur niveau. Le protecteur garde ce bonus même dans des conditions où il perdrait son bonus de Dex à la CA.

Le protecteur perd une large part de ses capacités spéciales s'il porte une armure, dans la mesure où elles requièrent une totale liberté de mouvement que même la plus légère des protections interdit. Ces aptitudes incluent son bonus à la CA, ses capacités de protecteur et sa vitesse accrue. A noter que les malus d'armure aux tests s'appliquent aux compétences Acrobaties, Déplacement Silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Escamotage, Saut, Vol à la tire lorsque l'armure portée est plus lourde que du cuir. De même, on applique le double de ce malus aux tests de Natation.

Combat à mains nues. Un protecteur bénéficie d'avantages par rapport à d'autres personnages lorsqu'il combat à mains nues. Un protecteur inflige 1d6 points de dégâts avec une attaque à mains nues réussie (1d4 points de dégâts pour un protecteur de taille P, et 1d8 pour un protecteur de taille G). Il gagne également les avantages du don Science du combat à mains nues lorsqu'il attaque sans arme.

Par défaut, les attaques à mains nues d'un protecteur infligent des dégâts létaux. Il peut cependant choisir d'infliger des dégâts non-létaux lorsqu'il lutte au corps à corps.

Attaque étourdissante. Le protecteur peut utiliser cette capacité une fois par round, sans dépasser une fois par niveau et par jour. Le protecteur déclare qu'il tente

Extrait du Code d'un Protecteur

De tels codes sont répandus parmi les protecteurs. Bien que de nombreux codes de ce genre soient une simple formulation du mode de vie qu'a choisi le protecteur, chacun d'entre eux prend ce code très au sérieux et le récitera souvent, y compris lors de son dernier combat à mort.

- Point ne feras usage de tes aptitudes pour blesser l'innocent.
- Les Seigneurs de l'Ombre tu combattras où que leur influence maléfique s'étende.
- Dernier d'entre tous tu quitteras le champ de bataille.
- Au bonheur des autres tu t'efforceras, même si tu ne le partages point.
- Au service de ton foyer tu mourras.

une attaque étourdissante avant de lancer son jet d'attaque (un jet raté fait échouer la tentative). Un ennemi frappé par le protecteur doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau de protecteur + modificateur de Force). En plus des dégâts infligés, l'opposant est étourdi pour un round s'il rate son jet. L'attaque étourdissante est un pouvoir surnaturel.

Déplacement accéléré. A partir du niveau 4, un protecteur acquiert une rapidité de mouvement supérieure à la moyenne de sa race. La vitesse de déplacement du protecteur est augmentée de 3 mètres au niveau 4, plus 3 mètres supplémentaires aux niveaux 10 et 16. Un protecteur portant une armure, quelle qu'elle soit, ou une charge intermédiaire à lourde, perd cette capacité.

Frappe précise. Les protecteurs apprennent à frapper les points faibles des armures lourdes afin de causer un maximum de dommages. Pour chaque 6 niveaux de protecteur du personnage, celui-ci ignore un point du bonus d'armure à la CA (cela n'affecte pas les armures naturelles). Au niveau 6, ses attaques sont en outre considérées comme portées par une arme magique lorsqu'elles visent une créature bénéficiant d'une réduction des dégâts. Dans ce même cadre, elles sont considérées au niveau 12 comme des armes d'alignement (selon l'alignement du protecteur) et au niveau 18 comme des armes en adamantium.

Coup de maître. Au niveau 7, un protecteur inflige des dégâts supplémentaires sur un jet d'attaque à mains nues ou de corps à corps réussi (si le protecteur frappe avec une arme dont il connaît le maniement). Ces dégâts supplémentaires sont de 1d6 au niveau 7, 2d6 au niveau 13 et 3d6 au niveau 19.

Capacité du protecteur. Au niveau 2, puis tous les 3 niveaux (niveaux 5, 8, 11, etc.), un protecteur peut choisir l'une des capacités suivantes. Il ne peut faire usage d'aucune de ces aptitudes, excepté Incroyable résistance, lorsqu'il utilise une arme sans en connaître le maniement.

Maîtrise du Combat. Le protecteur peut décider d'ajouter son modificateur de Sagesse en lieu et place de son modificateur de Force à ses jets de dégâts. Il peut également remplacer son modificateur de Force par son modificateur de Sagesse lorsqu'il fait usage des aptitudes spécifiques à sa classe. Par exemple, le protecteur peut décider d'utiliser son modificateur de Sagesse pour déterminer le DD du jet de sauvegarde contre son attaque étourdissante ou pour améliorer ses tests de lutte. Si le protecteur utilise deux armes simultanément, son bonus total de Sagesse s'applique aux jets de dégâts de sa main principale et de sa main secondaire. Cependant, si le protecteur attaque avec une arme à deux mains, son modificateur de Sagesse aux jets de dégâts ne sera pas multiplié par 1,5.

Contre-attaque. Si l'adversaire contre lequel le protecteur a assigné son bonus à la CA grâce au don Esquive rate son coup, il doit immédiatement faire un jet de Réflexes (DD 10 + la moitié du niveau du protecteur + modificateur de Dex). S'il rate son jet, l'opposant perd l'équilibre et le protecteur peut immédiatement tenter une attaque à mains nues normale, considérée comme une attaque d'opportunité. Cette attaque gratuite ne peut être d'un autre type (comme la lutte) et ne peut pas occasionner l'utilisation d'une autre capacité spéciale de protecteur. Si le protecteur a la capacité esquive améliorée, il ne peut utiliser cette aptitude qu'au cas où il assigne son bonus d'esquive à un unique adversaire. Le protecteur doit avoir le don Esquive pour pouvoir choisir cette capacité.

Couvrir un allié. Le protecteur peut choisir de couvrir une créature se trouvant à moins de 1,5 m. Il s'agit d'une action gratuite qui dure jusqu'au tour suivant du protecteur ou jusqu'à ce que le protecteur et l'allié ainsi couvert s'éloignent de plus de 1,5 mètres l'un de l'autre. Pendant la durée de la couverture, le protecteur prend à son compte toutes les attaques d'opportunité dirigées sur la créature protégées. Il plonge et intercepte les attaques potentielles.

Frappe débilitante. Lorsque le protecteur utilise son attaque étourdissante, il peut choisir d'aveugler ou d'assourdir son adversaire pour un nombre de rounds égal à son modificateur de Force au lieu de l'étourdir. Il inflige toujours les dégâts normaux d'attaque à mains nues.

Maîtrise défensive. Les protecteurs s'entraînent rigoureusement pour améliorer les défenses naturelles de leur corps et de leur esprit. Cette capacité leur accorde un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.

Frappe dévastatrice. Lorsque le protecteur utilise son attaque étourdissante, il peut choisir de repousser la créature ciblée de 1,5 m par tranche de 5 points de

dégâts infligés.

Attaque en rafale. Cette aptitude réduit les malus du combat à deux armes (ou des deux extrémités d'une arme double telle que le bâton) de 1. Cet avantage est cumulatif avec le don Combat à deux armes ainsi qu'avec toute autre aptitude cumulative.

Désarmement. Lorsqu'il lutte contre une cible, le protecteur peut la désarmer en réussissant un test de lutte.

Lancer de marteau. Lorsqu'il lutte contre une cible, le protecteur peut la projeter jusqu'à 4,5 mètres dans n'importe quelle direction en réussissant un test de lutte. La cible atterrit automatiquement sur le dos et encaisse 1d6 points de dommage. Si le protecteur projette sa cible contre une autre créature, cette créature doit réussir un jet de Réflexes (DD 10 + modificateur de Dex du protecteur), ou tomber également au sol.

Esquive améliorée. Cette aptitude augmente le bonus d'esquive à la CA accordé par le don Esquive à +2. Alternativement, le protecteur peut choisir d'appliquer son bonus de +1 contre les attaques de tous les opposants le menaçant au début de son action. Un protecteur doit avoir le don Esquive pour pouvoir choisir cette aptitude.

Incroyable résistance. Le protecteur peut utiliser une action libre pour se doter jusqu'au tour suivant d'une réduction des dégâts égale à son modificateur de Constitution. Cette réduction s'additionne avec toute particularité raciale, toute voie héroïque ou toute capacité de classe du même type, mais pas avec des réductions des dégâts causées par des sorts ou des objets magiques. Ce pouvoir compte comme un usage de l'attaque étourdissante pour la journée.

Maîtrise du tir. Le protecteur peut causer des dégâts supplémentaires sur un jet d'attaque réussi avec une des armes de jet ou une des armes à distance qu'il sait manier. Les dégâts supplémentaires sont identiques aux dégâts de sa capacité coup de maître à ce niveau. Un coup de maître requiert de la précision, c'est la raison pour laquelle un protecteur de cause pas de dégâts supplémentaires sur une attaque à distance au-delà de 9 mètres.

Frappe rapide. Cette aptitude permet au protecteur de tenter une attaque supplémentaire ou une action de mouvement à son tour, avant ou après ses actions normales. Le protecteur peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour équivalent à son niveau dans la classe.

Frappe de représailles. Le protecteur peut tenter une attaque d'opportunité contre tout ennemi à l'intérieur de son espace contrôlé qui frappe un de ses alliés. Le protecteur doit choisir à chaque round quel allié il protège de la sorte. La frappe de représailles est une action libre.

Frapper et tenir. Chaque fois qu'un protecteur frappe un adversaire à mains nues, il inflige des dommages normaux et peut tenter d'engager une lutte par une action libre sans s'exposer à une attaque d'opportunité. La catégorie de taille de l'opposant doit être inférieure ou égale à celle du protecteur. Aucune attaque de contact n'est nécessaire pour initier la lutte lorsqu'on utilise cette capacité.

Piège d'arme. Un protecteur désarmé peut adopter une posture défensive qui lui permet d'intercepter des attaques avant qu'elles ne l'atteignent. Pour ce faire, il oppose son jet d'attaque au jet de son opposant. Si le protecteur gagne, il a piégé l'arme de sa cible. Cela conclut immédiatement toute attaque de la cible, sauf si elle lâche son arme, dispose d'une arme dans sa main secondaire, du don Arme en main ou de plus d'une attaque naturelle. Si la catégorie de taille de l'arme coincée est inférieure ou égale à celle du protecteur, cette capacité n'utilise qu'une seule main. Les armes appartenant à la catégorie de taille supérieure nécessitent l'emploi des deux mains, et il est impossible de piéger les armes encore plus grandes. Un protecteur peut bloquer deux armes grâce à cette aptitude, à la condition que les deux attaques aient lieu dans le même round et qu'elles ne nécessitent toutes les deux qu'une seule main. A noter qu'attraper une épée ou toute autre arme tranchante inflige des dégâts normaux, à moins que le protecteur soit en mesure d'utiliser ses deux mains pour ce faire.

Une fois que le protecteur a piégé une arme, il a plusieurs options :

- Désarmer son opposant en réussissant un jet d'attaque.
- Infliger des dégâts à mains nues à l'arme.
- Frapper une fois à mains nues son adversaire, qui perd son bonus de Dex à la CA contre cette attaque.

Une fois l'une des actions résolue, l'arme est relâchée.

Classes de prestige

Les classes qui vont être présentées ne sont qu'un échantillon des classes spécialisées qu'un personnage peut choisir dans le monde de MIDNIGHT. Le MD peut autoriser ses personnages à choisir parmi les classes de prestige figurant dans le GdM ou un autre supplément. De telles classes peuvent être incorporées au monde de MIDNIGHT en procédant à quelques modifications, mais les classes de lanceurs de sorts nécessitent une importante adaptation. On peut alors utiliser les classes de druide, d'arcaniste et de magicien comme modèles.

Cavalier libre

Durant les guerres du Troisième Âge, les nobles qui ne furent pas capturés, torturés ou tués par les forces du dieu sombre se retrouvèrent dépouillés de leurs terres et pourchassés. Il errèrent, s'efforçant d'unifier ce qui restait du peuple qu'ils avaient autrefois protégé. Ceux qui parvinrent à rassembler autour d'eux un groupe de suivants loyaux devinrent des hors-la-loi nomades, frap-

pant les forces de l'Ombre à chaque occasion et luttant chaque jour pour assurer la protection de leurs familles. Les générations se sont succédées, et leurs descendants sont à présent connus sous le nom de cavaliers libres. Si quelques-uns se sont installés au loin pour refaire leur vie, la plupart écume toujours les campagnes d'Eredane, en quête de vengeance pour leurs ancêtres et de liberté pour leur peuple.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour pouvoir devenir un cavalier libre, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Équitation, degré de maîtrise de 4 en Survie.

Dons : Combat monté, Pistage.

Spécial : le personnage doit être un humain d'Eredane et doit être issu de la lignée d'un noble ou d'un suivant ayant choisi cette voie après l'invasion de l'armée d'Izrador.

Compétences de Classe

Les compétences du cavalier libre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Natation (For), Profession (Sag), Saut (For), Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Intelligence.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de prestige de cavalier libre.

Armes et armures. Les cavaliers libres sont formés au maniement des armes courantes et des armes de guerre, ainsi qu'au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes) et des boucliers. A noter que les malus d'armure aux tests s'appliquent aux compétences Acrobaties, Déplacement Silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Escamotage, Saut, Vol à la tire lorsque l'armure portée est plus lourde que du cuir. De même, on applique le double de ce malus aux tests de Natation.

Seigneur des chevaux. Un cavalier libre est autant à son aise sur un cheval qu'à pied. Cette affinité lui confère un bonus de circonstances de +1 par niveau à tous ses tests de Dressage et d'Equitation en rapport avec sa monture. Il doit d'abord passer une semaine à apprivoiser un cheval, qui deviendra alors sa monture particulière, avant d'appliquer ces bonus.

Prestige. Au niveau 1, le cavalier libre gagne le don Prestige.

Compagnons loyaux. A partir du niveau 2, le cavalier libre peut attirer à lui une cohorte de compagnons. Cette cohorte suit toutes les règles prévues à cet effet dans le GdM (voir chapitre 4, Prestige).

Don supplémentaire. Au niveau 3, le cavalier libre gagne un don supplémentaire à choisir parmi la liste ci-après. Le cavalier libre doit toujours satisfaire aux pré-requis d'un don avant de pouvoir le sélectionner. Le cavalier libre gagne également un don supplémentaire aux niveaux 6 et 9. Les dons sont : Arme de prédilection (arc court, arc court composite, toutes les lances d'arçon), Attaque au galop, Charge dévastatrice, Lignée Sarcosienne pure, Piétinement, Talent (Équitation), Tir monté, Vigilance.

Meneur charismatique (Sur). A partir du niveau 4, le cavalier libre peut lancer un cri de ralliement qui affecte le moral de ses alliés en combat. Tout allié dans un rayon de 18 mètres gagne un bonus de moral de +1 à ses jets d'attaque tant que le cavalier libre reste à cheval et continue à se battre. Au niveau 8, ce bonus augmente jusqu'à +2.

Pas chuchotant (Ext). Le cavalier libre sait parfaitement dissimuler le passage de sa cohorte de suivants. Au niveau 5, un poursuivant subit un malus de 5 à son DD pour pister le cavalier libre et les siens, tant que le personnage dissimule activement ses traces. Au niveau 10, le personnage peut dissimuler les traces de ses forces armées, tout en se

Table 1—11 : Le cavalier libre

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Seigneur des chevaux, Prestige
2	+2	+0	+3	+0	Compagnons loyaux
3	+3	+1	+3	+1	Don supplémentaire
4	+4	+1	+4	+1	Meneur charismatique
5	+5	+1	+4	+1	Pas chuchotant
6	+6	+2	+5	+2	Don supplémentaire
7	+7	+2	+5	+2	Galop
8	+8	+2	+6	+2	Meneur charismatique
9	+9	+3	+6	+3	Don supplémentaire
11	+10	+3	+7	+3	Pas chuchotant

déplaçant à pleine vitesse.

Galop (Ext). Dès le niveau 7, le cavalier libre peut pousser sa monture à une vitesse grandement supérieure à la normale. Pour chaque round durant lequel la monture du cavalier libre effectue une double action de mouvement, sa vitesse de déplacement est triplée. Ainsi, un cheval dont la vitesse de déplacement de base au sol est 12 mètres, parcourt 36 mètres au cours d'une double action de mouvement. Cette capacité peut seulement être utilisée un nombre de round par jour égal à la valeur de Constitution du cheval.

Druide

Les druides étaient autrefois très présents sur les terres d'Aryth, mais nombreuses sont les traditions perdues après la guerre. En ce Dernier Âge, peu sont prêt à risquer leur vie pour sauver la connaissance et les anciennes pratiques, de sorte que les druides ne sont plus que des mythes disséminés. Toutefois, quelques-uns d'entre eux persévèrent et une nouvelle génération se dresse, héritière d'un savoir ancestral.

Les druides tirent leurs pouvoirs de la magie du monde naturel et plus encore que les autres arcanistes spirituels, ils vivent en harmonie totale avec la nature. Les druides gagnent des capacités leur permettant de vivre et d'agir plus librement dans la nature sauvage et leurs sortilèges imprègnent le monde naturel de magie.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour pouvoir devenir un druide, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 8 en Survie.

Sorts : le personnage doit être de tradition spirituelle et connaître le sort *charme-animal*.

Compétences de Classe

Les compétences du druide (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Natation (For), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Intelligence

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de druide.

Armes et armures. Le druide est formé au maniement du gourdin, de la dague, du bâton et des arcs (longs et courts).Il n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. A noter que les malus d'armure aux tests s'appliquent aux compétences Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Escamotage, Saut, Vol à la tire lorsque l'armure portée est plus lourde que du cuir. De même, on applique le double de ce malus aux tests de Natation.

Langue supplémentaire. Le druide apprend une langue spéciale nommée druidique, connue d'eux seuls depuis le Premier Âge. Au niveau 1, tous les druides apprennent cette langue automatiquement et gratuitement.

Essence druidique. Comme l'arcaniste, le druide

gagne une énergie magique égale à son niveau. Ce total s'additionne à l'énergie magique que leur confère le don Essence magique ou à toute autre capacité de classe.

De plus, un druide apprend à utiliser les présents de la nature à son avantage et celui de ses compagnons, ou pour blesser ses ennemis. Le coût en énergie magique de tous les sorts de druide est réduit de 1. Les sorts de druide incluent tous les sorts accessibles aux druides dans les règles de base et les suppléments.

Maniement supérieur de la magie. Pour chaque niveau de druide, un personnage acquiert un nouveau sort de n'importe quelle école et niveau auxquels il a accès. Ce sort supplémentaire doit être un sort de druide. Un druide peut apprendre des sorts supplémentaires comme indiqué dans les règles conventionnelles d'apprentissage des sorts (voir chapitre 2). De cette manière, un druide peut apprendre des sorts qui ne sont normalement pas dans la liste du druide mais il est sujet aux mêmes restrictions que l'arcaniste.

De plus, le niveau de lanceur de sort effectif du druide est augmenté de 1. Cela affecte les effets magiques liés au niveau, les tests de niveau de lanceur de sort et les niveaux des sorts que le personnage peut apprendre. Cela ne lui donne pas de sorts en bonus ou d'énergie magique supplémentaire.

Les niveaux de druide s'additionnent aux niveaux d'arcaniste pour déterminer le niveau de sort que le personnage peut lancer. Un personnage dont les niveaux d'arcaniste ajoutés à ceux de druide sont plus élevés que son niveau dans toutes ses autres classes gagne un bonus de +1 pour calculer le niveau maximum de sorts qu'il peut lancer. Par exemple, un personnage arc 5/dru 3/ran 7 peut lancer des sorts de 8e niveau.

Maître des deux mondes (Sur). La capacité du druide de commander aux animaux, aux plantes et aux esprits, continue d'augmenter. Il additionne ses niveaux de druide à ses niveaux d'arcaniste lorsqu'il utilise cette capacité.

Sens de la nature (Ext). Un druide peut identifier sans erreur les plantes et les animaux (leur espèce et spécificités). Il peut déterminer si une eau est pure ou dangereuse (polluée, empoisonnée ou simplement impropre à la consommation).

Monde de murmures (Ext). Le druide apprend à entrer en harmonie avec le monde naturel, à un degré tel qu'il peut « parler » à la faune et la flore, recevant des informations à propos de son environnement. La qualité et la quantité des informations reçues dépend du test de niveau de druide (1d20 + le niveau de druide du personnage + modificateur de Sagesse). Le druide reçoit des informations sur une zone de 150 mètres de rayon par niveau de classe.

Déplacement facilité (Ext). Dès le niveau 3, le druide se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégâts. A noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Absence de traces (Ext). Dès le niveau 4, un druide ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.

Immunité contre le venin (Ext). Dès le niveau 6, le druide est immunisé à toute forme de poison organique (y compris le poison des monstres). Il n'est cependant



Table 1—12 : Le druide

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+2	Maniement supérieur de la magie, Maître des deux mondes, Essence druidique, Sens de la nature
2	+1	+0	+3	+3	Monde de murmures
3	+2	+1	+3	+3	Déplacement facilité
4	+3	+1	+4	+4	Absence de traces
5	+3	+1	+4	+4	
6	+4	+2	+5	+5	Immunité au venin
7	+5	+2	+5	+5	
8	+6	+2	+6	+6	Ami des fées
9	+6	+3	+6	+6	
10	+7	+3	+7	+7	

Table 1—13 : Monde de murmures

DD	Informations recueillies	Exemples
10	Impression basique	La présence d'autres grandes créatures dans la zone, la direction d'une source d'eau ou la présence de structures naturelles.
20	Informations standards	Le nombre de grandes créatures dans la zone et leur direction générale, la présence de bâtiments ou de structures non naturelles dans les environs.
25	Informations spécifiques	Les mouvements précis des grandes créatures de la zone, le temps qu'elles y ont passé, si la magie est présente ou a été utilisée récemment.

pas immunisé aux poisons minéraux ou aux gaz empoisonnés.

Ami des fées. Dès le niveau 8, la relation du druide avec la nature lui donne un bonus de +4 à tous les tests de Charisme ou basés sur le Charisme, lors de contacts avec des créatures fées des bois, y compris les elfes.

L'espion insurgé

« Plus tu te rapproches de ton ennemi, plus il s'éloigne de sa victoire. » Proverbe Sarcosien.

Personne parmi les peuples oppressés d'Eredane ne prend cette vieille maxime plus à cœur que les roublards. La plupart d'entre eux pensent qu'avoir des contacts à l'intérieur des armées des Seigneurs de l'Ombre peut s'avérer fort utile. D'autres sont suffisamment dénués de scrupules pour aider les forces d'Izrador en échange de leur liberté. Cependant, nombreux sont ceux qui utilisent leurs contacts pour soutenir les forces de la résistance qui luttent contre les armées de l'Ombre. Ces braves utilisent leurs contacts et leurs talents d'orateur pour duper les forces d'occupation, coordonner en toute sécurité des actions illégales et protéger leurs amis. Ils sont connus de ceux qui travaillent à la chute de l'Ombre comme des espions insurgés.

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour pouvoir devenir un espion insurgé, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Bluff, degré de maîtrise de 5 en Diplomatie, degré de maîtrise de 8 en Renseignements, degré de maîtrise de 5 en Psychologie.

Dons : Inaperçu.

Spécial : le personnage doit avoir des contacts à l'intérieur des armées des Seigneurs de l'Ombre, que ce soit à un niveau local ou plus large. De bonnes relations avec un capitaine et ses gardes sont suffisantes pour remplir ces conditions.

Table 1—14 : l'espion insurgé

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Dissimulation de la magie, Contact avec l'Ombre (mineur)
2	+1	+3	+0	+0	Parler de l'Ombre +1
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise +1d6, Contact avec l'Ombre (majeur)
4	+3	+4	+1	+1	Parler de l'Ombre +2
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise +2d6, Contact avec l'Ombre (extraordinaire)
6	+4	+5	+2	+2	Parler de l'Ombre +3
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise +3d6
8	+6	+6	+2	+2	Parler de l'Ombre +4
9	+6	+6	+3	+3	Attaque sournoise +4d6
10	+7	+7	+3	+3	Parler de l'Ombre +5

Table 1—15 : faveurs accordées par les contacts de l'Ombre

Type de faveur recherchée	DD du test de Renseignements
Mineure (ignorer un trafic illicite, laisser passer des personnages sans difficultés)	20
Majeure (faire libérer un ami, ignorer une infraction majeure telle que le port d'une arme)	25
Extraordinaire (duper volontairement un légat, cacher des produits de contrebande ou des individus recherchés)	30+

Compétences de Classe

Les compétences de l'espion insurgé (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage / sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Evasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For), Survie (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 8 + modificateur d'Intelligence.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de prestige d'espion insurgé.

Armes et armures. Les espions insurgés sont formés au maniement de toutes les armes courantes et au port des armures légères, mais pas au maniement des boucliers. A noter que les malus d'armure aux tests s'appliquent aux compétences Acrobaties, Déplacement Silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Escamotage, Saut, Vol à la tire lorsque l'armure portée est plus lourde que du cuir. De même, on applique le double de ce malus aux tests de Natation.

Dissimulation de la magie (Sur). L'espion insurgé peut dissimuler une aura magique par niveau. Il peut utiliser cette capacité pour dissimuler des objets et effets magiques (par exemple une pierre sur laquelle on aurait lancé un sort de *lumière*) et autres sources d'émanations magiques. Tant qu'ils sont dissimulés sur la personne de l'espion insurgé, ces objets et effets n'émettent aucune aura magique. Les sorts tels que *détection de la magie* ou des capacités telles que celle de l'astiraxe ne peuvent sentir aucune magie émanant de la personne de l'espion insurgé. Si l'espion insurgé porte plus d'objets magiques que sa capacité ne lui permet de dissimuler, les objets

dont le niveau de lanceur de sort est le plus élevé ne seront pas dissimulés.

Contact avec l'Ombre. Contrairement à la plupart des citoyens d'Eredane, l'espion insurgé a noué des amitiés à l'intérieur même des armées des Seigneurs de l'Ombre. Il peut avoir passé son adolescence à parier avec le capitaine de la garde local ou a peut-être fait connaissance avec un important chef de guerre orque. Quoi qu'il en soit, cette association lui est très profitable. Il est capable de faire jouer ses relations pour obtenir des faveurs, des informations ou convaincre les autorités locales de fermer les yeux sur certaines pratiques.



Lorsqu'il veut utiliser cette capacité, le personnage doit d'abord tenter d'entrer en contact avec quelqu'un qu'il connaît directement ou par ses amis. Le personnage passe une journée entière à tenter de joindre ses contacts, puis fait un test de Renseignements. Le DD du test est fonction de l'importance de la faveur demandée, comme le montre la table ci-dessous. Bien entendu, le MD peut décider que l'espion insurgé n'a aucun contact dans la région où il se trouve.

Une fois la relation contactée, l'espion doit encore la convaincre de lui accorder cette faveur. Il peut tenter de la corrompre, la menacer ou simplement la persuader, mais le succès n'est jamais garanti. Le MD peut décider de modifier la difficulté à sa guise, mais la difficulté sera rarement plus élevée que celle du premier test de Renseignements effectué pour approcher le contact.

Parler de l'Ombre. Au cours de ses contacts avec des séides de l'Ombre, le personnage apprend jargons, noms, tournures de phrases et autres particularités syntaxiques qui lui permettent de communiquer plus efficacement avec ces êtres. Chaque fois que le personnage utilise ses compétences de Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Psychologie contre un serviteur d'Izrador, il bénéficie du bonus indiqué dans la table 1-14.

Attaque sournoise. Lorsqu'un espion insurgé attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. Il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou lorsqu'elle est prise en tenaille par l'espion insurgé et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 3 et ils augmentent de 1d6 points tous les niveaux impairs. Si l'espion insurgé obtient un critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à moins de 9 mètres. Au-delà, l'espion ne peut faire preuve d'une précision suffisante.

Pour peut qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à –4 au jet d'attaque) car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Un espion insurgé ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou est si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

Si un espion insurgé possède déjà des bonus d'attaque sournoise (provenant de ses niveaux de roublard par exemple), les bonus aux dégâts s'additionnent.

Magicien

Quelques arcanistes désirent étendre leurs capacités magiques au-delà de leurs limites naturelles. Ces individus étranges ont souvent une approche de la magie plus rigoureuse et systématique que même les arcanistes de tradition hermétique. Les magiciens d'Aryth étudient des formules de sorts complexes, requérant une gestuelle et des incantations très précises en plus de composants matériels spécifiques.

Ils sont capables de préparer des sorts à l'avance, ce qui leur permet d'utiliser une moindre part de leur énergie magique lorsqu'ils les lancent. L'étude de la magie leur apporte également une connaissance des fondements même de l'arcane, leur ouvrant des portes sur un savoir insoupçonné, comme la métamagie et la création d'objets de pouvoir. Devenir magicien demande énormément d'efforts et de dévouement, mais les bénéfices sont suffisamment importants pour justifier ce choix.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour pouvoir devenir un magicien, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 8 en Art de la magie.

Sorts : le personnage doit être de tradition hermétique et connaître au moins 13 sorts de 1er niveau ou plus.

Compétences de Classe

Les compétences du magicien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes) (Int), Profession (Sag)

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

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de magicien.

Armes et armures . Le magicien est formé au maniement du gourdin, de la dague, du bâton et des arbalètes (légère et lourde).Il n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. A noter que les pénalités d'armure aux tests s'appliquent aux compétences Acrobaties, Déplacement Silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Escamotage, Saut, Vol à la tire lorsque l'armure portée est plus lourde que du cuir. De même, on applique le double de ce malus aux tests de Natation.



Science de la magie. Comme l'arcaniste, le magicien gagne une énergie magique égale à son niveau. Ce total s'additionne à l'énergie magique que lui confère le don Essence magique ou à toute autre capacité de classe.

De plus, un magicien dépense moins d'énergie lorsqu'il crée un objet magique : il dépense 10% de PX en moins lorsqu'il crée n'importe quel type d'objet magique. Il doit cependant posséder les dons appropriés à la création desdits objets. Cette réduction passe à 20% au niveau 5 et 30% au niveau 10.

Les niveaux de magicien s'additionnent aux niveaux d'arcaniste pour déterminer le niveau de sort que le personnage peut lancer. Un personnage dont les niveaux d'arcaniste ajoutés à ceux de magicien sont plus élevés que son niveau dans toutes ses autres classes gagne un bonus de +1 pour calculer le niveau maximum de sorts qu'il peut lancer. Par exemple, un personnage arc 5/mag 3/rou 7 peut lancer des sorts de 8e niveau.

Maniement supérieur de la magie. A chaque nouveau niveau de magicien, le personnage apprend 2 nouveaux sorts de n'importe quelle école qu'il est en mesure de lancer au niveau atteint. Un magicien peut apprendre des sorts supplémentaires comme indiqué dans les règles conventionnelles d'apprentissage des sorts (voir chapitre 2).

De plus, le niveau de lanceur de sort effectif du magicien est augmenté de 1. Cela affecte les effets magiques liés au niveau, les tests de niveau de lanceur de sort et les niveaux des sorts que le personnage peut apprendre. Cela ne lui donne pas de sorts en bonus ou d'énergie magique supplémentaire.

Préparation des sorts. Le magicien prépare ses sorts en avance avant de les utiliser au cours de la journée. Si cette méthode restreint leur choix de sort en comparaison de la méthode conventionnelle, elle est également très profitable. Préparer un sort coûte seulement la moitié de l'énergie magique (arrondie au chiffre supérieur) normalement nécessaire. Cette réduction s'applique après que les niveaux des sorts aient été recalculés

Table 1–16 : le magicien

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Science de la magie (10%), Maniement supérieur de la magie, Préparation des sorts, Livre de connaissances
2	+1	+0	+0	+3	Don supplémentaire
3	+1	+1	+1	+3	Ecole supplémentaire
4	+2	+1	+1	+4	Don supplémentaire
5	+2	+1	+1	+4	Science de la magie (20%)
6	+3	+2	+2	+5	Ecole supplémentaire, Don supplémentaire
7	+3	+2	+2	+5	
8	+4	+2	+2	+6	Don supplémentaire
10	+4	+3	+3	+6	Ecole supplémentaire
11	+5	+3	+3	+7	Science de la magie (30%), Don supplémentaire

en fonction des dons de métamagie. Cette réduction ne s'additionne pas à celle qu'occasionnent les talismans rituels ou tout autre effet similaire. Un sort ne peut jamais coûter moins d'un point d'énergie magique et un magicien peut préparer 3 sorts par niveau de classe.

Un magicien doit se reposer pendant 8 heures complètes et passer 1 heure à étudier chaque jour afin de préparer ses sorts. L'énergie magique requise au lancement de ces sorts est dépensée au moment de leur préparation. Cette énergie magique ne peut être récupérée avant que le magicien n'ait passé une autre nuit complète de sommeil. Une fois le magicien reposé, il récupère son énergie magique et tous les sorts non-utilisés sont perdus.

Grimoire. Le magicien doit étudier son grimoire tous les jours afin de préparer ses sorts. Un magicien ne peut préparer un sort qui n'aurait pas été préalablement recopié dans son grimoire (excepté pour le sort *lecture de la magie*, que tous les magiciens peuvent lancer de mémoire). Quand un personnage acquiert son premier niveau de magicien, il reçoit un grimoire contenant tous les sorts qu'il connaît. Les sorts supplémentaires appris à chaque niveau de magicien sont automatiquement ajoutés au grimoire. Le grimoire du magicien suit toutes les règles prévues à cet effet dans le MdJ. Cela inclut le processus utilisé pour ajouter de nouveaux sorts au grimoire (voir MdJ chapitre 10, Écrits de magie profane).

Dons supplémentaires. Le magicien gagne un don supplémentaire aux niveaux 2, 4, 6, 8 et 10. Les dons choisis doivent être des dons de création d'objets ou de métamagie.

Ecoles supplémentaires. Aux niveaux 3, 6 et 9, le magicien gagne l'accès à une nouvelle école. Il gagne également le don Maniement de la magie pour chacune de ces écoles.

Livre de connaissances. Chaque fois que le magicien gagne un niveau, il continue à compléter son livre de connaissances : sa capacité à l'utiliser augmente comme s'il avait gagné un niveau d'arcaniste.

Voies héroïques

Qu'ils choisissent d'embrasser leur destinée ou de renier leurs dons, tous les personnages du monde de MIDNIGHT sont nés pour devenir des héros. Certains ont une relation surnaturelle avec la terre elle-même, tandis qu'ils combattent l'influence corruptrice de l'Ombre. D'autres ont du sang d'ange ou de démon et peuvent remonter leurs origines jusqu'aux géants, lycanthropes et autres créatures magiques. Ces lignées sont connues sous le nom de voies héroïques. Ces dernières représentent les avantages que ces origines fantastiques accordent à leur détenteur. Elles confèrent des nouveaux pouvoirs à chaque niveau de personnage (y compris au niveau 1), qui peuvent être des pouvoirs magiques, des bonus aux caractéristiques ou des résistances spécifiques.

Un personnage doit choisir une (et une seule) voie héroïque au niveau 1. Ce choix est définitif, le personnage ne peut pas en changer. Le choix d'une voie héroïque ne nécessite aucun pré-requis particulier et quelques-fois, les personnages obtiennent les capacités les plus étonnantes

grâce à leur lignée. 20 exemples de lignée sont présentés ci-dessous. Ils représentent les capacités trouvées communément parmi les héros d'Aryth. D'autres sont possibles et restent encore à découvrir.

Les sorts (ou facultées psioniques) accordés sont traités comme si le personnage possédait des pouvoirs magiques innés. Ils fonctionnent avec un niveau de lanceur équivalent au niveau global du personnage.

Ami de la nature

Quelques rares héros d'Aryth naissent avec un lien au monde naturel qui va au-delà d'une simple affinité. Ils comprennent comment les différents éléments naturels de ce monde (plantes, animaux, climat) interagissent entre eux et avec les autres habitants d'Aryth. Ces héros possèdent des capacités qui leur permettent de communiquer avec la nature et de faire appel à elle au besoin. Ils recherchent souvent des compagnons qui partagent leurs intérêts et qui peuvent les aider à détruire l'Ombre avant qu'elle ne corrompe définitivement le monde de son influence pernicieuse.

Table 1–17 : capacités de l'ami de la nature

Niveau	Capacité
1	*Apaisement des animaux* 1/jour
2	*Détection de la faune ou de la flore* 1/jour
3	*Enchevêtrement* 1/jour
4	*Communication avec les animaux* 1/jour
5	Ami des animaux
6	*Croissance végétale* 1/jour
7	*Apaisement des animaux* 2/jour
8	*Communication avec les plantes* 1/jour
9	*Détection de la faune ou de la flore* 2/jour
10	Ami des plantes
11	*Communication avec les animaux* 2/jour
12	*Enchevêtrement* 2/jour
13	*Apaisement des animaux* 3/jour
14	*Croissance végétale* 2/jour
15	*Mur d'épines* 1/jour
16	*Croissance animale* 1/jour
17	*Communication avec les plantes* 2/jour
18	*Communication avec les animaux* 3/jour
19	*Enchevêtrement* 3/jour
20	*Chêne animé* 1/jour

Description des capacités de l'ami de la nature

Ami des animaux (Sur). A partir du niveau 5, les animaux doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + modificateur de Charisme) à chaque round, pour attaquer un personnage ami de la nature. De plus, l'ami de la nature gagne un bonus de +4 à tous ses tests de Connaissances (nature) et Dressage.

Ami des plantes (Sur). A partir du niveau 10, les plantes doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + modificateur de Charisme) à chaque round, pour attaquer un personnage ami de la nature. De plus, l'ami de la nature gagne un bonus de +4 à tous ses tests de Diplomatie contre des créatures végétales intelligentes.

Chanceux

Un personnage chanceux est un enfant de la fortune, un maître de la destinée, qui peut d'une pensée changer le cours des choses. Le héros chanceux se montre souvent fantasque et insouciant, même face à un grave danger. Il n'a pas peur de prendre des risques et choisira parfois de mettre en danger ses compagnons pour arriver à ses fins. Il a confiance en la roue de la fortune et, au plus grand étonnement de son entourage, se sortira souvent de situations périlleuses sans une égratignure.

Table 1–18 : capacités du chanceux

Niveau	Capacité
1	*Résistance* 1/jour
2	Chance des héros +1d4
3	*Coup au but* 1/jour
4	Chance des héros +1d6
5	*Résistance* 2/jour
6	Chance des héros +1d6, 2/jour
7	*Bouclier entropique* 1/jour
8	Chance des héros +1d8
9	*Coup au but* 2/jour
10	Action infaillible 1/jour
11	*Déplacement* (personnel) 1/jour
12	Chance des héros +1d10
13	*Annulation d'enchantement (personnel) 1/jour*
14	Chance des héros +1d10, 3/jour
15	*Bouclier entropique* 2/jour
16	Chance des héros +1d12
17	*Déplacement* 2/jour
18	Chance des héros +1d20
19	*Renvoi des sorts* 1/jour
20	Action infaillible 2/jour

Description des capacités du chanceux

Chance des héros (Ext). Le chanceux a une incroyable capacité à transformer un échec en succès par la simple force de sa destinée. Une fois par jour, le personnage peut choisir d'additionner le jet de dés approprié à un autre jet. Il doit le faire après avoir lancé le dé mais avant d'en connaître le résultat. Par exemple, un chanceux de niveau 4 obtient un 17 à son jet d'attaque et rate son adversaire. Le round suivant, il obtient un 16 mais choisit d'utiliser son pouvoir. Il jette 1d6 et additionne le résultat obtenu à son score de 16.

Au niveau 6, le chanceux gagne la possibilité d'utiliser ce pouvoir 2 fois par jour, et 3 fois au niveau 14.

Action infaillible (Ext). La chance du personnage est telle qu'il peut réussir automatiquement une action qu'il croit vitale. Il doit déclarer l'utilisation de ce pouvoir avant de faire son jet. Cette capacité se substitue aux jets d'attaque ou de sauvegarde et autres tests. Elle ne peut pas confirmer un critique, remplacer un jet de dégâts, un jet d'effet (tel que le nombre de créatures invoquées par un sort) ou tout autre jet ne déterminant pas l'issue d'une action. Même dans ce cas, le chanceux ne peut excéder ses propres capacités : quand il utilise ce pouvoir, le résultat est seulement considéré comme un 20 automatique. Si c'est un jet d'attaque, il y a possibilité de critique.

Charismatique

Les gens du commun n'osent pas s'élever contre la domination des Seigneurs de l'Ombre de peur que leur famille et leur maison ne soient détruites. Occasionnellement, un héros survient, si charismatique qu'il peut convaincre jusqu'aux plus réticents à aider la résistance. De tels héros sont souvent à la tête de groupes de rebelles, inspirant leurs contemporains par leurs mots et leurs actions et usant de leur personnalité et de leur aura pour aider ceux dans le besoin.

Table 1—19 : capacités du charismatique

Niveau	Capacité
1	*Charme-personne* 1/jour
2	*Hypnose* 1/jour
3	Discours enflammé 1/jour
4	*Suggestion* 1/jour
5	Charisme +1
6	*Charme-personne* 2/jour
7	Meneur naturel +1
8	Discours enflammé 2/jour
9	*Hypnose* 2/jour
10	Charisme +2
11	*Charme-monstre* 1/jour
12	*Héroïsme* ou *Désespoir foudroyant* 1/jour
13	Discours enflammé 3/jour
14	Meneur naturel +2
15	Charisme +3
16	*Charme-monstre* 2/jour
17	*Héroïsme* ou *Désespoir foudroyant* 2/jour
18	*Suggestion de groupe* 1/jour
19	Discours enflammé 4/jour
20	Charisme +4

Description des capacités du charismatique

Discours enflammé (Sur). Une fois par jour à partir du niveau 3, un personnage charismatique peut déclamer un discours si émouvant qu'il incite les autres à se rallier à lui. Après un round complet d'oraison, toutes les créatures dans un rayon de 18 mètres deviennent immunisées à la terreur (magique ou autre) et gagnent un bonus de moral de +1 à leurs jets d'attaque pour une durée de 10 minutes par niveau de personnage.

Meneur naturel. Le personnage gagne un bonus de +1 à sa valeur de Prestige aux niveaux 7 et 14. S'il ne possède pas encore le don Prestige, les bonus s'appliquent immédiatement lorsqu'il l'acquiert.

Devin

Le devin descend d'une lignée ancienne douée de seconde vue. Ces oracles étaient réputés capables de discerner le futur comme le passé et de trouver toute personne ou objet, où qu'ils soient. Les visions du devin lui viennent pendant son sommeil, alors qu'il remplit sa gourde dans une mare miroitante ou au cours de transes provoquées. Le devin est toujours introverti, car il cherche en lui-même les réponses que ses visions ne peuvent lui apporter.

Table 1—20 : capacités du devin

Niveau	Capacité
1	*Augure* 1/jour
2	*Clairaudience / clairvoyance* 1/jour
3	Psychométrie 1/jour
4	*Augure* 2/jour
5	*Clairaudience / clairvoyance* 2/jour
6	*Divination* 1/jour
7	Psychométrie 2/jour
8	*Scrutation* 1/jour
9	*Augure* 3/jour
10	*Clairaudience / clairvoyance* 3/jour
11	Scrutation dans le passé 1/jour
12	Psychométrie 3/jour
13	*Divination* 2/jour
14	Scrutation dans le futur 1/jour
15	*Scrutation* 2/jour
16	*Prémonition* 1/jour
17	*Augure* 4/jour
18	Scrutation dans le passé 2/jour
19	*Divination* 3/jour
20	Scrutation dans le futur 2/jour

Description des capacités du devin

Psychométrie (Mag). Le devin peut obtenir des informations sur un objet, simplement en le touchant. Il doit réussir un test en Art de la magie (DD 10) afin d'entrer en résonance avec l'objet. Pour chaque tranche complète de 5 points au-delà de 10, il reçoit une information supplémentaire. Le type d'information reçu est à la discrétion du MD et peut inclure les éléments suivants : le dernier propriétaire de l'objet, le premier propriétaire de l'objet et ses successeurs, les évènements des dernières 24 heures dans un rayon de 1 mètre autour de l'objet ou encore la manière dont cet objet s'est retrouvé là. Le devin doit se concentrer pendant une minute complète afin de pouvoir déclencher cette capacité.

Scrutation dans le passé (Sur). Un personnage avec cette capacité peut explorer les méandres du passé et assister aux évènements ayant eu lieu à l'endroit où il se trouve, jusqu'à 1 heure par niveau auparavant. Le personnage est alors incapable d'agir pendant 1 minute et est donc considéré sans défense. Durant cette minute, toutes les informations qu'il reçoit lui apparaissent sous la forme d'une série d'images très rapide. Après coup, le personnage est hébété pendant 1 minute supplémentaire. Ce choc passé, il est capable de se remémorer les évènements aperçus comme s'il y avait effectivement assisté. Un personnage recherchant une action ou un objet spécifique, doit réussir un test de Détection (DD 15) pour parvenir à se rappeler de la présence (ou l'absence) de ce qu'il cherche. Un personnage avec un degré de maîtrise de 5 ou plus en Art de la magie, gagne un bonus de synergie de +2 à ce test.

Scrutation dans le futur (Sur). Un personnage avec cette capacité peut se projeter dans le futur et voir les conséquences de certaines de ses actions. Comme pour la capacité de scrutation dans le passé, le personnage doit entrer en transe pendant une minute et est hébété lorsqu'il sort de cette transe. Un personnage recherchant une action ou un objet spécifique, doit réussir un test de Détection (DD 15) pour parvenir à se rappeler de la présence (ou l'absence) de ce qu'il cherche. Un personnage avec un degré de maîtrise de ou plus en Art de la magie, gagne un bonus de synergie de +2 à ce test.

A la différence de la scrutation dans le passé, le personnage effectuant une scrutation dans le futur doit se concentrer sur une action particulière pour en connaître l'issue. Sa vision ne lui montrera que les conséquences de cette action en particulier. Ainsi, si un groupe hésite encore à couper un pont de corde qui ralentirait ses poursuivants mais le piègerait dans une zone dangereuse, le devin doit se concentrer sur la destruction du pont de corde et ensuite entrer en transe. Lorsqu'il en émerge et après une courte période de désorientation, il sera capable de se rappeler ce qui se produirait s'il prenait cette décision.

Evidemment, ce procédé n'est pas toujours totalement fiable et même le plus simple des changements peut causer une issue radicalement différente. De manière générale, cela donne une idée raisonnable des conséquences d'une action.



Télépathe

Quelques héros font montre de pouvoirs différents de la magie utilisée par les arcanistes et magiciens de ce monde. Un tel personnage peut altérer son esprit et celui de son entourage d'une simple pensée. S'il est souvent craint, à la fois par ceux qui servent l'Ombre et ceux qui la combattent, le télépathe peut s'avérer un compagnon d'une valeur inestimable. Le télépathe est souvent réticent à révéler ses pouvoirs à cause de la suspicion qu'ils engendrent. Il peut ainsi paraître mystérieux et secret, même aux yeux de ceux qui le connaissent bien.

Table 1—21 : capacités du télépathe

Niveau	Capacité
1	*Message* 1/jour
2	*Empathie* 1/jour
3	*Détection de pensées* 1/jour
4	*Message* 2/jour
5	*Lien spirituel mineur* 1/jour
6	*Empathie* 2/jour

7	*Détection de pensées* 2/jour
8	*Suggestion* 1/jour
9	*Lien spirituel mineur* 2/jour
10	*Lien spirituel forcé* 1/jour
11	*Scellés mentaux* 1/jour
12	*Suggestion* 2/jour
13	*Message* 3/jour
14	*Empathie* 3/jour
15	*Souvenir sur mesure* 1/jour
16	*Détection de pensées* 3/jour
17	*Sonde Mentale* 1/jour
18	*Lien spirituel mineur* 3/jour
19	*Suggestion* 3/jour
20	*Lien spirituel forcé* 2/jour

Enfant du métal

Un enfant du métal peut supporter les coups des plus féroces créatures, continuer à se battre alors qu'il est percé de plusieurs flèches, résister aux conditions les plus difficiles ou aux venins les plus virulents. Un tel héros peut à lui tout seul changer l'issue d'une bataille et mettre en déroute des forces largement supérieures en nombre. Les enfants du métal sont généralement des êtres solitaires, qui préfèrent soigner leurs plaies, qu'elles soient physiques ou morales, à l'abri des regards. Ils font cependant des alliés loyaux, et ceux qui apprennent à les connaître les respectent énormément.

Table 1—22 : capacités de l'enfant du métal

Niveau	Capacité
1	Dureté extraordinaire
2	+1 aux jets de Vigueur
3	+1 CA, armure naturelle
4	Récupération accrue 1
5	RD 1/-
6	Résistance à une énergie destructive 5
5	(1 type)
7	+2 aux jets de Vigueur
8	+2 CA, armure naturelle
9	Récupération accrue 2
10	RD 2/-
11	Résistance à une énergie destructive 5 (2 types)
12	+3 aux jets de Vigueur
13	+3 CA, armure naturelle
14	Récupération accrue 3
15	RD 3/-
16	Résistance à une énergie destructive 5 (3 types)
17	+4 aux jets de Vigueur
18	+4 CA, armure naturelle
19	Récupération accrue 4
20	RD 4/-

Description des capacités de l'enfant du métal

Dureté extraordinaire. Le personnage enfant du métal voit son type de DV augmenter d'une catégorie (d6 devient d8, d8 devient d10, d10 devient d12). Si le personnage possède déjà des d12 comme DV, il gagne 1 point de vie supplémentaire par niveau.

Résistance aux énergies destructives (Ext). Au niveau 6, l'enfant du métal choisit un type d'énergie destructive (acide, froid, électricité, feu, son). Il gagne une résistance de 5 points contre le type d'énergie choisit. Aux niveaux 11 et 16, il choisit un type d'énergie supplémentaire, contre lesquels il aura la même résistance.

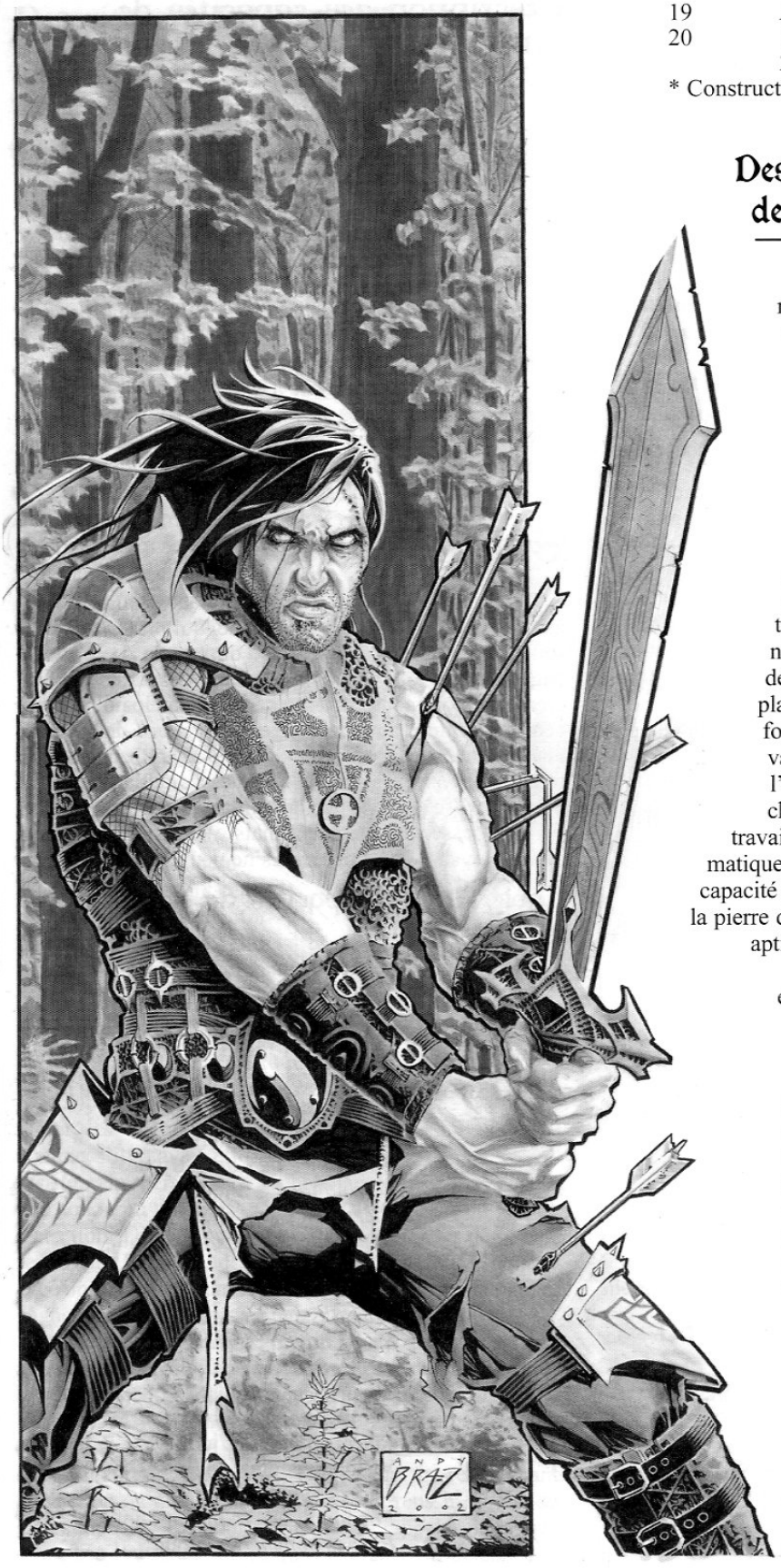
Récupération accrue (Ext). L'enfant du métal se remet des blessures physiques beaucoup plus rapidement que les autres. Chaque niveau de récupération accrue lui accorde la possibilité de regagner 1 point de vie par heure, quel que soit son type d'activité.

Enfant de la terre

Un enfant de la terre descend des nains et des autres races de fées de la montagne, qui préfèrent vivre sous terre plutôt qu'à la surface du monde. Le personnage partage toujours quelques uns des traits de ces créatures, comme la capacité de voir dans le noir et une certaine affinité avec la pierre. Si l'enfant de la terre peut aisément survivre à la surface d'Aryth, il préfère toutefois avoir un toit de roc au-dessus de la tête. Cela peut le rendre quelque peu désagréable après une longue période passée à la surface, mais c'est un héros fidèle dont la loyauté et les prouesses ne peuvent être niées

Table 1—23 : capacités de l'enfant de la terre

Niveau	Capacité
1	Vision souterraine
2	*Verrouillage* * 1/jour
3	*Réparation intégrale* * 1/jour
4	*Ramollissement de la terre et de la pierre* 1/jour
5	Affinité avec la pierre
6	*Endurance de l'ours* 1/jour
7	*Verrouillage* * 2/jour
8	*Pierres acérées* 1/jour
9	*Réparation intégrale* * 2/jour
10	*Façonnage de la pierre* 1/jour
11	*Ramollissement de la terre et de la pierre* 2/jour
12	*Transmutation de la pierre en boue* 1/jour
13	*Endurance de l'ours* 2/jour
14	*Pierres acérées* 2/jour
15	Vision aveugle
16	*Mur de pierre* 1/jour
17	*Façonnage de la pierre* 2/jour
18	*Pierres commères* 1/jour



19 *Pierres acérées* 3/jour
20 *Transmutation de la pierre en boue* 2/jour
* Constructions de pierre uniquement

Description des capacités de l'enfant de la terre

Vision souterraine. Un personnage enfant de la terre gagne la vision dans le noir jusqu'à une distance de 18 mètres. Si le personnage possède déjà cette capacité, sa portée s'étend à 36 mètres.

Affinité avec la pierre. Le personnage gagne un bonus de +2 à tous les tests visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui lui permet entre autre de repérer les murs coulissants, les pièges à base de pierre, les constructions récentes (même si ces dernières ont été conçues pour se mêler à des constructions plus anciennes), les planchers et plafonds dangereux, etc. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, mais en a l'apparence. Un enfant de la terre approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique. Si un personnage possède déjà une capacité similaire, telle que la connaissance de la pierre des nains, les bonus et rayons des deux aptitudes se cumulent.

Vision aveugle. Au niveau 15, un enfant de la terre peut agir sans aucun malus même lorsqu'il ne voit rien (s'il est aveuglé ou qu'il se trouve dans la zone d'effet d'un sort de *ténèbres*, par exemple). Il peut sentir la présence de créatures qu'il ne voit pas dans un rayon de 1,50 mètres, ce qui lui permet d'attaquer normalement une créature invisible ou dissimulée. Il n'a pas besoin de faire un test de Détection ou de Perception auditive pour détecter ces créatures.

Fidèle

Même si les dieux ont disparu d'Aryth depuis des millénaires, certains mortels ont toujours foi en eux. Le héros fidèle sait qu'autrefois les dieux bénissaient son monde, et

il croit qu'un jour ces divinités reviendront, annonçant un nouvel âge. Le pouvoir de sa foi est transformé par la magie du destin en une énergie puissante qui protège ses alliés de tout danger. Le fidèle parle rarement ouvertement de ses convictions religieuses, car il sait que cela paraîtra absurde à la plupart de ceux qu'il côtoie. Toutefois, même les plus sceptiques ne peuvent douter de ses pouvoirs.

Table 1—24 : capacités du fidèle

Niveau	Capacité
1	*Bénédiction* 1/jour
2	*Protection contre le mal* 1/jour
3	*Aide* 1/jour
4	*Faveur divine* 1/jour
5	Sagesse +1
6	*Cercle magique contre le mal* 1/jour
7	*Prière* 1/jour
8	*Puissance divine* 1/jour
9	Renvoi des morts-vivants
10	Sagesse +2
11	*Aide* 2/jour
12	*Faveur divine* 2/jour
13	*Cercle magique contre le mal* 2/jour
14	*Prière* 2/jour
15	Sagesse +3
16	*Puissance divine* 2/jour
17	*Bénédiction* 3/jour
18	*Protection contre le mal* 2/jour
19	*Aura sacrée* 1/jour
20	Sagesse +4

Description des capacités du fidèle

Renvoi des morts-vivants. Le fidèle a la faculté de repousser et détruire les morts-vivants. Chaque jour, il peut tenter d'utiliser son pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Le personnage est détenteur de l'énergie positive d'Aryth et la retourne contre les morts-vivants.

Juggernaut

Certains héros d'Aryth possèdent une grande force, à la fois physique et mentale. Leur force musculaire est indéniable, mais c'est surtout la puissance de leur volonté qui leur donne la possibilité d'augmenter leurs capacités naturelles et d'accomplir des exploits physiquement épuisants. Les personnages juggernaut sont souvent considérés comme trop directs et brutaux, car ils ont tendance à résoudre tous leurs problèmes par la manière forte. Ils ne sont en aucun cas moins intelligents que leurs compagnons, mais préfèrent seulement trouver une réponse directe à leurs ennuis avant d'opter pour une autre approche.

Table 1—25 : capacités du juggernaut

Niveau	Capacité
1	Force brute +1
2	*Déblocage* 1/jour *
3	Destructeur 1
4	*Fracassement* 1/jour *
5	Force brute +2
6	Force +1
7	*Déblocage* 2/jour
8	*Force de taureau* (personnel) 1/jour
9	Destructeur 2
10	Force brute +3
11	*Fracassement* 2/jour
12	Force +2
13	*Déblocage* 3/jour
14	Destructeur 3
15	Force brute +4
16	*Force de taureau* (personnel) 2/jour
17	*Fracassement* 3/jour
18	Force +3
19	Destructeur 4
20	Force brute +5

** Portée : toucher.*

Description des capacités du Juggernaut

Force brute (Ext). Le juggernaut peut tenter des actes nécessitant une grande force grâce à son extrême endurance musculaire. Le personnage additionne son bonus de force brute à tous ses tests de Force, de lutte, d'Escalade et de Saut.

Destructeur (Ext). La grande force et la volonté du juggernaut l'autorisent à ignorer partiellement la solidité d'un objet qu'il frappe : il soustrait donc le niveau de sa capacité à la valeur de solidité de l'objet avant d'infliger ses dégâts.

Mystique

Le mystique est né avec la capacité d'harmoniser son corps et son esprit afin qu'ils travaillent en parfaite unité. Il peut altérer d'une simple pensée son métabolisme interne ou ses capacités physiques, le rendant ainsi capable de prouesses physiques incroyables et de faits d'arme impressionnants. Le mystique tait souvent ses capacités, préférant le secret et le mystère.

Table 1—26 : capacités du mystique

Niveau	Capacité
1	*Élan* 1/jour
2	*Biorétroaction* 1/jour

3	*Prescience du combat* 1/jour
4	*Élan* 2/jour
5	*Hâte* 1/jour
6	*Biorétroaction* 2/jour
7	*Prescience du combat* 2/jour
8	*Arme métaphysique* 1/jour
9	*Hâte* 2/jour
10	*Barrière inertielle* 1/jour
11	*Poigne inflexible* 1/jour
12	*Arme métaphysique* 2/jour
13	*Élan* 3/jour
14	*Biorétroaction* 3/jour
15	*Barrière énergétique* 1/jour
16	*Prescience du combat* 3/jour
17	*Adaptation corporelle* 1/jour
18	*Hâte* 3/jour
19	*Arme métaphysique* 3/jour
20	*Barrière inertielle* 1/jour

Ombre

Certains héros sont plus à leur aise lorsque la nuit les dissimule aux yeux des Seigneurs de l'Ombre et de leurs séides. Ils préfèrent la lumière pâle de la lune et des étoiles aux rayons clairs et limpides du soleil. Leur pouvoir leur accorde des capacités extraordinaires, notamment la faculté d'occulter leurs mouvements et de battre rapidement en retraite, que ce soit à pied ou à travers les ombres elles-mêmes. L'ombre est souvent être associée aux ennemis des peuples d'Aryth à cause de son affinité avec la nuit. Pourtant, une ombre peut s'avérer un insurgé bien plus efficace que ceux qui continuent à se battre ouvertement.

Table 1–27 : capacités de l'ombre

Niveau	Capacité
1	Vision dans le noir
2	Voile d'ombre 1/jour
3	*Repli expéditif* 1/jour
4	*Alignement indétectable* 1/jour
5	*Flou* 1/jour
6	Saut d'ombre, 3 mètres
7	Passage sans trace 1/jour
8	Voile d'ombre 2/jour
9	*Repli expéditif* 2/jour
10	Antidétection 1/jour
11	*Flou* 2/jour
12	Saut d'ombre, 6 mètres
13	Voile d'ombre 3/jour
14	*Repli expéditif* 3/jour
15	*Leurre* 1/jour
16	*Flou* 3/jour
17	Saut d'ombre, 9 mètres
18	*Liberté de mouvement* 1/jour
19	Voile d'ombre 4/jour
20	*Repli expéditif* 4/jour

Description des capacités de l'ombre

Vision dans le noir (Ext). Une ombre gagne la faculté de voir dans le noir complet jusqu'à une distance de 18 mètres. Si le personnage possède déjà cette capacité, sa portée est doublée.

Voile d'ombre (Ext). Au niveau 2, l'ombre peut se recouvrir d'un voile d'ombre, une fois par jour. Cela lui accorde un bonus de circonstances de +10 à ses tests de Discrétion et de Déplacements silencieux, pour une durée de 1 minute + 1 round par niveau. Il obtient une utilisation supplémentaire de ce pouvoir aux niveaux 8, 13 et 19.

Saut d'ombre (Sur). A partir du niveau 6, un personnage peut se déplacer à travers les ombres. Il peut se mouvoir sur la distance indiquée au cours d'une action de mouvement, sans tenir compte d'éventuels obstacles. Ainsi, un personnage dissimulé derrière un rocher peut parfaitement effectuer un saut d'ombre de l'autre côté de ce rocher, pour éviter d'être repéré. Ce genre de déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité et ne peut avoir lieu dans un endroit éclairé par la lumière du soleil ou son équivalent.

Philosophe

Le philosophe naît en possession d'un pouvoir de l'esprit qui ne lui vient ni de l'étude ni de la magie, mais qu'il cultive souvent avec les deux. Il est capable d'anticiper le meilleur déroulement possible d'une action, de confondre ses adversaires avec sa seule logique et d'accomplir tout ce qui peut nécessiter plus d'esprit que de muscles. Ce personnage se montre souvent arrogant et extrêmement confiant en ses capacités, ce qui peut l'éloigner des autres. Ceux qui apprennent à le connaître apprécient toutefois ses talents à leur juste valeur.

Table 1–28 : capacités du philosophe

Niveau	Capacité
1	*Augure* 1/jour
2	Discours rationnel 1/jour
3	*Hypnose* 1/jour
4	*Augure* 2/jour
5	Intelligence +1
6	*Modification de mémoire* 1/jour
7	Discours rationnel 2/jour
8	*Confusion* 1/jour
9	*Augure* 3/jour
10	Intelligence +2
11	*Hypnose* 2/jour
12	Discours rationnel 3/jour
13	*Modification de mémoire* 2/jour
14	*Débilité* 1/jour
15	Intelligence +3

16	*Confusion* 2/jour
17	*Augure* 4/jour
18	Discours rationnel 4/jour
19	*Modification de mémoire* 3/jour
20	Intelligence +4

Description des capacités du philosophe

Discours rationnel (Ext). Une fois par jour à partir du niveau 2, le philosophe peut entrer dans des circonvolutions logiques et autres arguments déroutants pour convaincre quelqu'un de la justesse de son raisonnement, même si celui-ci est bancal. Cette capacité accorde au personnage un bonus de circonstances de +10 à tous ses tests de Bluff et de Diplomatie, pour une durée de 1 round par niveau. Le personnage obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir aux niveaux 7, 12 et 18.

Vif

Le héros vif se déplace plus vite que son entourage et peut déclencher des averses de coups époustouflantes. Sa vitesse est telle qu'elle lui permet d'éviter la plupart des coups qui lui sont portés. Le héros vif à tendance à vivre pleinement sa vie, travaillant très dur tout en s'amusant. Il est aussi prompt au jugement qu'à l'action. Un tel personnage peut être fatiguant pour son entourage, et se montrer à la hauteur de son caractère explosif peut s'avérer un véritable défi.

Table 1–29 : capacités du vif

Niveau	Capacité
1	Initiative +2
2	+1 CA, esquive
3	Déplacement accéléré +1,5 mètres
4	Accélération 1/jour
5	Dextérité +1
6	Initiative +4
7	+2 CA, esquive
8	Déplacement accéléré +3 mètres
9	Accélération 2/jour
10	Dextérité +2
11	Initiative +6
12	+3 CA, esquive
13	Déplacement accéléré +4,5 mètres
14	Accélération 3/jour
15	Dextérité +3
16	Initiative +8
17	+4 CA, esquive
18	Déplacement accéléré +6 mètres
19	Accélération 4/jour
20	Dextérité +4



Description des capacités du vif

Accélération (Ext). Une fois par jour au prix d'une action libre, le vif peut activer son pouvoir d'accélération. Il peut alors effectuer une attaque ou une action de mouvement supplémentaire à chaque round, pour un nombre de rounds égal à 5 + modificateur de Constitution. A la fin de cette période d'accélération, le personnage est fatigué pour le reste de la rencontre (-2 à la Force et à la Dextérité, impossibilité de courir ou de charger).

Sang d'acier

Le sang d'acier est un véritable mercenaire, aidant tour à tour les rebelles et les armées des Seigneurs de l'Ombre. S'il est incapable d'en expliquer la raison, il possède une affinité naturelle avec les armes de toutes sortes, particularité précieuse qu'il dissimule généralement en s'entraînant durement au maniement des armes. Bien que sa lignée puisse le conduire à devenir un mercenaire, le héros sang d'acier choisira toujours d'écouter son cœur lorsqu'il faudra choisir son camp dans la guerre contre Izrador.

Table 1—30 : capacités du sang d'acier

Niveau	Capacité
1	Sens martial +1
2	Défaut fatal (argent)
3	Tactique offensive +1
4	Tactique défensive
5	Sens martial +2
6	Endurance au combat 1/jour
7	Attaque furieuse +1
8	Défaut fatal (magie)
9	Tactique défensive
10	Sens martial +4
11	Tactique offensive +2
12	Endurance au combat 2/jour
13	Défaut fatal (fer froid)
14	Tactique défensive
15	Attaque furieuse +2
16	Maître de l'acier
17	Défaut fatal (alignée)
18	Endurance au combat 3/jour
19	Tactique défensive
20	Défaut fatal (adamantium)

Description des capacités du rapide

Sens martial (Ext). Un sang d'acier est capable d'apprendre les techniques associées à de nouvelles armes très rapidement. Cela lui accorde un bonus à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise des armes au maniement desquelles il n'est pas formé. Au niveau 10, le personnage ne souffre plus d'aucune pénalité lorsqu'il utilise une arme sans y être formé.

Tactique offensive (Ext). Au niveau 3, lorsqu'un sang d'acier effectue une attaque à outrance, il gagne les bonus indiqués à son premier jet d'attaque ou bien à tous ses jets de dégâts du round. Le personnage doit indiquer s'il applique son bonus à l'attaque ou aux dégâts en début de round. Au niveau 11, le bonus passe à +2.

Tactique défensive (Ext). Au niveau 4, lorsqu'un sang d'acier choisit de combattre sur la défensive avec une arme de mêlée, il souffre d'un malus de –2 à ses jets d'attaque au lieu de –4.

Au niveau 9, un personnage sang d'acier équipé d'une arme de corps à corps gagne un bonus d'esquive de +6 à la CA lorsqu'il opte pour une action de défense totale.

Au niveau 14, un personnage sang d'acier équipé d'une arme de corps à corps peut se déplacer jusqu'à sa vitesse de déplacement au sol de base totale sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Au niveau 19, un personnage sang d'acier équipé d'une arme de corps à corps ne peut plus subir d'attaque d'opportunité, quelle que soit l'action qu'il entreprend.

Endurance au combat (Ext). Une fois par combat, le personnage gagne 1 point de vie temporaire par niveau au prix d'une action libre. Ce faisant, il peut dépasser son total maximum de pv. Tous les dégâts qu'il subit sont d'abord ôtés de ces pv temporaires. Ces points de vie temporaires durent une minute, au bout de laquelle ils disparaissent.

Attaque furieuse (Ext). Lorsque un sang d'acier combat en utilisant les deux extrémités d'une arme double ou avec une arme dans chaque main, il gagne les bonus spécifiés à tous ses jets d'attaque. Les malus s'appliquant au combat à deux armes ne disparaissent pas.

Défaut fatal (Ext). A partir du niveau 2, toutes les attaques de corps à corps du sang d'acier ignorent les réductions de dégâts comme s'il combattait avec une arme en argent. Ses attaques sont considérées comme venant d'une arme magique au niveau 8, d'une arme en fer froid au niveau 13, d'une arme d'alignement au niveau 17 et d'une arme en adamantium au niveau 20.

Maître de l'acier (Ext). Au niveau 16, le personnage peut bénéficier des avantages d'un don spécifique à une arme (Arme de prédilection, Spécialisation martiale, etc) avec toute arme de corps à corps infligeant le même type de dégâts (perforant, tranchant, contondant). Donc, si un sang d'acier possède le don Arme de prédilection (épée longue), il pourra en bénéficier aussi bien pour l'épée bâtarde, la hache d'arme ou le cimeterre, ces armes étant elles aussi des armes tranchantes.

Sang de dragon

Lorsque les dragons étaient encore très présent sur Aryth, ils prenaient parfois une apparence différente et se mêlaient aux autres espèces. Une union donnait parfois naissance à des demi-dragons, et le sang des dragons coule toujours dans les veines de certains héros d'Aryth. Les sang de dragon ont une affinité naturelle avec la magie et les énergies profanes qui imprègnent le monde. Ils ont souvent un caractère impétueux et s'emportent aisément, le pouvoir qui émane d'eux intimidant souvent leurs ennemis.

Table 1—31 : capacités du sang de dragon

Niveau	Capacité
1	Sort supplémentaire
2	Sort renforcé
3	Energie magique supplémentaire +2
4	Contresort instantané
5	Sort supplémentaire
6	Maniement supérieur de la magie
7	Energie magique supplémentaire +4
8	Sort renforcé
9	Efficacité des sorts améliorée +1
10	Sort supplémentaire
11	Energie magique supplémentaire +6
12	Maniement supérieur de la magie
13	Efficacité des sorts améliorée +2
14	Sort renforcé

15	Sort supplémentaire
16	Energie magique supplémentaire +8
17	Efficacité des sorts améliorée +3
18	Maniement supérieur de la magie
19	Présence terrifiante
20	Sort renforcé

Description des capacités du sang de dragon

Sort supplémentaire. Un sang de dragon apprend gratuitement un sort de n'importe quelle école et de n'importe quel niveau auquel il a accès. Le personnage gagne un sort supplémentaire aux niveaux 1, 5, 10 et 15.

Sort renforcé. Aux niveaux 2, 8, 14 et 20, le sang de dragon choisit un sort qu'il connaît. Le DD du jet de sauvegarde pour résister à ce sort augmente de 2. Chaque sort ne peut être choisi qu'une seule fois. Cette capacité est cumulative avec les dons tels que École renforcée.

Energie magique supplémentaire. Un personnage reçoit 2 points d'énergie magique par jour aux niveaux 3, 7, 11 et 16.

Contresort instantané (Ext). Une fois par round à partir du niveau 4, un personnage sang de dragon peut tenter un contresort même s'il n'a pas réservé d'action pour ce faire. Il doit toutefois respecter toutes les règles associées aux contresorts ; cela inclut un testd'Art de la magie pour identifier le sort préparé.

Efficacité des sorts améliorée. Aux niveaux 9, 13 et 17, le personnage gagne un bonus de +1 sur les tests de niveau de lanceur de sorts pour passer une RM.

Maniement supérieur de la magie. Au niveau 6, le personnage sang de dragon choisit une école de magie pour laquelle il possède le don Maniement de la magie. Le coût en énergie magique ou en Constitution pour tous les sorts de cette école sont réduits de 1 (minimum 1 point). A chaque fois que le personnage gagne cette capacité (aux niveaux 6, 12 et 18), il doit choisir une nouvelle école. Cette réduction ne se cumule avec aucune capacité similaire, tels que les sorts préparés d'un magicien ou la réduction de coût d'un talisman rituel.

Présence terrifiante (Ext). A partir du niveau 19, la simple présence du personnage rend ses adversaires nerveux. Cette capacité prend effet à chaque fois que le personnage lance un sort. Toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres sont soumises à l'effet si leur nombre de dés de vie est inférieur au niveau du personnage.

Les créatures affectées doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + moitié du niveau global + modificateur de Charisme). Les créatures dotées de 4 dés de vie ou moins qui échouent à leur jet sont paniquées pour une durée de 4d6 rounds. Les créatures dotées de 5 dés de vie ou plus sont quant à elles secouées pour 4d6 rounds. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée à la présence terrifiante du personnage pour une journée.



Sang de fée

Un personnage au sang de fée descend des créatures fées qui vivaient autrefois communément dans les forêts et les montagnes d'Aryth. Même s'il ne ressemble pas physiquement à ses ancêtres, son sang porte toujours des traces de cette filiation, ce qui lui donne des pouvoirs incroyables. Il est capable de changer d'apparence, de disparaître à la vue, et d'affecter les autres de sa présence charismatique. Un personnage au sang de fée sera pourchassé plus que tout autre par les forces d'Izrador à cause de son lien avec la liberté passée d'Aryth et avec les elfes qui résistent encore à ses assauts. Cela accroît la colère du dieu sombre et renforce son désir de voir toutes ces créatures complètement et définitivement détruites.

Table 1–32 : capacités du sang de fée

Niveau	Capacité
1	Vision de fée
2	*Détection de la magie* 1/jour
3	*Déguisement* 1/jour
4	*Charme-personne* 1/jour
5	*Invisibilité* 1/jour
6	*Détection de pensées* 1/jour
7	*Dissipation de la magie* 1/jour

8	*Confusion* 1/jour
9	*Convocation d'alliés naturels IV* 1/jour
10	Présence aveuglante 1/jour
11	*Détection de la magie* 2/jour
12	*Déguisement* 2/jour
13	Résistance à la magie
14	*Charme-personne* 2/jour
15	*Invisibilité* 2/jour
16	*Détection de pensées* 2/jour
17	*Dissipation de la magie* 2/jour
18	*Confusion* 2/jour
19	*Convocation d'alliés naturels IV* 2/jour
20	Présence surnaturelle 1/jour

Description des capacités du sang de fée

Vision de fée. Un sang de fée gagne la vision nocturne. Si le personnage possède déjà cette capacité, il gagne la possibilité de voir dans le noir jusqu'à une distance de 18 mètres. S'il possède également la vision dans le noir, sa portée est doublée.

Présence aveuglante (Sur). A partir du niveau 10, le sang de fée peut affecter une fois par jour toutes les créatures dans un rayon de 18 mètres comme si elles étaient touchées par un sort de *cécité*. Ces créatures peuvent résister en réussissant un jet de Vigueur (DD 15).

Résistance à la magie (Ext). Un sang de fée bénéficie d'une résistance à la magie égale à son niveau global + 10.

Présence surnaturelle (Sur). Au niveau 20, le sang de fée peut activer cette capacité une fois par jour. Toutes les créatures se trouvant à moins de 9 mètres du personnage et le regardant directement doivent immédiatement réussir un jet de Volonté (DD 17) ou mourir.

Sang de géant

Les sang de géant sont rares dans le monde d'Aryth et certains remettent même en question le fait que le sang des géants coule effectivement dans les veines de quiconque. Ces héros peuvent atteindre une taille de 2,5 mètres et sont réellement terrifiants en bataille. Malgré leur taille, les sang de géant ont souvent un caractère placide et cherchent plutôt à éviter d'être remarqués. Seuls les humains, les orques et les dworgs peuvent choisir cette voie héroïque.

Table 1–33 : capacités du sang de géant

Niveau	Capacité
1	Grand
2	Taille intimidante +2
3	Lancer précis +1
4	Déplacement accéléré +1,5 mètres
5	Charge terrifiante +1
6	Lancer loin + 3 mètres
7	Taille intimidante +4
8	Lancer précis +2
9	Déplacement accéléré +3 mètres
10	Charge terrifiante +2
11	Lancer loin + 6 mètres
12	Taille intimidante +6
13	Lancer précis +3
14	Déplacement accéléré +4,5 mètres
15	Charge terrifiante +3
16	Lancer loin + 9 mètres
17	Taille intimidante +8
18	Lancer précis +4
19	Déplacement accéléré +6 mètres
20	Charge terrifiante +4

Description des capacités du sang de géant

Grand. Au niveau 1, la taille du sang de géant passe de moyenne (M) à grande (G). Le personnage subit un malus de taille de –1 à la CA, de –1 aux jets d'attaque, de –2 à la Dextérité et de –4 aux tests de Discrétion. L'armure du personnage pèse et coûte deux fois plus que la normale (voir MdJ chapitre 7, Armures pour créatures inhabituelles). Il gagne une allonge naturelle de 3 mètres. Il peut manier des armes conçues pour des créatures de sa taille.

Taille intimidante (Ext). Au niveau 2, le personnage gagne un bonus d'aptitude de +2 à ses tests d'Intimidation. Il apprend à utiliser sa taille massive à son avantage. Ce bonus atteint +4 au niveau 7, +6 au niveau 12 et +8 au niveau 17.

Lancer précis (Ext). Au niveau 3, le sang de géant apprend à utiliser sa taille et sa puissance afin de créer un effet de levier et améliorer la précision de ses lancers. Le personnage gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet. Ce bonus atteint +2 au niveau 8, +3 au niveau 13 et +4 au niveau 18.

Déplacement accéléré (Ext). Au niveau 4, le sang de géant commence à maîtriser sa silhouette massive. Il apprend à allonger sa foulée sans perdre en rapidité, augmentant sa vitesse de base de déplacement au sol de 1,5 mètres. Ce bonus se monte à 3 mètres au niveau 9, 4,5 mètres au niveau 14 et 6 mètres au niveau 19.

Charge terrifiante (Ext). Au niveau 5, le sang de géant apprend à mettre à profit sa grande taille pour effectuer des charges dévastatrices. Il gagne un bonus de +1 aux dégâts de ses armes lorsqu'il charge. Ce bonus se monte à +2 au niveau 10, +3 au niveau 15 et +4 au niveau 20.

Lancer loin (Ext). Au niveau 6, la maîtrise des armes de jet du personnage continue de s'améliorer. Sa portée de base avec les armes de jet est accrue de 3 mètres. Ce bonus atteint 6 mètres au niveau 11 et 9 mètres au niveau 16.

Sauvage

Un tel personnage a du sang animal dans les veines, ce qui le conduit à se détacher de la société tout en entretenant un fort sens communautaire. Une fois ses compagnons choisis, il les défend loyalement, jusqu'à la mort. Un sauvage est féroce au combat et a une nette préférence pour les attaques rapides et brutales. Il a une affinité particulière avec les bêtes, et ses compagnons animaux gagnent en puissance en même temps que leur maître. Le sauvage doit choisir un type d'animaux auquel il sera lié : ses capacités ne s'appliquent alors qu'à ce type particulier d'animaux. Les sauvages halfelins peuvent sélectionner de la sorte les wogrens, même si ces derniers sont considérés comme des bêtes magiques.



Table 1–34 : capacités du sauvage

Niveau	Capacité
1	Sens du sauvage
2	Compagnon animal
3	*Communication avec les animaux* 1/jour
4	*Charme-animal* 1/jour
5	Appel d'animaux 1/jour
6	Forme animale 1/jour
7	Force accrue du compagnon
8	Sens du sauvage
9	*Communication avec les animaux* 2/jour
10	Forme animale 2/jour
11	*Charme-animal* 2/jour
12	Force accrue du compagnon
13	Appel d'animaux 2/jour
14	Forme animale 3/jour
15	*Communication avec les animaux* 3/jour
16	Force accrue du compagnon
17	*Charme-animal* 3/jour
18	Forme animale 4/jour
19	Appel d'animaux 3/jour
20	Force accrue du compagnon

Description des capacités du sauvage

Sens du sauvage (Ext). Le personnage acquiert au choix la capacité vision nocturne ou odorat. Si le personnage possède déjà la vision nocturne, sa portée est doublée. S'il possède déjà vision dans le noir, il ne gagne rien en choisissant l'option vision nocturne.

Compagnon animal. Le personnage partage un lien empathique avec un compagnon animal, tant qu'ils sont séparés de moins de 2 km (pour plus de détails sur ce lien, voir MdJ chapitre 3, Le destrier du paladin). Le comportement du compagnon animal suit toutes les règles concernant le sort *charme-animal*.

Le nombre de DV du compagnon animal ne peut excéder le double du niveau global du sauvage. Le sauvage ne peut avoir qu'un seul compagnon animal à la fois ; il peut cependant le renvoyer quand il le désire et en appeler un nouveau, bien que cela puisse affecter temporairement les caractéristiques du nouveau compagnon. Un sauvage halfelin peut choisir un wogren comme compagnon animal.

***Charme-animal* (Mag).** Cette capacité fonctionne exactement de la même manière que le sort *charme-animal*, à la différence qu'elle ne fonctionne que sur le type d'animal choisi par le sauvage.

Appel d'animaux (Mag ou Sur). Cette capacité peut être utilisée de deux manière différentes. Le personnage peut choisir de communiquer des pensées simples à son compagnon animal, depuis n'importe quelle distance. Le personnage peut aussi choisir de faire appel aux animaux du type qu'il a choisi se trouvant dans les alentours, comme s'il utilisait le sort *convocation d'alliés naturels*. Seul le type de créature lié au sauvage répond à l'appel. Le nombre de créatures convoquées est fonction du niveau global du sauvage, selon la table suivante.

Niveau	Créatures appelées
5-9	1d3 animaux ou 1 wogren
10-15	1d6 animaux ou 2 wogrens
16-20	1d4+1 animaux sanguinaires / wogrens

Forme animale (Sur). A partir du niveau 6 et une fois par jour, un sauvage peut se transformer en animal du type choisi puis regagner sa forme humaine, de la même manière que s'il utilisait le sort *métamorphose*. Comme lors d'une *métamorphose*, le personnage récupère autant de points de vie que s'il venait de se reposer une nuit entière.

Le personnage gagne une utilisation supplémentaire par jour aux niveaux 10, 14 et 18. De plus, à partir du niveau 14, le sauvage gagne la capacité de prendre

Table 1—35 : force accrue du compagnon du sauvage

Niveau global	DV sup.	Aj. d'armure naturelle	Aj. de Force	Int	Spécial
7-11	+2	+2	+1	6	Transfert de jet de sauvegarde *
12-15	+4	+4	+2	7	Esquive extraordinaire *
16-19	+6	+6	+3	8	
20	+8	+8	+4	9	

** voir MdJ chapitre 3, Le destrier du paladin, pour plus de détails concernant ces deux capacités.*

la forme avancée ou sanguinaire de son animal de prédilection. Cette forme avancée gagne +4 en Force et en Constitution, et est plus grande d'une catégorie de taille que la créature de base

Au niveau 18, la forme sanguinaire du sauvage gagne +4 en Force et en Constitution mais ne change pas de catégorie de taille. La forme avancée double ses bonus (ce qui fait un total de +8 en Force et en Constitution) et reste une créature de grande taille.

Par exemple, un humain sauvage peut prendre une *forme animale* de loup au niveau 6. Au niveau 14, il peut prendre la *forme animale* d'un loup sanguinaire. Au niveau 18, la forme sanguinaire du personnage gagne +4 en Force et en Constitution et reste de taille G. De même, un sauvage halfelin peut prendre la *forme animale* d'un wogren au niveau 6. Au niveau 14, sa forme wogren gagne +4 en Force et en Constitution et passe à la taille G. Au niveau 18, la forme de wogren du halfelin gagne +8 en Force et en Constitution et reste de taille G.

Force accrue du compagnon. A chaque fois que le personnage gagne cette capacité, son compagnon s'améliore comme le montre la table ci-dessous. Si le compagnon est renvoyé, il perd ses avantages à raison de un niveau d'avantages par jour. De même, si un personnage sauvage de haut niveau reçoit un nouveau compagnon, celui-ci s'améliore à raison de un niveau d'avantages par jour jusqu'à atteindre son plus haut niveau d'amélioration (basé sur le niveau du personnage). Ces améliorations s'appliquent seulement au compagnon animal accordé par la voie héroïque de sauvage. A noter que certains compagnons, notamment les wogrens, possèdent déjà une valeur d'Intelligence de 6 ou plus. Il faut dans ce cas traiter cette entrée comme la valeur minimum d'Intelligence du compagnon.

Sentinelle

Un héros né sous le signe de la sentinelle se voue au service d'autrui. Cela se manifeste souvent par une loyauté indéfectible envers un individu ou un groupe, ou comme une dévotion farouche à une cause ou une idéologie à laquelle adhère le personnage. Une sentinnelle figurera parmi les plus fameux adversaires de l'Ombre. Ce héros recherche en permanence à mener encore plus loin la lutte contre Izrador et ses Seigneurs de l'Ombre. Il ne craint pas d'affronter les funestes dangers qu'une telle quête entraîne.

Table 1—36 : capacités de la sentinelle

Niveau	Capacité
1	*Détection du Mal* 1/jour
2	Aura de bravoure
3	Renommée
4	Châtiment du mal 1/jour
5	Constitution +1
6	Colère du juste (magie)
7	Inspirer la valeur 1/jour
8	Rage 1/jour
9	Châtiment du mal 2/jour
10	Constitution +2
11	Colère du juste (Bien)
12	Inspirer la valeur 2/jour
13	*Interdiction* 1/jour
14	Châtiment du mal 3/jour
15	Constitution +3
16	Colère du juste (fer froid)
17	Rage 2/jour
18	Inspirer la valeur 3/jour
19	Châtiment du mal 4/jour
20	Constitution +4

Description des capacités de la sentinelle

Aura de bravoure (Sur). Au niveau 3, une sentinelle est immunisée contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à moins de 3 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de la terreur.

Renommée. Au niveau 3, la sentinelle reçoit un bonus de +2 à ses tests de Charisme ou de compétences basées sur le Charisme lorsqu'elle s'adresse à des personnages qui ne sont pas maléfiques.

Châtiment du mal (Sur). Une fois par jour, une sentinelle peut tenter de châtier une créature maléfique

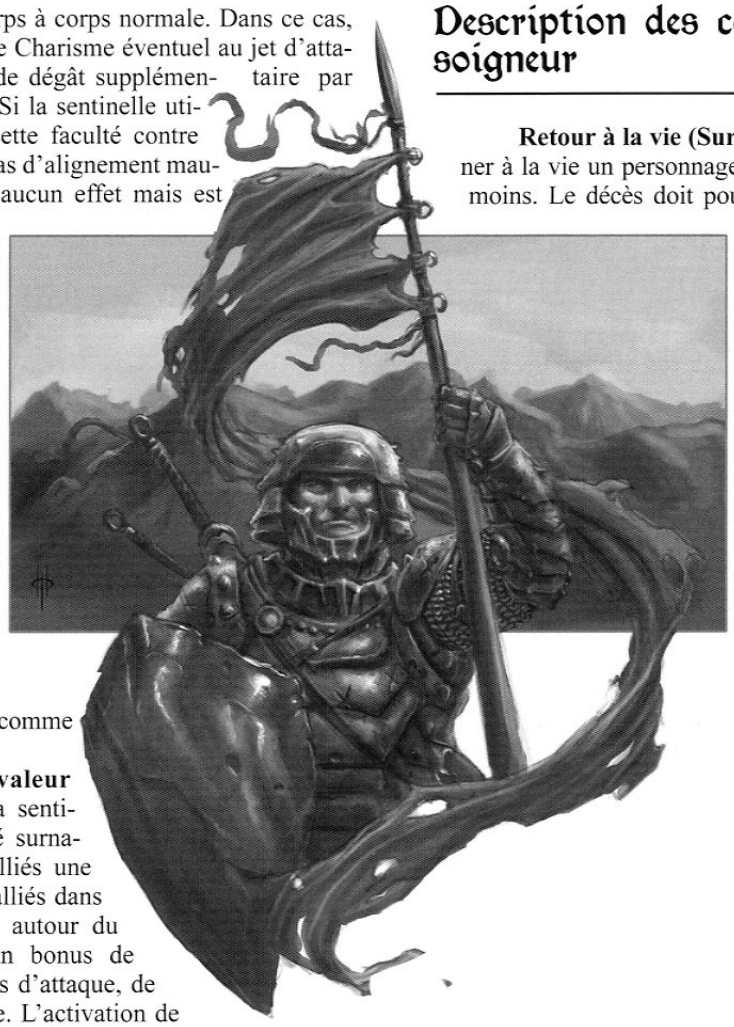
avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, elle ajoute son bonus de Charisme éventuel au jet d'attaque et inflige 1 point de dégât supplémentaire par niveau de personnage. Si la sentinelle utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet mais est tout de même utilisé. Au niveau 4, et tous les 5 niveaux suivants, la sentinelle obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir.

Colère du juste (Ext). A partir du niveau 6, toutes les attaques du personnage ignorent les réductions de dégâts comme s'il maniait une arme magique. Au niveau 11, ses attaques sont considérées comme des armes du Bien, et au niveau 16 comme des armes en fer froid.

Inspirer la valeur (Sur). Au niveau 7, la sentinelle gagne la capacité surnaturelle d'inspirer ses alliés une fois par jour. Tous les alliés dans un rayon de 9 mètres autour du personnage gagnent un bonus de moral de +1 à leurs jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. L'activation de ce pouvoir est une action libre et sa durée est égale à 1 round par niveau de personnage.

Au niveau 12, la sentinelle obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir, avec un bonus de +2. Au niveau 17, la sentinelle obtient une troisième utilisation quotidienne de ce pouvoir, avec un bonus de +3.

Rage. A partir du niveau 8, lorsqu'il est en combat, un personnage peut entrer dans une juste colère, identique à la rage du barbare (voir MdJ chapitre 3, Barbare).



Soigneur

Que ce soit une expression de leur sang de fée ou du grand cas qu'il font des autres, certains héros sont capables d'accomplir de grands miracles de guérison sans que leur corps ait à en souffrir ou qu'ils aient jamais appris à lancer un seul sort. Un soigneur sera convoité par tous (les gens du commun pour qui il allège leurs souffrances, et les sbires de l'Ombre qui souhaiteraient gagner le héros à leur cause). De ce fait, la plupart des soigneurs s'efforce de dissimuler leur nature, se faisant passer pour des herboristes ou des guérisseurs afin de ne pas attirer l'attention.

Description des capacités du soigneur

Retour à la vie (Sur). Le soigneur peut ramener à la vie un personnage qui est tombé -10 pv ou moins. Le décès doit pour cela remonter à moins de 10 minutes. Tous les poisons, maladies et autres effets néfastes sont toujours actifs lorsque le personnage est rappelé à la vie à moins qu'ils n'aient été traités auparavant. Il est impossible de ramener à la vie un personnage qui a subi une transformation après sa mort, tel que la transformation en mort-vivant.

Table 1—37 : capacités du soigneur

Niveau	Capacité
1	*Soins légers* 1/jour
2	*Soins légers* 2/jour
3	*Soins modérés* 1/jour
4	*Ralentissement du poison* 1/jour
5	*Restauration partielle* 1/jour
6	*Soins modérés* 2/jour
7	*Soins importants* 1/jour
8	*Guérison de la cécité/surdité* 1/jour
9	*Guérison des maladies* 1/jour
10	*Soins légers* 3/jour
11	*Soins intensifs* 1/jour
12	*Neutralisation du poison* 1/jour
13	*Soins modérés* 3/jour
14	*Ralentissement du poison* 2/jour
15	*Restauration partielle* 2/jour
16	*Soins importants* 2/jour
17	*Guérison suprême* 1/jour
18	*Soins légers* 4/jour
19	*Soins modérés* 4/jour
20	Retour à la vie 1/jour



Dons

Les personnages du monde de MIDNIGHT ont la possibilité de choisir les dons suivants.

Création de talisman rituel majeur (création d'objets)

Le personnage peut créer des talismans rituels, qui réduisent le coût d'un sort d'une école spécifique en énergie magique.

Conditions. Essence magique, trois dons de Maniement de la magie (n'importe lesquels), niveau global de 12.

Avantage. Le personnage peut créer un talisman rituel majeur pour n'importe quelle école, pourvu qu'il possède le don Maniement de la magie correspondant. Tout comme les talismans rituels, le talisman rituel majeur peut prendre n'importe quelle forme ou taille, et être composé de n'importe quels matériaux. La création d'un talisman rituel majeur nécessite 1 jour pour chaque 1 000 po du prix de base. Pour créer un talisman rituel majeur, le personnage doit dépenser un nombre de PX équivalent à 1/25 de son prix de base.

Création de talisman rituel (création d'objets)

Le personnage peut créer des talismans rituels, qui réduisent le coût de sorts spécifiques en énergie magique.

Conditions. Essence magique, Maniement de la magie, niveau global de 3.

Avantage. Le personnage peut créer un talisman rituel pour n'importe quel sort connu. Un talisman rituel peut prendre n'importe quelle forme ou taille, et être composé de n'importe quels matériaux. Chaque talisman rituel est une création unique qui reflète très souvent le sort pour lequel il est créé ou la personnalité de son créateur. La création d'un talisman rituel nécessite 1 jour pour chaque 1 000 po du prix de base. Pour créer un talisman rituel majeur, le personnage doit dépenser un nombre de PX équivalent à 1/25 de son prix de base.

Maniement majeur de la magie (général)

Le personnage gagne la connaissance de sorts appartenant à une école majeure de magie.

Conditions. Maniement de la magie (Invocation mineure ou Évocation mineure), niveau global de 7.

Avantage. Le personnage choisit une des deux

Table 1—38 : Armes courantes — distance

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Grande fronde	3 po	1d6	x2	18 mètres	500 g	Contondant

Table 1—39 : Armes exotiques — corps à corps

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Armes légères						
Poignards de combat	3 po	1d6	x2	-	1 kg	Tranchant
Sepi	3 po	1d4	19-20 / x3	-	1 kg	Tranchant
Cedeku	15 po	1d6	19-20 / x2	-	1.5 kg	Tranchant
Hachette hurutuk	10 po	1d6	x3	6 m.	1.5 kg	Tranchant
Armes à une main						
Vardatch	20 po	1d12	x2	-	8 kg	Tranchant

écoles de magie parmi Invocation et Évocation. Il doit avoir accès à la forme mineure de l'école concernée. Il apprend immédiatement un sort de cette école ou de sa version mineure et peut, dès ce moment, apprendre des sorts de cette école grâce à une des méthodes présentées dans le chapitre 2.

Spécial. Le personnage peut choisir ce don plus d'une fois, en sélectionnant une école de magie différente à chaque fois.

Inapercu (général)

Le personnage possède un don surnaturel pour éviter tout contact avec les serviteurs de l'Ombre.

Avantage. Le personnage gagne un bonus de +2 à tous ses tests de Bluff, Diplomatie, Discrétion et Psychologie contre les membres des forces du dieu sombre.

Essence magique (général)

Le sang des mages coule dans les veines du personnage.

Avantage. Art de la magie est toujours une compétence de classe pour le personnage. De plus, il doit choisir une tradition magique qu'il suivra pendant toute sa carrière. La tradition détermine la caractéristique utilisée lors du lancement des sorts par le personnage. Les trois traditions (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : charismatique (Cha), hermétique (Int) et spirituelle (Sag). En fonction de la tradition sélectionnée, le personnage acquiert un sort parmi les listes suivantes.

Le mage hermétique peut lancer *détection de la magie, manipulation à distance ou réparation.*

Le mage charismatique peut lancer *hébétement, prestidigitation ou stimulant.*

Le mage spirituel peut lancer *soins superficiels, purification de nourriture et d'eau ou résistance.*

Un personnage possédant le don Essence magique peut lancer chaque jour un nombre de sort de niveau 0 égal à 3 + le modificateur de la caractéristique associée à sa tradition. De plus, il gagne un nombre de points d'énergie magique égal à son bonus dans cette caractéristique (voir chapitre 2) et peut apprendre et lancer des sorts de l'école Universelle. Le niveau de lanceur de sorts d'un personnage disposant de ce don est égal à son niveau global

Normal. Un personnage ne peut pas lancer de sorts s'il ne possède pas ce don.

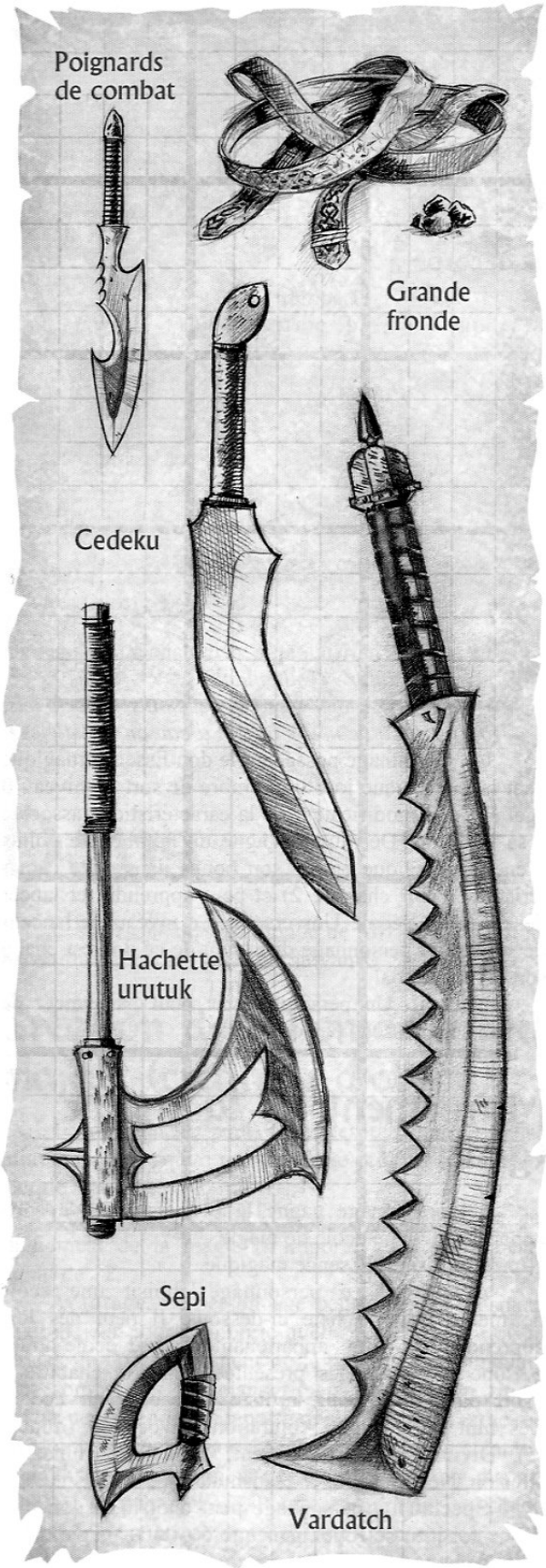
Maniement de la magie (général)

Un personnage gagne la connaissance de sorts appartenant à une école de magie.

Condition. Essence magique.

Avantage. Le personnage choisit une école de magie dans la liste ci-dessous. Il peut dès lors apprendre des sorts appartenant à cette école grâce à l'une des méthodes présentées dans le chapitre 2 (Voir page 265) pour la liste des sorts par écoles. Les huit écoles sont Abjuration, Invocation (mineure), Divination, Enchantement, Évocation (mineure), Illusion, Nécromancie et Transmutation.

Spécial. Le personnage peut choisir ce don plus d'une fois, en sélectionnant une école de magie différente à chaque fois.



Lignée Sarcosienne pure (général)

Le personnage est d'une lignée Sarcosienne pure.

Condition. Le personnage doit être Sarcosien.

Avantages. Le personnage gagne un bonus de +2 à ses tests d'Équitation et à tous ses tests basés sur le Charisme lorsqu'il interagit avec d'autres Sarcosiens.

Nouvelles armes

Les personnages peuvent utiliser les armes suivantes au cours d'une campagne dans le monde de MIDNIGHT. La plupart de ces armes sont spécifiques d'une race ou d'une culture et sont donc rarement utilisées par les autres peuples.

Cedeku. Cette petite épée à la lame incurvée est communément utilisée par les guerriers Sarcosiens lorsqu'ils combattent à pied. La forme incurvée de la lame accorde un bonus de +2 sur un jet de désarmement (ainsi qu'au jet pour éviter d'être désarmé si la tentative échoue). Le cedeku est considéré comme une arme de corps à corps à une main (arme légère en temps normal) lorsque son porteur tente une action de désarmement.

Poignards de combat. Ces grands poignards à la lame courbe sont presque aussi longs que des épées courtes. Les elfes des neiges en portent un dans chaque main lorsqu'ils combattent les orques dans la Veradeen.

Grande fronde. Cette fronde est constituée d'une longue langue de cuir dotée d'une grande poche en son milieu pour y recevoir les munitions appropriées. Cette fronde est conçue pour être utilisée à deux mains, ce qui la rend beaucoup plus puissante qu'une fronde conventionnelle. Les munitions restent toutefois les mêmes.

Sepi. Ces lames larges recourbées sont souvent utilisées au corps à corps par les elfes de la jungle qui en portent une dans chaque main.

Hachette urutuk. Cette hachette au long manche est spécialement équilibrée pour les combats de corps à corps et le lancer. Les Kurguns en portent souvent une dans chaque main.

Vardatch. Cette arme brutale et basique dont le nom orque signifie « hachoir », est une épée lourde à large lame. L'un des tranchants est effilé alors que le second est en dent-de-scie. La vardatch est considérée comme une arme tranchante même si elle déchire plus qu'elle ne taille. Si cette arme est maniée à deux mains par un personnage de taille M , elle est traitée comme une arme de guerre. S'il la manie à une main, elle est traitée comme une arme exotique.

CHAPITRE 2

La Magie

La magie fait partie du monde, au même titre que le bois et la terre, l'eau et l'air. Abattre un arbre ou tailler une pierre exige sueur et fatigue du travailleur, de même utiliser la magie prend quelque chose à l'artisan qui la manie. Celui qui voudra apprendre et maîtriser la magie, modeler cette magie pour jeter un sort, ou lier cette magie à un objet pour l'enchanter, devra toujours investir une part de sa propre essence et de sa vitalité dans cet art. Celui qui étudie la magie doit savoir qu'un véritable arcaniste ne maîtrise aucune force ou pouvoir qui lui soit extérieur, mais plutôt une puissance qui émerge de lui.

- Suruliam de Caradul, *L'art de la magie*

La magie dans MIDNIGHT

Dans le monde de MIDNIGHT, la magie est rare et puissante, et son rôle est quelque peu différent de celui qu'elle tient dans les autres univers de jeu. Ce chapitre présente de nouvelles règles concernant l'apprentissage et le lancement des sorts, des règles sur les rituels magiques, et de nouveaux types d'objets magiques, tels que les fétiches, les talismans rituels, et les objets de concordance. Ce chapitre fournit également une description des conséquences de l'Éclipse en ce qui concerne l'utilisation de la magie. Toutes les règles du jeu de ce chapitre, y compris les éléments dérivés du Système d20 sont Open Game Content. Ceci inclut les nouvelles règles pour apprendre et jeter des sorts, les listes de sorts, les règles sur les rituels magiques, les noms et descriptions des objets magiques. Le texte de l'historique et les descriptions de l'univers de jeu sont Closed Content.

Vous trouverez une liste complète des sorts des règles de base, classés par écoles, page 265.

Le système de sorts MIDNIGHT

Dans MIDNIGHT, à l'exception des légats, la capacité à jeter des sorts n'est pas directement liée à la classe de personnage. En effet, il suffit qu'un personnage prennent les dons qui représentent le pouvoir de jeter des sorts pour accéder à cette capacité. Les personnages puisent dans leur propre énergie pour jeter des sorts, ce qui leur inflige des dégâts temporaires. Mais au fur et à mesure de leur progression, ils gagnent de l'énergie magique qui leur permet de lancer chaque jour un certain nombre de sorts sans encaisser de dégâts. Ils peuvent alors jeter encore plus de sorts, mais à leur risque et péril.

Bon nombre des classes traditionnelles de jeteurs de sorts des règles de base du Système d20 – bardes, prêtres, paladins, rôdeurs, et ensorceleurs n'existent pas dans l'univers MIDNIGHT. Les druides et les magiciens n'existent que sous la forme de classe de prestige. La capacité à jeter des sorts n'est plus liée à la classe de personnage : tout le monde peut prendre les dons Essence magique et Maniement des sorts pour apprendre à utiliser la magie. Une nouvelle classe, l'arcaniste, a des facilités pour jeter les sorts, et en tant qu'héritier de la tradition magique, il gagne des pouvoirs spéciaux qui lui permettent de manier encore plus efficacement la magie que ceux qui ne s'y consacre pas corps et âme.



Essence magique et Maniement des sorts

Un PJ qui veut pouvoir lancer des sorts doit prendre le don Essence magique (page 75). Ce don est la pierre de fondation sur laquelle vont s'appuyer tous les savoirs du PJ en ce qui concerne la pratique de la magie. Ce n'est qu'après avoir choisi ce don que le PJ peut acquérir le don Maniement des sorts qui lui permettra réellement de lancer les sorts de certaines écoles. Aucun personnage, excepté un légat ou un personnage qui aurait suivi certaines voies héroïques (ou qui bénéficierait de quelque autre source de pouvoirs magiques), ne peut lancer de sorts sans avoir pris ces dons.

Les écoles de magie

Dans MIDNIGHT, il existe 11 écoles de magie : Abjuration, Divination, Enchantement, Invocation majeure, Évocation majeure, Illusion, Invocation mineure, Évocation mineure, Nécromancie, Transmutation, et Universelle. Ces écoles sont celles des règles de base, à l'exception d'Invocation et Évocation « d'Évocation et Invocation » qui ont étés divisés en deux, avec une version mineure et une version majeure pour chacune.

Évocation mineure: cette école inclut tous les sorts d'Évocation qui n'ont pas de registres, ainsi que ceux qui font partie des registres obscurité, lumière, et son.

Évocation majeure: cette école inclut tous les sorts d'Évocation dont le registre n'est pas mentionné ci-dessus.

Invocation mineure: cette école inclut tous les sorts d'Invocation, à part ceux qui font partie des branches de magie Appel et Convocation.

Invocation majeure: cette école inclut tous les sorts d'Invocation des branches de magie Appel et Convocation.

Apprentissage des sorts

Lorsque des personnages choisissent pour la première fois les dons Essence magique et Maniement des sorts, ils connaissent très peu de sorts, mais peuvent en apprendre de nouveaux de différentes manières. Un personnage qui désire apprendre un sort doit avoir un niveau global au moins deux fois plus élevé que celui du sort qu'il va étudier. Ainsi, il faut être au moins de niveau 2 pour pouvoir apprendre un sort de 1er niveau, de niveau 4 pour apprendre un sort de 2e niveau, et ainsi de suite. Remarquez que les arcanistes et les légats gagnent des sorts à un rythme accéléré et ne respectent pas forcément cette règle. Il faut aussi avoir accès à l'école du sort que l'on veut apprendre, en prenant les dons Maniement des sorts ou Maniement majeur des sorts. La façon la plus simple d'apprendre des sorts consiste à prendre des

Table 2—40 Temps et cout d'apprentissage des sorts

Méthode	Temps*	Coût en or*	Coût en PX*
Professeur	1 jour/niveau	50 po/niveau	50 PX/niveau
Livre/parchemin	2 jour/niveau	25 po/niveau	50 PX/niveau
En autodidacte	2 jour/niveau	50 po/niveau	100 PX/niveau

**Les coûts d'apprentissage d'un sort de niveau 0 sont égaux à la moitié des coûts d'apprentissage d'un sort de 1er niveau, avec au minimum une journée d'étude par sort.*

niveaux d'arcaniste, ce qui garanti au personnage de nouveaux sorts à chaque niveau.

Un sort peut s'apprendre auprès d'un autre jeteur de sort. Étudier un nouveau sort avec un professeur réduit considérablement la durée de l'apprentissage, ainsi que le coût en PX. Mais il faut en avoir les moyens financiers. Et il faut pouvoir trouver un enseignant – les jeteurs de sort hésitent à révéler leurs savoirs et leurs talents à des élèves qu'ils ne connaissent pas. Apprendre un sort auprès d'un professeur exige, par niveau de sort : une journée de travail (huit heures complètes), l'équivalent de 50 po en équipement ou services offerts, et 50 PX. Soit une journée, 25 po et 25 PX pour un sort de niveau 0.

On peut aussi apprendre un sort en étudiant un grimoire ou un parchemin. L'apprentissage s'achève par le lancement du sort, ce qui consume le parchemin. Apprendre un sort de cette manière nécessite, par niveau de sort : deux jours de travail, l'équivalent de 25 po, et 50 PX. Soit une journée d'étude, 12 po et 25 PX pour un sort de niveau 0.

Enfin, on peut apprendre à maîtriser un sort par l'expérimentation personnelle, en s'entraînant jusqu'à obtenir l'effet désiré. C'est assez difficile et cela demande beaucoup plus de patience et d'efforts que les deux autres méthodes. De plus, tous les tests d'Art de la magie pour apprendre le nouveau sort (voir ci-dessous) voient leur DD augmenté de 5 points. Le MD décide toujours en dernier ressort si un sort peut ou non être appris de cette manière spontanée, et il pourrait exiger que le personnage mène à bien une quête avant de réussir un tel exploit.

Elerik, par exemple, veut apprendre le sort *boule de feu* après avoir pris le don Maniement majeur de la magie (Évocation majeure). Hélas, il ne trouve pas de grimoire contenant le sort, et aucun professeur qui accepte de le lui enseigner. Il décide donc de l'apprendre par lui-même, mais le MD déclare qu'il ne trouvera les composantes nécessaires qu'en visitant les Chutes de Flammes, un écoulement de lave souterrain qui ressemble à une chute d'eau. Une fois là-bas, Elerik rencontre un élémentaire de feu qui lui enseigne le sort *boule de feu*.

De telles quêtes ne sont pas obligatoires pour apprendre un sort, et dans la plupart des cas, le MD devrait autoriser les personnages à employer la méthode d'apprentissage spontanée. Apprendre un sort de cette manière exige, par niveau de sort : deux jours de travail, l'équivalent de 50 po, et 100 PX. Soit un jour de travail, 25 po et 50 PX pour un sort de niveau 0.

À la fin de chaque jour d'étude, quelle que soit la méthode d'apprentissage que le personnage utilise, il doit faire un test d'Art de la magie (DD 15 + le niveau du sort, 20 + le niveau du sort si c'est un apprentissage par expérimentation personnelle). Un test réussi indique que le personnage a progressé, ce qui signifie qu'il connaît le sort ou qu'il peut avancer dans son étude le lendemain. Un test raté indique que le personnage n'a pas réussi à maîtriser les techniques magiques qu'il a étudiées dans la journée. Il doit donc les réétudier le lendemain. Cela n'augmente pas le coût en pièces d'or ou en PX, mais le professeur pourrait s'impatienter des échecs répétés de son étudiant.

Dans MIDNIGHT, il n'y a pas de distinction générale entre les sorts profanes et les sorts divins. Un personnage peut apprendre n'importe quel sort des règles de base ou des suppléments, excepté ceux qui n'apparaissent que sur les listes des paladins et des prêtres. Ainsi, un personnage qui possède le don Maniement des sorts (Enchantement) pourrait apprendre et lancer *charme-personne* (un sort profane) et *apaisement des animaux* (un sort divin des règles de base). Les personnages sont considérés comme des magiciens ou des ensorceleurs pour déterminer le niveau de leurs sorts. Si un sort ne se trouve pas sur les listes du magicien/ensorceleur, les personnages l'apprennent sur la liste de la classe de personnage qui l'acquiert au plus faible niveau. Le niveau de lanceur de sorts d'un personnage est toujours égal à son niveau global.

Choisir un sort

Les personnages qui possèdent le don Essence magique n'ont pas besoin de préparer leurs sorts à l'avance chaque jour. Ils peuvent jeter n'importe lequel des sorts qu'ils connaissent, autant de fois par jour qu'ils le veulent, à condition d'avoir l'énergie magique nécessaire (voir plus loin).

Armure et Risque d'échec des sorts profanes

Un jeteur de sort qui porte une armure rencontre les mêmes risques d'échec de sorts profanes que dans les règles de base. Dans la mesure où les légats emploient des sorts divins, ils ne sont pas soumis au risque d'échec des sorts.

Métamagie

Contrairement aux jeteurs de sorts spontanés –bardes et ensorceleurs – des règles de base, lanceurs de sorts de MIDNIGHT n'ont pas besoin d'augmenter le temps d'incantation de leurs sorts pour leurs appliquer des dons métamagiques . Ils dépensent simplement l'énergie magique supplémentaire correspondant au niveau effectif du sort, et le lance normalement.

Composantes

Un jeteur de sort doit utiliser toutes les composantes verbales ou gestuelles exigées pour chaque sort. Quant aux composantes matérielles, elles ne sont pas obligatoires à moins que leur valeur soit égale ou supérieure à 1 po. Dans certains cas, des composantes matérielles spécifiques peuvent être employées pour jeter des sorts sans utiliser d'énergie magique. Cela est expliqué ci-dessous.

Energie magique

Les personnages n'ont pas nécessairement d'énergie magique. Lorsqu'un PJ acquiert le don Essence magique, il gagne une quantité d'énergie magique égale à son modificateur de caractéristique primordiale de tradition ; (Intelligence , Sagesse, ou Charisme). L'énergie magique représente le réservoir dans lequel le PJ puise quotidiennement pour lancer des sorts sans subir de contrecoup physique (voir plus loin). Lancer un sort coûte une quantité d'énergie magique égale au niveau du sort. Ainsi, le personnage qui jette un sort de 3e niveau perd 3 points d'énergie magique. Il existe plusieurs moyens pour réduire ce coût en énergie magique. Il est possible d'apprendre des rituels qui diminuent ou éliminent la dépense énergétique. Des objets magiques, connus sous le nom de talismans rituels (voir page 90), peuvent également économiser au jeteur de sort une partie de son énergie lorsqu'il lance des sorts spécifiques.

L'énergie magique est récupérée chaque jour après une nuit de repos complète. Si le jeteur de sort ne dort pas huit heures ou que le sommeil est interrompu trop souvent durant la nuit (plus d'une seule rencontre), alors il ne récupère qu'une partie ou pas du tout de son énergie magique. Le MD a toujours le dernier mot concernant l'influence qu'une nuit agitée peut avoir sur la récupération de l'énergie magique.

Normalement, les personnages peuvent lancer chaque jour un nombre de sorts de niveau 0 égal à 3 + leur modificateur de caractéristique primordiale de tradition sans encaisser de dégâts de contrecoup et sans utiliser d'énergie magique. S'ils excédent cette limite, considérez tous les sorts de niveau 0 comme des sorts de 1er niveau pour ce qui concerne leur coût énergétique et les dégâts de contrecoup qu'ils entraînent.

Epuisement de l'énergie magique

Les jeteurs de sorts de MIDNIGHT nourrissent leur magie avec leur propre énergie vitale. S'ils jettent un sort et ne peuvent pas en assumer le coût en énergie magique, ils encaisseront des dégâts de contrecoup : ils subissent 1 point d'affaiblissement temporaire de Constitution par niveau de sort. Ces dégâts ne peuvent pas être évités et ne peuvent pas être restaurés en utilisant des sorts ou des effets de sorts tels que restauration partielle. Le seul moyen pour récupérer les points de Constitution ainsi perdus consiste à se reposer huit heures. Après une nuit complète de sommeil, tous les dégâts de contrecoup encaissés la veille sont annulés.

Si un jeteur de sorts dispose encore d'un peu d'énergie magique, mais pas suffisamment pour lancer le sort qu'il veut, il peut encaisser la différence en dégâts de contrecoup et jeter le sort normalement. Ainsi, si Elerik a besoin de jeter un sort de vol mais qu'il ne lui reste que deux points d'énergie magique, il peut jeter le sort en utilisant cette énergie et en encaissant un point de dégât de contrecoup. Pour jeter un sort, l'utilisation de l'énergie magique est obligatoire tant qu'il en reste.

Jeter plusieurs sorts dans le même round

Si pour une raison quelconque un personnage lance plus d'un sort dans le même round, le coût en énergie magique du second sort est doublé. Le don métamagique d'Incantation rapide fait exception à cette règle : un personnage peut utiliser ce don pour jeter deux sorts dans le même round sans subir l'augmentation du coût en énergie magique. Notez que si le second sort du round est un sort préparé – voir la classe de prestige de mage pour plus de détails sur ce type de sort – le personnage doit dépenser un complément d'énergie magique lorsque le sort est lancé, afin d'en payer le coût intégral.



Pouvoirs magiques

Les créatures possédant des pouvoirs magiques innés n'encaissent pas de dégâts de contrecoup quand elles utilisent ces pouvoirs. Elles peuvent user de leurs pouvoirs magiques comme décrit dans les règles de base. En revanche, elles ne sont pas autorisées à encaisser des dégâts de contrecoup pour employer leurs pouvoirs magiques plus souvent dans la journée que leur description ne le mentionne. Cette option ne concerne que les jeteurs de sorts.

Jeteurs de sorts sans valeur de Constitution

Certaines créatures, telles que les morts-vivants et les créatures artificielles, n'ont pas de valeur de Constitution. Quand ils jettent des sorts alors qu'ils n'ont plus d'énergie magique, les morts-vivants subissent un affaiblissement temporaire de Charisme plutôt que de Constitution. Une créature artificielle subit un affaiblissement temporaire de Force car les liens magiques qui lui donne sa forme se détériorent sous l'effort. Dans tous les cas, si la valeur de caractéristique de la créature tombe à zéro, celle-ci est immédiatement détruite.

La magie rituelle

Il est possible d'apprendre des rituels qui permettent de jeter un sort en dépensant moins d'énergie magique. Ces rituels furent développés sur des millénaires de pratiques par les arcanistes d'Aryth, au fur et à mesure qu'ils approfondissaient leur connaissance de la magie. Certains types de rituels sont particulièrement bien maîtrisés par des groupes d'arcanistes spécifiques. Les elfes, par exemple, sont bien connus pour leurs rituels de soin. Les halfelins des Terres centrales d'Eren effectuent souvent des rituels qui leurs garantissent de bonnes récoltes tout au long de l'année. Comme décrit ci-dessous, un personnage peut apprendre un rituel pour chacun des sorts qu'il connaît.

Apprentissage des rituels

Au début, les personnages ne connaissent rien aux rituels utilisés en magie. C'est avec de l'expérience qu'ils pourront acquérir les compétences nécessaires pour réaliser de telles cérémonies. Pour apprendre un rituel, il faut trouver quelqu'un qui le connaisse déjà. Les rituels consistent généralement à réciter des incantations compliquées, tout en utilisant des composantes matérielles spécifiques (dont le coût est variable), et en réalisant des mouvements précis.

Le personnage doit avoir un degré de maîtrise en

Art de la magie au moins égal à deux fois le niveau du sort pour lequel il apprend le rituel. Ainsi, si on apprend un rituel pour jeter *soins importants*, il faut avoir un degré de maîtrise en Art de la magie au moins égal à six. L'apprentissage d'un rituel prend une journée et s'achève lorsque le personnage utilise réellement le rituel pour jeter le sort. À ce moment là, il doit faire un test (DD 10 + le niveau du sort) de Connaissances (mystères) afin de graver le rituel dans sa mémoire. Un échec ne lui coûte que du temps, et il peut à nouveau essayer d'apprendre le rituel le lendemain, à condition que son professeur soit toujours là. Le coût de l'apprentissage d'un rituel dépend du professeur. Dans certains cas il voudra partager ses connaissances par respect ou par gratitude envers son élève. Dans d'autres cas il exigera une grande quantité de marchandises ou de services car il risque sa vie en enseignant la magie.

Utilisation des rituels

Les rituels diminuent sensiblement le coût de lancement du sort auquel ils sont adaptés. Néanmoins, ils prélèvent un lourd tribut sur l'énergie physique du jeteur de sorts, et celui-ci ne peut pas utiliser d'énergie magique, de talismans rituels, ou d'autres méthodes pour éviter l'affaiblissement temporaire de Constitution. Les rituels infligent le contrecoup indiqué dans la table ci-dessous au lieu du contrecoup normal.

Niveau du sort	Contrecoup
0-2	0
3-5	1
6-8	2
9	3

Effectuer un rituel pour jeter un sort prend 10 minutes par niveau de sort. Cette durée inclut le temps de préparation des composantes matérielles, l'écriture des glyphes et des symboles sur la cible du sort (ou dans la zone qu'il va affecter), et la préparation mentale à la tâche difficile qui va suivre. Ces préparatifs ne durent généralement pas plus du quart de la durée totale du rituel. Ainsi, la préparation d'un rituel de 4e niveau nécessite rarement plus de 10 minutes. Le niveau d'un rituel est égal au niveau du sort auquel il est destiné.

Après la préparation, le lancement du sort requiert la plus grande concentration, et la distraction peut faire échouer le rituel. Tout ce qui pourrait interrompre le lancement du sort oblige à faire un test de Concentration afin de continuer le rituel. De plus, des distractions importantes ou un changement dans l'environnement immédiat (une monstrueuse tempête s'abattant sur la région, le déclenchement d'une bataille, etc.) obligent le jeteur de sort à faire un test de Concentration (DD 10 + le niveau du rituel) toutes les minutes. Sur un échec, le rituel est interrompu. Une fois que l'ordre a été restauré, le jeteur de sort n'a plus besoin de faire ces tests.

Les rituels peuvent échouer pour plusieurs raisons. Un rituel échoue si le jeteur de sort ne réussit pas un test de Concentration, si la zone du rituel est dérangée, ou si le jeteur de sort s'interrompt. Le MD peut aussi déclarer que le rituel échoue automatiquement dans certaines situations. Quand un rituel échoue, tous les participants subissent immédiatement des dégâts de contrecoup comme s'ils avaient jeté le sort sans effectuer le rituel. Cette punition est sévère, et ceux qui utilisent des rituels seraient bien avisés de ne le faire que dans un environnement qu'ils contrôlent parfaitement.

Coopération de plusieurs jeteurs de sorts

Les arcanistes peuvent se mettre à plusieurs pour mener à bien un rituel, mais celui-ci échoue automatiquement si l'un des participants ne se montre pas à la hauteur de la tâche. Néanmoins, une telle coopération peut-être profitable. Pour chaque participant compétent en plus du premier, le niveau du sort en ce qui concerne le calcul du contrecoup, est diminué d'un point, bien que tous les participants encaissent alors ce contrecoup. Le nombre de participant n'influence pas la durée du rituel. Ainsi, si trois arcanistes de niveau 10 participent au même rituel pour lancer un sort (5eniveau), aucun d'entre eux n'encaissera de contrecoup à la fin du rituel, et celui-ci durera toujours 50 minutes. Chaque arcaniste participant au rituel doit le connaître et être capable de lancer le sort correspondant.

Spécificité des rituels

Les rituels sont un aspect important de la magie d'Aryth, et chacun d'entre eux devrait refléter la culture particulière dont il est issu. Au contraire, certains types de magie a priori différents ont des éléments en commun dans leurs rituels, des éléments qui peuvent être trouvés dans les rituels de diverses cultures.

Les composantes matérielles employées lors des rituels ont généralement peu de valeur, car les objets de valeur – nourriture, vêtements et outils – sont difficiles à trouver depuis le début du Dernier Âge. Les composantes sont donc généralement des matériaux couramment disponibles dans la région dans laquelle le rituel a été inventé. Au cours de leurs rituels, les elfes utilisent beaucoup le bois, les feuilles, les fleurs, les herbes et la mousse, alors que les gnomes se servent surtout des arêtes de poissons, des roseaux, et des galets polis qu'ils ramassent dans les eaux peu profondes. Les humains d'Eredane s'adaptent aux environnements variés dans lesquelles ils vivent. Ils utilisent par exemple la glaise pour les dessins rituels, et tous les autres matériaux qui les entourent.

Certains des rituels les plus courants et leurs composantes sont décrits ci-dessous.

Guérison : les rituels de guérison sont fréquents, surtout quand une *guérison suprême* est nécessaire et qu'il n'y a pas beaucoup de guérisseurs pour s'atteler à

la tâche. Le corps du sujet est généralement peint avec une pâte aromatique faite de diverses plantes locales. Penché sur lui, le jeteur de sorts chante plusieurs heures durant, tout en appliquant consciencieusement la pâte. Il lui donne aussi parfois des racines et des feuilles à mâcher.

Illusion : les illusions sont souvent utilisées afin de dissimuler un village entier lorsque des armées passent à proximité, ou pour faciliter les déplacements d'un petit nombre d'individu sur le territoire ennemi. Quand le sort est utilisé à de telles échelles, c'est souvent un défi pour un arcaniste isolé, aussi se livre-t-il à des rituels qui l'aide considérablement. Les rituels d'illusion nécessitent souvent l'usage de gemmes et des minerais translucides tels que le quartz. La lumière passe à travers la pierre qui miroite et renvoie le faisceau lumineux vers la zone qui doit être dissimulée, tandis que l'arcaniste imagine et décrit l'illusion qu'il veut faire naître.

Abjuration : les sorts de protection sont souvent utilisés en conjonction avec un rituel pour avoir des effets bien plus étendus. Les rituels de protection nécessitent généralement l'usage de poudres, répandues pour dessiner des cercles et des symboles dans la zone qui doit être protégée. Les composantes matérielles courantes incluent des os et de la boue provenant d'une zone sacrée ou particulièrement symbolique aux yeux de la population locale.

Transmutation : un arcaniste a parfois besoin d'utiliser la puissante magie de la transformation afin d'accroître temporairement ses forces ou celles de quelqu'un d'autre. Cela arrive souvent quand une grande bataille s'annonce et qu'un champion est nécessaire. Les rituels de transmutation sont toujours intenses et personnels, et ils nécessitent généralement l'usage de teintures ou de pâtes colorées qui sont appliquées sur le corps du sujet en fonction de l'altération qu'il doit subir. Ainsi, par exemple, un personnage au centre d'un rituel de *force de taureau* se fait généralement peindre sur le corps une musculature exagérée et stylisée.

L'éclipse

Au-delà des effets évidents de l'Éclipse sur les pouvoirs cléricaux et les communications avec les divinités, la barrière qui voile le royaume céleste a aussi des effets pratiques sur les personnages qui manipulent la magie profane pour convoquer les créatures piégées sur Aryth.

Convocation

Le monde d'Aryth étant isolé des autres plans, les créatures de ces autres plans ne peuvent pas être convoquées. Les personnages ne peuvent pas non plus communiquer avec les autres plans. Lorsque l'Éclipse se produisit, des milliers d'Extérieurs se trouvèrent pris au piège sur Aryth, incapables de rentrer chez eux. Beaucoup de ces créatures sont mortes depuis, mais même après des milliers d'années, il en reste un grand nombre.

Les sorts de convocation des créatures dénuées d'intelligence ne sont pas modifiés, mais quand ces sorts convoquent des créatures intelligentes et capables ou désireuses de communiquer avec le lanceur de sorts, alors les implications de l'Éclipse peuvent être intéressantes. Quand un lanceur de sorts apprend un sort de convocation, il apprend à convoquer une créature spécifique. Ces créatures sont amicales envers le jeteur de sort et suivent ses instructions comme de coutume. Ceci dit, une créature convoquée trop souvent peut essayer de briser le lien qui l'attache au lanceur de sorts, et si elle y arrive entre deux convocations, elle n'apparaîtra pas lorsque le sort sera lancé.

À chaque fois qu'un personnage jette un sort de convocation, il y a donc 5% de chance que le sort ne fonctionne pas pour cette raison. Si cela se produit, il faut lier une nouvelle créature de ce type à ce sort. Ce processus ne prend pas beaucoup de temps et peut être entrepris chaque matin, au cours de la phase de méditation normale du PJ. Mais pendant le reste de la journée durant laquelle le sort a échoué, toutes les utilisations suivantes du sort devront convoquer un type de créature différent de celui initialement prévu.

De nombreux jeteurs de sort s'intéressent aux créatures qu'ils convoquent. Cela va parfois jusqu'à une sorte d'amitié. Il arrive même qu'ils convoquent ces créatures juste pour s'entretenir avec elles de certains problèmes et obtenir des conseils amicaux. Il est également possible de lier intentionnellement une créature différente au sort afin que celle qui a longtemps rendu service puisse enfin vivre en paix.

Créatures intangibles

Des créatures intangibles vivent encore sur Aryth, bien que l'Éclipse interdise de passer du plan Éthéré au plan Matériel et vice versa. Car ces créatures sont piégées dans le monde des mortels, mais n'en sont pas moins intangibles. Quand vous devez gérer une rencontre avec ces créatures, utilisez toutes les règles ordinaires concernant les créatures intangibles. La seule différence est que les créatures intangibles telles que les fantômes n'existent pas dans le plan Éthéré et ne peuvent pas y être rencontrés ou combattus.

Voyage interplanaire

Dans MIDNIGHT, le voyage interplanaire est impossible. Aucun des sorts qui nécessitent de contacter, de voyager vers ou à travers les autres plans ne fonctionnent. Cela inclus les sorts tels que *clignotement*, *passage dans l'éther* et *forme éthérée*, *porte dimensionnelle* et les divers sorts de *téléportation*, *changement de*

Un jeu ou la magie est rare

MIDNIGHT est un univers de jeu où la magie est rare. Cela signifie qu'il n'est pas facile de trouver, d'échanger, de vendre ou d'acheter des objets magiques. Néanmoins, cela ne veut pas dire que c'est un jeu où la magie est de bas niveau, car les objets magiques que les personnages trouveront peuvent être extraordinairement puissants. La rareté de la magie donne aux sorts et aux objets magiques une aura exceptionnelle, et les joueurs seront probablement très excités quand leurs personnages auront la chance d'acquérir un artefact de pouvoir.

Le système économique de MIDNIGHT ne permet pas l'échange ou le commerce d'objets magiques, car leur utilité leur donne une valeur inestimable. Dans un monde où l'or n'a plus cours et où le but de tout un chacun est juste de survivre à la tyrannie de l'Ombre, une *épée longue* +1 est davantage un fardeau qu'un bienfait – c'est pourquoi celui qui ne combat pas activement les Seigneurs de l'Ombre et le dieu maléfique a tout intérêt à échanger un tel objet contre de la nourriture ou des outils.

En même temps, la rareté de la magie est un bienfait pour les aventuriers de MIDNIGHT, car les astiraxes et leurs maîtres – les légats – sont en permanence à la recherche de ceux qui oseraient utiliser la magie malgré les décrets d'Izrador. Aussi vaut-il mieux transporter peu d'objets magiques. À cet égard, les objets de concordance sont très utiles, car un seul de ces objets peut offrir de nombreux pouvoirs différents à son porteur.

A cause de leur rareté, les joueurs donneront beaucoup plus de valeur à leurs artefacts, et ceux-ci fourniront des pouvoirs proportionnellement plus importants à leurs personnages.

plan et *projection astrale*.

De même, les sorts de *contrat* et de *contrat intermédiaire* appellent des créatures d'une manière qui les rend caduques à cause de la barrière planaire. *Portail* ne peut plus être utilisé pour voyager entre les plans, et seules des créatures spécifiques qui résident sur Aryth peuvent encore être appelées grâce aux autres fonctions du sort. Le personnage doit nommer une créature spécifique – le type de la créature ne suffit plus. Pour le reste, le sort fonctionne comme d'habitude.

Les objets magiques

Les objets magiques du monde de MIDNIGHT sont encore plus exceptionnels que dans les autres univers de jeu, car ils sont rares et particulièrement puissants. Un PJ peut porter la même épée magique toute sa vie durant, alors que dans d'autres univers elle serait vendue ou échangée rapidement pour une arme encore plus puissante. Comme il est très dangereux de posséder des objets magiques quand on vit sur Eredane, il vaut mieux posséder un objet aux pouvoirs et aux usages multiples que plusieurs petits objets aux pouvoirs mineurs. Cela affecte la manière dont les objets magiques sont créés, la manière dont ils peuvent être distribués aux PJ et aux PNJ, et par-dessus tout leur influence sur le jeu lui-même.

Possession d'objets magiques

Comme la magie, les objets magiques sont très rares sur Aryth. Leur valeur est incalculable, et ils sont indispensables à ceux qui luttent contre l'Ombre du Nord. Bien entendu, le simple fait de posséder un objet magique fait courir un grave danger, car les serviteurs d'Izrador ont reçu l'ordre de confisquer tous les objets de ce genre et de tuer leurs propriétaires. Les légats et de leurs astiraxes sont présents partout sur Eredane, et tomber entre leurs griffes est pire que tout, car ils ne se contentent généralement pas de tuer ceux qui enfreignent la loi. Ainsi, posséder des objets de pouvoir est un fardeau. On ne peut porter ce fardeau que si l'on à l'espoir de faire lâcher prise un jour à la main maléfique qui étrangle les habitants d'Aryth.

Objets magiques dans les trésors

Les objets magiques sont beaucoup moins communs dans MIDNIGHT que dans les univers fantastiques traditionnels. Découvrir un objet magique pourrait être le résultat d'une quête héroïque ou la récompense pour quelque service exceptionnel rendu aux elfes, ou à une autre poche de résistance. Évidemment, à cause de l'interdiction édictée par Izrador, posséder un objet magique est à la fois un avantage et une malédiction. Cela implique que le MD doit être très prudent quand il en inclut dans les trésors. Dans les univers de jeu

traditionnels, les objets magiques servent à équilibrer les forces entre le groupe d'aventuriers et les adversaires qu'ils vont rencontrer. Mais dans MIDNIGHT, les joueurs disposent d'autres éléments pour relever les défis qui leurs sont présentés : des traits raciaux plus marqués donc plus puissants, et surtout des voies héroïques. Aussi, trouver un objet magique devrait être un événement rare et mémorable. Pour cela, le MD devrait créer des artefacts spécifiques plutôt que faire un jet de dés sur une table d'objets magiques aléatoires.

Identification des objets

À cause de la rareté de la magie dans le monde de MIDNIGHT, la connaissance, les savoirs, et la recherche sont plus importants en identification des objets qu'en magie. Les arcanistes hermétiques peuvent consulter leurs grimoires pour identifier des objets, et n'importe quel personnage peut faire un test de Renseignements, Connaissances (mystères), ou Art de la magie (DD 30) afin d'identifier un objet. Le test de Renseignements clôture une période d'une journée à un mois de recherches, en fonction du lieu où se trouve le PJ et de la présence ou non d'érudits et de bibliothèques. Certains objets s'identifieront d'eux-mêmes auprès de leur propriétaire via un lien télépathique, révélant leurs pouvoirs au fur et à mesure que le PJ les mérite (voir plus loin la section objets de concordance).

Remarque à propos des prix de vente

Des prix de vente sont mentionnés pour les objets décrits plus loin dans ce chapitre, mais dans l'économie de troc d'Eredane, de tels chiffres ont peu de sens. Ils sont juste fournit pour donner au MD une idée de la puissance de l'objet comparativement aux objets magiques ordinaires. Il est presque inconcevable qu'un PJ puisse vendre ou acheter des objets magiques contre de l'argent. Cela a plusieurs effets sur la création des objets magiques.

Création d'objets magiques

La création d'objets magiques diffère des règles ordinaires à cause du système économique hors norme de l'univers de jeu. L'absence d'une devise commune implique que les composantes matérielles et autres outils ne peuvent plus être acheté comme avant. De plus, il est difficile de trouver quelqu'un près à admettre qu'il est capable de réaliser des objets magiques. L'absence de ces divers éléments rend impossible la création d'objets magiques autre que potions et parchemins, à moins qu'on ne dispose d'une source brute d'énergie magique. De telles sources d'énergie sont appelées berceaux de pouvoir.

Un berceau de pouvoir peut avoir n'importe quelle apparence, de la chute d'eau dont le liquide peut être utilisée pour préparer des potions, jusqu'au flot de

Les dons de créations d'objets

Dans MIDNIGHT, la création d'un objet magique est un processus plus compliqué que dans les autres univers de jeu. Les changements concernant la création d'objets sont décrits ci-dessous.

Coût en PX : le coût en PX pour créer un objet reste le même.

Coût des matières premières : dans MIDNIGHT, la création d'objet magique n'engendre en fait aucun coût en matières premières. Il faut seulement s'approprier un focaliseur pour la création magique, que ce soit une épée de maître, une baguette, ou un autre objet de ce genre, puis trouver un berceau de pouvoir qui soit approprié à la nature de l'objet que l'on veut créer.

Temps nécessaire : le temps nécessaire à la création d'un objet reste le même.

Coût de l'objet : dans MIDNIGHT, les objets magiques n'ont pas réellement de prix, car ils sont inestimables et rarement échangés, surtout contre de l'argent. Les prix sont indiqués pour les nouveaux objets afin d'estimer leur coût de création en PX, et aussi pour se faire une idée de leur valeur relative dans le système normal (Création de personnages au-delà du niveau 1, chapitre 6, GdM). C'est pourquoi le prix de base des nouveaux objets devrait tout de même être calculé.

Coûts supplémentaires : il faut toujours payer le coût en PX pour lancer le sort, s'il y en a un à lancer, en plus du coût en PX pour la création de l'objet lui-même. Les composantes matérielles dont le prix est supérieur à 1 po sont également indispensables. Certains objets magiques engendrent également des coûts supplémentaires en composantes matérielles ou en PX, comme mentionné dans leur description. Il faut toujours les payer.

Potions et parchemins : il n'est pas nécessaire de disposer d'un berceau de pouvoir pour créer ces objets. Utilisez toutes les règles existantes concernant la préparation des potions et l'écriture des parchemins, y compris les coûts inscris dans les listes des règles de base. Dans la plupart des cas, les PJ devront faire du troc pour se procurer les composantes matérielles d'une potion ou les encres rares et le vélin indispensables à l'écriture d'un parchemin, à moins qu'ils ne connaissent quelques autres moyens de se les procurer. Ces objets peu communs ne sont pas vendus au grand jour, et essayer de se les procurer pourrait attirer l'attention d'un légat ou de quelque autre serviteur de l'Ombre.

Table 2–41 : Berceaux de pouvoir et coûts énergétiques pour la création d'objets magiques

Pouvoir de l'objet	Coût en énergie magique
Bonus d'altération de +1*	2 (arme) ou 1 (armure)
Bonus d'altération de +2*	8 (arme) ou 4 (armure)
Bonus d'altération de +3*	18 (arme) ou 9 (armure)
Bonus d'altération de +4*	32 (arme) ou 16 (armure)
Bonus d'altération de +5*	50 (arme) ou 25 (armure)
Bonus d'altération de +6*	72 (arme) ou 36 (armure)
Bonus d'altération de +7*	98 (arme) ou 49 (armure)
Bonus d'altération de +8*	128 (arme) ou 64 (armure)
Bonus d'altération de +9*	162 (arme) ou 81 (armure)
Bonus d'altération de +10*	200 (arme) ou 100 (armure)
Bonus d'altération s'appliquant à une caractéristique	Bonus au carré
Bonus de parade à la CA	Bonus au carré x2
Bonus de parade à la CA	Bonus au carré x2
Bonus d'altération à l'armure naturelle	Bonus au carré x2
Bonus de résistance aux jets de sauvegarde	Bonus au carré
Bonus au jet de sauvegarde (limité)	Bonus au carré /4
Bonus d'aptitude à une compétence	Bonus
Résistance à la magie	(Valeur – 12) x10
Pouvoir magique 1/jour**	Niveau du sort au carré x2
2 utilisations en plus par jour	+4
À volonté	x2
Augmentation du niveau de lanceur de sort	+1 par niveau de lanceur de sort
Bâton (50 charges)	Niveau du sort au carré

Niveau du sort : pour le calcul de l'énergie magique utilisée, on considère qu'un sort de niveau 0 compte comme un sort d'un demi-niveau

*Coût en PX : s*i le sort a un coût en PX, le PJ doit aussi le payer. Des pouvoirs continus ou illimités (à volonté) exigent 100 fois le coût normal en PX du sort. Les objets avec un nombre de charges limités et les objets qui ont un nombre restreint d'utilisation quotidienne exigent 50 fois le coût normal en PX du sort.

* Inclus les modificateurs de prix de vente pour les propriétés spéciales des armes et des armures.

** Ce coût est celui d'un sort lancé à son niveau minimum de lanceur de sort.

lave habité par un esprit du feu qui peut aider à forger des armes et des armures magiques. L'identification et l'exploitation des berceaux de pouvoir est l'une des missions prioritaires des légats qui sillonnent Eredane au nom de leur dieu maléfique. Aryth contient de nombreux berceaux de pouvoir, certains connus et d'autres pas, un grand nombre d'entre eux étant trop petits pour être détectés. On raconte que la Reine Sorcière possède une carte où sont localisés des centaines de berceaux, mais si c'était vrai, elle la dissimulerait sûrement au plus profond de l'arbre Antique. Car celui qui connaît l'emplacement d'un berceau de pouvoir est une proie pour les légats, qui n'hésiteront pas à torturer pour obtenir une telle information.

L'énergie que contient un berceau n'est pas illimitée, et s'il est employé trop souvent ou s'il doit fournir trop de magie d'un seul coup, il peut se tarir à jamais. Chaque berceau à sa propre réserve d'énergie magique, similaire à celle de l'arcaniste, et créer un objet magique puise dans cette énergie comme quand un arcaniste lance un sort. La quantité d'énergie magique qu'il faut extraire du berceau pour créer un objet est détaillée dans la tableau ci-dessus. Néanmoins, contrairement à un jeteur de sorts, un berceau de pouvoir ne récupère pas automatiquement toute son énergie magique après une nuit de repos, car chaque berceau a son propre rythme de récupération. Certains se rechargent très doucement, tandis que d'autres récupèrent chaque jour l'intégralité de leur énergie.

Même si l'énergie magique brute qui se trouve dans un berceau peut être utilisée pour créer différents types d'objets, certains berceaux sont plus adaptés que d'autres à la création de certains pouvoirs. On parle alors d'affinité. Ainsi par exemple, le flot de lave mentionné plus haut pourrait être particulièrement adapté à la création d'armes de feu, et nécessiter pour cela

moins d'énergie magique. Les affinités fonctionnent à la manière des talismans rituels pour les jeteurs de sorts (voir plus loin), à ceci près qu'ils couvrent souvent un spectre d'utilisation plus large et peuvent permettre des économies d'énergie beaucoup plus importantes. Une affinité peut être spécifique. Les larges feuilles d'un arbre pourraient par exemple, quand elles ont recueilli l'eau des pluies estivales, agir comme un berceau de pouvoir pour la création d'*un bâton de la forêt profonde*. Pour créer un berceau de ce type, inventez-lui simplement une affinité avec un sort spécifique et donnez lui un nombre de points d'énergie égal à la quantité d'énergie magique qui serait nécessaire pour lancer le sort. Même si le berceau peut lentement s'épuiser (puisque toute création d'objet nécessite au moins un point d'énergie magique, quelle que soit la puissance de l'affinité), il fournira une grande quantité d'énergie s'il n'est utilisé que pour ce sort ou cet effet.

Exemples de berceaux de pouvoir

Maelström de fer et de feu

Ce flot de lave permanent se trouve très loin en profondeur sous les montagnes, au sud des Kaladruns. Il est habité par un esprit du feu qui fut piégé sur Aryth lors de l'Éclipse. Depuis le temps qu'il est emprisonné sur terre, l'esprit est devenu fou, et ses tourments et son agitation constante ont formé un tourbillon au centre de la rivière de feu. D'autre part, son énergie planaire s'est infiltrée dans la lave, transformant le lieu en un berceau de pouvoir particulièrement adapté à la création d'objets magiques liés au feu. Il contient au total 20 points d'énergie magique, et réduit le coût de création de tous les effets de feu de 2 points (minimum un). Il récupère trois points d'énergie magique par jour.

MAELSTRÖM DE FER ET DE FEU
Énergie magique : 20
Dons requis : Création d'armes et armures magiques
Affinité : coût des effets de feu réduit de 2
Récupération : 3

Le gouffre de Forge-vent

Ce vieux lit de rivière dans les plaines de Borderen est plus un étroit canyon qu'un gouffre, mais les tribus dorns qui vivaient à proximité lui donnèrent ce nom fantaisiste à cause des hurlements du vent qui s'engouffre entre les falaises nuit et jour. En effet, même quand les herbes des plaines alentours sont immobiles, le vent semble se déchainer entre les parois du gouffre, faisant un bruit audible à des kilomètres de distance. Les chamans des Dorns ont également découvert que certains types de magie se laissaient plus facilement manipuler à l'intérieur du gouffre. Ils s'y rendent donc souvent, accompagnés d'un important contingent de gardes, afin de forger des objets magiques destinés à ceux qui luttent contre les serviteurs d'Izrador.

GOUFFRE DE FORGE-VENT
Énergie magique : 15
Dons requis : Création de bâtons magiques, Création d'objets merveilleux, Création d'anneaux magiques, Création de talismans rituels
Affinité : coût des effets d'air et de vol réduit de 1
Récupération : 5

Nouveaux types d'objets magiques

La section suivante décrie trois nouveaux types d'objets magiques : les fétiches, les talismans rituels, et les objets de concordance.

Les fétiches

Dans les terres d'Eredane dévastées par la guerre, l'usage de la magie fait courir des risques mortels à ceux qui refusent de servir l'Ombre du Nord. Les armées d'Izrador pourchassent tous les utilisateurs de magie, quelle que soit l'étendue de leurs talents. La possession d'un objet magique, si inoffensif soit-il, est un délit passible de mort. En conséquence, l'art de créer de tels objets s'est souvent perdu. Les derniers artisans compétents vivent dans les citées naines, dans les sanctuaires assiégés des elfes, et dans quelques hameaux perdus au cœur des Terres d'Eren.

Cependant, les gens se sont tournés vers les anciennes magies rituelles, dans l'espoir que le savoir de leurs ancêtres pourrait les aider en ces temps difficiles. Grâce à ces anciens rituels et à l'exploitation de la magie primordiale du monde, un très vieux type d'objet a été redécouvert – le fétiche.

Les fétiches sont des petits objets insignifiants qui peuvent provoquer des effets mineurs et limités dans le temps, et deviennent ensuite inutilisables. Certains fétiches imitent des sorts de très bas niveau, tandis que d'autres offrent de faibles bonus pour réaliser des actions spécifiques. Le principal avantage d'un fétiche, c'est qu'il n'irradie aucune magie, excepté quand on l'utilise. Il peut donc être porté sans que les forces de l'Ombre ne le détectent. En outre, les fétiches ressemblent à des objets de tous les jours. Une inspection physique ne révèle donc pas non plus les pouvoirs qu'ils contiennent. Un fétiche peut avoir l'apparence d'une branche de houx, d'un galet poli, ou de n'importe quel objet ordinaire. En fait, les meilleurs fabricants de fétiches choisissent des objets très simples, afin que les regards inquisiteurs ne s'attardent pas dessus et que personne ne puisse en deviner le pouvoir.

Les fétiches suprêmes sont une exception à la règle



décrite ci-dessus selon laquelle de tels objets n'ont que des effets d'une durée limitée. Ces puissants fétiches sont ce qui se rapproche le plus d'un objet magique qu'un non-jeteur de sorts puisse espérer créer un jour. Ils donnent à leurs porteurs des avantages spécifiques, et certains sont très puissants. Les fétiches suprêmes n'irradient aucune magie, bien qu'ils aient des effets permanents.

N'importe qui possédant des connaissances sur les anciens rituels et se trouvant proche des énergies naturelles peut créer un fétiche. Cela ne nécessite aucun pouvoir de jeteur de sort ni aucune connaissance des formules magiques profanes. Il n'est pas non plus nécessaire de se procurer des composantes difficiles à trouver ni de puiser dans sa propre énergie. Néanmoins, il est indispensable d'avoir quelques degrés de maîtrise en Connaissances des mystères et de la nature, et il faut également avoir une compétence en Artisanat appropriée à l'objet qui va être transformé en fétiche.

À l'exception des fétiches suprêmes, tous les fétiches sont des objets à usage unique, ce qui signifie qu'après avoir été utilisés, ils n'ont plus aucun pouvoir. Le pouvoir d'un fétiche suprême est toujours actif. Activer un fétiche est une action libre. Les fétiches sont souvent portés en colliers ou en parure pour les rendre plus facilement accessibles en cas de besoin.

Les quatre types de fétiches sont décris ci-dessous.

Fétiche simple

Artisanat DD 15

Conditions : degré de 1 en Connaissances (mystères) et degré de 1 en Connaissances (nature).

Exemples d'effets : bonus de chance de +2 au cours du round d'activation, pour un test de compétence, un jet d'attaque ou de sauvegarde.

Prix de vente : 2 po.

Fétiche mineur

Artisanat DD 20

Conditions : degré de 4 en Connaissances (mystères) et degré de 6 en Connaissances (nature).

Exemples d'effets : bonus de chance de +1 pendant une minute pour un seul jet d'attaque, de sauvegarde ou de CA, ou pour un test de compétence ; imitation des effets d'un sort de niveau 0.

Prix de vente : 5 po.

Fétiche majeur

Artisanat DD 25

Conditions : degré de 8 en Connaissances (mystères) et degré de 10 en Connaissances (nature).

Exemples d'effets : bonus de chance de +4 sur un jet d'attaque, de sauvegarde, ou sur un test de compé-

tence ; bonus de chance de +2 pendant une minute pour un seul jet d'attaque, de sauvegarde ou de CA, ou pour un test de compétence ; bonus de chance de +1 pour un groupe cohérent de compétences pendant une minute ; obtention de protections spécifiques mineures.

Prix de vente : 10 po.

Fétiche suprême

Artisanat DD 30

Conditions : degré de 14en Connaissances (mystères) et degré de 12 en Connaissances (nature).

Exemples d'effets : bonus de chance de +4 pour un jet de sauvegarde spécifique (sorts et effets mentaux, poison, maladie, etc.) ; immunité à un type spécifique de maladie ou de poison (lycanthropie, venin d'araignée monstrueuse, etc.) ; obtention de protections spécifiques majeures.

Prix de vente : 50 à 500 po.

Table 2—42 : Tables aléatoires des fétiches

Table 1 : apparence (d%)

01-08	Galet poli
09-14	Idole grossièrement taillée
15-20	Silex gravé
21-26	Tête de flèche brisée
27-32	Brin de houx
33-38	Rameau parfaitement rectiligne
39-44	Statue minuscule
45-50	Morceau d'écorce brûlé par la foudre
51-56	Anneau plat en métal
57-62	Chaîne très fine
63-68	Fils de fer entrelacés
69-74	Pièce en argent
75-80	Sarment de vigne couvert de feuilles
81-86	Motte de terre
87-92	Brins d'herbe tressés
93-00	Fleur séchée

Table 2 : type (d%)

01-60	Simple, faites un jet de dés sur la table 3
61-85	Mineur, faites un jet de dés sur la table 4
86-95	Majeur, faites un jet de dés sur la table 5
96-00	Suprême, faites un jet de dés sur la table 6

Table 3 : effets d'un fétiche simple

01-10	Bonus de chance de +2 à un test de Vigueur
11-20	Bonus de chance de +2 à un test de Fouille
21-30	Bonus de chance de +2 à un test de Volonté
31-40	Bonus de chance de +2 à un test de Crochetage
41-50	Bonus de chance de +2 à un test d'attaque
51-60	Bonus de chance de +2 à un test de Saut
61-70	Bonus de chance de +2 à un test de Discrétion
71-80	Bonus de chance de +2 à un test de Réflexes
81-90	Bonus de chance de +2 à un test de Bluff
91-00	Bonus de chance de +2 à un test de Premier secours

Table 4 : effets d'un fétiche mineur

01-10	Bonus de chance de +1 à tous les jets de Vigueur pendant une minute
11-20	Bonus de chance de +1 à tous les jets de Réflexes pendant une minute
21-30	Bonus de chance de +1 à tous les jets de Volonté pendant une minute
31-40	Bonus de chance de +1 à la CA pendant une minute
41-50	Bonus de chance de +1 à tous les jets d'attaque pendant une minute
51-60	Purifie jusqu'à 30 cm3 d'eau
61-70	Détecte la magie de l'objet que touche le porteur
71-80	Permet au personnage de trouver le nord
81-90	Détecte le poison dans l'objet qu'il touche
91-00	Le personnage récupère immédiatement un point de vie ou 1d3 points de dégâts temporaires

Table 5 : effets d'un fétiche majeur

01-08	Immunité pendant huit heures aux dégâts temporaires infligés par le froid
09-14	Immunité pendant huit heures aux dégâts temporaires infligés par la chaleur
15-20	Bonus de chance de +2 à tous les jets de Vigueur pendant une minute
21-26	Bonus de chance de +2 à tous les jets de Réflexes pendant une minute
27-32	Bonus de chance de +2 à tous les jets de Volonté pendant une minute
33-38	Bonus de chance de +2 à la CA pendant une minute
39-44	Bonus de chance de +2 à tous les jets d'attaque pendant une minute
45-50	Bonus de chance de +4 au prochain test de Saut
51-56	Bonus de chance de +4 au prochain test de Discrétion
57-62	Bonus de chance de +4 au prochain test de Bluff
63-68	Bonus de chance de +4 au prochain

	jet de Fouille
69-74	Bonus de chance de +4 au prochain test de Premiers secours
75-80	Bonus de chance de +1 à tous les test de Saut, Escalade et Équilibre pendant une minute
81-88	Bonus de chance de +1 à tous les test de Discrétion, , Déplacement silencieux et Escamotage pendant une minute
89-00	Le personnage récupère immédiatement d'un état d'épuisement, de fatigue ou de nausée

Table 6 : effets d'un fétiche suprême

01-08	Immunité aux dégâts temporaires infligés par le froid
09-14	Immunité aux dégâts temporaires infligés par la chaleur
15-20	Immunité à la lycanthropie
21-26	Immunité à tous les poisons des créatures de type vermine
27-32	Bonus de +4 à tous les jets de Volonté contre les sorts mentaux
33-38	Bonus de +4 à tous les jets de Vigueur contre la maladie
39-44	Bonus de +4 à tous les jets de Réflexes contre les sorts qui ciblent une zone
45-50	Le porteur peut faire 10 à tous ses test de Natation, même s'il est inconscient ou immobile
51-56	Le porteur bénéficie d'un sort de sanctuaire pendant les rounds de sur prise
57-62	Les créatures de type vermine ne peuvent pas s'approcher à moins d'1,5 m du porteur
63-68	Les morts-vivants ne peuvent pas percevoir le porteur à moins qu'il ne se déplace à moins d'1,5 m d'eux
69-74	Absorbe le premier point de dégâts de tous les effets de sort
75-80	Raccourci d'un round la durée de tous les sorts hostiles lancés sur le porteur
81-88	Les tentatives pour décrire physiquement le porteur échouent toujours
89-00	L'attitude des animaux augmente toujours d'un cran lorsque le porteur est à moins d'1,5 m d'eux

Les talismans rituels

Sous le nom de *talisman rituel*, on trouve toutes sortes d'objets utilisés par les jeteurs de sorts pour accroître le pouvoir de sorts spécifiques. Les talismans prennent diverses formes, qui vont de la coiffe chamanique qui aide à lancer le sort *force de taureau* jusqu'à l'idole de jade finement sculptée qui permet à son possesseur de lancer *charme-personne*. Il est nécessaire de posséder le don Création de talismans rituels si l'on veut créer de tels objets.

Les talismans rituels sont créés en vue de faciliter le lancement d'un sort bien précis, et ils diminuent d'1 point le coût en énergie magique de ce sort. Ainsi, un personnage qui possède un *talisman rituel* (*boule de feu*) ne dépensera que deux points d'énergie magique pour lancer une *boule de feu*.

Lancer un sort ne peut jamais coûter moins d'un point d'énergie magique. Néanmoins les talismans rituels pour les sorts de 1er niveau sont tout de même utiles, car ils réduisent le coût de lancement d'un sort utilisé avec un don de métamagie.

Les effets des talismans rituels ne se cumulent pas. Ainsi, si un jeteur de sort à deux *talismans rituels* (*boule de feu*), le coût en énergie magique ne sera réduit que d'un point. La seule exception concerne les talismans rituels suprêmes.

Le prix de vente des talismans rituels dépend du niveau du sort avec lequel ils fonctionnent :

Niveau du sort	Prix de vente
1er	500 po
2e	1 250 po
3e-4e	2 500 po
5e-7e	7 500 po
8e-9e	12 500 po

Talismans rituels suprêmes

Un talisman rituel suprême réduit d'1 point le coût en énergie magique de tous les sorts d'une école spécifique. Ainsi, un lanceur de sorts qui utilise un talisman rituel suprême (Évocation) ne dépensera que deux points d'énergie magique pour lancer un sort d'*éclair* ou de *boule de feu*. Cette réduction peut se cumuler avec des talismans rituels ordinaires. Donc, si le lanceur de sorts mentionné ci-dessus possède aussi un *talisman rituel (éclair)*, il ne dépensera qu'1 point d'énergie magique pour lancer ce sort. Les talismans rituels suprêmes sont des outils extrêmement puissants, et il est nécessaire d'avoir le don Création de talismans rituels suprêmes si l'on veut en créer un.

Les prix de vente des talismans rituels suprêmes dépendent de l'école avec laquelle ils fonctionnent :

Écoles	Prix de vente
Abjuration, Invocation mineure, Divination, Évocation mineure	25 000 po
Invocation majeure, Enchantement, Illusion, Transmutation	40 000 po
Évocation majeure, Nécromancie	75 000 po

Objets de concordance

La spécificité de l'objet de concordance, c'est qu'il est lié à son porteur, et développe de nouveaux pouvoirs au fur et à mesure que celui-ci progresse. Il n'est jamais nécessaire d'identifier un objet de concordance, car il révèle de lui-même ses pouvoirs à celui qui le porte. Le nombre de pouvoir qu'il révèle dépend du niveau ou des DV de ses porteurs. Armes et armures sont des objets de concordance courants, car c'est le genre de chose que les PJ conservent toute leur vie durant. Les objets merveilleux sont parfois aussi des objets de concordance, mais cela reste rare ; les objets qui ont un nombre d'utilisation limité, tels que les baguettes, les bâtons, et les potions, ne peuvent pas être des objets de concordance.

Ces objets permettent au MD de continuer à faire croître les pouvoirs des PJ au fur et à mesure qu'ils gagnent des niveaux, tout en conservant à la magie son caractère rare et précieux. Néanmoins, il ne faut surtout pas bouleverser l'équilibre du jeu en donnant trop de pouvoirs à ce type d'objet – ce sont les personnages qui ont de la valeur dans MIDNIGHT, pas les objets magiques.

Création d'objets de concordance

Les PJ peuvent créer des objets de concordance en respectant les mêmes règles que pour créer des objets magiques ordinaires. À ceci près qu'il n'y a aucun moyen de diminuer le coût en énergie magique lors de la création d'un objet de concordance, car le PJ doit avoir un niveau suffisant pour pouvoir utiliser lui-même l'objet qu'il crée. La création d'un tel objet peut empêcher des ennemis de moindre valeur de s'en emparer, mais autrement, cela n'a pas grand intérêt.

Pour créer un objet de concordance, il convient d'abord de déterminer les pouvoirs exacts que l'on veut lui attribuer. La plupart de ces objets ont de nombreux pouvoirs mineurs (voir plus loin), et seulement quelques pouvoirs majeurs, car trouver un berceau de pouvoir suffisamment puissant pour forger des objets avec de nombreux pouvoirs majeurs n'est pas une tâche facile.



Une fois que les pouvoirs ont été choisis, le créateur doit décider du niveau auquel chacun de ces pouvoirs va se manifester. Les pouvoirs doivent se manifester dans l'ordre d'importance de leur puissance (cette hiérarchie est déterminée par leurs modificateurs de prix de vente). Ainsi, une épée de concordance qui permet à son porteur de lancer *ténèbres* deux fois par jour et qui possède en outre la propriété *destruction* devra révéler son pouvoir magique avant de révéler sa propriété *destruction*. La progression exacte des niveaux auxquels se manifestent les pouvoirs est déterminée par le créateur de l'objet.

Le prix de vente d'un objet de concordance est le même que celui d'un objet qui manifesterait immédiatement tous ses pouvoirs. Mais afin de permettre à un personnage de bas niveau d'acquérir objet de concordance, on calcule sa valeur en ne prenant en compte que les pouvoirs auxquels le PJ a accès lorsqu'il obtient l'objet.

Nouveaux objets magiques

Amulette d'attaque précise : cette amulette en forme de dague permet de réduire les effets de la réduction des dégâts dont disposent certaines créatures, quelle que soit l'arme qu'utilise son porteur. Elle existe en trois versions, annulant respectivement 5,10 et 15 points de réduction

Niveau de lanceur de sort : 5 ; Conditions : Création d'objets merveilleux, *arme magique suprême* ; *Prix de vente* : 400 po (+1), 1 600 po (+2), 3 600 po (+3), 6 400 (+4), 10 000 po (+5) « 2 500 po (5 points), 10 000 po (10 points), 22 500 po (15 points) ».

Robe de dissimulation magique : cette robe est très appréciée par les aventuriers qui possèdent des objets magiques malgré les interdictions de l'Ombre. Elle étouffe l'aura magique qui émane de ces objets, empêchant ainsi toute détection, que se soit par un sort de détection de la magie ou par l'odorat magique d'un astiraxe. La robe peut recouvrir jusqu'à 10 objets magiques. Au-delà, elle ne peut plus masquer leur vraie nature. La robe elle-même n'émet aucune aura magique.

Niveau de lanceur de sort : 9 ; *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *dissipation de la magie, aura magique de Nystul* ; *Prix de vente :* 14 500po.

Exemples d'objets de concordance

L'épée de Torbault : au cours de la Dernière Bataille, le grand chef de guerre dorn Hedgreg l'Héritier lança un assaut courageux mais perdu d'avance contre les forces des Seigneurs des Ténèbres. La légende raconte que son épée commença à rougeoyer lorsqu'il se campa sur le pont de son navire de guerre pour encourager ses hommes à ramer plus vite. Quelques minutes plus tard, Hedgreg l'Héritier fut consumé dans le souffle brûlant d'un grand dragon.

L'*épée de Torbault*, nommée ainsi en l'honneur de la lignée d'Hedgreg, est un symbole légendaire de la résistance dorn aux armées de l'Ombre. Elle donne à son porteur des pouvoirs qui peuvent faire de lui l'un des champions de la rébellion.

Niveau 1 : l'épée peut rayonner une fois par jour pendant 10 minutes par niveau du porteur. La lumière fournie est équivalente à celle d'une torche, mais l'épée ne dégage aucune chaleur et ne peut pas être utilisée pour allumer un feu.

Niveau 3 : l'épée garantit à son porteur un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur et les effets de terreur.

Niveau 6 : l'épée gagne un bonus d'altération de +1.

Niveau 9 : l'épée gagne la propriété spéciale *feu*, une fois par jour pendant une minute. Quand elle est enflammée, elle triple les dégâts contre les orques et toutes les créatures apparentées.

Niveau 12 : le bonus d'altération de l'épée passe à +2.

Le poing d'acier de Gaurok : en l'an 5133 PA, dans les plaines d'Eris Aman, les armées d'Izrador affrontèrent les forces combinées des humains, des nains et des elfes qui combattaient sous la bannière de la Reine Sorcière pour l'avenir d'Eredane. Pendant la bataille, le bruit couru dans les rangs des elfes qu'un champion oruk d'une puissance sans égale était en train de décimer les troupes humaines sur le flanc gauche. Le grand capitaine elfe Raounel ordonna à une compagnie d'archers de l'accompagner sur les lieux du carnage. Ils tirèrent plusieurs volées de flèches sur l'oruk, mais chaque fois les projectiles manquèrent leur cible.Sentant qu'une puissante magie était à l'œuvre et que le moral de ses soldats allait s'effondrer, Raounel éperonna son cheval et chargea l'oruk. Après avoir reçu un coup d'épée qui ricocha sur son armure, l'oruk frappa le capitaine des elfes à la poitrine et lui infligea une grave blessure, le projetant à terre. Voyant cela, au lieu de s'enfuir, les elfes se précipitèrent sur l'oruk pour venger leur chef et ils réussirent finalement à en venir à bout. Épuisés par la bataille, les forces du Bien se retirèrent juste après leur victoire en laissant pourrir tous les cadavres, et ne ramassèrent donc pas le gantelet magique que portait l'oruk.

Le *poing d'acier de Gaurok* ne peut être porté que par un humanoïde de taille G ou par un géant. Il procure les pouvoirs suivants.

Niveau 3 : le porteur gagne un bonus de +1 à la CA qui se cumule aux autres bonus d'armure.

Niveau 6 : le porteur gagne un bonus d'altération de +2 en Force.

Niveau 10 : le porteur est protégé en permanence par un bouclier qui a les effets d'un sort de *protection contre les projectiles*. Cette magie absorbe jusqu'à 50 points de dégâts par jour.

L'honneur de Durgen : en 4151 PA, ce marteau de guerre permit à Durgen le Noir de devenir le chef du clan Orin des Dorns. Trois coups de cette puissante arme suffirent à terrasser le frère aîné de Durgen, le seul autre prétendant légitime à la couronne. Certains disent que c'est le marteau lui-même qui poussa Durgen à commet-



tre cet horrible fratricide, mais les récits de ses autres exploits dépeignent un homme près à tout pour atteindre son but, quel qu'en soit le prix.

L'*honneur de Durgen* est fait d'un bois sculpté incroyablement dur lié avec de l'or. La tête du marteau est cannelée sur ses deux cotés, ce qui lui permet de faire exploser des os même à travers les armures les plus solides. De plus, il donne à son porteur les pouvoirs suivants.

Niveau 2 : quand il est utilisé pour frapper un adversaire, le marteau annule quatre points de bonus d'armure ou de bonus d'armure naturelle à la CA.

Niveau 5 : le marteau gagne un bonus d'altération de +1.

Niveau 8 : trois fois par jour, le marteau permet à son porteur de lancer le sort *déblocage*, comme un arcaniste de niveau 5.

Niveau 11 : quand il est utilisé pour frapper un objet, le marteau annule 10 points de solidité.

Le carquois d'Elenial : ce carquois magique donna naissance à la légende d'Elenial. Cette jeune elfe pris une revanche sanglante sur les serviteurs de l'Ombre qui avaient assassiné sa famille. C'est pourquoi le carquois porte à présent son nom dans tous les livres savants d'Eredane. Émus par le chagrin de la jeune fille et rendus furieux par l'armée d'orques et d'hommes corrompus qui coupaient et incendiaient la forêt elfique, les esprits des arbres enchantèrent le carquois de la jeune elfe pour l'aider à obtenir sa revanche. Trop occupée à faire un carnage dans les rangs orques, Elenial ne remarqua même pas cette aide magique, et les orques qui la tuèrent laissèrent son carquois près de son corps.

Le carquois est fait d'un cuir de qualité, et cousu avec les tendons d'un ours sanguinaire. Tant que son porteur utilise un arc court ou un arc long, le carquois contiendra toujours au moins une flèche. De plus, l*e carquois d'Elenial* offre les pouvoirs suivants.

Niveau 2 : le porteur bénéficie du don Tir rapide.

Niveau 4 : les chances de rater une cible camouflée sont réduites de 10% lorsque l'archer utilise les flèches du carquois.

Niveau 6 : une fois par jour, le porteur peut lancer le sort *arme magique* comme un arcaniste de niveau 3 sur toutes les flèches du carquois (il peut contenir jusqu'à 20 flèches).

La grande hache de mithral : le héros nain nommé Puldur mania cette hache pendant le Long Duel de la passe d'Hanigor. Au cours de cette bataille, qui se déroula durant les grandes invasions orques des montagnes de Kaladrun, Puldur défendit seul le col montagneux contre un bataillon entier d'orques. La bataille fut homérique et dura presque toute la journée. La légende prétend

qu'au cours du combat, le nain et la hache chantèrent à l'unisson, et que les orques restants préférèrent s'enfuir à l'aube du second jour plutôt que tomber à leur tour sous les coups de *la grande hache de mithral.*

Cette hache de guerre naine est faite entièrement de mithral, depuis son manche jusqu'à sa tête à double lame. Trois anneaux d'or entourent le manche, et elle a les pouvoirs suivants.

Niveau 1 : le porteur bénéficie du don Maniement d'une arme exotique (hache de guerre naine).

Niveau 3 : le porteur bénéficie du don Endurance ainsi que d'un bonus de +2 à ses jets de Vigueur.

Niveau 6 : la hache de guerre gagne un bonus d'altération de +1.

Niveau 9 : trois fois par jour, le porteur peut lancer sur lui-même le sort soins légers comme un arcaniste de niveau 3. C'est une action libre. À chaque fois, l'un des anneaux d'or entonne un chant de guerre puis s'assombrit jusqu'au jour suivant.

Niveau 12 : la hache de guerre gagne un bonus d'altération de +2.

Le couteau sanglant : un halfelin nommé Aio Pied Léger utilisa ce couteau pour prendre sa revanche sur les envahisseurs orques qui avaient massacré sa famille. Sans les pouvoirs de cette arme, dont il ne soupçonnait alors même pas l'existence, il ne s'en serait sans doute pas sorti vivant. Le couteau permit à l'esclave halfelin, qui avait peu d'expérience au combat, de trancher discrètement la gorge de ses tortionnaires orques pendant leur sommeil. Plus tard, Aio développa ses propres talents qui, renforcés par la magie du couteau, firent de lui un puissant adversaire de l'Ombre. Il fut finalement capturé et exécuté.

À première vue, *le couteau sanglant* ressemble à un simple couteau de cuisine, mais il suffit de le prendre en main pour découvrir ses pouvoirs magiques.

Niveau 1 : quand il tient le couteau en main, le porteur gagne un bonus de +4 à ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Niveau 4 : une fois par jour, le porteur peut lancer le sort *repli expéditif* comme un arcaniste de niveau 3.

Niveau 7 : le couteau gagne un bonus d'altération de +1.

Niveau 10 : une fois par jour, le porteur peut lancer le sort *invisibilité* comme un arcaniste de niveau 7.

La pierre d'Eris : cette pierre fut ramassée dans la main d'un général elfe après la Bataille des Trois Royaumes, célèbre affrontement qui permit de repousser la première incursion de l'Ombre. Une lumière pulsait faiblement à l'intérieur de la pierre comme si c'était un cœur battant. Quand on retira la pierre de la main du général, le corps de celui-ci tomba en poussière. Malgré ce présage inquiétant, celui qui ramassa la pierre compris le pouvoir qu'il avait en main et l'utilisa à bon escient durant la campagne militaire destinée à renvoyer vers le nord les orques et les gobelins survivants.



La pierre d'Eris est un bloc de quartz translucide de la taille du poing. Une lumière bleu-verte rayonne en son centre et cette lumière devient plus vive lorsque la pierre est utilisée. Elle a les pouvoirs suivants.

Niveau 1 : tant qu'il tient la pierre, son propriétaire peut lancer le sort *lumière* à volonté.

Niveau 4 : le porteur récupère deux fois plus de points de vie lorsqu'il se repose.

Niveau 7 : une fois par jour, la pierre d'Eris peut projeter une faible lumière verte dans un rayon de 9 m.

Toutes les créatures qui se trouvent dans ce rayon gagnent un bonus de +2 à leurs jets d'attaque et de dégâts. Les effets durent une minute.

Niveau 10 : trois fois par jour, la pierre d'Eris peut envoyer un rayon d'énergie pure qui produit les mêmes effets qu'un sort d'*explosion de lumière* lancé par un arcaniste de niveau 13.

Le casque du cavalier : ce casque fut porté par le capitaine de la cavalerie sarcosienne pendant l'invasion d'Eredane. On raconte que lorsqu'il mena ses troupes sur le champ de bataille, son casque se mit à rayonner et que les troupes ennemies ne purent rien faire d'autre que regarder cette lumière alors même qu'elles étaient chargées par la cavalerie lourde sarcosienne. Ce casque légendaire fut perdu dans la Bataille des Remparts, au cours de la seconde invasion d'Izrador, en 1948 DA. Le général sarcosien qui portait le casque fut arraché de son cheval par un dragon et projeté hors du champ de bataille. Le casque ne fut retrouvé nulle part.

Le casque du cavalier est un grand heaume doré avec un panache de plume qui ne perd jamais sa couleur ou sa forme. Il donne à son porteur les pouvoirs suivants.

Niveau 3 : le porteur gagne 25% de résistance aux coups critiques, comme s'il portait une a*rmure de défense légère.*

Niveau 6 : le porteur gagne un bonus d'altération de +2 en Charisme.

Niveau 9 : la valeur de Prestige du porteur augmente de 4 à condition qu'il se montre au moins une fois par jour à ses hommes avec le casque sur la tête.

Niveau 12 : une fois par jour, le porteur peut lancer le sort *domination* comme un arcaniste de niveau 9.

L'alliance d'Hedgreg : avec cet anneau, Hedgreg le Jeune épousa une princesse sarcosienne et inaugura une ère de paix entre les Dorns et les Sarcosiens. Il donna l'anneau à la princesse pour rendre le mariage plus facile, car la beauté de cette reine était loin d'être légendaire, et elle l'accepta en sachant qu'elle aurait ainsi un pouvoir plus grand sur les hommes qui s'étaient longtemps moqués d'elle. Même si ce ne fut jamais un mariage d'amour, leur partenariat dura presque 40 ans et fut un succès sur tous les plans. Quand elle sentit venir l'heure de sa mort, la reine légua l'anneau à la fille d'un de ses plus loyaux serviteurs. C'est cette jeune fille qui fit entrer l'anneau dans la légende.

Cet anneau est formé de deux rubans d'argent et de platinium entremêlés. Il porte une petite couronne en or dans laquelle est inséré un rubis finement sculpté. Il donne à son porteur les pouvoirs suivants.

Niveau 1 : quand il côtoie des membres du sexe opposé, le porteur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de Charisme et à ses tests de compétence basés sur le Charisme.

Niveau 3 : une fois par jour, le porteur peut lancer le sort *charme-personne* comme un arcaniste de niveau 3.

Niveau 6 : le porteur gagne un bonus d'altération de +2 en Charisme.

Niveau 9 : tout membre du sexe opposé qui essaye d'attaquer le porteur doit d'abord réussir un jet de Volonté (DD 14). Ce pouvoir doit être traité comme un sort permanent de *sanctuaire.*

Niveau 12 : le porteur gagne un bonus d'altération de +4 en Charisme. Ce pouvoir remplace celui du niveau 6.

L'armure d'Ithsylliak : cette cuirasse est en fait l'une des écailles d'Ithsylliak, un des dragons d'alignement bon qui sauva Eredane lors de la Bataille du Rempart, au cours de la seconde invasion d'Izrador. Ithsylliak mourût en défendant un groupe d'archers elfes attaqués par un autre dragon, et cette écaille fut prise par les elfes en souvenir de celui qui leur avait sauvé la vie. Puis l'écaille reçut des pouvoirs magiques et offerte à l'un des avatars d'Aradil. Mais ce dernier fut assassiné par un agent de l'Ombre à l'aube du Troisième Âge.

Cette cuirasse est de couleur cuivre teinté de vert. Elle donne à son porteur les pouvoirs suivants.

Niveau 2 : la cuirasse gagne un bonus d'altération de +1.

Niveau 4 : le porteur est sous l'effet permanent d'un sort de *respiration aquatique.*

Niveau 6 : la cuirasse gagne un bonus d'altération de +2.

Niveau 8 : une fois par jour, le porteur peut lancer le sort *peau d'écorce* comme un arcaniste de niveau 5. Sa peau se couvre alors d'écailles de dragons.

Niveau 10 : la cuirasse donne au porteur une résistance à l'acide de 10.

Le bâton du traître : Beirial le Traître fut le premier membre de l'ordre de la Vérité à se laisser corrompre par les subtiles promesses d'Izrador. Il participa activement à la corruption des autres saints hommes de Bandilrin, et créa finalement l'ordre de l'Ombre. Izrador lui avait fournit un objet de pouvoir afin de l'aider à accomplir sa mission.

Le bâton du traître a les pouvoirs suivants.

Niveau 3 : le porteur du bâton inflige 2 points de dégâts en plus dans les combats au corps à corps.

Niveau 6 : une fois par jour, le porteur peut invoquer le nom d'Izrador. Ce pouvoir surnaturel étourdit, pendant 1d4 rounds, dans un rayon de 9 m, toutes les créatures qui ne sont pas d'alignement mauvais. Un jet de Volonté (DD 14) annule les effets.

Niveau 9 : le porteur peut intimider les morts-vivants, comme avec le pouvoir du légat. S'il possède déjà ce pouvoir, il gagne un bonus de +4 à tous ses tests de renvoi des morts-vivants et à tous ses jets d'efficacité du renvoi des morts-vivants.

Niveau 12 : le porteur peut lancer le sort *allié suprême d'outreplan* comme un arcaniste de niveau 15. Les serviteurs de l'Ombre répondent toujours à l'appel du bâton.

CHAPITRE 3

Eredane

Les peuples d'Eredane connaissent peu de choses des continents qui se trouvent au-delà des mers. Certains racontent que les elfes du Premier Âge ont voyagé dans tous les recoins du monde, mais même si de telles légendes sont vraies, leur savoir a été perdu au cours du temps et n'a jamais été partagé avec les sages des autres peuples. Le peu que l'on sait nous vient des écrits des colons dorns et sarcosiens. Il y a bien longtemps, ils quittèrent leur ancien continent, Pelluria, pour s'installer en Eredane. Malheureusement, leurs récits ne sont souvent guère plus que des contes pour enfants, desquels il est difficile de tirer des véritables conclusions.

À partir de fragments de l'Histoires du Vieil Empire nous avons appris que la Pelluria est une terre plus grande qu'Eredane et qu'« un jeune homme deviendra vieux et infirme avant d'avoir atteint l'autre côté du domaine d'un Kalif. » Même si l'on reconnaît à cette culture un amour immodéré pour les exagérations, il n'en reste pas moins que la Pelluria doit être un vaste continent. Il est d'ailleurs peu probable que les territoires des « Kalifs » aient recouverts la totalité des terres. On sait que l'Empire sarcosien s'étendit jusqu'à la vallée de la rivière des Dorns au nord, mais on suppose que la chute du Vieil Empire durant le Troisième Âge était due à une guerre contre un pouvoir rival venant de l'est, à une décadence interne, et à la perte des lointaines colonies à l'ouest.

Les Dorns décrivent leur pays d'origine comme une terre de collines froides et arides, de vallées glaciales et de forêts profondes recouvertes de neige. Les récits sarcosiens, eux, font état de vastes et vertes prairies, de déserts sans fin et de majestueuses cités de pierre construites par les premiers hommes d'Aryth. Les légendes ne mentionnent jamais les peuples des anciennes fées, mais certaines évoquent des races effrayantes qui haïssent toutes les autres et se nourrissent de chair humaine. Des récits parlent d'hommes - bêtes et d'hommes - serpents, mais ce ne sont guère plus que des fables destinées à effrayer les enfants.

Ilsrid de Hautemuraille, *Les terres d'Aryth.*

L'histoire d'Eredane

Cette section relate l'histoire du continent d'Eredane, depuis l'époque des anciennes fées jusqu'au Dernier Âge. Elle est **close content.**

Les anciennes fées

Les *elthedar*, ou anciennes fées, comme ils sont appelés aujourd'hui dans la langue erenienne, furent les premiers êtres à voir le jour sur le continent d'Eredane. Les mythes disent qu'ils étaient les enfants bénis des Dieux Disparus, les préférés du royaume céleste. Ils vivaient en harmonie sur tout le territoire d'Eredane, et ils colonisèrent de nombreuses autres contrées par delà les mers. Leur civilisation était le fruit d'innombrables siècles de paix et d'une inlassable quête de connaissances. Ils élevèrent des cités incroyables, déployant des trésors d'ingéniosité technique et architecturale. Ils possédaient de vastes flottes commerciales et échangeaient biens et savoir avec les autres races ancestrales d'Aryth. Ils s'épanouissaient dans la musique, l'art, les activités physiques et communiaient avec les esprits de la nature. Ils étaient historiens, philosophes et conteurs, ils vénéraient leurs dieux qui en retour offraient aux prêtres un pouvoir presque absolu. Durant des millénaires, protégés par les dieux, les fées vécurent dans un monde idyllique.

L'année du vent devin

Xircxi, Patriarche des dragons, offre une couronne d'écailles à Suthail Aman, Grande Dame des *elthedar*. Ce présent était la marque d'une distinction divine et d'un honneur indéfectible.

Malheureusement, les bénédictions divines ne durent pas éternellement, surtout quand les dieux sont trahis par l'un des leurs. Des recoins les plus sombres du royaume céleste une ombre émergea et défia les Seigneurs de la Lumière. La bataille qui suivit déchira les cieux et Aryth elle-même fut ébranlée par la lutte contre le dieu sombre et son engeance. L'Ombre fut vaincue par les dieux des *elthedar*, et bannie vers le monde des mortels, mais à un prix terrible. La chute du seigneur ténébreux sépara à jamais Aryth du royaume céleste. Non seulement les dieux ne pouvaient plus protéger leurs adorateurs mortels, mais leur victoire avait condamné leurs enfants à subir la colère d'un dieu maléfique et sans pitié. Ce fut le temps de l'Eclipse.

L'Eclipse

Lors de la chute de l'Ombre, un voile noir masqua le soleil et les contrées d'Aryth s'obscurcirent. Avec les ténèbres vinrent des tremblements de terre, des inondations et des pluies de feu. D'immondes démons, prisonniers de ce monde depuis l'Éclipse, ravagèrent les terres. Les forêts brûlèrent, les montagnes furent balayées et les eaux s'évaporèrent. La civilisation des fées fut détruite dans un maelström de chaos divin. Leurs cités furent rasées et leurs habitants réduits en cendres. Les quelques survivants furent pourchassés par des créatures impies ou moururent de faim au cours de l'interminable hiver qui suivit.

Après ce cataclysme, ils prièrent les Dieux Disparus, implorèrent leur aide. Mais nul ne les entendit.

L'année sous le ciel noir

Erum Pel, chef de la tribu Aru, s'enfonce avec ses suivants dans la Grande Forêt. Les esprits de la forêt se jouent des démons qui les poursuivent et, finalement, les immondes créatures se consument dans leur folie.

Avec le temps, l'Ombre se retira lentement du ciel vers les glaces du nord où son corps ravagé sombra dans un profond sommeil, attendant son heure. Le ciel s'éclaircit et quand le soleil réchauffa à nouveau la terre, Aryth n'était plus qu'une terre aride et ravagée. Sa plus grande civilisation avait été détruite et ses habitants étaient devenus de pauvres réfugiés dans un monde sans autres dieux que celui chassé des royaumes célestes.

Les jeunes fées

Les *etheldar* survivants s'habituèrent à leur nouveau monde, et avec le temps le souvenir de l'Eclipse s'effaça des mémoires. Chaque peuple s'adapta à son nouveau milieu, et la civilisation refit surface avec de nouvelles traditions. Avec le temps, ces nouvelles races, les *alethar* ou jeunes fées, s'élevèrent pour dominer les terres d'Eredane.

Les anciennes fées qui avaient cherché refuge dans les grandes forêts de l'ouest s'abritèrent dans les arbres et devinrent des forestiers et des chasseurs habiles. Ils s'attirèrent les faveurs des esprits de la nature et, courant avec les animaux, ils devinrent de plus en plus minces et agiles. Ils apprirent à contrôler les avancées de la forêt, et construisirent de discrets villages dans les arbres. Ils développèrent un lien spirituel avec les créatures sylvestres, et ils furent bientôt partie intégrante de la forêt. Au fil des générations, ces enfants de la nature devinrent les elfes.

L'année avant la pluie

Naissance de Shadiuil. Il deviendra le premier des Grands Rois de la monarchie elfique d'Erethor qui lui fera suite. Aradil, connue plus tard sous le nom de Reine Sorcière d'Erethor, sera la plus grande souveraine de cette lignée.

En l'absence de la flamme jadis éclatante de la magie divine, les elfes découvrirent l'étincelle du pouvoir de l'arcane. Ils l'étudièrent, la développèrent, et libérèrent sur le monde une magie nouvelle et puissante. Avec le temps, le pouvoir de ces nouveaux magiciens elfes rivalisa avec celui des prêtres du passé.

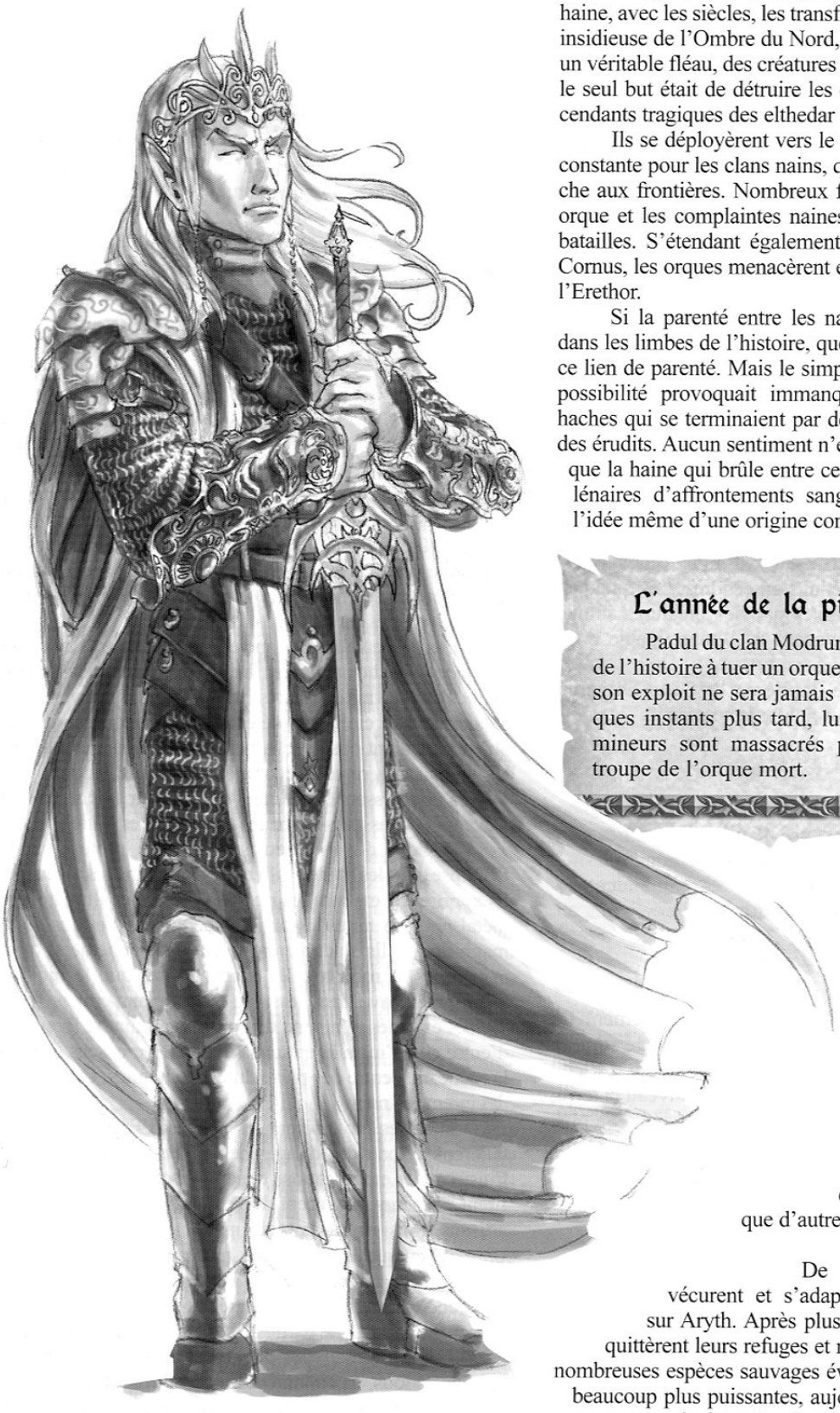
Les descendants des anciennes fées vivants aux frontières de l'Erethor apprirent à élever le bétail des grandes plaines et à travailler les sols fertiles qu'ils y trouvèrent. Ils chérissaient le ciel et se délectaient des étoiles brillantes qu'ils pouvaient observer la nuit. Ils voyageaient à travers les vallons des régions centrales d'Eredane, vivant grâce à leurs connaissances et leurs talents pour la chasse. Ces éleveurs et chasseurs nomades devinrent les halfelins.

A l'est, de nombreux *elthedar* se protégèrent de l'Eclipse dans les hautes vallées des montagnes Kaladrunes. Ils apprirent à extraire les richesses du sol et à travailler le métal pour en faire des outils exceptionnels et des objets magnifiques. Ils s'adaptèrent à leur environnement, devenant rudes et robustes. Ils étaient si fier que le moindre affront était lavé dans le sang, et des clans entiers furent divisés et isolés à la suite de conflits familiaux. Beaucoup d'entre eux s'installèrent dans des villes creusées à même la roche, au centre des plus hautes montagnes. Ces peuples devinrent les nains.

D'autres traversèrent les plaines d'Eredane et s'installèrent le long des rivages de la mer d'Ebène. Ils construisirent des embarcations et des maisons de briques. Ils se firent pécheurs, devinrent d'excellents marins et d'habiles artisans. Ainsi naquit la race gnome.

Alors que le peuple des montagnes avait perdu son apparence d'*elthedar* mais n'avait pas encore acquit son apparence naine, une querelle éclata entre deux groupes. Le conflit poussa une partie de ces jeunes fées à s'établir au nord dans les massifs les plus reculés des Kaladrunes où, oubliés de tous, ils connurent un destin tragique.

Ils s'enfoncèrent dans les plus profondes cavernes, ruminant leur haine envers leurs frères du sud pendant



des millénaires. Ils empruntèrent les voies sombres sous les montagnes, habitèrent dans de froides cavernes et leur haine, avec les siècles, les transforma. Soumis à l'influence insidieuse de l'Ombre du Nord, les fées déchues devinrent un véritable fléau, des créatures nocturnes et violentes dont le seul but était de détruire les enfants du soleil. Ces descendants tragiques des elthedar devirent les orques.

Ils se déployèrent vers le sud, devenant une menace constante pour les clans nains, qu'ils attaquèrent sans relâche aux frontières. Nombreux furent les chants de guerre orque et les complaintes naines inspirés par ces terribles batailles. S'étendant également à l'ouest vers les Monts Cornus, les orques menacèrent ensuite les elfes au nord de l'Erethor.

Si la parenté entre les nains et les orques se perd dans les limbes de l'histoire, quelques érudits suspectèrent ce lien de parenté. Mais le simple fait d'évoquer une telle possibilité provoquait immanquablement une levée de haches qui se terminaient par de plates excuses de la part des érudits. Aucun sentiment n'est plus violent en Eredane que la haine qui brûle entre ces deux peuples, et les millénaires d'affrontements sanglants rendent impossible l'idée même d'une origine commune.

L'année de la pierre glacée

Padul du clan Modrun est le premier nain de l'histoire à tuer un orque. Malheureusement son exploit ne sera jamais rapporté, car, quelques instants plus tard, lui et son groupe de mineurs sont massacrés par le reste de la troupe de l'orque mort.

Les bêtes et les fées

Les elthedar vivaient en harmonie avec toutes sortes de peuples et de créatures, sauvages et magiques. Mais quand l'Éclipse mit un terme à la magie divine, des espèces entières disparurent tandis que d'autres furent irrémédiablement transformées.

De nombreux animaux survécurent et s'adaptèrent à la nouvelle vie sur Aryth. Après plusieurs générations certains quittèrent leurs refuges et repeuplèrent les terres. De nombreuses espèces sauvages évoluèrent en des créatures beaucoup plus puissantes, aujourd'hui appelées les animaux sanguinaires. La plupart des créatures magiques,

quant à elles, devinrent folles et malveillantes.

Les esprits follets, dryades et autres fées se cachèrent de plus en plus, et de nos jours encore, ils n'ont plus guère de contact qu'avec les elfes. Certains, comme les lutins des contrées du nord, étaient autrefois les paisibles habitants des collines, avant que l'influence de l'Ombre ne les transforme en d'autres espèces, les gobelinoïdes qui ont désormais rejoint les rangs des pillards orques. Les nobles géants des Kaladrunes devinrent un peuple violent et isolé n'ayant de cesse de se faire la guerre. Les ogres et les trolls qui foulent à présent le sol des endroits les plus reculés du monde sont leurs descendants directs.

Les dragons étaient autrefois les nobles et sincères amis des anciennes fées. Ils souffrirent terriblement de la disparition de la magie divine. Lors du chaos engendré par l'Eclipse, un schisme eut lieu au sein de la race draconnique. Ils menèrent alors une guerre fratricide pour la domination de l'espèce, dédaignant les autres races. Par la suite, l'appel de l'Ombre du Nord pervertit nombre d'entre eux, et les plus vertueux furent forcés de s'allier aux descendants des *elthedar* pour survivre.

L'année de l'eau

Naissance du dernier dragon, comme l'avait prédit la prophétesse Kirinhi dans ses Fables de *l'œil du lézard.*

Le sombre sommeil

Durant les millénaires qu'il fallut aux jeunes fées pour construire un monde nouveau, le sombre seigneur resta plongé dans une angoissante torpeur. Il regagna peu à peu ses pouvoirs, tissant la toile de son influence maléfique vers le sud. Explorant. Ressentant. Cherchant les faibles et les lâches.

L'Ombre assista à l'ascension des fées et à la naissance des nouvelles civilisations. Il était faible mais attendait son heure, sachant qu'un jour il plierait ces nouvelles races à sa volonté divine. Lorsqu'il découvrit le clan haineux des nains renégats, il les corrompit et les façonna pour servir son terrible dessein. Un jour, il aurait besoin d'une armée, et quoi de mieux que des soldats créés à son image ?

L'année de la lune

Formation de la vallée des Larmes dans le grand nord d'Eredane alors qu'Izrador s'agite et que d'incessants tremblements de terre dévastent la région pendant plus d'une décennie.

Son essence dériva vers le sud tel un brouillard empoisonné, et partout où il trouvait un esprit faible ou un cœur cruel, il s'en emparait. L'Ombre rôdait aux frontières de la civilisation, pliant peu à peu les âmes à sa volonté. Elle avait besoin d'espions, d'informateurs, d'agents, de pions. Elle les trouva. Il lui fallait aussi des adorateurs, de prêtres sombres et des fidèles prêts à perpétrer d'horribles sacrifices pour accélérer son rétablissement. Elle les trouva également. Au cours de ces millénaires, le sombre dieu éleva ses hordes d'orques, pervertit ses servants, et attira des adorateurs dans son église impie. Pendant des milliers d'années, le pouvoir de l'Ombre grandit secrètement et insidieusement.

L'aube du Premier Age

Il y a plus de 8 000 ans, une sorcière elfe nommée Aradil succéda aux grands rois d'Erethor. Il existe un grand nombre de légendes sur l'histoire de son accession au trône. Certains racontent qu'elle ensorcela les habitants d'Erethor grâce à un sortilège irréversible qui contraint les elfes à la vénérer. D'autres disent qu'elle fut forcée d'accepter la couronne après avoir défait la horde des orques de la montagne du Firmament d'un seul et unique sortilège. D'autres encore clament qu'elle est en fait un dragon immortel ayant pris l'apparence d'une elfe qui, à l'aide de sa magie noire, contrôle l'esprit des membres du conseil royal des elfes. S'il est vrai que la Reine Sorcière est une magicienne au talent inégalé, son avènement n'est dû qu'à son noble lignage, sa grande sagesse et sa loyauté indéfectible envers son peuple.

Son règne fit entrer les elfes dans un âge d'or qui fut sans doute la période la plus fabuleuse dans l'histoire des peuples d'Aryth. Le calendrier des scribes de la cour des elfes marque d'ailleurs l'année de ce sacre comme la première du Premier Âge, communément appelée l'Année de la Reine. Il est difficile de concevoir, même pour un elfe, qu'Aradil puisse encore régner après 8234 années passées sur le trône.

L'âge d'or

La prospérité des elfes s'étendit aux autres peuples. Elle apporta ses progrès économiques, politiques et culturels à travers tout Eredane, à un niveau qui n'avait jamais été atteint depuis l'Éclipse.

Leurs connaissances de la nature, de la science et de la magie étaient telles que le pouvoir des elfes semblait sans limite. Ils usèrent de leur magie pour dompter la forêt d'Erethor et la soumettre à leurs désirs. Ses créatures et même sa végétation devinrent leurs alliés et leurs serviteurs. Cette symbiose avec la nature devint fondamentale pour leur culture.

Avec une telle emprise sur la forêt, Caradul, la plus majestueuse des cités arboricoles et le siège du règne d'Aradil, s'éleva d'elle-même au milieu d'Erethor. De nombreux avant-postes, comme Althorin et Eisin, furent bâtis au-delà des frontières de la forêt, sur les rivages occidentaux de la mer d'Ebène et le long de la rivière

Le calendrier des scribes de la cour des elfes

Chaque race d'Eredane consigne l'histoire à sa propre manière. Les nains gravent des chroniques élaborées sur les piliers en pierre d'antiques chambres, marquant le passage des ans à l'aide d'une symbolique complexe. Dans les plaines, les humains ont développé une grande connaissance de l'astrologie et mesurent le temps d'après le mouvement des constellations. Les gnomes ont une tradition orale séculaire qu'ils transmettent par des chansons à leurs enfants. Les elfes, quant à eux, possèdent la plus longue histoire et elle est consignée par les scribes de la cour de la Reine Sorcière.

Le calendrier débute avec le couronnement d'Aradil. Les dates sont notées selon deux critères : l'année et l'appartenance à un âge. Avec l'avènement d'un âge nouveau, le décompte recommence de ce point précis. Bien que cela puisse être déroutant, le calendrier des scribes est le plus précis de tout Eredane et constitue la référence pour les historiens de tous les peuples. Les évènements antérieurs au couronnement appartiennent à ce que l'on appelle le Temps de l'Histoire. Cette appellation reste toutefois aussi vague et imprécise que les mythes concernant cette époque.

AN 1, PREMIER AGE : Aradil la Reine Sorcière est couronnée monarque de tous les elfes.

AN 3951, PREMIER AGE: les Dorns débarquent au sud d'Eredane.

AN 230, SECOND AGE: les armées de l'empire sarcosien envahissent le sud d'Eredane.

AN 875, TROISIÈME AGE: celui qui deviendra le premier des Seigneurs des Ténèbres est corrompu par l'Ombre.

AN 99, DERNIER AGE: aujourd'hui.

Felthera. Des routes furent établies pour relier les principales cités d' Eredane, ce qui permit de faciliter le commerce avec les jeunes fées. Les artisans elfes devinrent réputés pour la qualité de leurs arcs et leurs talents d'ébéniste, ainsi que pour la fabrication de potions et de fétiches. La cour envoya des délégations et établit des ambassades dans toutes les cités naines, gnomes et halfelines. Leurs traditions de tolérance et d'échanges culturels faisaient alors la fierté des elfes.

Les forteresses naines des Kaladruns vécurent également une longue période de paix et d'épanouissement. Les affrontements avec les orques soudèrent les relations entre les clans, et, à cette époque, le commerce et les échanges culturels avec l'extérieur étaient les bienvenus. Ils construisirent les légendaires cités de pierre de Calador et d'Idenor. Ils creusèrent profondément les flancs de leurs montagnes, leurs mines et villes souterraines devenant de magnifiques dédales. Leur talent pour façonner la pierre et le métal était tel que certains y voyaient une nouvelle forme de magie, et leurs produits se vendaient dans tout Eredane. Ils découvrirent le mithril et avec le précieux métal, il forgèrent des lames acérées et de solides armures pour combattre les orques. Ils élaborèrent des outils ingénieux et créèrent des bijoux d'une telle finesse que les elfes les plus raffinés en admiraient la beauté.

Dans les grandes plaines centrales, la culture halfeline évolua également. De nombreuses tribus abandonnèrent leur tradition pour s'installer et construire des villages, devenant des fermiers compétents. Outre leurs cultures traditionnelles, ils cultivaient également des épices exotiques et du tabac, des produits très prisés dans les royaumes elfes et nains. D'autres halefelins restèrent nomades et continuèrent à élever leurs troupeaux, parcourant les plaines. Ces derniers développèrent un don particulier pour la maroquinerie et le tissage, troquant le fruit de leur artisanat contre des objets et des arcs elfiques.

Au cours de leurs échanges avec les elfes, les halfelins se découvrirent une affinité naturelle avec la magieet leur race devint experte dans l'art de se dissimuler magiquement. Dès leur plus jeune âge, les halefelins apprenaient des sorts simples et des tours de magie facilitant leur vie quotidienne et leur travail. Ils intégrèrent ces capacités aux seins des activités les plus banales, devenant presque aussi dépendant de la magie que les elfes.

Année 2101, Premier Age

Poedren, de la tribu Urthec, est le premier halfelin nomade à étudier la magie à Caradul, en compagnie de tuteurs elfes.



Alors que les voyages et les échanges se développaient entre les jeunes fées, de nombreux gnomes pêcheurs abandonnèrent leurs petits bateaux pour des embarcations plus imposantes destinées au commerce fluvial. Des familles entières quittèrent leurs demeures pour cette vie nouvelle, formant de véritables flottes familiales. Ils étendirent les voies commerciales, et les villes - radeaux se multiplièrent avec la disparition des villages côtiers. Les barges gnomes voyageaient le long du fleuve Eren et remontaient les cours des rivières Felthera et Gamaril. En marchands avisés, les gnomes tournèrent à leur avantage leur talent d'orateur. Très souvent, leurs clients étaient aussi avides d'entendre un récit épique que de conclure un accord, et un refrain joyeux facilitait toujours les négociations.

Les pillards orques ne cessaient d'attaquer les colonies frontalières, les caravanes marchandes et les voyageurs. Les nains et les elfes furent forcés d'établir des patrouilles au nord de leur royaume afin de repousser ces créatures assoiffées de sang. Les escarmouches étaient courantes, mais la ténacité des nains et la dextérité des archers elfes réglaient rapidement le sort de ces créatures sauvages.

Un mauvais présage

Durant l'hiver 3893, un vieux devin nommé Ressial se présenta à la cour de la Reine Sorcière, assurant que ce qu'il avait à dire était de la plus haute importance. Aradil accepta une audience privée. Personne ne sait ce qui se passa entre eux ou quelles preuves il offrit pour appuyer ses dires, mais la reine sortit de cet entretien en proie à une fureur terrible. Elle réclama un rapport précis de la situation au nord et y envoya de nombreuses troupes en renfort. Elle ordonna au vieil homme, un moine d'un ordre religieux immémorial, d'amener ses frères à Caradul. Ils y furent installés en tant que conseillers secrets au trône. Le groupe se nommait l'Ordre de la Vérité, mais à l'extérieur des murs du palais, ces prophètes aveugles des dieux disparus étaient appelés les Oubliés.

Les moines firent part à la reine d'une prophétie datant d'une époque lointaine, antérieure au règne des jeunes fées. Elle annonçait le retour des ténèbres sur la terre, l'arrivée d'une horde de démons avides de destruction et d'une tempête de feu divin qui dévasteraient Eredane. La prophétie évoquait un dieu déchu, une force venue d'un monde ancien, une incarnation de la destruction, de la mort, de la guerre, de la magie noire et du mal. La prophétie donnait un nom à ce dieu sombre : Izrador. Un nom qui, dans un dialecte elfe oublié, signifie l'Ombre du nord.

Pendant plus d'un millier d'années, la Reine Sorcière surveilla le nord avec inquiétude. Son humeur maussade, ses ordres étranges et ses absences de plus en plus fréquentes troublèrent la cour. Son obsession secrète et ses recherches magiques offrirent par la suite un salut à tous les peuples d'Eredane. Salut qui n'aura finalement qu'un temps…

L'invasion des dorns

Si au nord la guerre et la ruine se profilaient à l'horizon, la Reine Sorcière fut la seule à le voir. Si elle avait porté son regard vers le sud, elle aurait sans doute pu empêcher leur arrivée par la mer.

Durant le printemps 3951, les Dorns amarrèrent leurs petits navires au sud d'Eredane. Les Dorns étaient un peuple d'humains puissamment bâtis, à la fois barbares et marins, pourvus d'une pilosité aussi développée que celle des nains, et d'encore moins de raffinement. Ils traversèrent l'océan Pâle depuis le continent de Pelluria, fuyant un empire qui avait conquis leurs terres, amenant avec eux leur culture guerrière, leur dévotion aux ancêtres, leur loyauté clanique et un féroce appétit de conquête.

Ils colonisèrent d'abord la côte méridionale, puis remontèrent le cours du fleuve Eren avec leurs vaisseaux. Lorsqu'ils rencontrèrent les tribus halfelines et les barges familiales des gnomes, ils massacrèrent les hommes et emmenèrent femmes et enfants en esclavage, brûlant et pillant villages et embarcations. Lorsque les Dorns atteignirent la mer d'Ebène, ils colonisèrent ses rivages et abandonnèrent peu à peu leurs enclaves au sud. Les rares survivants furent repoussés dans les territoires des elfes et des nains. Les récits des réfugiés ayant échappés à la brutalité des Dorns galvanisèrent les jeunes fées. Elfes et nains s'armèrent et se préparèrent à la défense de leur royaume. La guerre venait de s'abattre sur Eredane.

Année 4151, Premier Âge

Durgen le Noir tue son frère aîné en combat singulier. Il devient Durgen le Sanglant et prend le titre de Roi du Clan Orin, Noble Défenseur des Grandes Maisons Dorns.

Les premiers raids dorns contre les avant-postes elfes et nains furent dévastateurs. Les dorns étaient endurcis par des années de guerre bien avant d'envahir Eredane, et les jeunes fées s'étaient toujours battues contre des bandes d'orques désordonnés et indisciplinés. La bravoure des Dorns, organisés pour la guerre, les rendait redoutables. Les fées s'adaptèrent rapidement. Nains et elfes possédaient l'avantage du nombre et ils mirent leurs artisanats et leur magie au service de la guerre. Les elfes développèrent des sorts de bataille et leurs archers, autrefois simples chasseurs, apprirent à chasser l'homme. Les armes et les machines de guerre naines se révélèrent rapidement bien supérieures à celles de l'envahisseur.

Des armées s'élevèrent, et les villageois se firent soldats. Des forteresses furent bâties et les forges n'eurent de cesse d'alimenter les peuples en armes.

La guerre fit rage dans toutes les plaines d'Eredane, et les milliers d'années de paix n'étaient déjà plus qu'un lointain souvenir. Les années de lutte devinrent des décennies et les décennies devinrent des siècles. Bien souvent, on crut que la paix était enfin gagnée, mais à chaque fois, une ultime attaque relançait le flot des combats. Pendant plus de 300 ans les armées d'Eredane s'affrontèrent sans vainqueur.

Les Affamés

La rumeur d'une nouvelle menace atteignit la cour elfique en 4393, durant les dernières années des guerres contre les Dorns. Dans un premier temps, les histoires de morts reprenant part aux batailles furent interprétées comme étant des délires dus à la fureur des combats. Puis, des rapports officiels firent état de soldats morts au combat retournant à leurs campements pour s'attaquer aux vivants. L'Ordre de la Vérité y perçu un nouveau signe de l'influence grandissante de l'Ombre et avertit Aradil.

Les Oubliés ne savaient pas pourquoi tout ceci arrivait, mais ils étaient sûr que le phénomène était une conséquence directe de la destruction et des morts engendrées par cette longue guerre. La plupart d'entre eux étaient persuadés qu'Aryth ayant été séparé du royaume céleste, les âmes des morts ne pouvaient plus y trouver le repos et erraient dans une non-vie terrifiante. Ils furent appelés Affamés.

Ce nouveau fléau se répandit comme la peste à travers tout l'Eredane et tous furent obliger d'y faire face. Dorns et fées, en plus de leur guerre, durent établir des patrouilles contre les vagabonds mort-vivants. Rapidement, les races durent s'adapter à cette effroyable menace en changeant leurs pratiques funéraires. En une dizaine d'année, le nombre d'Affamés fut considérablement limité par ces nouveaux procédés, mais dans les champs de bataille, les morts continuaient de se relever en quête de chair fraîche. Et puis ce monde, ravagé par la guerre, les morts et les mort-vivants, aspira finalement à la paix.

Année 4397, Premier Âge

Les meutes de mort-vivants échappés des champs de batailles dorns sont devenus un véritable fléau depuis qu'ils ont appris à se cacher et se déplacer sous les eaux de la mer d'Ebène. Ils profitent de la nuit pour semer la terreur dans les villages côtiers.

Une paix nouvelle

Aradil et ses conseillers soupçonnaient l'influence d'Izrador derrière la violence et la longueur des guerres contre les Dorns. Ils la ressentaient dans l'essence même de la magie et savaient que ces combats interminables ne servaient qu'à nourrir le pouvoir de l'Ombre du Nord. C'est une série de négociations entreprises par les émissaires de la Reine Sorcière auprès des Rois Dorns qui aboutit, en 4410, à la paix. Pourtant, ces années de lutte se révélèrent une aide précieuse pour les fées. Cette nouvelle culture de la guerre leur permit sûrement de mieux faire face aux premières batailles contre l'Ombre.

Plusieurs siècles de paix et de prospérité devaient s'écouler avant que les jeunes fées ne fassent réellement confiance aux envahisseurs dorns. Les gnomes reprirent leurs activités commerciales le long des fleuves, abandonnant la mer d'Ebène aux dorns. Les familles gnomes furent bien sûr les premières à traiter avec les humains. Ils réalisaient de bons profits en transportant les biens entre les dorns et leurs cousins fées. Les halfelins retournèrent à leurs plaines et s'enfoncèrent plus avant dans les terres centrales. Ils avaient terriblement souffert des mains des dorns et ne se fièrent plus vraiment aux humains par la suite. Finalement, alors que la plupart des anciens avant-postes étaient rebâtis et que les routes commerciales étaient rétablies, les échanges commerciaux et culturels stabilisèrent la paix entre les peuples.

Vers l'an 4560 du Premier Age, toute la côte de la mer d'Ebène était colonisée par les douze Grandes Maisons Dorns et divisée en de petits royaumes, baronnies et autres domaines. Chaque royaume était sa propre nation et était lié aux autres par des serments d'allégeance complexes. Malgré les intérêts rivaux et les guerres fratricides qui existaient entre eux, tous les royaumes dorns demeuraient unis contre toute menace extérieure.

La plupart devinrent riches en dominant le commerce et les voies maritimes de la mer d'Ebène, qu'ils appelèrent mer de Pellurie, en souvenir de leur terre natale. Les contrées du nord furent colonisées et ils édifièrent des cités le long des routes marchandes. Ils rencontrèrent bientôt les orques et les chevaliers dorns purent laisser libre cours à leur fureur guerrière. Ils devinrent d'habiles tueurs d'orques et leur haine envers cette race n'était surpassée que par celle des nains.

L'Ordre de la Trahison

Malgré cette période de paix, l'Ordre de la Vérité continuait de s'inquiéterdu pouvoir grandissant de l'Ombre et prêchait la méfiance. Ils supplièrent la Reine Sorcière d'envoyer des émissaires chez les nains et les rois dorns, afin de les avertir du danger annoncé par la prophétie et de les rallier à leur cause. Tandis qu'Aradil écoutait les avertissements des Oubliés, un groupe de moine habitant le monastère de Bandilrin écoutait, lui une voix autrement plus menaçante, une voix insidieuse promettant un avenir sombre et le retour de faveurs divines.

En 4705, ce monastère était un avant-poste isolé, un lieu de connaissances et de recueillement. Un de ses membres les plus jeunes, aujourd'hui connu sous le nom de Beirial le Traître, entendit une voix durant ses médi-

tations. Pensant que les Dieux Disparus étaient revenus, il s'abandonna totalement au pouvoir de cette voix et fut consumé. Toujours affaiblit, Izrador réussit néanmoins à faire plier une première âme. Peu à peu, au fil des ans, il s'affaira, à travers Beirial, à corrompre l'Ordre de l'intérieur. À la fin, les moines ne se rendirent même pas compte qu'ils avaient été manipulés par l'Ombre, obsédés par l'illusion d'un retour divin. L'Ordre de l'Ombre était né.

Au cours des siècles qui suivirent, l'Ordre infiltra les guildes et les organisations d'Eredane, cherchant à corrompre le plus d'âmes possible. Les chefs de l'Ordre, les légats, avaient sacrifié leurs âmes à d'Izrador et en échange ils développèrent des pouvoirs de plus en plus grands. Patiemment, ils étendirent leur influence et consolidèrent leur organisation.

Année 4975 Premier Âge

Un Roi Dorn, Sedrig l'Astucieux, fonde un monastère dédié à la culture. Ce lieu deviendra l'Académie des Erudits de Hautemuraille, le plus grand réceptacle de connaissances d'Eredane.

L'ascension de l'Ombre

Durant plus de sept cent ans, les peuples d'Eredane vécurent dans une relative prospérité. Le savoir et le négoce se développèrent simultanément. Les peuples vivaient en paix, et lors des deux derniers siècles, les orques cessèrent même leurs raids au nord. Cette accalmie aurait du éveiller l'attention, mais ni l'Ordre de la Vérité ni personne ne s'en soucia.

Au cours du printemps 5133, la paix vola en éclats lorsqu'une vaste armée orque, soutenue par des hordes gobelinoïdes et de nombreuses autres créatures monstrueuses, descendit du nord. Le répit n'avait en fait été qu'un stratagème pour préparer l'invasion des forces d'Izrador. L'attaque survint depuis les monts Cornus. L'armée d'Izrador se dirigea vers le sud, visant le cœur de l'Erethor. Il savait que les elfes seraient ses adversaires les plus coriaces et entendait les balayer définitivement lors de son premier assaut.

Mais la Reine Sorcière n'était pas restée inactive. Son obsession depuis l'avertissement de l'Ordre de la Vérité, l'avait préparé à cet événement. Elle avait ainsi entraîné de nombreux mages pour la guerre et armé ses légions d'archers de flèches magiques. Elle avait avait passé un accord avec les animaux sanguinaires de l'Erethor et les avait intégrés à ses troupes. Des émissaires furent chargés de convaincre les nains et les rois barbares dorns des terres du nord de combattre au côtés de elfes. Cela prit du temps, mais finalement, tous répondirent à l'appel de la Reine.

Durant les premiers mois, la montagne cracha les armées orques sur la plaine. Avec les orques, virent les gobelins, les ogres, les trolls et les géants. D'immondes démons, emprisonnés sur ce monde depuis le temps de l'Éclipse et pliés à la volonté d'Izrador, combattaient à leurs côtés. L'armée comptait également dans ses rangs des humains et des elfes corrompus par l'Ordre de l'Ombre. Une magie malfaisante précéda l'armée menée par des prêtres détenteurs de pouvoirs qui ne s'étaient pas manifestés depuis l'époque des anciennes fées. Ils ne laissèrent que des cendres et des ruines sur leur chemin vers Erethor.

Alors qu'elle marchait vers le sud, l'armée d'Izrador pilla Nalford, Cale et Hadred, massacrant ceux qui ne fuyaient pas devant elle. Elle contourna la forêt, dans le but de se frayer un passage jusqu'à Althorin pour marcher ensuite vers le centre d'Erethor, Caradul. Mais Aradil et ses généraux la devancèrent, ramenant leur ligne de défense sur les plaines d'Eris Aman. Cette stratégie inattendue des forces elfiques ralliées par les nains et les humains fut profitable, et bientôt, derrière la Reine Sorcière, les armées s'affrontèrent lors de la plus grande bataille qu'Eredane n'ait jamais connue.

Même si les récits transmis sur la bataille des Trois Royaumes semblent plus tenir de la légende que de l'Histoire, ils sont en fait bien loin de la réalité. Les magies divine et arcanique s'opposèrent, déchirant les cieux. Emportés par le vent du nord, des nuages noirs chargés de poison et de givre s'abattirent sur le champ de bataille. Des volées de flèches magiques voilèrent le ciel. Des loups sanguinaires déchiraient la gorge des ogres, tandis que des géants brisaient l'échine d'ours massifs. Les démons, ivres de carnage, massacraient tout sur leur passage. Les légats concentraient leurs sorts impies sur la Reine Sorcière tandis que les sorciers d'Aradil dirigeaient sur eux une tempête de feu. Ce fut un véritable cauchemar, un océan de fer et de sangs mêlés, un cri d'agonie sans fin.

La bataille des Trois Royaumes dura six jours. Plus de cinq mille elfes, nains et humains périrent. Quarante mille créatures d'Izrador furent massacrées. Les forces des ténèbres rompirent les rangs et furent mises en déroute.

Les royaumes d'Eredane avaient vaincu.

Les survivants pourchassèrent les fuyards orques. Ils durent également détruire les innombrables Affamés qui s'étaient relevés du champ de bataille. Ces combats continuels entraînèrent de lourdes pertes et nombreux furent les braves qui périrent. L'hiver de l'année suivante, ce qui restait de la horde orque avait été repoussé vers le nord, la plupart des morts-vivants avaient été détruits, et une paix chèrement acquise s'était à nouveau installée sur les terres.

Aradil et son armée retournèrent en Erethor, n'osant espérer que l'Ombre du Nord ait été vaincue pour de bon. Dans son cœur, la Reine Sorcière savait que cette bataille n'était pas la dernière. Elle savait qu'Izrador reviendrait.

Année 5133 Premier Âge

Dans les jours qui suivirent la Bataille des Trois Royaumes, un sort lancé par inadvertance créa le premier des arbres esprit qui formeraient plus tard le Bois aux Murmures.

Année 861, Deuxieme Âge

Le mariage d'Hegdreg le Jeune à la princesse sarcosienne Ialla initia une ère d'alliances entre les rois dorns et la noblesse coloniale sarcosienne.

L'aube du Deuxieme Âge

En 5133 la Bataille des Trois Royaumes marque la fin du Premier Âge. Le Deuxième Âge s'ouvre sur une période de calme et de confiance entre les peuples que les érudits dorns appellent les « Années de l'Unité ». Pendant plus de deux siècles, les races d'Eredane vécurent en harmonie. Leurs économies se développèrent et leurs frontières s'ouvrirentau négoce. A l'initiative d'Aradil, les armées d'Eredane furent reconstituées et l'on commença l'édification de ce qui deviendrait par la suite le Long Rempart des Marches du Nord. Cette vaste ligne de défenses contre les orques finira par s'étendre sur toute la largeur du continent et nécessitera des siècles de travaux.

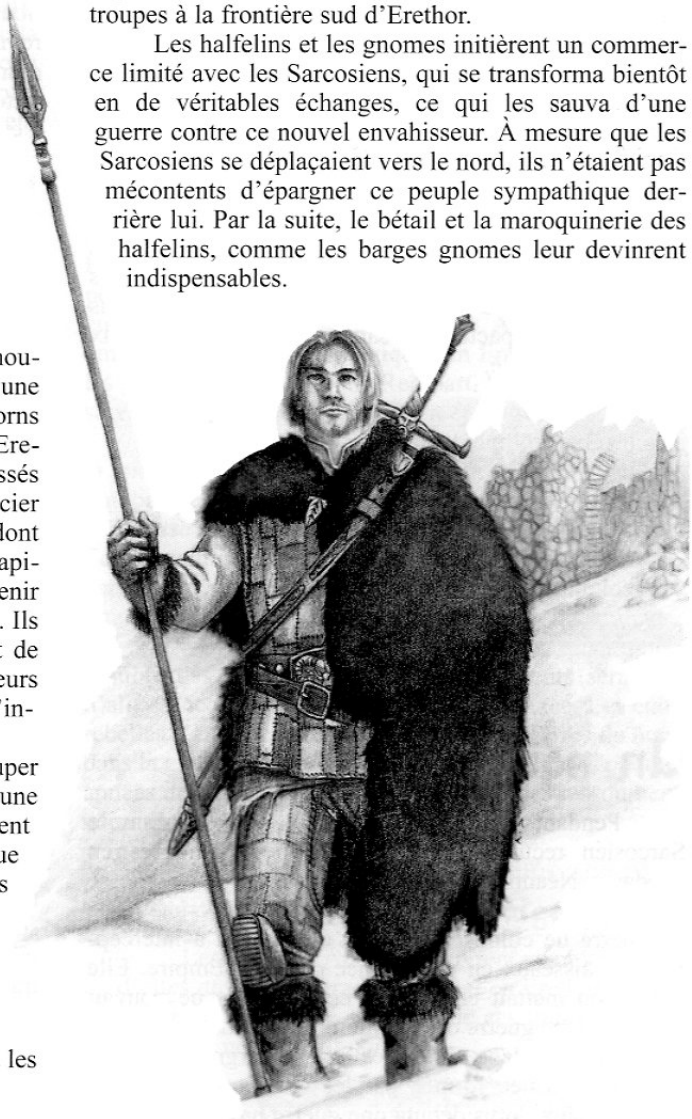
L'invasion sarcosienne

Durant l'Année 230 du Deuxième Age, une nouvelle menace arriva par la mer. Les Sarcosiens, une ethnie humaine à la peau hâlée, natifs comme les Dorns de Pélluria, envahirent progressivement le sud d'Eredane. En leur temps, les Sarcosiens avaient repoussés les Dorns hors du continent à l'aide d'armes en acier et d'une puissante cavalerie. C'était un peuple dont l'histoire était remplie de conquêtes. Ils établirent rapidement de petites colonies fortifiées qui allaient devenir les grandes cités de Hallisport, Sharuun et Cambrial. Ils avaient amené avec eux leurs chevaux et le secret de l'acier, et ils commencèrent peu à peu à étendre leurs territoires vers le nord, le long du fleuve Eren et à l'intérieur de l'Erethor.

Lorsque les Sarcosiens commencèrent à couper et à brûler des arbres en Erethor, l'armée elfe entra une nouvelle fois en guerre. Les lignes de front s'étendirent le long des limites sud de la forêt, et pendant presque un siècle les elfes repoussèrent les envahisseurs. Les Sarcosiens avaient beau posséder de l'acier et des chevaux, leur magie était rudimentaire comparée à celle des elfes. Les nains envoyèrent des armes et des troupes en renfort, mais les Dorns se firent attendre, craignant d'affronter à nouveau ceux qui avaient réussi à les chasser. Finalement, ils trahirent les elfes en les laissant se battre seuls.

En 318, au cours de la bataille de Pethurin, des sorciers elfes assassinèrent les 5 généraux sarcosiens commandant les assauts, permettant à l'infanterie fée d'écraser l'ennemi. Réalisant que cette race étrange d'habitants de la forêt ne pouvait être délogée de son milieu naturel, des émissaires sarcosiens sollicitèrent la paix auprès des elfes. À la fin de l'année, toutes hostilités entre les deux peuples avaient cessé. Cependant, et pour de nombreuses années, les elfes installèrent des troupes à la frontière sud d'Erethor.

Les halfelins et les gnomes initièrent un commerce limité avec les Sarcosiens, qui se transforma bientôt en de véritables échanges, ce qui les sauva d'une guerre contre ce nouvel envahisseur. À mesure que les Sarcosiens se déplaçaient vers le nord, ils n'étaient pas mécontents d'épargner ce peuple sympathique derrière lui. Par la suite, le bétail et la maroquinerie des halfelins, comme les barges gnomes leur devinrent indispensables.



Les premiers nains que les Sarcosiens rencontrèrent furent les farouches mercenaires qui combattirent au côté des elfes. De fait, lorsqu'ils découvrirent les premières forteresses naines dans les montagnes, ils se montrèrent judicieusement prudents. Après plusieurs années de tensions et d'altercations occasionnelles, il devint évident pour les Sarcosiens qu'ils n'avaient aucune chance de conquérir les montagnes, aussi les abandonnèrent-ils à leurs rudes occupants. Plus tard des relations pacifiques s'établirent, et les nains troquèrent le secret de l'acier contre des armes de qualité et des outils forgés dans ce nouvel alliage.

Les clans dorns savaient que les Sarcosiens convoitaient les riches terres de leurs royaumes. Ils savaient également qu'avoir abandonné les elfes ne leur serait pas pardonné, et qu'ils devraient donc faire face seuls à leurs anciens ennemis. La guerre fut relativement courte. Depuis la première bataille sur les plaines de Borderen jusqu'à la reddition finale d'Hegdreg le Rouge, seulement 18 ans passèrent. Les rois dorns étaient braves et fiers, mais, comme deux mille ans plus tôt, ils ne purent résister à cette nouvelle invasion.

Les seigneurs sarcosiens victorieux ne bafouèrent pas l'honneur des rois dorns, et furent même impressionnés par leurs prouesses guerrières. Depuis leur venue en Eredane, ils avaient appris qu'il était plus sage et beaucoup plus profitable de forger des alliances plutôt que d'assujettir ses ennemis. En conséquence, lorsque la guerre prit fin en 853 DA, les seigneurs conquérants proposèrent aux Dorns de garder leurs terres et leurs titres en échange d'un serment de vassalité. Les Dorns acceptèrent ce pacte non sans réticences, et la paix revint sur Eredane.

Année 861, Deuxieme Âge

Le mariage d'Hegdreg le Jeune à la princesse sarcosienne Ialla initia une ère d'alliances entre les rois dorns et la noblesse coloniale sarcosienne.

Un nouveau royaume

Pendant plus de deux siècles le Vieil Empire Sarcosien reçut un tribu des seigneurs émigrés en Eredane. Néanmoins, les années passant, la noblesse commença à s'irriter de ce joug. En 1062 DA, une flotte de guerre de colons sarcosiens commença à intercepter les vaisseaux en provenance du Vieil Empire. Elle brûlait ou mettait en déroute ceux qu'elle ne pouvait capturer. Une guerre de rébellion débuta, mais cette fois le centre d'Eredane et les fées furent épargnés.

Une armée formée par les colons sarcosiens et leurs vassaux dorns débuta une guerre navale sanglante le long des côtes, entre Sharuun et Landfall. Lors de l'affrontement contre les navires du Vieil Empire, des centaines de vaisseaux furent détruits et lorsque les troupes impériales parvinrent à débarquer, les combats se déplacèrent sur la terre ferme. L'Empire était bien trop éloigné pour répondre aux besoins de ses flottes ou pour envoyer des renforts rapidement. Sa défaite était inéluctable et eut lieu en 1112 DA, devant l'Île de la tourmente. Cette guerre brutale avait duré presque 50 ans et lorsqu'elle s'acheva, le Vieil Empire avait abandonné tout espoir de récupérer ses colonies.

Au fil des batailles, le lien entre les Sarcosiens et les Dorns s'était resserré. Lorsque la guerre prit fin, une grande assemblée eut lieu, appelée le Conclave des Rois. Au cours de ce conclave, le kalif sarcosien accepta l'allégeance des rois dorns et fonda une nation humaine unifiée, le Royaume d'Eren. Alliances et mariages politiques donnèrent naissance à des familles royales capables de retracer leurs origines jusqu'aux grandes maisons des rois Dorns et à la noblesse Sarcosienne. Sous l'autorité du roi d'Eren, les princes de ces familles remplirent les fonctions de conseillers, de gouverneurs, d'ambassadeurs ou de généraux. Après des siècles de lutte, de méfiance et de guerre, une nation humaine unie s'établissait enfin.

Année 1123, Deuxieme Âge

Le mariage d'Hegdreg le Jeune à la princesse sarcosienne Ialla initia une ère d'alliances entre les rois dorns et la noblesse coloniale sarcosienne.

L'Ombre s'étend à nouveau

Pendant presque 800 ans, les peuples d'Eredane vécurent en paix, chose qui n'était plus arrivée depuis la fin des Guerres contre les Dorns. Cette période fut prospère et les Ereniens explorèrent le vaste monde, établissant des voies commerciales vers des continents lointains. Ils s'établirent aussi dans les terres centrales d'Eredane, construisant d'innombrables villes et villages, colonisant même les terres du grand nord autrefois occupées par les orques. Les érudits elfes approfondirent leurs connaissances et les sorciers atteignirent le sommet de leur art. Les nains, à l'aide d'ingénieuses machines, prolongèrent leurs royaumes souterrains et transformèrent la plupart de leurs anciens avant-postes en cités. Les halfelins et les gnomes continuèrent à mener une existence paisible aux limites du Royaume d'Eren, profitant des échanges commerciaux florissants avec les humains.

Année 1216, Deuxième Âge

Le port fluvial de Portlointain est reconstruit sous le nom d' Alverada, capitale du Royaume d'Eren, et la construction de ce qui deviendra les Tours du Pont du Kalif débute.

Discrètement, Aradil continua à surveiller le nord. Les anciens traités et les nouveaux accords permettaient d'entretenir le Long Rempart, mais pour elle, ces grandes forteresses ne constituaient pas une protection suffisante en cas de nouvelle attaque de l'Ombre.

La seconde guerre contre Izrador en 1920 DA ne débuta pas par l'assaut soudain d'une armée massive, comme cela avait été le cas la première fois. En fait, tout commença par des dizaines de petites attaques d'orques et de cavaliers humains le long de la frontière nord. Ils testèrent les forces des défenseurs, se retirant lorsque la résistance était trop importante et insistant aux endroits les plus faibles. Grâce à cette tactique le Long Rempart fut transpercé et les armées de l'Ombre s'enfoncèrent vers l'intérieur des terres d'Eredane.

Les elfes menèrent une guérilla sauvage dans les bois tandis que les orques et leurs serviteurs pénétraient profondément dans le nord de l'Erethor, brûlant la forêt sur leur passage. Les humains, à présent dotés d'armes en acier et de puissants destriers, chargèrent leurs ennemis et les affrontèrent sur les steppes. Les labyrinthes des nains se révélèrent de redoutables pièges. Ils permirent à leurs occupants de se déployer discrètement et de tendre des embuscades sanglantes aux orques. De nombreux halfelins et gnomes participèrent à l'effort de guerre en tant qu'éclaireurs ou messagers, et ceux qui restaient en arrière assuraient le ravitaillement des troupes.

Aucune de ces nombreuses batailles n'égala celle des Trois Royaumes mais, au final, des millions de soldats et de civils périrent. D'innombrables villes furent rasées et ne furent jamais rebâties, et une grande partie du nord de l'Erethor partit en fumée. Des milliers d'Affamés se relevèrent sur les champs de bataille et parcoururent les terres en quête de nourriture, ajoutant au chaos déjà engendré par la guerre.

La magie noire des légats fut beaucoup plus subtile et efficace que celle déployée au cours de la bataille d'Eris Aman. Une tempête de glace brisa les corps et les esprits. De terribles épidémies apparurent et se répandirent à une vitesse surnaturelle. La méfiance et la peur montèrent les défenseurs les uns contre les autres et brisèrent leur volonté. Des puissances démoniaques de l'ancien monde furent invoquées, elles souillèrent les territoires par leur présence impie et, par la suite, elles continueraient à hanter Eredane pour de nombreux siècles.

Durant l'année 1948 DA, l'issue de la guerre était des plus incertaine. Puis tout sembla perdu lorsque d'anciens dragons ralliés à la sombre cause d'Izrador arrivèrent du nord pour ravager le Long Rempart. Des milliers de guerriers périrent et les forteresses qui avaient résistées jusqu'alors furent submergées par les orques.

Alors que la défaite semblait désormais évidente, une seconde armée de dragons apparut et attaqua sauvagement ses frères félons. La destruction apportée par le combat titanesque des dragons fut aussi importante que celle causée par l'ensemble des précédents combats.

Lorsque tout fut terminé, les deux camps étaient brisés. Les hordes des orques s'étaient éparpillées au nord, et les seuls dragons qu'on retrouva étaient des cadavres. La plupart des places fortes du Long Rempart étaient en ruines. Les armées lasses d'Eredane retournèrent dans leurs pays pour panser leurs blessures et prier les Dieux Disparus d'empêcher le retour d'Izrador.

L'aube du Troisième Âge

Le Deuxième Âge s'acheva avec cette guerre, il y a 1 000 ans aujourd'hui. Le vieux monde ne se remit jamais de ce cataclysme. Le début du Troisième Age se caractérisa par une régression économique, la rupture des alliances politiques et une isolation raciale de plus en plus marquée.

Les elfes, sachant qu'Izrador finirait par revenir, luttèrent pour essayer de maintenir la cohésion des peuples d'Eredane, mais la mémoire des autres peuples était aussi courte que leur existence. Aradil continua à améliorer ses défenses magiques en Erethor et maintint les garnisons elfes du Long Rempart. Malheureusement, sa volonté seule ne suffirait pas à épargner le monde.

Les nains, qui avaient atrocement souffert pendant la guerre, n'eurent, par contre, aucun repos. Pendant de nombreuses années après le conflit, ils durent encore combattre les troupes d'orques et de créatures maléfiques qui avaient réussi à se frayer un chemin jusque dans leurs montagnes. Peu à peu, les nains s'isolèrent pour ne plus commercer qu'avec leurs cousins gnomes.

Le royaume d'Eren vola en éclat quand bon nombre des vieux rois dorns brisèrent leurs serments d'allégeance et déclarèrent leur indépendance. Les états rebelles s'entredéchirèrent, plongeant les Terres du nord dans la guerre civile. Les Royaumes, amoindries par des années de guerre, n'avaient plus aucune des ressourcent nécessaires pour empêcher la sécession.

Année 243, Troisième Âge

Les agents d'Aradil découvrent un culte d'elfes dévoués à Izrador agissant en Erethor. La Reine elle-même s'occupa de ces traîtres. Personne ne les revit jamais.



Malgré quelques efforts pour maintenir les traités et les alliances, les nations d'Eredane sombrèrent dans l'isolationnisme. La reconstruction du Long Rempart ne fut jamais entreprise, les besoins économiques et militaires de chacun étant prioritaires. Aucune garnison ne fut envoyée occuper les fortifications, et le Rempart devint une relique inutile appartenant à une ère oubliée.

Un millier d'années passa et les ténèbres s'insinuèrent dans les terres d'Eredane, nourries par l'Ombre du Nord. Son pouvoir s'était à nouveau reconstitué et cette fois il ne serait pas vaincu.

La victoire d'Izrador

La troisième ascension d'Izrador fut plus subtile car elle profita de l'âge sombre qui régnait en Eredane. La première des offensives ne fut pas militaire mais psychologique. Izrador commença par corrompre les hommes et par détruire peu à peu les liens de confiance unissant encore les peuples.

Partout dans le royaume d'Eren, les agents de l'Ombre firent de sombres promesses, répandirent une magie ténébreuse, pervertirent le cœur de chevaliers autrefois vaillants et offrirent de noirs pouvoirs à des princes jadis loyaux. Des hommes du nord, depuis longtemps convertis au culte d'Izrador, établirent des camps nomades le long de la frontière sud. Les orques envahirent les ruines du Long Rempart et les cités abandonnées au cours de la précédente guerre. Ils négocièrent avec des humains félons et échangèrent magie et or contre de l'acier.

Les émissaires elfes, envoyés chez les princes du royaume d'Eren, obtinrent des promesses d'alliances de nations exsangues qui ne pourraient jamais être tenues. Les missions envoyées vers les forteresses naines furent souvent interceptées par les agents de l'Ordre de l'Ombre. Ceux qui parvinrent à leur échapper ne trouvèrent aucune aide chez les chefs nains, rendus paranoïaques et sourds aux suppliques des autres races, après un millénaire d'affrontements ininterrompus contre les orques.

La plus sinistre victoire de cette guerre insidieuse fut le ralliement de quatre des plus grands héros de cet Âge à la cause d'Izrador. Après qu'ils lui aient offerts leurs âmes, ce dernier les trahit. Il les changea en Seigneurs des Ténèbres, des êtres damnées dotés de terrifiants pouvoirs. Semant terreur et désolation parmi leur peuple, les Seigneurs des Ténèbres anéantirent les faibles coalitions encore entretenues en Eredane. Lorsque l'attaque finale d'Izrador eut lieu, l'alliance des peuples libres n'était plus qu'un souvenir.

Année 893, Troisième Âge

Hedgreg le Dernier est tué dans la bataille qui l'opposa à ses propres frères, manipulés par un Seigneur des Ténèbres. Il est le dernier des Anciens rois à s'être dressé contre l'Ombre.

Lorsque les armées d'Izrador se déversèrent à nouveau à l'intérieur des terres en 897 TA, il n'y avait plus rien pour les arrêter. Menées par les Seigneurs des Ténèbres, les hordes d'orques marchèrent vers le sud, écrasant le peu d'opposition qu'ils rencontraient. Pour la première fois, les forces d'Izrador traversèrent la Pellurie. Au cours de cette traversée, l'armée fut rejointe par des dragons ralliés à leur cause. Les créatures ailées attaquèrent et brûlèrent les flottes envoyées à la rencontre des navires d'Izrador, frayant un passage. Elles dévorèrent ensuite les défenseurs rassemblés à la hâte le long des rivages sud de la Pellurie.

Un rassemblement désespéré d'elfes, d'humains et de quelques nains se dressa sur la côte de la mer assiégée. Si les elfes étaient préparés à un tel combat, les humains, eux, ne l'étaient pas, divisés depuis trop longtemps. Les nains, affaiblis par de nombreux affrontements étaient simplement trop peu nombreux. Les scribes elfes appelèrent cet affrontement La Dernière Bataille. Les forces d'Izrador débarquèrent telle une vague noire et submergèrent les défenseurs. Les elfes combattirent férocement mais furent forcés de se retirer en Erethor tandis que les humains, subissant de terribles pertes, rompirent les formations et fuirent vers le sud. Les nains se battirent comme des démons et moururent jusqu'au dernier.

La traversé d'Eren ne prit que quelques mois, et vers le milieu de l'hiver, l'Ombre occupait le centre d'Eredane, de la frontière nord jusqu'à la mer Kasmael. Ceux qui résistèrent furent écrasés et les royaumes humains à l'agonie finirent par s'effondrer. La puissance des fées séparée entre Erethor et les Kaladrunes, les hordes orques marchèrent sur l'est jusqu'aux contreforts des Kaladruns, et, à l'ouest, la lisière de l'Erethor commença à brûler.

Le Dernier Âge

La chute du royaume d'Eren marqua la fin du Troisième Âge et le début d'une période de désolation, que les érudits appellent funestement le Dernier Âge.

Les terres humaines ont été entièrement conquises. Les derniers humains insurgés sont systématiquement pourchassés et massacrés par les agents d'Izrador. Les vieilles principautés d'Eren ont été divisées et attribuées aux légats de l'Ordre de l'Ombre. La circulation des peuples et des marchandises a été restreinte. Le commerce avec les fées, l'écriture et l'utilisation de toute forme de magie sont devenus des crimes capitaux. Les gnomes et halfelins, qui n'ont pu s'échapper vers les montagnes ou en Erethor ont été réduits en esclavage. Tout elfe ou nain suffisamment stupide pour se déplacer à découvert dans les terres conquises est tué à vue.

À l'est, les nains se réfugient dans leurs anciennes forteresses à mesure que les armées d'Izrador s'enfoncent toujours plus profondément dans les Kaladrunes. Leurs brillants ingénieurs nains changent chaque passe, hall, tunnel et mine en un piège mortel, et les guerriers

Légendes et héros

Les guerres contre Izrador ont donné naissance à de nombreuses figures héroïques chez tous les peuples. Le souvenir de ces champions aide les insurgés humains et fées qui combattent encore l'Ombre à garder espoir.

La légende raconte qu'Elenial, une jeune fille elfe dont la famille avait été tuée au cours du raid orque sur Althorin, tua vingt-sept ennemis avec une seule flèche. Se glissant à travers les ruines fumantes de la ville avec une unique flèche dans son carquois, elle abattait un guerrier inattentif, le regardait mourir et récupérait ensuite son projectile intact. Elle recommença, encore et encore, jusqu'à ce que l'armée entière tremble de peur et ne se décide à la poursuivre. On raconte qu'elle tua leur chef dans un ultime effort, avant de tomber sous les coups mortels de la horde des orques. Aujourd'hui encore, les archers elfes manquant de flèches récitent son nom dans l'espoir qu'elle guide leurs traits contre l'ennemi.

Puldur était un célèbre forgeron nain et un guerrier vaillant. On lui attribue d'innombrables et fantastiques exploits. L'un de ses faits d'arme les plus connus est appelé le Long Duel de la Passe d'Hanigor. Il tint à lui seul ce passage désolé et glacial contre un bataillon entier de pillards orques. Il les provoquait, chacun à leur tour, en combat singulier. Les orques n'étaient pas de taille face à Puldur et sa hache de mithril, il les abattit un à un. A l'aube du second jour, les corps étaient empilés si haut qu'ils bloquaient le passage, et les orques survivants détalèrent, pendant que l'obscurité le leur permettait encore. Les bardes racontent que c'est en souvenir de cette bataille que chaque hache forgée depuis par les nains porte la marque du clan de Puldur.

Aio Pied Léger perdit toute sa famille et ses amis lorsque son village fut rasé pendant la guerre. Il alla trouver les elfes et leur demanda de se battre à leur côté. Il était petit, même pour un halfelin, et fut donc envoyé derrière la ligne de front pour aider au ravitaillement des troupes. Une nuit, Aio déroba un couteau dans les cuisines et s'introduisit dans le camp ennemi endormi. Lorsqu'il quitta l'endroit une heure plus tard, neuf orques reposaient, morts, étendus sur leurs paillasses. Les raids nocturnes d'Aio se poursuivirent pendant plusieurs semaines et des rumeurs concernant ses prouesses ne tardèrent pas à se répandre. Il fut finalement capturé et exécuté. Pourtant il reste, aujourd'hui encore, un héros pour tous les halfelins.


BRA-Z
2005

mènent des embuscades meurtrières et des raids dévastateurs. Chaque avancée des hordes de l'Ombre est obtenue au prix de centaines de morts orques. La frénésie des combattants nains livrant leur dernière bataille a fini par apprendre aux orques la peur.

A l'ouest, la forêt d'Erethor elle - même se dresse contre les hordes d'Izrador. Aidée par les créatures du bois, Aradil dirige ses armées, repoussant constamment l'ennemi, inquiète plus que tout autre pour l'avenir de son peuple. Le Bois aux Murmures prévient des avancées des orques et permet ainsi aux archers elfes et aux mages de semer la mort parmi les assaillant. Des patrouilles entières sont massacrées par des animaux sanguinaires et les plantes venimeuses de la forêt emprisonnent les troupes d'Izrador et facilitent le passage pour les forces des elfes.

Malgré leur ténacité, les fées ont déjà perdu la guerre. Ils sont trop peu nombreux, et pour chaque orque tué, trois le remplacent. La nourriture, les armes et l'équipement des royaumes humains approvisionnent les troupes ennemies. La magie des légats aide leur progression et les dragons soutiennent leurs attaques. Bataille après bataille, les armées d'Izrador repoussent les elfes et les nains toujours plus profondément dans leurs refuges, infligeant de lourdes pertes et ôtant peu à peu tout espoir.

Le monde entre à présent dans la quatre vingt dix-neuvième année du Dernier Âge. Un voile obscur recouvre la terre. La foi a désertée les cœurs. La liberté est perdue. L'espoir a disparu. Le sombre dieu a assit sa domination sur le monde. Qui se dressera contre lui ?

Les langues d'Eredane

Eredane abrite de nombreuses cultures et la plupart d'entre elles remontent leurs origines aux temps anciens qui précédèrent le Premier âge. Elles ont hérité de langues qui ont évolué, se sont mélangées, ou ont tout simplement disparues pour être recréées. On y trouve des langues natales, des dialectes, des jargons commerciaux, des langages magiques, la langue noire de l'ennemi ou les prières antiques dédiées aux Dieux Disparus. À Eredane, il est toujours avantageux de connaître plus que sa langue maternelle. Les règles et mécanismes de jeux pour apprendre les langues sont **Open Game Content.**

Le haut elfique

Le haut - elfique est la langue la plus ancienne d'Erethor, parlé par la plupart des races elfes, avec des accents et des variations régionales. On trouve son expression la plus pure à la Cour et dans les halls des érudits. Elle atteint sa forme la plus exotique dans le grand nord lorsqu'elle est parlée par le peuple de la Veredeen. Le haut - elfique est un langage fluide et sibyllin, difficile à apprendre pour les autres races. La prononciation est complexe et la signification des mots varie avec l'addition ou la soustraction d'innombrables suffixes qui autorisent une grande spécificité de noms et de descriptions. En conséquence, le haut - elfique est rarement appris par les autres peuples. Sa complexité est telle qu'il nécessite deux degrés de maîtrise pour pouvoir être parlé correctement.

Le langage des signes des elfes des neiges

Les erunsil parlent le haut - elfique avec un très lourd accent, et possèdent en plus leur propre forme de langage, celui des signes. Né d'une longue histoire d'affrontements avec les orques, le langage des signes est très simple et n'autorise pas d'autre échange que des informations basiques. Cependant, il permet aux soldats elfes de transmettre une information silencieusement lorsqu'ils se trouvent dans des situations délicates. Même les erunsil non - combattants apprennent ce langage et les généraux commandant des bataillons dans le sud de l'Erethor l'enseignent généralement à leurs troupes. Le langage des signes requiert un contact visuel entre ses utilisateurs, et seuls quelques gestes simples sont reconnaissables au - delà de 50 mètres.

Le danisil

Les elfes de la jungle méridionale possèdent leur propre langue maternelle, que les autres elfes nomment le chant des danisil. Il descend à l'origine du haut - elfique, mais son vocabulaire et sa prononciation sont différents, tout comme certains éléments clés de sa syntaxe. En conséquence, si des êtres parlant le haut - elfique pensent à première vue pouvoir comprendre cette langue, ils se retrouveront bien confus après avoir entendu quelques phrases. D'un autre côté, ces mêmes personnes peuvent généralement apprendre le chant des danisil assez facilement. Tout personnage connaissant le haut - elfique peut apprendre le chant des danisil pour un degré de maîtrise. Si ce n'est pas le cas, les personnages doivent dépenser deux degrés de maîtrise pour l'apprendre.

L'halfelin

Les halfelins ont un langage mélodieux qui est apparenté, d'un point de vue linguistique et lexical, à la langue de leurs cousins danisil. Les idiomes sont tellement similaires, en fait, que les danisil et les halfelins

ne parlant pas un mot de la langue de l'autre peuvent quand même se comprendre. Il existe des différences de prononciation notables entre les tribus nomades et sédentaires, mais seuls les halfelins semblent être capables de les remarquer.

Le nain ancien et les dialectes de clans

Le nain ancien est la langue d'origine des nains, mais leur long isolement a entraîné la formation de dialectes spécifiques à chaque clan, compréhensibles par tous. Les jeunes nains apprennent de plus en plus rarement le nain ancien en dehors de leur dialecte natal. Ayant toujours été la langue des assemblées de clans, la disparition progressive du nain ancien n'est pas un bon présage pour l'unité déjà bien compromise des nains. Le nain ancien est guttural, composé de syllabes allongées et de pauses brutales, mais il reste poétique à sa manière.

La langue du commerce

Si la langue des gnomes partage une racine commune avec le nain ancien, elle partage également son vocabulaire et ses expressions idiomatiques avec toutes les autres langues d'Eredane. La culture gnome dans son ensemble se caractérise par sa grande faculté d'adaptation, et cela se vérifie aussi dans son langage. Leur longue histoire commerciale à travers tout le continent a non seulement fait des gnomes de fins linguistes, mais a également transformé leur propre langue en un jargon universel que la plupart appelle simplement la langue du commerce. Par conséquent c'est une langue très facile à apprendre et un personnage peut la choisir comme langue supplémentaire ou l'apprendre pour un degré de maîtrise.

Le nordique

Comme la plupart des traditions du peuple Dorn, le nordique est né sur leur continent d'origine, Pélluria. Cette langue abâtardie, composée de lourdes voyelles, est presque aussi difficile à apprendre que le haut - elfique et possède presque autant de dialectes que le nain ancien. Ces dialectes sont suffisamment proches pour que les hommes du nord puissent se comprendre entre eux, mais la plupart du temps ils servent surtout à identifier la maison à laquelle un personnage appartient. Ceux dont le nordique n'est pas la langue maternelle peuvent l'apprendre pour deux degrés de maîtrise.

Le courtisan et le colonial

Les ereniques du sud descendent des sarcosiens coloniaux qui envahirent Eredane au cours du Deuxième Âge. Leur langage possédait des sons si doux et des sifflements gutturaux si nombreux que leurs ennemis dorns les appelaient autrefois « les hommes serpents ». La culture sarcosienne était très hiérarchisée. Les nobles et les gens du commun avait chacun une expression différente de leur même langue maternelle. Les nobles s'exprimaient dans une langue appelée le courtisan, tandis que celle du peuple était le colonial. Lorsque les Anciens rois des dorns rejoignirent les sarcosiens pour former le royaume d'Eren, les différences sociales commencèrent à s'estomper. Avec le temps, le courtisan devint la langue des érudits, tandis que le colonial devenait la langue commune. Les personnages peuvent apprendre le courtisan ou le colonial pour un seul degré de maîtrise.

L'erenien

Les ancêtres des ereniens, les dorns et les sarcosiens, parlaient deux langues différentes et aucune n'était facile à apprendre. Par nécessité, le nordique et le colonial formèrent ce que les autres peuples appellent désormais l'erenien. Les humains utilisent en général cette langue et les habitants des plaines centrales, dans lesquelles les cultures dorns et sarcosiennes sont les plus métissées, ne parlent pas d'autres langues, à de rares exceptions près. Les fées désirant apprendre un langage humain étudient l'erenien, car il combine les aspects les plus aisés de ses deux langues originelles. Les personnages peuvent apprendre l'erenien pour un degré de maîtrise. Tous les personnages humains peuvent le choisir comme langue supplémentaire.

L'orque

Les orques ont une grande facilité pour les langues. Leur propre langage est émaillé de sons exotiques et complexes qu'eux seuls arrivent à prononcer malgré leurs dents inférieures proéminentes. La langue orque reflète une culture unique et hiérarchisée. Elle possède un vocabulaire et une syntaxe permettant à chaque classe sociale de s'adresser à la supérieure avec une absolue déférence, et à l'inférieure avec une autorité absolue. Leur don pour les langues a permis à de nombreux soldats orques d'apprendre le nain ancien, le haut - elfique et le nordique. À présent, ils apprennent les langages fées et humains des nouveaux territoires conquis. Si quelques guerriers nains, elfes et dorns sont capables de parler d'autres langues, leur maîtrise linguistique est ridicule en comparaison de celle des orques.

La langue noire

Les armées d'Izrador sont composées d'une multitude de créatures mais aucune ne possède le don pour les langues des orques. En conséquence, les armées et les agents de l'Ombre utilisent un langage que les nains

appellent la langue noire. C'est un langage simple que même les ogres parviennent à maîtriser. La plupart des races non - orques ont adopté cette langue et l'utilisent en toute circonstance, y compris entre membres d'une même espèce. Les personnages peuvent apprendre la langue noire pour un niveau de maîtrise. Les orques peuvent le choisir en tant que langue supplémentaire.

Les patois

Lorsqu'un personnage connaît une langue, cela implique généralement qu'il la parle couramment et qu'il peut sans difficulté manier les descriptions abstraites autant que les jeux de mots humoristiques. Quelquefois les circonstances géographiques et culturelles autorisent un personnage à connaître une langue donnée sans la maîtriser réellement. Cela permet la compréhension d'informations simples mais exclut toute capacité de lecture et d'écriture de celle ci. Cette maîtrise partielle d'une langue s'appelle un patois.

Il existe des patois pour toutes les langues d'Eredane à l'exception de la langue noire, qui est déjà une forme de patois en elle - même, et du courtisan, qui est une langue d'érudits. Les patois sont des langages communs qui viennent naturellement aux races du continent. Le MD peut autoriser ses joueurs à acheter des patois si leurs personnages ont eu l'opportunité d'en apprendre un. Il nécessite chacun un niveau de maîtrise pour être appris, cependant un personnage peut apprendre deux patois pour le coût d'une seule langue supplémentaire basée sur son bonus d'Intelligence.



Lire et écrire

Le monde de MIDNIGHT est un monde dans lequel la connaissance et l'étude disparaissent rapidement au profit de l'obscurantisme. De ce fait, contrairement à ce qui est précisé dans le MdJ, il ne suffit pas à un personnage de connaître un langage pour savoir le lire ou l'écrire, même si c'est une langue maternelle. Pour apprendre à lire et à écrire une langue, un personnage doit acheter un autre degré de maîtrise. Ce second niveau indique qu'il en a appris l'alphabet et la syntaxe et qu'il est capable de la lire et de l'écrire correctement.

Les alphabets

La plupart des langues majeures d'Eredane possédant une forme écrite utilisent des alphabets uniques et originaux.

Le haut - elfique et le chant des danisil partagent le même alphabet, et si la langue parlée des halfelins est relativement différente, leurs écrits utilisent les 38 lettres de l'alphabet haut - elfique.

Le nain ancien utilise des pictogrammes. Il en existe des milliers, et apprendre à lire et à écrire le nain requiert que le personnage investisse deux niveaux de maîtrise supplémentaires. Les dialectes de clans ressemblant au nain ancien partagent les mêmes pictogrammes, mais la plupart des dialectes de clans n'ont pas de version écrite.

La langue du commerce s'écrit avec l'alphabet elfe, mais dans une version simplifiée qui au fil des siècles a intégré des éléments d'autres alphabets d'Eredane.

Le nordique possède un alphabet simple de 18 lettres, ce qui explique l'omniprésence des voyelles dans sa prononciation.

Le colonial et le courtisan partagent les mêmes racines linguistiques et utilisent le même alphabet de 30 lettres.

L'Erenien avec ses influences nordiques, utilise un alphabet de 23 lettres qui est un dérivé de l'alphabet sarcosien.

L'orque et la langue noire sont quand à eux dépourvu d'alphabet et n'ont donc pas d'expression écrite.

Le troc

Au Dernier Âge, l'or, l'argent et les pierres précieuses, ont perdu toute valeur. Sur une terre où tout commerce est prohibé, où les artisans ne transmettent plus leur savoir et où les maigres récoltes se dessèchent en pied, les seules marchandises indispensables sont celles qui peuvent remplir les estomacs ou protéger du froid. L'économie entière a été réduite à néant par la guerre contre Izrador et elle ne suffit plus à combler les besoins des peuples. Par conséquent, la plupart des races d'Eredane vivent à présent dans un système économique où le troc est le principal moyen de négocier biens et services.

Economie féodale et troc

Sur Eredane, nombreux sont ceux qui survivent en mangeant des noix, des tubercules et des animaux sauvages à l'occasion. La faim ne quitte jamais les ventres et il n'est pas rare de voir des hommes se disputer âprement des miettes comme des chiens. Des hors-la-loi vivent de menus larcins, risquant leurs vies simplement pour manger.

Les fermiers cultivent plus de nourriture que nécessaire, qu'ils échangent ensuite contre des outils qu'ils ne peuvent fabriquer eux-mêmes. Les artisans et les fermiers doivent également payer un impôt en nature pour entretenir les troupes et les seigneurs locaux qui les protègent et les exploitent.

Dans une telle situation économique, le troc s'est imposé naturellement. Des biens sont échangés contre d'autres, et leur valeur, déterminée par les négociants, est totalement subjective. Pour faciliter les choses aux joueurs débutants dans le monde de MIDNIGHT, on peut estimer qu'une journée de nourriture est la référence de base. Par comparaison avec les listes publiées, on peut dire qu'elle vaut une pièce d'or car la nourriture est hors de prix dans ce monde déchiré par la guerre.

Le troc ne se réduit pas à l'échange de produits. Les individus dotés de compétences particulières peuvent louer leurs talents contre des biens ou des services. Malgré le nombre d'esclaves et de personnes travaillant pour une misère en Eredane, une dure journée de labeur permettra tout de même d'échapper à la famine.

Paiement

Par mesure de simplicité, le troc ne se concrétise pas toujours par un échange de biens immédiat. Et si certains sauront apporter avec eux le nécessaire, d'autres préfèreront s'engager en faveur d'un système de dettes et de créances. Ainsi, un fermier cherchant un remède pour sa fille malade devra sûrement échanger un sac de blé ou peut-être une chèvre afin d'obtenir un traitement, tandis que le client régulier d'une taverne pourra effacer son ardoise en offrant plus tard une pièce de venaison au patron plutôt qu'en lui donnant quelques biscuits secs pour chaque bière consommée. En général, marchands et les clients qui font de bonnes affaires sont prompts à tenir à jour leurs reconnaissances de dettes et bénéficient immanquablement de hauts scores en Bluff, Diplomatie, Estimation et Profession (marchand).

Les produits neufs sont toujours rares et extrêmement chers. Habituellement, les objets disponibles sur les marchés sont de seconde main, et même s'ils sont bien entretenus, ils sont usés et moins fiables que s'ils étaient neufs. Des négociants gagnent leur vie en se procurant des objets endommagés et en les remettant sur le marché à une valeur plus élevée après qu'ils les aient réparés. L'état et le nombre de réparations qu'a subi un objet peuvent faire varier sa valeur.

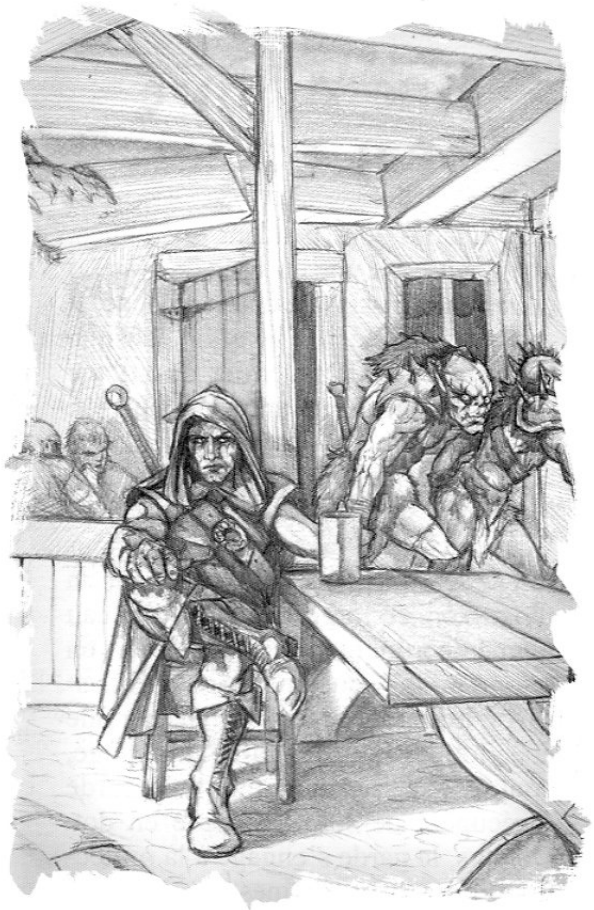
Les circonstances ont toujours une grande influence sur la valeur marchande des biens et des services. Lorsqu'un produit est particulièrement rare, ou du moins difficile à trouver à un moment donné, son prix augmente. Les biens prohibés par les Seigneurs des Ténèbres et leurs vassaux, tels que les armes, les objets magiques ou les chevaux de guerre sont souvent impossibles à troquer.

Les exemples suivants devraient donner au MD et aux joueurs une idée plus précise de la nature du négoce sur Eredane.

- Un tavernier offre ses repas à un jeune garçon et le laisse dormir dans ses étables en échange de menus travaux dans son établissement.
- Un ancien arrangement permet à un éleveur de bétail et à un vigneron de profiter de leurs ressources mutuelles.
- Les résidents d'un village halfelin offrent le gîte et le couvert à un maraudeur humain. En échange, celui-ci devra chasser un félin des savanes qui massacre leur bétail. Ils lui proposent en plus, pour les risques encourus, de lui faire un manteau avec la fourrure de l'animal.
- Un forgeron humain fabrique en secret une épée longue en acier pour un pillard dorn. Ce faisant, il risque sa vie et demande donc en paiement quinze livres de riz et un tonneau de vin. Dans des circonstances normales, il aurait demandé deux tonneaux mais il hait les orques et est heureux d'aider à sa manière l'homme du nord à tuer quelques uns de ces monstres.
- Le clan Kurgun échange de la viande de chèvre fumée et des légumes frais à leurs cousins vivant sous terre contre du mithril brut.
- Les barges fluviales gnomes transportent des troupes orques sur leur pont et des sacs de blé dorn dissimulés dans leurs cales. Ils débarquent les troupes puis négocient le grain à des halfelins nomades en échange de selles et d'armures de cuir, qu'ils réin-

troduisent en contrebande dans les Terres du nord. Mystérieusement, l'équipage mange du pain frais et porte de nouvelles vestes de cuir à la fin de ce voyage.

- Un marchand elfe de Caradul voyage en Veradeen avec un chariot entier de laine halfeline, 150 kg de sel, 250 briquets à silex et 10 capes elfiques. Il échange le tout contre 35 épées erunsil et 3 arcs en bois glacé.
- Un mendiant donne un sac de diamants taillés à un fermier humain pour le remercier de l'avoir logé pour une nuit. Ce fermier échange les diamants contre un sac de tabac à un halfelin nomade. Les enfants du halfelin utilisent ces diamants comme billes de fronde pour chasser les lapins.
- Un orque imposant aime bien la hache naine qu'un orque chétif a rapportée d'un raid. Il prend la hache, et lorsque l'autre proteste, il le tue. La tribu gagne un repas de viande fraîche.
- Une bande de pillards sarcosiens massacre une patrouille orque qui s'était aventurée trop prêt d'un village de fermiers en échange de nourriture pour eux et leurs chevaux. Un des villageois révèle aux orques l'emplacement de la cachette des pillards en échange de la promesse d'épargner sa famille. Les pillards sont massacrés et la famille du villageois est capturée lorsque des esclavagistes gobelins envahissent le village.



Objets précieux

Les objets magiques, comme les objets de facture naine ou elfique, sont extrêmement rares dans le monde de MIDNIGHT. Ils ont donc une valeur inestimable. La plupart de ces objets sont des héritages familiaux chéris, transmis de génération en génération. Les armures, les selles, les carrioles et autres produits nécessitant les talents d'un artisan et de longs efforts, ne peuvent être achetés que par des personnes influentes, qui collectent suffisamment de taxes pour pouvoir se permettre de telles dépenses. Dans certaines communautés, les artisans humains sont souvent réduits en esclavage par des chefs de guerre orques. Pour rester en vie, ils sont forcés de produire des armes, des armures et tout autre bien coûteux pour le compte des hordes d'Izrador.

Echoppes et marchés

L'économie moribonde, l'interdiction de la libre circulation ainsi que la prohibition de certains biens, implique que seuls les objets localement produits et autorisés sont disponibles sur les marchés d'Eredane, autrefois nombreux et opulents. Aujourd'hui, les échoppes et les étals sont petits, et s'ils vendent principalement des produits agricoles, ils sont surtout devenus des bazars où le moindre objets pouvant servir de monnaie d'échange est exposé.

Les auberges et les tavernes, autrefois fréquentes en Eredane, ne subsistent plus que dans les grandes villes. Avec l'interdiction de voyager dans les terres et l'isolation des elfes et des nains, les besoins d'établissements sont devenus pratiquement nuls. Dans les auberges, les paris et les jeux d'argent sont répandus, et les mises sont réglées avec du tabac, des boissons et des repas.

Un négoce en or

Il existe encore quelques lieux où l'or est encore une monnaie d'échange. Dans les cités ereniques de Sharuun, Hallisport et leurs environs, des gouvernements de pantins à la solde des Seigneurs des Ténèbres continuent de l'utiliser. Ils touchent toutefois leur tribut en biens et services. Dans ces régions, les prix ne cessent d'augmenter, une pinte de bière coûtant maintenant de huit à dix pièces d'or. Avec les décrets interdisant le troc, les maîtres de ces cités n'ont réussi qu'à le repousser dans les sous - sols des villes où il se développe.

Une affaire bien menée

Chaque jour pendant une année, un mineur vole une poignée de minerai de fer qu'il dissimule dans sa poche. Il en accumule ainsi 450 kg. En échange de ce minerai, le tavernier du village offre au mineur une année de boisson gratuite dans son établissement. Le tavernier offre le minerai au forgeron local qui s'en sert pour réparer les fourneaux de la taverne. Il garde pour lui le fer qu'il n'utilise pas pour la réparation et forge avec un marteau pour le cordonnier du village, qui, en retour, lui fabrique une paire de chaussures. Le forgeron termine ensuite une épée longue pour un garde du village, contre deux sacs de grain que le garde a récupéré de son beau-père en dot. De plus, le garde s'engage à la protection des trois prochaines livraisons du forgeron. Un voleur vient voir le cordonnier du village et lui promet une potion de soin qu'il ne possède pas en échange d'une nouvelle paire de chaussures. Une fois la paire terminée, le voleur égorge le cordonnier et part discrètement, de jolies chaussures aux pieds. Il se fait embaucher dans une patrouille qui protège une cargaison rejoignant les mines. Sans être vu, il allège quelques poches, subtilise l'épée longue du garde, et disparaît dans la nuit. Le lendemain matin, il est attrapé par une horde d'orques et tué pour avoir en sa possession, une arme. Les orques récupèrent l'épée longue et obligent leurs esclaves halfelins à faire rôtir le voleur pour le dîner…

Les terres d'Eredane

La géographie d'Eredane est aussi variée que sa population. Au sud et à l'ouest, la mer Kasmael et ses îles bordent le continent. A l'est les étendues vides du Pâle Océan s'étirent vers les terres du Vieil Empire. Le continent mesure presque 6 000 km de large et s'étirent sur plus de 9 000 km des côtes méridionales jusqu'aux étendues inexplorées du grand nord.

Deux chaînes de montagnes prennent racine dans les glaces du nord. Les montagnes Kaladrunes s'étendent sur toute la longueur de la côte est jusqu'aux rivages sud de l'île d'Asmadar. Elles sont escarpées et on y trouve des glaciers et des couches de neiges épaisses jusque dans ses régions les plus au sud. Les Kaladrunes dissimulent des milliers de vallées secrètes et d'innombrables ruisseaux y prennent leur source. Elles sont flanquées à l'est par un désert qui s'étend jusqu'à la mer et à l'ouest par de vastes plaines. Le centre et le sud abritent les forteresses des nains, tandis que les orques d'Izrador occupent les pics du nord.

A l'ouest, les montagnes Cornues s'étendent sur la moitié du continent. Elles se transforment en collines lorsqu'elles atteignent le centre de l'Erethor. Plus âgées que les Kaladrunes, elles n'atteignent pas leur hauteur vertigineuse, mais ne souffrent pas d'un climat ou de conditions de vie moins hostiles. Dans certains endroits reculés, elles aussi abritent bons nombres d'orques et d'autres créatures dangereuses.

La Grande Forêt d'Erethor est un bois gigantesque s'étendant sur une grande partie d'Eredane. Elle mesure plus de 3000 km du nord au sud et 2000 km d'est en ouest. On y trouve différents climats : glacial au nord, tropical au sud et tempéré au centre.

La forêt septentrionale est un royaume gelé d'arbres à feuilles persistantes, de conifères et de grands chênes. Cette étendue boréale est le foyer des elfes Erunsil et elle est recouverte la plupart du temps par une épaisse couche de neige. La partie centrale de la forêt regroupe toute sorte de noyers, d'arbres foyers et de pins elfiques. Elle abrite les elfes Caransil, la légendaire cité arboricole de Caradul et la Cour de la Reine Sorcière. Le long de la côte occidentale vivent les elfes Miransil, tandis que les Danisil habitent la jungle humide de l'Erethor méridional. Ses vastes marécages de cyprès, de saules, et de sombres rivières emplis de pouvoirs druidiques, sont hantés par d'anciens esprits bienveillants ou maléfiques.

Les plaines centrales d'Eredane s'étendent depuis les terres glacées des Marches du nord jusqu'aux plaines côtières tempérées de l'Eren méridional. Trois grands fleuves, l'Ishensa, le Torbrun et la Gamaril, convergent vers le cœur des terres du nord pour former la mer de

Pellurie. Celle - ci s'écoule au sud le long de la vallée venteuse du Fleuve Eren, jusqu'à la mer Kasmael. Les rivages de la Pellurie étaient autrefois occupés par les Dorns, mais ceux qui n'ont pas été tués ou réduits en esclavage par les envahisseurs les ont déserté. Les plaines du sud, quant à elles, abritent les Sarcosiens, un peuple autrefois conquérant et désormais soumis.

Climat

Le climat d'Eredane était autrefois continental et tempéré. Les hivers étaient froids et les étés doux dans les Terres du nord. Le soleil réchauffait en permanence les plaines centrales et le sud jouissait d'un ensoleillement permanent. Avec l'ascension d'Izrador et l'usage régulier de magie par les légats, le climat est devenu un véritable allié dans le combat de l'Ombre contre les peuples d'Eredane.

Aujourd'hui, l'hiver ne semble plus vouloir lâcher prise dans les Terres du nord où la neige tombe parfois en plein été. Les arbres de la frontière nord de l'Erethor se meurent sous d'épaisses couches de glace. Le froid a déjà tué de nombreux animaux et a repoussé les survivants au sud. La mer de Pellurie est régulièrement obscurcie par d'épaisses nappes de brouillard et il pleut plus souvent que le soleil ne brille.

Les montagnes Kaladrunes sont ensevelies sous des chutes de neige surnaturelles et un vent glacial souffle tout au long de l'année, gelant les hautes plaines. De violentes tempêtes frappent continuellement la vallée de l'Eren, et les orages provoquent d'innombrables incendies et de brutales chutes de grêle. Il peut se passer des mois sans que le ciel ne laisse passer un rayon de soleil ou tomber une pluie bienfaitrice.

Dans le sud, un voile obscurcit le jour et les rares pluies ne suffisent pas à étancher la soif de la végétation. Même dans la jungle humide du sud de l'Erethor, la sécheresse menace de détruire le fragile équilibre de la forêt, ce qui inquiéte de plus en plus les esprits qui y vivent.

CHAPITRE 4

Erethor

Mon seigneur et maître,

Les nouvelles du front ne sont pas bonnes. Je sais que nombre de vos légats et de vos généraux vous ont mentis en vous décrivant leurs soient disant grandes victoires, car ils craignent que la vérité ne déclenche votre courroux. La dévotion que je porte à votre divinité est plus grande que la peur que m'inspirent vos châtiments.

On raconte de nombreuses histoires à propos de cette forêt, et par ma foi, même les plus imaginatives ne décrivent pas la réalité. C'est un cauchemar aux couleurs vertes et marron, un enfer impénétrable, et j'ai depuis longtemps abandonné tout espoir d'en revenir vivant. Cet endroit est infesté de démons, hanté par des fantômes à la peau blanchâtre, et ces créatures massacrent nos troupes sans aucune pitié. Les orques, qui sont pourtant de véritables tueurs et d'excellents chasseurs, sont ici comme des enfants perdus. Dans les premiers temps, je ne comprenais pas pourquoi ces prédateurs nés se comportaient comme des proies craintives, et pourquoi leurs cris de guerre se transformaient en miaulement de femelle. Maintenant je sais.

Les orques, mon seigneur, sont terrifiés par cet endroit. Comme moi, ils savent qu'ils vont mourir ici.

- Extrait d'une lettre interceptée sur un messager alors qu'il tentait de quitter la Veradeen pour rejoindre Theros Obsidia.

Ce chapitre, réservé au Maître du Jeu, décrit en détails la culture, la géographie, l'histoire et les personnages importants de la Grande Forêt d'Erethor.

La Caraheen

Le centre d'Erethor est un vaste bois que les elfes appellent la Caraheen, ce qui signifie « le berceau de nos vies » en haut-elfique. C'est un monde où les arbres, qu'ils soient normaux ou magiques, forment l'essentiel du décor. C'est un lieu ancien qui n'est traversé par aucune route, un lieu que les elfes connaissent bien mais dans lequel les autres races craignent de s'aventurer. C'est un magnifique monde de prairies, de vallées, de taillis ombragés, et de ruisseaux qui babillent. C'est aussi une terre mystérieuse de bosquets invisibles et de fourrés impénétrables, de vallées brumeuses et de marécages boueux. C'est un monde hanté mais qui reste d'une beauté à couper le souffle. C'est le Cœur d'Erethor, le Grand Bois, le Royaume des Arbres, et le Domaine de la Reine Sorcière.

Au nord de la Caraheen, le paysage devient plus austère au fur et à mesure que l'on progresse vers la région vallonnée de la Veradeen. Des sapins gigantesques et des futaies de trembles et de pins elfiques dominent la végétation. Des ruisseaux innombrables serpentent entre les collines. Les cervidés pullulent. Les élans et les ebo-ta également, lorsque les neiges de l'hiver les poussent vers le sud. C'est le terrain de chasse des loups et l'on y trouve des dizaines de villages arboricoles, des postes de surveillance, des camps de chasseurs, et des places de négoce.

Le centre de la Caraheen est un bois vénérable qui reste presque inviolé, traversé seulement par le fleuve Itheris, et par les larges rivières Gamaril et Felthera. À l'Ouest, les crêtes des collines sont plantées de chênes, de noyers, et de frênes protecteurs. La forêt s'appauvrit aux abords de la mer, cédant la place aux taillis isolés d'une savane côtière. L'est de la forêt est constitué principalement d'énormes cèdres, de séquoias, et de maudriers. Plus loin, sur la frontière avec les Terres d'Eren,

les collines sont remplacées par des plaines parsemées de bosquets. Le centre de la Caraheen abrite la fabuleuse cité arboricole de Caradul, où réside le Haut Conseil de la Reine Sorcière. Depuis des temps immémoriaux, cet endroit est le cœur de la civilisation elfique et le plus haut lieu de culture du continent d'Eredane. C'est le berceau de l'histoire et du savoir magique et scientifique.

Aujourd'hui, c'est aussi le théâtre des batailles les plus désespérées qui aient été menés contre les hordes d'Izrador, et c'est ici que se joue l'avenir de la vénérable race elfique.

Dans la Caraheen méridionale, on trouve des plaines marécageuses et des essences d'arbres adaptées : saules, cyprès et sycomores. Ce paysage s'étend au sud jusqu'à la jungle d'Aruun, et se transforme en mangrove le long de la côte ouest. Aucune route ne traverse ces dangereux marécages. Ils sont peuplés de créatures monstrueuses, et selon les légendes, d'anciennes fées hantent les lieux. On raconte que les rares elfes qui s'installent dans ces terres sont possédés par des esprits malveillants qui vivaient ici bien avant le temps des *elthedar*.

Dans la Caraheen, les hivers sont rigoureux, surtout depuis le triomphe de l'Ombre du Nord. Cependant, la chaleur et la lumière du printemps font reverdir la végétation, et pousser de nombreuses fleurs. Les étés sont ensoleillés et agréables, bien qu'un léger nuage de cendres flotte dans l'air depuis quelques années, résultat des feux de forêt déclenchés par les orques. La douceur durable des automnes dément longtemps l'arrivé de l'hivers. Beaucoup d'habitants de la forêt s'inquiètent de la longue sécheresse qui retient les pluies sur la côte depuis quelques années. Certains craignent que ce ne soit une manœuvre d'Izrador pour aider ces armées à réduire la forêt en cendre.

L'histoire

Plusieurs millénaires avant le Premier Âge, les elfes vivaient probablement déjà dans la Caraheen. La plupart des érudits considèrent en effet que la Caraheen est l'ancien foyer des Caransil, et que les autres lignages elfiques sont eux aussi issus de ce vaste bois. La longue histoire de cette région se caractérise par une prospérité et un éclat durables en dépit des invasions et des guerres qui ont ravagés Eredane. Abrités ici, les elfes de la Caraheen ont bati une civilisation sans égale sur le continent.

La plupart des savoirs elfiques, tels que la magie, l'art, la science, la philosophie, l'artisanat et le sens du commerce sont nés dans la Caraheen, avant d'être diffusés dans les forêts adjacentes. Puis ces savoirs se sont répandues à travers le continent et ont influencé la culture de toutes les autres races.

Mais aujourd'hui, la Caraheen est en grand danger. Les orques s'enfoncent chaque jour plus profondément dans la forêt, et même la vigilance de la puissante Reine Sorcière ne suffit pas à endiguer leur avance. La grande cité de Caradul, le cœur battant du monde elfique, est menacée. Et elle souffre déjà de l'afflux des réfugiés désespérés de l'est. La Caraheen n'est plus le havre de paix qu'elle était autrefois. Et de son devenir dépend pourtant le destin de tout ce qui est cher aux elfes.

Les Habitants

La Caraheen est la patrie des Caransil ou anciens elfes. On les appelle aussi elfes des bois ou fées des bois dans la langue nordique. Cependant les elfes des bois ne sont pas les seuls habitants de cette forêt : les autres lignées elfiques sont largement présentes. Car depuis toujours, les elfes qui vivent sur les marges d'Erethor – qu'ils soient marchands, négociants, étudiants, soldats, sorciers ou membres du conseil – sont attirés par la Caraheen et par sa capitale. Aujourd'hui la guerre accroit encore la population de ces terres centrales, car tous les elfes valides s'y rendent pour défendre leur royaume. La Caraheen abrite plus de 300 000 Caransil, et 40 000 elfes des autres races.

La chute du Royaume d'Eren a obligé bon nombre d'humains et de halfelins à quitter les terres de leurs ancêtres. Beaucoup ont trouvé refuge dans la forêt d'Erethor. Ils se sont installés dans de grands campements, qui sont finalement devenus de véritables villages. Quelques réfugiés se sont même fait une place dans les communautés elfiques, où ils n'étaient pourtant pas les bienvenus. Cela fait maintenant un siècle que les Terres d'Eren ont succombé aux orques, et bien peu des premiers réfugiés sont encore en vie. Néanmoins, leurs descendants font de leur mieux pour être acceptés par les elfes, qui les considèrent à présent presque comme leurs enfants. En tout, environ 45 000 humains et halfelins en fuite se sont installés dans la Caraheen.

Logements

Les habitations elfiques de la Caraheen sont les plus anciennes et les plus traditionnelles d'Erethor. La symbiose magique durable de la forêt et des elfes à permis à ce peuple de construire son habitat dans les arbres eux-mêmes, en modelant le bois vivant. Grâce à leur magie, les elfes détournent le cours des ruisseaux, plantent des vergers dans les bois sauvages, et peuvent créer bien d'autres infrastructures naturelles pour se loger. Leur habileté est telle que même les plus grandes cités arboricoles, parfois vieilles de plusieurs milliers d'années, s'intègrent parfaitement à la forêt.

La plupart des habitations elfiques du centre d'Erethor sont situées dans de grands bosquets de maudriers, ou arbres-foyers. Les arbres-foyers sont massifs, avec de larges branches et un épais feuillage vert foncé. Le tronc des arbres pousse en spirales. Puis ces cannelures et ces creux sont transformés par magie en diverses salles, en passages ou en chambres. Des sorts attachent les branches des arbres qui voisinent, et



c'est pourquoi de nombreux arbres se joignent dans une croissance commune. Ces branches jointes forment de larges consoles qui traversent le feuillage comme des poutres, et des ponts qui relient les arbres. Des branches plus petites et des brindilles s'entremêlent comme le jonc des paniers pour former des plates-formes vivantes, que supportent les plus grandes branches de l'arbre. Les plates-formes servent de ponts supérieurs sur la cime des arbres ou de planchers pour soutenir des structures variées dans le feuillage : murs de branches entremêlées et toits de feuilles vertes et vivantes.

Les plus petits arbres n'ont généralement qu'un ou deux étages, mais les plus grands peuvent en avoir jusqu'à cinq ou six. Les ponts supérieurs sont souvent dans le prolongement les uns des autres. Lorsqu'un arbre est plus petit ou plus grand que les autres, son pont supérieur reste accessible grâce à des escaliers et à de larges échelles qui dégringolent comme des puits à ciel ouvert. Même la plate-forme la plus basse est à au moins 15 mètres du sol, et ne comporte cependant aucun garde-corps. L'accès au sol se fait par le biais d'énormes plantes grimpantes qui poussent en spirales autour des principaux troncs. Les plus grosses de ces plantes forment souvent des marches semblables à celles d'un escalier, mais le pied assuré des elfes leur permet de toute façon d'emprunter ces échelles sans aucun aménagement.

Les ruisseaux et les sources naturelles sont depuis longtemps détourné vers les bosquets habités. Leurs eaux sont conservées dans les racines des arbres, qui forment des citernes naturelles. Des plantes grimpantes enchantées conduisent l'eau au sommet des grands troncs et la redistribuent dans des fontaines publiques sur les ponts supérieurs ou dans de grands bassins à l'intérieur des maisons individuelles. Les pierres de feu, une vieille magie elfique, fournissent une chaleur indispensable au confort et à la cuisine, sans consommer de bois. Les torches des fées, inventées par les druides il y a des siècles, poussent à travers les feuillages habités et fournissent plus qu'assez de lumière pour la nuit. Les déchets organiques sont mélangés à des poudres druidiques et à de la terre, puis déposés en fumure au pied des arbres des vergers, afin d'enrichir le sol.

De telles habitations nécessitent de l'organisation et de la patience pour être créées, et la modification ou l'addition de structures exige souvent plusieurs années. Au vue de la durée de vie des elfes, c'est dans l'ordre des choses. Néanmoins, l'afflux de réfugiés, de soldats et d'étrangers depuis le début de la guerre a eu de lourdes conséquences : plusieurs cités arboricoles n'ont pas été capables de se développer au rythme de la population qu'elles devaient abriter. Beaucoup de villes elfiques sont donc entourées de logements au sol, de type humain. D'autre part, la surexploitation des vergers, des ressources en eau et du gibier risque d'engendrer une grave pénurie. La plupart des grandes cités voient actuellement leurs ressources se tarir ou se polluer.

Les villages forestiers dans lesquels vivent les réfugiés humains sont un fardeau encore plus lourd

pour la forêt d'Erethor. Ces installations ne sont pas planifiées, et malgré les demandes et les menaces des elfes, leurs hôtes indésirables continuent d'abuser des ressources de la forêt. Les humains coupent des arbres pour le bois de chauffage et de construction. Ils rasent les sous-bois pour en faire des jardins et des enclos à bétail, et ils polluent les cours d'eau avec leurs déchets. Sur des kilomètres à la ronde autour de ces camps de réfugiés, les terres sont devenues malades, et une animosité compréhensible se développe chez les elfes.

Le mode de vie traditionnel des halfelins est beaucoup moins perturbant que celui des humains, et leurs camps de réfugiés dérangent bien moins les elfes. Au total, les halfelins sont moins nombreux que les humains. D'autre part, ils vivent en communautés plus réduites. Ils construisent des maisons enterrées qui ne heurtent pas la sensibilité elfique et qui ont moins d'influence sur la forêt des alentours. Leur agriculture a peu d'effets sur l'environnement et leur magie discrète réduit leurs besoins en bois et leur production de déchets. En conséquence, leur présence est plus facilement tolérée par les elfes.

Un inconvénient plus grave de cette expansion des camps de réfugiés autour des villes elfiques est qu'ils rendent de plus en plus difficile la défense d'Erethor. En effet, les villages arboricoles échappent souvent à l'attention des patrouilles orques, et quant ils sont repérés, les elfes ont l'avantage tactique de la hauteur, de la couverture, et de la liberté de mouvement. La croissance des cités elfiques et les habitations au sol les rendent beaucoup plus visibles et réduisent d'autant ces avantages tactiques.

La Cour elfique est consciente des problèmes engendrés par la présence des camps de réfugiés. Elle a envoyé des conseillers et des sorciers pour aider ces derniers à vivre plus en harmonie avec la forêt, mais ils n'ont rencontré que peu de succès. Et aucune autre solution n'est envisageable dans la mesure ou la Reine Sorcière elle-même ne souhaite pas renvoyer les réfugiés là d'où ils viennent. Car au fond leur présence pourraient se révéler avantageuse. En effet, bon nombre d'entre eux ont soif de vengeance et se battent volontiers aux cotés des elfes qui défendent Erethor.

Langage

Les Caransil parlent le haut-elfique, mais beaucoup d'elfes des bois sont devenus polyglottes en cotoyant les réfugiés et les membres des autres races elfiques. Quelques-uns parlent le chant des Danisil, et beaucoup de soldats connaissent l'erenique ou des rudiments de nordique. Par la force des choses, ils ont appris un peu d'orque, et même les enfants de la capitale connaissent quelques mots d'argot dans cette langue. À Caradul, on trouve des marchands qui connaissent des langages plus exotiques, tels que la langue du commerce et le colonial. Il y a aussi des érudits qui maîtrisent le vieux nain et le courtisan de la noblesse sarcosienne. Enfin, certains serviteurs de la Reine Sorcière étudient la langue noire, pour mieux espionner l'ennemi.

Gouvernement

Chaque ville et village de la Caraheen est gouverné par un conseil composé d'elfes âgés et expérimentés choisis au sein de la population locale. Ces respectables conseillers se sont souvent distingués au service de la reine, de la cour, ou du peuple elfique. Le conseil travaille à l'administration et à l'arbitrage des conflits au sein du village et de ses environs. C'est un poste chargé d'honneurs, mais qui implique également de lourdes responsabilités. C'est souvent aussi un travail ingrat, car les honorables conseillers sont obligés de statuer sur tous les problèmes, y compris ceux de la vie courante.

Chaque conseil désigne un de ses membres pour servir en tant que Seigneur ou Dame à la Haute Cour elfique, aussi appelé Conseil du Trône. Ils sont actuellement 53 originaires de la Caraheen, plus 22 représentants des autres territoires elfiques. Il y a aussi 14 conseillers spéciaux, choisis par la reine elle-même. Le Conseil du Trône représente donc plusieurs milliers d'années de savoir et d'expérience, ce qui lui donne une valeur considérable. Le devoir du Conseil du Trône est d'aider la reine et de lui fournir les informations et les connaissances dont elle a besoin pour administrer les terres elfiques et protéger son peuple. Même si c'est une institution importante, le Conseil se soumet toujours aux volontés de la Reine Sorcière – quel que soit l'enjeu, elle a toujours le dernier mot.

Religion

La vénération des Esprits

Les dieux ont peut-être disparus d'Aryth, mais les elfes connaissent d'autres puissantes entités magiques qui vivent prisonnières dans le monde des mortels depuis l'Éclipse. Les esprits, les démons, les spectres, les véritables fées – quel que soit le nom qu'on leur donne, sont une réalité. On les rencontre aussi bien sous les cieux les plus clairs que dans les lieux les plus obscurs. Les elfes sont les seuls qui perçoivent la présence de ces esprits, et au fil des millénaires, ils en sont venus à leur rendre une sorte d'hommage religieux. Le monde elfique est peuplé d'esprits, certains nommés, d'autres anonymes. Quelques-uns sont bien connus et reçoivent une révérence et des offrandes journalières. Les autres sont de sombres créatures dont le nom n'est jamais prononcé à voix haute, sauf lorsqu'elles sont invoquées pour rendre les plus noirs services.

Les Dieux Disparus

Le peu de choses que l'on sache à propos des Dieux Disparus provient des quelques manuscrits elthedar antiques et ésotériques que conservent les érudits elfes, ainsi que des histoires énigmatiques rapportées par les esprits et les démons. Tant de connaissances ont été perdues depuis l'Éclipse, que le souvenir de la plupart de ces dieux survit uniquement par d'obscures références à leurs noms haut-elfiques.

Les Seigneurs de la Lumiere

Ces êtres sont les innombrables forces du royaume céleste qui luttent pour maintenir l'ordre de l'univers. Dans le monde des mortels, ils se présentent comme les puissances du Bien et de la Bonté.

Les Seigneurs de l'Obscurité

Ces créatures sont les innombrables agents célestes du chaos que l'on assimile aux dieux du Mal et de la Corruption.

Galahane, le Père de l'Ordre

Galahane est considéré comme l'un des plus grands dieux disparus, peut-être le dieu le plus haut placé parmi les seigneurs de la Lumière, pour autant qu'on puisse mesurer des choses de cet ordre.

Izrador, l'Ombre du Nord

Izrador est la plus puissante des forces corruptrices de l'univers. Il est décrit comme le maître des seigneurs du Chaos, et c'est son essence déchue qui pourrie le monde des mortels.

Shandring, la Main de l'Equilibre

Shandring est la manifestation des forces qui assurent l'équilibre de l'univers. Ni bon, ni mauvais, ne revendiquant ni l'ordre ni le chaos, cette puissance sert aussi bien l'un que l'autre dans leur lutte cosmique, et empêche ainsi qu'aucun des deux camps ne devienne plus fort que l'autre.

Les Mael

Ce sont les innombrables demi-dieux qui sont issus des divinités supérieures, et qui participent à leurs luttes éternelles en tant que troupes armées.

Nurellia

Nurellia est la maîtresse des arbres de la Caraheen, et elle est la patronne des druides qui modèlent les habitations elfiques. Avant de commencer à lier les arbres pour construire un village, les elfes sacrifient à Nurellia des graines d'arbres-foyers, de l'eau de source, et de la bonne terre, pour que sa bienveillance protège leur œuvre. Traditionnellement, un petit sachet de graines de maudrier est accroché dans l'entrée des demeures elfiques afin de conserver ses faveurs.

Zulion

Zulion le Rusé est un lutin espiègle piégé dans la forêt d'Erethor par l'Éclipse. Bien qu'il soit rarement invoqué, son nom est fréquemment employé par les elfes en colère qui maudissent leurs semblables. Il arrive que les victimes de ces malédictions deviennent pour un temps particulièrement malchanceuses, ce qui ajoute foi à l'existence du Rusé. Suffisamment pour que les mères de famille évoquent Zulion quand elle veulent effrayer les enfants turbulents.

Corzafel

Corzafel est une entité démoniaque informe, très puissante. Il devint l'un des serviteurs d'Izrador quand il abandonna tout espoir de regagner son royaume natal. Cette créature fut un messager insidieux des légats, et corrompit beaucoup d'elfes au bénéfice d'Izrador. Il tomba dans un piège magique tendu par Aradil, et se trouve à présent enfermé dans une gourde enchantée. La Reine Sorcière a caché cette gourde, avec d'autres artefacts dangereux, dans les entrailles de l'Arbre Antique.

Heepa—heepa

Heepa-heepa est le nom elfique pour désigner les esprits amicaux qui, d'après les croyances, veillent sur les enfants. Après une naissance, beaucoup d'elfes se livrent à un rituel solennel durant lequel ils immolent le placenta en proférant d'anciennes évocations, dans l'espoir de lier un heepa-heepa au nouveau-né. Bien que rien ne prouve l'efficacité d'un tel rituel, ces croyances et ces pratiques restent courantes.

Enfin, dans la nature sauvage, il y a un grand nombre d'esprits auxquels les druides et les maraudeurs peuvent s'adresser. Ils en savent beaucoup sur ces esprits, aussi peuvent-ils leurs faire des offrandes appropriées si nécessaire. Pour le reste, même le plus ignare des elfes sait qu'il ne faut pas contrarier les dangereux esprits qui rôdent sur les chemins forestiers.

Les Oubliés

Les moines les plus savants de l'Ordre de la Vérité ont maintenu les traditions religieuses des anciennes fées, notamment la vénération des Dieux Disparus depuis l'Éclipse. Et cela depuis le Temps Immémorial jusqu'au Dernier Âge. Certes, sur une telle étendue de temps, ils ont probablement copié dans leurs manuscrits des erreurs qui se sont ensuite transformées en articles de foi, mais leur ordre conserve tout de même les sources les plus fiables concernant les Dieux Disparus.

Aradil fit venir l'ordre de la Vérité à Caradul au milieu du Premier Âge, afin d'obtenir des informations sur les méthodes et les ambitions d'Izrador. Les connaissances et les souvenirs des prêtres de l'ordre furent très utiles à la reine dans sa lutte contre l'Ombre, et aujourd'hui encore, ils lui fournissent des conseils. Depuis la fin du Deuxième Âge, les elfes s'intéressent de nouveau aux Dieux Disparus, et par conséquent aux Oubliés. Aradil n'a rien fait pour empêcher cela. Elle espère en fait que la foi renaissante va apporter du sang neuf à l'ordre qui dépérissait.

Il y a presque 800 ans, l'ordre fit édifier un petit temple pour les Dieux Disparus, dans un bois tranquille du nord, à proximité de Caradul. Depuis, le temple a été agrandi, et les arbres des environs hébergent à présent une petite communauté de prêtres érudits, d'apprentis moines, et de pèlerins dévots venus des quatre coins d'Erethor.

Le culte de la Sorcière

Depuis plus de 2000 ans, le Culte de la Reine Sorcière se développe discrètement dans de nombreuses cités parmi les plus importantes. Les initiés du culte croient qu'Aradil est en réalité l'un des Dieux Disparus, revenu sur Aryth sous une forme charnelle pour délivrer le monde de l'emprise de l'Ombre. Par le passé, la popularité du mouvement à connu des hauts et des bas. Et à un moment, après la revendication par le culte de plusieurs meurtres d'elfes qui s'opposaient à leurs croyances, il a été déclaré hors-la-loi par la Cour.

Durant les cent dernières années, après la victoire de l'Ombre, le culte a recruté de nouveaux adeptes. Même si certains pensent qu'une bande de fanatiques serait une aide précieuse, Aradil est inquiète. Elle sait que sur ce terreau fertile, les mauvaises herbes se développent facilement. Elle est consciente de la duplicité des agents d'Izrador, et a donc transformé l'un de ses avatars secrets en membre actif du culte.

Commerce et Artisanat

Les marchands elfes ont depuis longtemps abandonnés les routes commerciales au long court. La guerre contre Izrador a isolé Erethor des autres royaumes, et le travail des artisans et tout entier tourné vers l'effort de guerre. À l'heure actuelle, les seules marchandises qui entrent ou sortent de la forêt le font grâce aux carrioles et aux petites embarcations des contrebandiers. Dans ces périodes troublées, ce n'est pas pour l'argent qu'ils prennent de tels risques, mais simplement pour obtenir des armes, des informations, et d'autres biens de première nécessité afin de combattre les envahisseurs.

Les caravanes des marchands elfes ne voyagent plus qu'au sein des territoires elfiques, et leur chargement est principalement constitué d'armes et d'équipement militaire. De la nourriture, des flèches, des pierres de feu, et des vêtements, sont convoyés vers le nord et échangés contre des épées, des matières premières, de l'obsidienne, des armures et de la viande séchée. La Caraheen fournit également de quoi survivre aux familles des elfes des neiges qui se battent dans le Sud. Des objets de cuir, des fruits, des outils en acier et des vêtements halfelins sont apportés aux elfes de la Miraleen, en échange de poisson, de petites embarcations fluviales, et d'artefacts collectés dans la Cité de la Mer. Des objets en métal, des arcs et des ingrédients alchimiques sont envoyés dans la jungle et échangés aux Danisil contre des remèdes élaborés par leurs druides et des poisons déstinés aux orques, mais aussi contre du tabac, des épices et des vêtements taillés par leurs cousins halfelins.

Dans un lointain passé, les routes caravanières d'Erethor étaient sûres. Un chasseur ou deux suffisaient à repousser les rares meutes de loups et autres prédateurs sauvages. Maintenant, les routes sont dangereuses et les probabilités sont élevées de croiser des éclaireurs orques ou des ogres en maraude, ce qui provoque de sanglants combats. Les marchands rassemblent donc leurs caravanes et s'entourent de guerriers, tout en empruntant des chemins détournés. Il est particulièrement périlleux pour les voyageurs de passer la nuit loin d'une zone de peuplement. Les orques et leurs sous-fifres sont des créatures nocturnes par nature, et attaquent facilement un campement mal éclairé.

À une autre époque, les caravanes faisaient halte dans des places de négoce, établis le long des routes à des endroits connus de tous. Quel que soit le lieu – un minuscule village, un champ ouvert ou bien un gué de rivière – il était choisi pour être à proximité d'un grand nombre de petits villages et de hameaux. Les caravanes s'arrêtaient un jour ou deux, et la nouvelle circulait rapidement, attirant les clients des alentours. À présent, les caravanes ne sont en sécurité que dans les villages bien protégés, et comme elles transportent des marchandises indispensables à la guerre, elles ne peuvent courir le risque de tomber aux mains des orques sur les anciennes places de négoce. Aussi les petits villages établis dans les lieux isolés ne voient presque plus de caravanes, et leurs habitants doivent souvent voyager plusieurs jours s'ils veulent commercer.

Les navires marchands des elfes et des gnomes naviguaient autrefois sur les rivières Gamaril et Felthera, livrant des marchandises et transportant des voyageurs du port d'Eisin à celui de Caradul, ou de la mer de

Pellurie à Autilar. Aujourd'hui, les cours inférieurs de ces deux fleuves sont des champs de bataille excessivement dangereux, sauf pour des soldats, des éclaireurs, ou des contrebandiers désespérés. Les armées d'Izrador ont détaché des groupes de troll pour surveiller les rivières et les passages à gué. Emprunter ces chemins est devenue une gageure mortelle. Seul le fleuve Itheris reste entièrement sous le contrôle des elfes, et bien que ce soit un axe commercial vital avec la Veradeen, ce n'est pas un cour d'eau de tout repos pour les bateliers. Il n'y a guère que les plus petits bateaux et les pilotes les plus expérimentés qui peuvent le remonter.

Les spécialités artisanales

Les archers elfes sont universellement connus pour leur habileté. Mais en réalité, c'est le savoir-faire des fabricants de flèches elfes qui rend leurs tirs si précis. Tous les archers elfes le savent, et n'excellent que lorsqu'ils utilisent des flèches fabriquées dans la Caraheen. Même le mot haut-elfique pour désigner la flèche, io-cara, atteste de ce savoir-faire ancestral. Les artisans elfes taillent des flèches si équilibrées qu'elles sont considérées comme des armes de maître. À cause de la durée de la guerre, les matières premières nécessaires à leur confection sont devenues si rares que l'on va jusqu'à récupérer les plumes et les têtes des flèches sur les champs de bataille, afin de les réexpédier dans la Caraheen.

Les réfugié halfelins se sont révélés très doués dans la confection d'objets en cuir pour les elfes. Approvisionné en outils et en matières premières, les exilés halfelins ont pris des apprentis elfes et fabriquent depuis 50 ans des bottes, des selles, et des armures pour les armées elfiques. Même si elles sont encore rares, les « cuirasses des réfugiés » – c'est ainsi que les soldats elfes désignent les armures des artisans halfelins – sont si efficaces qu'elles confèrent au porteur un point supplémentaire au bonus d'armure, sans augmentation du malus d'armure aux tests ou du risque d'échec des sorts profanes.

Le materiel enchanté

Les elfes ont partagé leur maîtrise des arcanes avec les autres races d'Eredane, et les artisans-sorciers elfes ne furent donc pas toujours les seuls créateurs d'objets magiques. Désormais, dans un monde où l'usage de la magie est passible de mort, les magiciens d'Erethor sont les seuls arcanistes libres de pratiquer leur art. La Caraheen est donc devenu le dernier lieu dans tout Eredane où l'on peut forger librement des objets magiques.

Les pierres de feu sont des objets magiques elfiques répandus, si anciens que leur origine est depuis longtemps oubliée. Les pierres de feu sont essentielles dans le mode de vie elfique, car elles permettent de chauffer les maisons et de cuire les aliments sans faire de feu de bois, ce qui limite fortement les risques d'incendie dans les arbres-foyers. Les pierres de feu sont des morceaux d'obsidienne plats et de la largeur d'une paume. elles sont extraites du sud des montagnes Cornues et enchantés pour pouvoir libérer leur « chaleur élémentaire de la terre ». On les allume et les éteint en prononçant respectivement les mots *eailin* et *eailone*. Elles fournissent une chaleur sans flamme. La plupart des pierres peuvent fonctionner plusieurs jours de suite sans interruption, et leur contact enflamme du bois sec ou tout ce qui peut brûler. La plupart des éclaireurs elfes emportent des flèches dont l'extrémité est constituée d'une petite pierre de feu. Ils les utilisent contre les machines de guerre orques et les fortifications inflammables.

Les tisserands halfelins sont peut-être des spécialistes dans le domaine de l'habillement, mais se sont les elfes qui ont maîtrisé l'art d'enchanter les vêtements pour se fondre dans le décor. Tous les elfes qui courent les bois, et pratiquement tous ceux qui s'aventurent au-delà des grandes cités arboricoles, portent une *cape d'elfe* et des vêtements plus chauds et plus imperméables qu'ils ne paraissent à première vue. De tels objets sont évidemment de grande valeur dans les terres sauvages et les zones de combat, et de nombreux guerriers parmi les réfugiés humains ont adopté ces vêtements elfiques traditionnels.

Les druides et les maraudeurs elfes maîtrisent depuis longtemps l'herboristerie et savent exploiter les plantes magiques qui poussent dans la forêt. Les maraudeurs utilisent aussi des sorts qui permettent de contrôler les plantes et d'extraire la magie de leur sève sous forme de poudres ou de potions que même le non-initié peut utiliser. D'autres sorts leurs permettent d'utiliser les plantes pour dissimuler des pistes, immobiliser des ennemis, ou protéger un campement grâce à un taillis vénéneux. Les druides de la Caraheen produisaient autrefois de nombreuses potions, poudres et autres élixirs à partir des plantes d'Erethor, et ils les exportaient à travers tout le continent. Ces potions guérissaient les blessures et les maladies, elles servaient comme poison ou comme calmant, et elles augmentaient les pouvoirs magiques. De telles potions sont encore mises au point dans la forêt, mais elles sont devenues rares, et offertes principalement aux soldats et aux agents de la reine pour les aider dans leur lutte contre l'Ombre du Nord.

Autrefois, les elfes exportaient toutes ces choses et bien d'autres à travers tout le continent d'Eredane. Mais maintenant que l'Ombre règne, le commerce est limité et la magie est interdite. En dehors de la Grande Forêt, les flèches de la Caraheen sont utilisées avec parcimonie. Les pierres de feu, autrefois fréquente dans les plaines, ont depuis longtemps cessé de brûler. Précieusement conservées, les potions elfiques sont utilisées seulement dans les moments critiques, et les *capes d'elfes* sont transmises comme des trésors ancestraux. De tous ces objets, les seuls que l'on puisse encore se procurer transitent par les contrebandiers humains ou gnomes qui trouvent parfois refuge dans la forêt.

Us et coutumes

La magie au quotidien

Évoquez les elfes en dehors d'Erethor, et même en ces jours sombres, quiconque vous entendra songera vraisemblablement à la magie. Historiquement, les elfes et la magie sont inextricablement liés. Les elfes découvrirent l'art de jeter des sorts, et créèrent la plupart des disciplines magiques. Ils développèrent la magie de bataille et furent les plus prolifiques créateurs d'objets enchantés avant le réveil de l'Ombre. La magie brûle partout autour des elfes, et bien que leurs effets soient subtils, de nombreux sorts sont utilisés chaque jour.

La forme et le fonctionnement des cités arboricoles sont les témoignages les plus évidents de la magie qui entoure les elfes. Plus subtils mais également très puissants : le Bois des Murmures, ou le charme qui déroute les ennemis de Caradul. Moins forte et pourtant courante, la magie mineure qui crée les pierres de feu, enchante les vêtements, fait pousser la nourriture, contrôle les animaux et permet de communiquer avec eux. La magie est donc partout, et si elle devait disparaître, c'est toute la race elfique qui disparaîtrait.

Les elfes de la Caraheen mangent peu de viande, et préfèrent cultiver des légumes et des fruits des bois. Sans magie, les communautés les plus importantes de la forêt ne pourraient pas se nourrir, et devrait adopter le système d'agriculture des humains, en défrichant les sous-bois. Les vergers elfiques sont d'incroyables créations magiques. Chaque verger se développe en harmonie avec la forêt. Et il se distingue seulement par sa forte densité d'arbres fruitiers, de racines comestibles, de légumes grimpants, et par ses jardins luxuriants mais discrets. Les vergers peuvent être exploités tout au long de l'année, et sont la principale source de nourriture dans la Caraheen. On en trouve partout autour des colonies elfiques, et des apprentis druides sont chargés de les entretenir.

Les études magiques

La Caraheen, et Caradul en particulier, était autrefois connue à travers tout le continent pour ces académies de magie. Les apprentis arcanistes de toutes les races libres venaient y étudier auprès des sorciers les plus puissants et les plus sages du monde. Ces étudiants retournaient ensuite chez eux, emportant un savoir qu'ils pouvaient à leur tour transmettre. Bien que les elfes aient certainement gardé pour eux leurs plus grands secrets, ils participèrent grandement au développement économique et culturel d'Eredane en enseignant leur magie.

Actuellement, la plupart des grandes écoles de magie sont depuis longtemps fermées, et seuls quelques rares étudiants viennent chaque année à Caradul pour y étudier la sorcellerie. Ils sont généralement convoqués par la reine, et ils apprennent seulement la magie de bataille. Les réfugiés des autres races veulent parfois étudier la magie, mais c'est un chemin long et difficile, et bien peu ont la volonté nécessaire pour apprendre autre chose que les sorts les plus simples.

La discipline magique qui a le plus de nouveaux apprentis est celle des Adeptes du Murmure. La reine est obsédée par la croissance et la puissance du Bois des Murmures, et le combat sans fin contre les orques crée un apport constant de nouvelles âmes pour l'art des Adeptes. Les agents d'Aradil sont attentif a détecter ceux qui se montrent prometteurs dans leur compréhension du Murmure des esprits. À sa demande, des douzaines de nouveaux apprentis sont désignés chaque année, bien que beaucoup ne mènent pas à terme leurs études.

Les Ecoles de Magie

Bien que les arcanistes elfes prennent des apprentis, très peu d'écoles officielles de magie fonctionnent encore dans la Caraheen.

L'école du Saule dans la cité d'Ensera est une académie traditionnelle qui porte à son plus haut degré la maîtrise des sorts et les études magiques. Les élèves passent des années à étudier et à tenter de surpasser les voies tracées par leurs vieux maîtres. Les magiciens formés ici sont les enchanteurs les plus compétents du monde et produisent la plupart des artefacts magiques disponibles en Erethor.

L'ordre des Sœurs, installé dans le village de Senuil, est bien connu pour son approche improvisée et émotive de la magie. Les Sœurs forment seulement des femmes, et produisent les plus formidables mages de bataille d'Eredane.

Un village éloigné de la Caraheen méridionale, connu seulement sous le nom de marécage du Druide, abrite un monastère de druides qui enseignent à leurs apprentis l'invocation des esprits de la nature. C'est ici que les Adeptes apprennent la voie du Murmure et les redoutables puissances qu'elle commande.

L'Académie de la Reine, à Caradul, fut fondée par Aradil elle-même au milieu du Premier Âge. Seuls les étudiants qui possèdent un véritable potentiel y sont acceptés, et même après des années d'entraînement, ils peuvent être renvoyés s'ils ne répondent pas aux attentes de leurs maîtres. L'école des Sorciers, comme elle est souvent appelée, forme des magiciens au pouvoir discret mais terrible de la vision du futur, de la divination, et du spiritisme.

Le pacte d'Erethor

Il y a longtemps, les animaux sanguinaires d'Erethor rivalisaient avec les elfes pour la maîtrise de la Grande Forêt, et les elfes les craignaient et les combattaient. À la fin du Premier Âge, Aradil parlementa avec ces créatures, et s'en fit des alliés puissants. Cette alliance naquit donc sous la menace d'une guerre contre l'Ombre du Nord, mais durant les milliers d'années qui suivirent, elle s'est changée en familiarité profonde et solennelle. Ces créatures natives d'Erethor furent créées dans le sombre maelström qui détruisit les anciennes fées. La Grande Forêt est leur seul refuge et pour la protéger, elles savent qu'une alliance est nécessaire. De leur coté, les elfes ont appris à s'en remettre à la puissante sensibilité spirituelle de ces animaux sanguinaires, qui perçoivent le murmure de la forêt. Bien qu'elles se montrent rarement, les créatures sanguinaires sont en contact constant avec leurs alliés elfes, et en cas de besoin, elles se battent à leurs côtés. Elles ont parfois un rôle d'éclaireur, de patrouilleur, de messager, et peuvent aussi servir de monture de combat.

Ces créatures de MIDNIGHT sont presque des races à part entière. Elles sont organisées en société hiérarchisées en fonction de l'âge et des prouesses physiques individuelles. Elles parlent leurs propres langues, et connaissent suffisamment le haut-elfique pour échanger des informations simples avec leurs alliés. Elles ne vivent que dans et autour d'Erethor, et chérissent la Grande Forêt. Elles sont donc animées d'une haine violente envers les serviteurs de l'Ombre. Leurs caractéristiques sont décrites dans le livre des règles mais elles doivent toutes être considérées comme des créatures éveillées.

Personnalités

La Reine Sorcière

La lignée des Grands Rois elfes ne compte que des dirigeants remarquables. Bien que le visage de la plupart d'entre eux se soit perdu dans l'abîme du temps, le souvenir de certains est devenu légendaire et mythique. Hatuliun le Guérisseur, qui vécut milles ans et un jour. Orinian, qui périt dans le Feu du Mage l'année de l'Automne Vert. Fionial la Matrone, dont on dit qu'elle engendra toutes les lignées elfiques. Les Archives des Scribes contiennent des centaines de biographies, de généalogies et de récits qui décrivent les vies des rois et des reines elfes, y compris des histoires expliquant l'unification des anciennes tribus elfiques sous le règne de Shadiuil, le premier Grand Roi. Mais même la plus grande de ces légendes ne peut être comparée au règne d'Aradil la Reine Sorcière. Elle est la dernière-née de cette lignée de monarques, et sans aucun doute la plus grande reine qu'aient connu les elfes ou les autres races d'Aryth.

Sur Eredane, la race elfique est celle qui vit le plus longtemps. Mais Aradil se maintient en vie grâce à sa magie depuis presque 9 000 ans, et c'est pourquoi la plupart des elfes pensent qu'elle est immortelle. Elle est la plus puissante sorcière que sa race est jamais vue naître, et sa maîtrise des arcanes est absolue. Son incroyable sagesse a guidé son royaume à travers des millénaires de guerres contre les envahisseurs orques ou humains, et par deux fois elle a dirigé les forces qui rejetèrent Izrador vers le nord. Elle mène à présent une troisième guerre contre l'Ombre, et encourage ses troupes à continuer le combat, bien que tout espoir de victoire soit perdu. Aradil est une force élémentaire de la nature, et son peuple l'aime au point de parfois la vénérer comme une déesse.

Aradil a les traits d'une elfe qui vivrait hors du temps. Elle est d'une beauté froide et singulière, mais elle dégage une aura charismatique qui transcende son apparence physique et séduit le cœur de tous ceux qui la regardent. Elle est plutôt grande pour une elfe, et elle a de longs cheveux noirs qui grisonnent sur les tempes et tombent en cascade sur ses épaules. Sa peau est plus pâle que de coutume chez les Caransil, et son visage porte les rides de la fatigue, mais son dos n'est pas voûté et son bras est toujours capable de manier l'épée. Les yeux d'Aradil sont sources de légendes. Ils sont totalement noirs. On prétend qu'elle ne cligne jamais des yeux, mais personne ne semble en mesure de fixer son regard suffisamment longtemps pour vérifier ces dires. Aradil se déplace avec une parfaite économie de mouvements, et avec une grâce et une lenteur qui rendent sa présence encore plus irréelle. Elle porte des robes très simples, aux couleurs de la forêt, et se déplace nu-pieds. Les contes disent qu'elle peut ainsi davantage sentir l'esprit de la forêt qui coule à travers la terre et le bois sous ses pieds.

Durant son huitième millénaire en tant que Grande Reine d'Erethor, Aradil est devenue un peu plus qu'une elfe. Elle s'est hissé à une place spirituelle qu'elle est seule à pouvoir occuper. Elle interagit peu avec le monde qui l'entoure, et apparaît rarement en public. Elle ne parle même presque jamais directement avec le Conseil du Trône. En fait, Aradil quitte rarement les niveaux inférieurs de l'Arbre Antique, préférant s'asseoir dans l'obscurité de ses chambres secrètes, perdue nuit et jour dans une profonde transe. Dans cet état, Aradil est en communion avec le Bois des Murmures, et contrôle les actions de ses nombreux avatars.

Car elle agit essentiellement à travers ses avatars. Personne ne sait exactement combien elle en contrôle, mais il y en a au moins 20 à Caradul, et probablement 50 autres disséminés dans Erethor. Les Avatars de la Reine sont de formidables serviteurs, choisis par Aradil elle-même pour tenir ce rôle remarquable. Les avatars offrent leur vie à Aradil, lui servant non seulement d'oreille, mais aussi de bras, d'œil, et de langue, que ce soit à la Cour ou ailleurs dans le royaume elfique. Les avatars ne sont pas simplement des agents de la reine, ils sont la reine elle-même. Grâce à sa maîtrise des arcanes, elle est capable de posséder le corps de ses avatars, et d'agir à travers eux. Elle est en mesure d'habiter en même temps autant

d'avatars qu'elle le désir, ce qui lui permet de parler au Conseil du Trône, de mener des armées à la bataille, et de faire simultanément des recherches magiques dans les laboratoires de l'Arbre Antique. Les Avatars de la Reine donnent à Aradil une sorte d'omnipotence qui est sans doute son plus remarquable pouvoir.

Les Avatars de la Reine sont vêtus d'une livrée verte, que se soit une robe d'érudit ou un tabard sur l'armure d'un général. Ils portent aussi un diadème de saphirs autour du cou pour être reconnaissables. Comme si l'héraldique n'était pas suffisante, leurs yeux deviennent progressivement noirs, reflétant le même regard glacé que leur maîtresse. Il y a des avatars mâles et des avatars femelles, et bien que la plupart soient des elfes, on trouve parmi eux au moins cinq halfelins, plusieurs humains, et même un nain.

Plus un avatar sert sa reine, plus il semble perdre son identité propre, la soumettant entièrement à la volonté d'Aradil. Au bout de plusieurs années, il n'y a plus trace de sa personnalité d'origine, car elle s'est unifié à celle de la reine et des autres avatars. Les rares fois où un avatar de haut rang est abandonné à lui-même, il reste debout immobile ou bien s'assoit là où on l'a laissé, comme s'il était en transe. Cette aliénation totale et volontaire prouve que les elfes sont tout entier dévoués à leur reine.

Certains avatars ne sont pas reconnaissables. La reine les habite plus rarement, et ils ne portent pas sa livrée. Elle les emploie avec suffisamment de retenue pour que leurs yeux ne prennent pas la couleur noire caractéristique. Ses avatars secrets permettent à la reine de veiller discrètement sur tout le royaume. Il y en a un au Conseil du trône, plusieurs au sein des armées qui combattent sur le front, un dans l'Académie de la Reine, et au moins un dans chacune des grandes cités d'Erethor. Car même dans un royaume où chaque sujet est près à mourir pour sa reine, il faut rester vigilant. Les agents d'Izrador sont partout, et on ne peut donc faire confiance à personne. C'est une leçon qu'Aradil a apprit à ses dépens.

Seigneurs et Dames du Conseil

Le monde elfique n'a rien de démocratique. Les elfes sont gouvernés par la main ferme d'Aradil, et personne ne discute son autorité. C'est une femme sage, néanmoins, et elle tient compte de l'avis des membres du Conseil du Trône. Le Conseil donne ses recommandations aux Grands Rois depuis que les tribus elfiques se sont unies, et les dirigeants qui les ont ignorées l'on souvent payé au prix fort.

Les conseillers sont généralement très respectés, expérimentés, et détenteurs d'un pouvoir et d'une autorité considérable dans leurs propres cités. La plupart sont cultivés, coopératifs, prévoyants et loyaux. Cependant, il arrive que certains se montrent ignorants, bornés, inconséquents et ambitieux. Même au sein du conseil, il y a des alliances, des cabales et des inimitiés. Aradil en est pleinement consciente, et ne les néglige pas. Elle est même capable de s'en servir à son avantage.

Beonoul

Beonoul est la plus vieille des conseillères. En fait, elle fut l'un des lieutenants d'Aradil durant la seconde guerre contre Izrador. C'est une elfe des neiges terriblement voûtée et ridée, et elle ne s'exprime guère qu'en murmurant. Sa volonté est forte, cependant, et elle est sans doute le plus fervent soutien de la reine au conseil. Certains disent même tout bas que pour prolonger ce soutien, Aradil emploie des sortilèges qui maintiennent en vie la vielle acariâtre. En fait, Beonoul est une sage conseillère qui parle peu mais qui ose exprimer de profondes vérités.

Durelion

Durelion est le représentant de Caradul au Conseil et il est le 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. Durelion 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 désir plus que tout devenir l'un de ses avatars. Il est convaincu que cela lui permettrait de transcender ses propres pouvoirs.

Suruliam

Suruliam est une Danisil. Ces talents de druide sont remarquables. Elle est la Dame du Conseil qui représente Prasnial, mais depuis la chute de sa cité aux mains des orques, elle réside soit à Caradul, soit dans le marécage du Druide où elle instruit les futurs Adeptes du Murmure. Concernant ce phénomène magique, Suruliam est devenu l'une des conseillères clefs d'Aradil, et son rôle ne cesse de s'accentuer, à la mesure de la dépendance de la reine envers le Murmure.

Puiomoro

Puiomoro était le Seigneur Conseiller de la ville d'Eisin, un poste avancé de commerce sur les rives de la Felthera, dans les basses plaines de l'Eren occidental. C'était un marchand influent avant le troisième réveil d'Izrador, et c'est un expert de la diplomatie humaine. Bien que la cité qu'il représente ait été rasée il y a presque un siècle, Puiomoro a gardé son titre de conseiller, car la reine sait que son savoir à propos des humains est inestimable.

Le Palais de la Reine Sorcière

Le Palais est un lieu magnifique qui dégage un air d'antiquité et d'harmonie elfique. C'est ici qu'Aradil recevait autrefois les diplomates et les émissaires étrangers. Et c'est également dans ce lieu qu'elle tien audience et rassemble ses conseillers, bien que cela se produise de moins en moins souvent. C'est ici que se déroulent les réunions publiques des Conseillers du Trône, et qu'ils font leurs déclarations officielles. Ici enfin que l'on rend hommage aux héros tombés dans la bataille, et que l'on reçoit les requêtes des sujets respectueux.

Le Palais est une grande salle aux formes irrégulières, dont les murs vivants et le toit peuvent s'ouvrir sur le ciel quand le temps s'y prête. Des plantes verdoyantes – vignes, arbrisseaux, fleurs et créations de toutes sortes – poussent ici comme dans un jardin à travers le sol et sur les murs, tandis qu'au milieu de la pièce une source enchantée bouillonne dans un bassin aux milles reflets. À l'extrémité de la salle se trouve un grand cercle de fauteuils aux allures de trônes qui sont fait de branches sortant du sol. En haut du cercle, un fauteuil singulier, plus grand et plus ornementé que les autres, se pare d'un dais de bois vivant. C'est le Trône de la Grande Reine d'Erethor. On raconte que si un sujet loyal de la reine venait à s'asseoir sur le trône, le Murmure lui révélerait ses plus grands secrets. On dit aussi que si un ennemi des elfes devait s'y asseoir, le Murmure le rendrait fou aussitôt.

Lieux importants

La Grande Forêt

L'élément le plus surprenant de la Caraheen est sans aucun doute la forêt elle-même. C'est une vaste et riche étendue boisée, mais qui contient plus qu'une énorme quantité d'arbres géants. En un sens, Erethor est la plus ancienne des magies naturelles. Elle possède une vie propre, une vie d'un autre ordre que celle des plantes et des créatures qui la peuplent. La forêt semble être une entité vivante, une sorte d'être collectif dotée d'une mémoire antédiluvienne et de ses propres instincts de survie. Sans même parler de la puissance magique du Murmure, la forêt ressemble à un esprit protecteur qui veille sur ses habitants. C'est comme si les bois conspiraient contre les forces d'Izrador, en les égarant, en plaçant sur leur route des fourrés impénétrables ou des cours d'eau profonds, en les décourageant. Erethor est vivante et combat l'Ombre à sa manière, aux côtés de ses enfants elfes.

Caradul

Caradul est la plus vieille cité d'Eredane. C'est aussi le centre du monde elfique, et un lieu mystérieux et magique aux yeux des autres races. Caradul, qui signifie « la maison du peuple », est une énorme cité arboricole soutenue par un bosquet de presque un millier de cèdres et de maudriers. Elle se situe sur les bords de la rivière Felthera, en amont, et abrite plus de 40 000 Caransil, ainsi que 3 000 elfes des autres races. Seuls quelques très rares étrangers vivent dans la cité, et uniquement sur ordre de la reine.

La cité est construite de manière traditionnelle, avec peu de bâtiments au sol. Elle était autrefois bien structurée et magnifique, mais les nécessités d'une longue guerre contre l'Ombre ont transformé les lieux. Les plates-formes soutiennent à présent des baraquements entassés, et tous les espaces autrefois libres sont remplis par des salles communes, des entrepôts, des forges et des ateliers d'artisans. Les passerelles sont étroites et serpentent entre ou le long des ponts supérieurs des diverses structures. L'eau de la rivière est conservée magiquement dans de larges citernes taillées dans les branches creuses, et de nouveaux vergers s'étendent en dessous et autour de la cité. Les seules structures terrestres importantes sont les docks du bord de la rivière, où s'amarrent les canoës de chasse, les navires de reconnaissance, les transporteurs de troupes et les rares bateaux de contrebandiers.

En tant que résidence de la Reine Sorcière, Caradul est le siège du pouvoir politique et magique des elfes, et c'est ici que la résistance à l'Ombre du Nord est organisée. En conséquence, les défenses de la cité sont considérables. Le Bois des Murmures est dense sur des centaines de kilomètres autour de Caradul. Des postes avancés bien garnis et des tours de guet forment un périmètre de sécurité élargi, tandis que des groupes d'archers et de mages-guerriers patrouillent dans les bois environnants. De plus, des créatures redoutables rôdent la nuit dans la forêt pour chasser les orques. Il y a peu de chemins pour accéder aux docks, et ils peuvent aisément être coupés si la cité est attaquée. Aucune structure vitale n'est construite au sol, et une série de cataractes enchantées en aval de la rivière interdit aux bateaux indésirables de remonter la Felthera.

La défense magique la plus puissante est un charme irrésistible créé par Aradil en personne. Le sort

ensorcelle toutes les créatures qui sont animées de mauvaises intentions envers les elfes, en les empêchant de trouver Caradul. Cette magie est subtile mais puissante. Elle déroute les ennemis qui cherchent la cité. Elle provoque des trous de mémoire et sape jusqu'à la volonté de s'enfoncer davantage dans la forêt. Souvent, avant même de comprendre ce qui leur arrive, les victimes du sort se retrouvent en train de revenir sur leurs pas, et heureuses de le faire. Pour résister aux effets du charme, les personnages doivent réussir chaque jour des jets de Volonté (DD 35).

La Cour elphique

Caradul est la résidence de la Haute Cour elfique. La Cour se situe dans un vieil arbre massif qui, d'après la légende, germa de la Première Graine d'Erethor et fut arrosé par les larmes des Dieux Disparus. En vérité, l'arbre est des plus étranges : il est le seul de son espèce dans toute la forêt. Il était déjà vieux quand Aradil fut couronnée, et bien qu'il soit mentionné un nombre incalculable de fois dans les écrits des scribes, son espèce n'est jamais révélée, pas plus que l'origine de sa singularité. On le nomme en général l'Arbre Antique ou simplement la Cour.

L'Arbre Antique est réellement énorme, avec un tronc de plus de 75 mètres de haut, et un feuillage qui s'éléve bien au-dessus des autres. Il est relié aux autres arbres par un unique pont. Ce pont majestueux débouche au sommet du tronc, là où les branches du feuillage se séparent pour soutenir une vaste plate-forme – le Palais de la Reine. Ouvert et aéré en été, protégé de la pluie par son haut toit de feuilles, abrité du froid de l'hiver par des branches et des plants de vigne entremêlés, le Palais est le centre officiel du monde elfique.

Les branches de l'Arbre Antique ne soutiennent aucune autre structure ni plate-forme. À la place, c'est dans le tronc et les branches elles-mêmes, creusées par la magie druidique, que l'on trouve des dizaines de passages, de salles et de chambres. La partie supérieure du tronc accueille la Salle du Conseil du Trône, les Archives des Scribes de la Cour, et les loges de l'ordre de la Vérité. Plus bas, il y a un grand nombre de salles de réunion, bibliothèques, salles d'étude, et quartiers privés pour les Conseillers les plus influents.

On prétend qu'au plus profond de l'arbre, il y aurait des salles accessibles uniquement à la reine et à ses avatars, et on parle aussi de passages menant dans des chambres obscures situées dans les racines massives de l'arbre. C'est là qu'Aradil réside et passe de plus en plus de temps. On dit qu'elle s'y livre à des recherches pour accroître ses pouvoirs, et qu'elle y passe des semaines une fois entrée, à écouter le Murmure.

Les rivières de la Caraheen

Les rivières majeures de la Caraheen – la Felthera et la Gamaril – étaient autrefois de grands axes commerciaux, et elles virent passer des voyageurs venant de loin : de la cité naine de Calador par exemple, ou d'Alvedara, la capitale des Terres d'Eren. Des barques elfiques et des canoës, de longs bateaux nordiques, et des barges de commerce gnomes sillonnaient ces deux rivières. Elles étaient des liens vitaux de commerce, de communication, et de culture, grouillantes de vie et d'activité. Beaucoup de villages et de villes elfiques furent bâtis sur leurs rives, et leurs eaux coulaient à travers la forêt comme le sang à travers les artères.

À présent, ces rivières sont devenues de dangereux champs de bataille. Là où la Gamaril rencontre la mer de Pellurie, et là où la Felthera quitte la protection d'Erethor, les orques ont construis de solides places fortes en terre. De ces remparts, ils commandent l'accès aux rivières grâce à d'imposantes machines de guerre et aux puissances élémentaires. S'appuyant sur ces places fortes, les orques utilisent les grands bateaux qu'ils capturent pour patrouiller loin en amont des rivières, et ils

Les Archives des Scribes de la Cour Elfique

Les Archives des Scribes sont le plus ancien conservatoire de connaissances et de savoir d'Eredane, et depuis l'incendie de la Tour des Érudits à Haute-Muraille, elles sont devenues la plus grande et la plus complète des bibliothèques. Les Archives contiennent des milliers de livres, de parchemins, et de lettres portant sur toutes les disciplines savantes. Les sages bibliothécaires classent et cataloguent les informations de manière quelque peu ésotérique, mais on peut tout de même trouver dans ces collections des trésors de savoir sur les sciences naturelles, l'histoire, la philosophie, l'astronomie, la politique, et bien d'autres sujets.

Autrefois, on comptait plus d'une centaine d'Honorables Scribes de la Cour à Caradul, et beaucoup plus encore d'étudiants et de savants en visite. Chacun apportait son lot de connaissance à la bibliothèque, ce qui la maintenait à jour et vivante. Aujourd'hui, avec la menace que fait planer l'Ombre du Nord, le temps manque pour ce travail fastidieux, et les étagères prennent la poussière. De nombreux scribes ont abandonné leurs stylets pour prendre l'arc ou l'épée, et les bibliothécaires se lamentent tout bas du déclin des études.

renforcent leurs postes avancés le long des berges. Ils garnissent les rives d'archers et tendent des embuscades aux bateliers elfes. Des agents d'Izrador jettent dans les cours d'eau des produits alchimiques toxiques, qui tuent les poissons que mangent les elfes et empoisonnent l'eau qu'ils boivent. Les légats invoquent d'horribles créatures aquatiques et les libèrent dans les eaux. Les morts et les destructions causées par ces monstres ont entraîné l'abandon de plus d'un village fluvial. À la demande de la reine, des chasseurs Danisil ont quitté leur jungle pour venir traquer ses effroyables bêtes.

À l'est, la forêt d'Erethor borde la mer de Pellurie sur une étendue de 800 kilomètres. Le vaste delta marécageux de la Gamaril inonde chaque printemps les bois des alentours. Ces inondations annuelles sont un bienfait pour la forêt, car elles font partie d'un cycle naturel. D'autre part, ces marécages protégent les armées d'Erethor qui se battent sur cette frontière. Car les elfes y trouvent facilement leur chemin, alors que les orques s'y perdent. Le pas léger des créatures de la forêt foule des chemins invisibles, et leurs étroits canoës de guerre leurs permettent de couvrir rapidement de longues distances. Au contraire, la boue se colle aux lourdes bottes des orques, et les eaux sont trop peu profondes, la végétation trop dense pour leurs grands bateaux. La forêt est généreuse avec les elfes, leur offrant la nourriture et un abri sûr, alors que les orques n'y trouvent que piqûres d'insectes, sables mouvants, et prédateurs amphibies. Les elfes peuvent regagner leurs lignes arrières dans la Caraheen en traversant les marécages, et surgir des marais pour attaquer les premières lignes orques ou les patrouilles isolées. Qui plus est, on raconte qu'un groupe de belettes sanguinaires chasse dans cette région, et qu'elles ont pris goût à la viande d'orque.

Le seul obstacle qui se soit opposé jusqu'ici au siège de Caradul par les troupes d'Izrador, c'est la Citadelle des Cataractes et le puissant esprit qui vie dans les rapides à proximité. C'est lui qui interdit réellement aux armées de l'Ombre de remonter la rivière. Quant à la citadelle, c'est un arbre vivant qui ressemble beaucoup aux forteresses arboricoles du nord d'Erethor : impressionnant, mais pas infranchissable. Aussi est-il dangereux mais pas impossible de traverser les cataractes. C'est une longue suite de gros blocs de pierre et d'eaux vives, mais les bateliers elfes et les marchands qui veulent faire des affaires savent depuis longtemps comment franchir ce passage.

En fait, la véritable défense de la Citadelle des Cataractes, c'est l'eau elle-même. Un ancien élémentaire vit ici depuis l'invasion dorn. Il fut invoqué par Hurial, un druide talentueux de la confrérie des Sept de la Rivière, pour interdire la route aux colons humains. L'esprit continue de défendre la cataracte contre les ennemis des elfes, obéissant pour toujours à la volonté des sept frères. Cette portion de la rivière est toujours d'un calme inquiétant, même si l'on considère la violence du courant. Les animaux craignent l'endroit, et même durant les beaux jours du commerce fluvial, les capitaines étrangers n'ont jamais voulu s'y attarder. Car les histoires concernant la furie de l'élémentaire déchaîné sont terrifiantes, et font réfléchir même ceux qui savent contrôler les forces élémentaires.

Le Bois des Murmures

La forêt d'Erethor n'est pas protégée que par des maraudeurs silencieux et des archers à l'œil acéré. Une puissante magie s'écoule aussi dans la sève des arbres, empêchant l'invasion des forces de l'Ombre. L'une des manifestations les plus importantes de cette magie est connue sous le nom de Bois des Murmures.

Le Bois des Murmures fut créé il y a longtemps. En fait, il fait partie du royaume de la Reine Sorcière depuis le Deuxième Âge. Le Bois est un vaste réseau d'arbres et de bosquets qui abritent les âmes des elfes morts. Bien qu'il atteigne sa densité maximale dans la Caraheen, le Bois des Murmures ne se limite pas à cette partie centrale d'Erethor, et il y a des milliers d'arbres isolés dans la Grande Forêt qui contiennent de tels esprits. Ils peuvent communiquer entre eux quand ils sont suffisamment proches, et donc transmettre à travers la forêt des informations, des visions et des alertes. Ce flot de voix s'appelle le Murmure. Normalement, il ne peut être perçu que par les elfes, et pleinement compris que par les Adeptes du Murmure.

Quand ils sont dans la forêt d'Erethor, tous les elfes sont capables de percevoir le flot de magie du Murmure, et ils peuvent s'en servir pour tenter de découvrir ce que leurs yeux ne voient pas. Ils peuvent détecter la présence d'autres personnes et la distance à laquelle elles se trouvent, déterminer la direction dans laquelle le gibier s'est enfuit, et découvrir toutes sortes de dangers invisibles. La capacité raciale des elfes à percevoir le Murmure est innée mais requiert un jet de Sagesse (DD 12). Ce qu'un succès permet réellement de sentir dans une situation donnée est laissé à la discrétion du MD. Les personnages halfelins peuvent aussi percevoir le Murmure, mais leur sang mélangé rend le jet de Sagesse plus difficile (DD 16). Les maraudeurs, les arcanistes spirituels, et les druides qui ne sont pas de race elfique peuvent également apprendre à percevoir le Murmure, mais très peu d'étrangers parviennent à vraiment maîtriser cette capacité (DD 20 au jet de Sagesse).

Percevoir le Murmure n'est pas un pouvoir actif, et la forêt peut s'adresser à ces enfants n'importe quand. Lorsque le MJ pense que c'est approprié, il peut secrètement faire un jet de Sagesse pour un PJ. Si le jet est réussi, il peut fournir au joueur quelques renseignements que la forêt aura voulu lui communiquer.

La Reine Sorcière et les Adeptes du Murmure ont une capacité à entendre le Murmure bien supérieure à celle de la plupart des elfes. On raconte que la reine et les adeptes peuvent contrôler chaque arbre individuellement, pour voir et entendre par son biais. Certains récits prétendent que les plus doués des Adeptes peuvent pénétrer à l'intérieur des arbres du Murmure et s'y dissimuler, à l'abri du danger. On dit aussi que les plus puis-

sants sont capables de passer d'un arbre à l'autre sans être vu, comme s'ils empruntaient un passage secret. De tels pouvoirs signifient que même les coins les plus reculés d'Erethor n'échappent pas à la surveillance de la reine, et que dans la forêt, rien ne peut lui être caché.

La capacité à entendre les avertissements du Murmure donne aux elfes un avantage surnaturel quand ils sont dans leur Grande Forêt. Ce pouvoir est un élément clef de la défense d'Erethor et l'une des raisons pour lesquelles la forêt a pu résister si longtemps aux armées de l'Ombre du Nord.

Le Bois des Murmures fut créé à la fin du Premier Âge, durant la première guerre contre Izrador. Umann-Ul, qui est pour les elfes le père des traditions druidiques, fut tué alors qu'il se concentrait pour invoquer les esprits de la forêt dans l'espoir de briser le siège de la Bataille d'Autilar. Umann était mort, et son rituel inachevé : les esprits des arbres ne se manifestèrent donc pas. Mais plus tard la même nuit, les elfes assiégés à Autilar entendirent le murmure d'Umann dans l'obscurité : il leur désignait une faille dans les lignes ennemies. Les elfes se faufilèrent dans la brèche pour s'enfuir, et revinrent à l'aube avec des renforts. Ils surprirent les orques et les massacrèrent.

Avec le temps, le récit de l'étrange message d'Umann parvint aux oreilles de la reine, qui ordonna à ses druides de découvrir ce qui s'était passé. Ceux-ci comprirent bientôt qu'une grande partie de l'âme d'Umann-Ul était resté entremêlée aux arbres qu'il avait tenté d'appeler à son secours. Après de longues recherches, les druides découvrirent le moyen de mêler volontairement les âmes des morts à l'essence spirituelle des arbres. Durant le Deuxième Âge, certains elfes qui ne vivaient que pour la forêt et qui désiraient continuer à la protéger par delà leur mort offrirent leur esprit au Bois.

Aujourd'hui cependant, puisque Izrador contrôle les territoires humains et qu'il menace de s'emparer d'Erethor elle-même, tous les elfes considèrent que devenir après leur mort une part de la forêt est un devoir sacré. Les combats incessants sur les frontières sont très meurtriers, et durant les cent dernières années le nombre d'esprit dans le Bois des Murmures a considérablement augmenté. Certains des druides qui conseillent la reine pensent qu'en grossissant, le Bois et en train de changer. Ils estiment qu'il a commencé à manifester de nouveaux pouvoirs et qu'il est en train de développer un esprit cohérent qui dépasse la somme de ses parties. Certains s'en réjouissent. D'autres sont assez inquiets de ce qu'il pourrait devenir.

Le Bois des Murmures est entretenu par les Adeptes. Ils ont la triste responsabilité de lier l'âme des elfes morts à l'esprit des arbres. Quand un elfe décède, un Adepte du Murmure place une graine enchantée dans la bouche du cadavre. La graine se développe rapidement en un grand filet de lianes qui enserrent précieusement le corps : c'est la garantie qu'il ne se relèvera pas au rang des Affamés. Puis les Adeptes partent vers les extrémités d'Erethor – le Bois s'est élargie au fil des siècles, et il faut souvent plusieurs jours de route pour atteindre une région où le Murmure n'est pas encore présent. Le cadavre entouré de lianes est alors brûlé dans les racines d'un arbre, avec plusieurs graines ensorcelées. Et pour finir, les Adeptes se livrent à un long rituel nocturne pour lier l'âme de l'elfe défunt à l'essence même de l'arbre. C'est ainsi qu'un nouvel esprit rejoint le flot du Murmure.

Le Bois des Murmures fournit beaucoup de pouvoirs aux personnages elfes du monde de MIDNIGHT. Il permet également au MD et aux joueurs de comprendre le lien mystérieux qui unit les elfes à la forêt. Enfin, le Murmure justifie l'intuition des habitants de la forêt, et donne l'occasion aux druides, aux maraudeurs et autres personnages de ce type de prendre toute leur dimension dans l'univers du jeu.

Adversaires de l'Ombre

Le dieu du Mal a vaincu les royaumes humains, et a piégé les nains dans leurs forteresses souterraines. Sur le continent d'Eredane, seuls les elfes opposent encore une véritable résistance à Izrador, et il ne lui reste plus qu'à conquérir Erethor pour que sa domination soit totale. À cette fin, l'Ombre a rassemblé ses forces aux frontières de la Grande Forêt. Bien que ses armées progressent dans le sud et le nord d'Erethor, Izrador sait qu'il lui faut conquérir la Caraheen et détruire Caradul pour triompher.

Les incendies maléfiques

La guerre fait rage sur les frontières d'Erethor depuis un siècle, mais c'est seulement durant les trois dernières décennies que les armées orques ont compris comment se battre en forêt, et surtout comment affronter la forêt elle-même. Une tactique terrible que les elfes sont incapables d'enrayer est l'usage du feu. Autrefois simple aléas dans le cycle de la vie forestière, l'incendie est devenu, entre les mains des orques, une arme redoutable.

Durant les premières décennies de ce combat, la vigueur des arbres et l'humidité des sols réduisaient à néant les efforts des orques. Malheureusement, la Caraheen souffre depuis plusieurs années d'une étrange sécheresse, et la forêt commence à souffrir. Beaucoup de terrains marécageux se sont asséchés, de vastes parcelles de bois ont bruni, et de nombreux bosquets sont affaiblis ou mourants. La Cour elfique craint que cette pénurie d'eau ne soit l'œuvre d'Izrador. Ces derniers étés, les incendies déclenchés par les orques ont pris des proportions incontrôlables, brûlant d'énormes étendues de forêt, détruisant des arbres vénérables et anéantissant des villages entiers. Des fumées denses et irritantes flottent sur le bois, trompant la vue et l'odorat. Même les esprits du Bois sont impuissants face à cette tactique, et leurs cris d'agonie résonnent dans le Murmure avec une violence terrifiante.

Les morts qui se lèvent

Comme si les incendies de forêt et les hordes d'orques n'étaient pas une menace suffisante, les morts eux-mêmes se lèvent pour combattre les elfes assiégés. Les Affamés sont depuis longtemps un danger pour toutes les races, y compris les serviteurs d'Izrador, car ces créatures insatiables se nourrissent des vivants, quel que soit leur camp.

Aujourd'hui cependant, il semble que les malicieux légats de l'ordre de l'Ombre ont découvert comment employer leur magie divine pour contrôler, au moins en partie, ces créatures haineuses. Ces dernières années, il y a eu de nombreux témoignages concernant des attaques menées par des groupes de morts-vivants multiraciaux – des orques, des humains, et même des elfes. Au début, ces bandes de morts vivants furent considérées comme le résultat inévitable des champs de bataille négligés. Mais de récentes rencontres entre des soldats elfes et des groupes de morts-vivants ont révélé qu'il y avait quelque chose d'autre derrière tout ça – que ces créatures sont dirigées par autre chose que leur appétit. Leurs actions sont mieux organisées et plus méthodiques que celles des mort-vivants ordinaires, et la plupart sont mieux armés qu'ils ne devraient l'être. Le plus révélateur est que des éclaireurs elfes rapportent avoir vu ces troupes de morts-vivants marcher au milieu de soldats orques bien vivants, obéir à leurs ordres, et même parfois se battre à leurs cotés.

La Reine Sorcière vient de réaliser qu'Izrador ajoute maintenant des soldats morts-vivants à son armée. Ces créatures sont réellement effrayantes et instillent la peur même chez les guerriers les plus résolus. Certains animaux sanguinaires, pourtant courageux et depuis longtemps alliés aux elfes, s'enfuient à l'approche de ces créatures surnaturelles. Aradil et ses conseillers sont conscient du danger que cette nouvelle menace représente, mais perdent espoir d'y trouver une parade.

Les soldats errants

De nombreux humains réfugiés dans la forêt d'Erethor sont moralement brisés, sans famille et apeurés. D'autres n'acceptent pas de rester cachés dans la forêt pendant que les elfes mènent le combat. Beaucoup ont soif de vengeance et ne demandent qu'une opportunité de tuer quelques orques. Ces soldats réfugiés se sont organisés le long de la frontière avec les Terres d'Eren, et ils combattent aux cotés des elfes. La plupart de ces groupes prennent leurs ordres auprès des généraux elfes, et reçoivent de la nourriture et du matériel en échange de leurs services.

Quelques petits groupes se battent en indépendants : ils tendent des embuscades et mènent des raids sur les campements des armées de l'Ombre. Ces humains s'équipent avec du matériel volé et utilisent les tactiques des orques à leurs dépens. Les elfes se méfient de ces groupes incontrôlables, et les appellent « hommes-orques », mais ils reconnaissent leur efficacité. Ils font beaucoup plus de dégâts chez les orques que leur nombre ne le laisserait supposer. C'est pourquoi les elfes leur fournissent de la nourriture et des armes, et les laissent à eux-mêmes pour le reste.

Une guerre perdue

Les elfes de la Caraheen se battent vaillament, mais il ne fait aucun doute qu'ils sont en train de perdre. La reine et ses généraux sont des dirigeants intelligents et compétents, mais les forces elfiques sont tout simplement trop peu nombreuses pour résister à la déferlante sans fin des orques. Même soutenus par leurs formidables pouvoirs magiques et alliés aux arbres, aux animaux et aux esprits de la forêt, les elfes ne peuvent pas résister à cette boucherie ininterrompue. Lentement, inexorablement, les orques se rapprochent de Caradul. La reine rallie fièrement son peuple, cependant que son cœur se serre. Elle craint que l'Ombre ne se soient déjà étendues sur la Grande Forêt, et qu'Izrador n'ait déjà gagné.

La Veradeen

Les forêts du Nord d'Erethor constituent la Veradeen, ce qui signifie « les bois les plus froids » dans le dialecte elfique local. À première vue, la région est inhospitaliere, couverte de neige et d'arbres rabougris par le froid. C'est la réalité, mais la Veradeen ne se limite pas à cela. Il y a une beauté austère et sauvage dans ces forêts, et seul celui qui prend le temps de les regarder peut s'en rendre compte.

La Veradeen est constituée de bois et de collines basses qui s'appuient sur les contreforts méridionaux des montagnes Cornues. Cette région inférieure a un aspect sévère. Les collines alternent avec les vallées, et de profondes gorges tortueuses ont été creusées au pied de la montagne par l'érosion des glaciers et le gel des innombrables cours d'eau. La roche à nu du sommet des collines accueille parfois quelques rares bosquets d'arbres tordus par le vent. Sur les coteaux, de grands arbres sempervirents poussent en groupes, se gardant les uns les autres des bourrasques de l'hivers. La végétation des vallons les moins exposés est constituée principalement d'énormes chênes des neiges . Leurs branches entremêlées protègent les villages elfiques des caprices du climat.

Quant aux montagnes, ce sont les vieux os d'Aryth, qui font saillis sous sa peau gelée. Elles s'élèvent comme de formidables tours de granite et d'obsidienne, qu'aucune route ne traverse. Les orques de la Tribu de la Matrone Conquérante et des créatures plus sombres encore vivent dans ces montagnes. Une légende elfique

raconte que les Cornues s'étendent jusqu'à l'extrémité du monde, et qu'Izrador se tapi là-bas, sa tête cornue posée contre le rocher, écoutant les secrets de la forêt. Peut-être est-ce pour cela que les Erunsil parlent toujours très bas.

Le grand hiver dure encore plus longtemps depuis la victoire de l'Ombre, et la neige épaisse rend les routes impraticables. La fonte des neiges printanière transforme les prairies, les chemins et les vallons en véritables marécages, dont l'eau alimente les marais d'Eris Aman. L'été est fugace comme une brise, et même en cette saison la plus chaude, des blizzards inattendus menacent le voyageur. Les précipitations sont rares, automnales, et se transforment rapidement en chutes de neige.

L'histoire

L'histoire du peuple des forêts du nord est caractérisée par la ténacité et le stoïcisme. Le climat difficile forgea le caractère des Erunsil, et les prépara à affronter les conséquences de la migration orque venue de l'est. En effet les orques ont envahis les montagnes Cornues il y a déjà très longtemps, et les raids endémiques qui s'ensuivirent menacèrent constamment les elfes des neiges. Au fil du temps, ces raids furent tout simplement qualifiés de « Grand Déferlement orque ».

Dès l'époque des invasions dorns, les prouesses des tueurs d'orques de la Veradeen étaient légendaires en Erethor, et Aradil recruta leurs chefs les plus compétents en tant qu'officier dans ces nouvelles armées. Quand la Reine Sorcière marcha contre les troupes orques pour livrer la Bataille des Trois Royaumes dans les plaines d'Eris Aman, ce sont des généraux erunsil qui l'aidèrent à remporter la victoire.

Lorsque les races d'Eredane s'unirent pour construire les places fortes du Long Rempart, les elfes choisirent la Veradeen pour y établir leurs forteresses. Ce furent des Erunsil que l'on nomma pour garnir ces forts, et des Erunsil qui tinrent tête aux assauts d'Izrador à la fin du Deuxième Âge. À présent que l'Ombre attaque Erethor sur toutes ses frontières, les elfes des neiges sont les derniers défenseurs de la Veradeen, et reçoivent peu d'aide du sud.

Les habitants

Les habitants de la Veradeen sont appelés Erunsil ou « elfes pâles » par leurs cousins du sud à la peau plus sombre. Ils se désignent eux-mêmes comme les elfes des neiges. Malgré l'étendue des forêts du nord, les Erunsil ne furent jamais très nombreux, et avec les lourdes pertes qu'ils ont subi à la guerre, on n'en compte moins que jamais. Ils ne sont vraisemblablement pas plus de 130 000 à vivre encore dans les forêts de la Veradeen.

Les habitations

Les elfes des neiges vivent dans de petits villages constitués principalement de deux ou trois grands arbres-refuges, et entourés par des bosquets de chênes des neiges et de conifères qui offrent une bonne protection contre les éléments. Ils logent dans les hautes branches des arbres-refuges, où les druides font pousser des parois de brindilles qui délimitent de vastes salles communes.

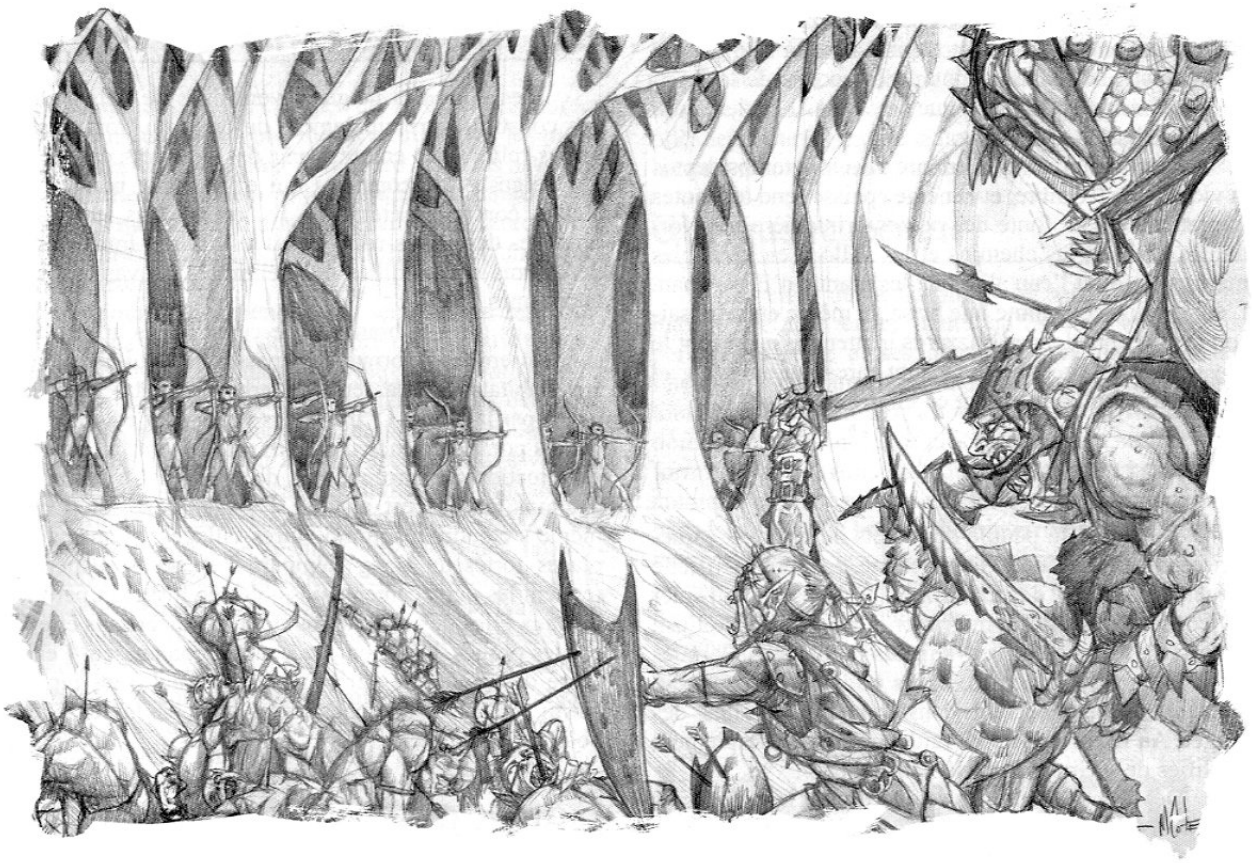
Les grosses branches de ces villages arboricoles sont entremêlées, formant des passerelles qui permettent aux habitants de passer d'un arbre à l'autre sans être gênés par la neige. D'anciennes villes sont entourés par de tels ponts suspendus, que les druides ont fait pousser en direction des profondeurs de la forêt. Ce réseau de chemins aériens est parfois très complexe, et il peut même s'étendre jusqu'à d'autres villages, ou jusqu'aux places fortes du Long Rempart. Les ponts suspendus rendent les déplacements possibles en hivers et permettent aux elfes de se cacher ou de se déplacer sans être vu par les orques. Car bien que ceux-ci connaissent l'existence des ponts, ils ont beaucoup de mal à les repérer parmi les autres branches, et ne sont pas assez agiles pour les emprunter.

Langage

Comme tous les elfes, les Erunsil parlent la langue de la Haute Cour, mais ils gardent un fort accent que les autres elfes mettent un certain temps à comprendre. La plupart parlent également l'orque, au moins le dialecte de l'ouest, et incorporent couramment des mots familiers de la langue orque dans leurs propres conversations. Les Erunsil emploient généralement un langage gestuel simple quand ils combattent les orques, et bien que limité, il suffit amplement à la tache. Quelques elfes des neiges parlent aussi le nordique, appris au contact des réfugiés humains qui se battent à leurs cotés sur les frontières d'Erethor.

Gouvernement

Les elfes des neiges ont sans doute peu de patience pour les manières de la Haute Cour, mais ils sont de loyaux sujets de la reine, et de farouches défenseurs du peuple elfique. Dans leur région, chaque petit village est gouverné par un conseil de trois personnes parmi les plus âgées, qui sont désignées comme la Neige, l'Arbre, et le Sang. La Neige est le plus ancien des arcanistes du village, et on s'adresse à lui pour tout ce qui touche à la magie et au savoir. L'Arbre est la plus vieille femme du village, et elle s'occupe des affaires de santé, de logement, et de commerce. Le Sang est le guerrier le plus expérimenté, et il organise la défense du village et la disposition des troupes.



Religion

Les elfes de la Veradeen sont plutôt pragmatiques. Ils connaissent les légendes à propos des Dieux Disparus, mais ils savent aussi que ces dieux n'ont pas fait grand chose pour leurs venir en aide dans ces terres austères. Comme leurs cousins des jungles du sud, les Erunsil préfèrent rendre hommage aux puissants esprits piégés sur Aryth depuis l'Éclipse. Car ces esprits et ces démons dispensent de grands bienfaits ou de terribles malédictions, et les rites qui attirent leur attention sont bien plus efficaces que la foi portée à des dieux silencieux depuis longtemps.

Au cours de leurs activités quotidiennes, les elfes des neiges se livrent à de nombreux petits rituels, et font des offrandes aux esprits, comme la tradition le veut depuis des millénaires. Ils pensent que ces rites les protègent des entités maléfiques tout en leur attirant la bénédiction des esprits bienveillants.

Le plus vénéré des esprit de la Veradeen est Xione, la Maîtresse du Bois Gelé. Elle est considérée comme l'esprit du froid du nord. Elle est à la fois terrible et belle. Son souffle est le vent gelé, et elle transforme tout ce qu'elle touche en cristaux de glace. On lui attribue une emprise sur tous les esprits forestiers du nord, et un pouvoir sans égal parmi eux. Les Erunsil pensent que c'est sa faveur qui empêche leurs villages de geler en hivers, et que c'est la main de Xione qui transforme le bois des arbres normaux en bois glacé.

Commerce et Artisanat

Les elfes de la Veradeen ne vivent pas du commerce. Ils sont connus pour leurs talents de guerriers, et ne produisent pas suffisamment de biens susceptibles d'être exportés. L'essentiel de leur production est destinée à leur propre usage, et en ces temps troublés ils sont obligés d'importer la plupart des choses dont ils ont besoin. En effet, la guerre contre Izrador leur laisse peu de temps ne serai ce que pour leur travaux domestiques, et c'est donc la reine et les elfes du sud qui leurs fournissent nourriture, objets de première nécessité et matériel magique.

Défenseurs de leur peuple et forgerons

La vraie mission des Erunsil consiste à combattre les orques et à tenir les places fortes elfiques du Long Rempart. Ce dévouement protège Erethor et les elfes du sud, et c'est pourquoi Aradil est plus que désireuse d'utiliser les ressources de son royaume pour soutenir les elfes des neiges. Ce soutien lui permet aussi de renforcer ses troupes avec des soldats aguerris et des officiers de valeur.

Les Erunsil fabriquent leurs propres vêtements, car personne dans le sud ne saurait aussi bien qu'eux se protéger du froid, et ils forgent également d'excel-

lentes armures qu'ils exportent parfois. Mais ils sont surtout connus pour le tranchant de leurs lames et leurs légendaires arcs en bois glacé. Pour forger des épées, les artisans de la Veradeen sont presque aussi talentueux que les nains, et ils produisent des lames dont l'équilibre subtil, la tenue et le tranchant sont redoutables face à des orques. C'est pourquoi toute épée forgée par un Erunsil obtiens un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts contre les orques et les créatures apparentées. Ces armes ne sont pas magiques et le bonus ne se cumule pas avec des bonus magiques ou dût au fait que l'arme est une arme de maître.

Les arcs en bois glacé

Les arcs en bois glacé sont des armes puissantes et peu répandues. Selon la légende, c'est un présent de Xione la Maîtresse du Bois Gelé. L'arbre glacé est une espèce extrêmement rare et résistante. Cet arbuste pousse exclusivement dans le nord de la Veradeen. Son écorce est grise, duveteuse, et bien que la matière en dessous ait la même texture que le bois et se coupe de la même manière, elle a un aspect translucide proche du quartz ou de la glace laiteuse. La tradition veut que le bois glacé ne puisse être récolté qu'en plein cœur de l'hiver, au moment ou les esprits qui habitent les arbres se sont assoupis. Cette même tradition rappelle aussi qu'il faut couper des branches, mais pas l'arbre, car si l'arbre venait à mourir, l'arc perdrait ses pouvoirs et on le ferait éclater en milles morceaux en le tendant. Du fait de la rareté de ces arbres, les arcs en bois glacé sont quasiment introuvables, et convoités par tous les archers elfes des neiges. Le bois glacé ne fait pas seulement des arcs de qualité : on peut aussi les enchanter si facilement que la moitié du temps, de l'énergie et des ressources habituellement requises y suffisent.

Us et coutumes

Les guerriers du froid

On dit souvent que si un elfe des neiges n'a pas encore tué un orque, c'est qu'il est trop jeune pour porter un arc, et quoi qu'on en pense, ce ne sont pas des paroles en l'air. Les Erunsil sont un peuple de guerrier qui n'a cessé, depuis la fin du Troisième Âge, de combattre les forces d'Izrador. Tous les membres de cette race apprennent à se battre, et avant sa vingtième année un elfe des neiges manie l'arc aussi bien que l'élite des archers du sud. Même lorsqu'ils se promènent aux alentours de leurs villages, les elfes des neiges sont armés, et ne négligent jamais la possibilité d'une attaque orque. Quand ils ne sont pas en train de contenir l'assaut de l'Ombre ou de mener des raids contre les forces du mal, les petits groupes de chasseurs d'orques erusiliens patrouillent dans les bois, parfois plusieurs jours d'affilés. Ils écoutent le Murmure afin de localiser et surprendre leurs proies. Ils organisent généralement de prudentes embuscades en lançant des flèches et des sorts de combat depuis les arbres, ou bien ils posent des pièges mortels. Mais quand de telles tactiques ne suffisent pas, les elfes des neiges sont tout aussi capables d'utiliser leurs épées et leurs couteaux dans des corps à corps sanglants.

Les places fortes du Long Rempart

Les elfes de la Veradeen sont également chargés de garnir en hommes les places fortes du Long Rempart d'Erethor. Il y a environ 30 forteresses de ce type dans les bois du nord, et ils représentent l'essentiel du Rempart encore debout. La plupart sont tout bonnement des villages d'elfes des neiges. Ils illustrent à merveille le pouvoir des druides : les arbres-refuges sont obligés de pousser en cercle, étroitement serrés les uns contre les autres. Leurs troncs sont encastrés les uns dans les autres au niveau du sol, avec des trous en hauteur pour que les défenseurs puissent se déplacer, tirer des flèches, et jeter des sorts. Les branches des arbres délimitent plusieurs niveaux dans le cercle des troncs, et forment des tours pour les archers, des passages, des ponts suspendus, et d'autres points stratégiques en dehors de la forteresse. Les profondes racines des arbres empêchent les orques de creuser sous le mur circulaire formé par les arbres. Et comme ces places fortes font partie du Bois des Murmures, elles peuvent même s'adresser à leurs défenseurs.

La forteresse est environnée d'épais fourrés aux épines empoisonnées à travers lesquels seuls les elfes semblent capables de trouver leur chemin. Les branches qui sortent de ces forteresses arboricoles mènent à de longs ponts suspendus que les défenseurs utilisent pour quitter discrètement la place et prendre les attaquants à revers, ou pour recevoir des renforts. Ces places fortes et leurs garnisons d'Erunsil sont sans doute la clef de voûte de la résistance aux assaillants orques.

Les personnalités

Urdonil

Urdonil est un forgeron légendaire de la Veradeen. Personne ne sait exactement quel âge il a, mais il est supposé avoir forgé l'épée qu'Aradil portait durant la seconde guerre contre Izrador. Estropié lors de la Dernière Bataille, Urdonil revint dans le nord, au village de Dahurin, où il commença à enseigner son art à une nouvelle génération de forgerons. Trop faible à présent pour manier lui-même ses outils, Urdonnil laisse le plus gros du travail à ses nombreux apprentis, mais il apporte toujours la touche finale, et lance lui-même tous les

enchantements. Une lame sortie des forges d'Urdonil est une arme de grande valeur, généralement transmise de père en fils comme un véritable trésor.

Bedrial

Bedrial, connue aussi comme la Guerrière Ermite, est une femme étrange, presque mythique dans la Veradeen. Bien que peu de gens l'ait rencontrée, tout le monde a entendu parler d'elle. Bedrial est une experte de la survie en forêt, et elle arpente les terres sauvages et boisées du nord depuis des siècles. Elle voue une haine féroce aux orques, méprise les ogres, et les pourchasse à longueur d'années. Elle se présente parfois dans un village ou une forteresse avec un sac remplis de défenses d'orques et des renseignements importants sur les manœuvres de l'ennemie. Les histoires qui circulent à son propos sont nombreuses et variées. Ainsi, elle est parfois décrite comme une sorte d'esprit arboricole errant, ou comme la grand-mère d'Aradil. La vérité, c'est qu'elle connaît parfaitement les terres sauvages et qu'elle a déjà tué plus de 1 000 orques.

Tokoral

Tokoral est le jeune Sang du conseil de Garduran, une place forte des Remparts. C'est un expert du maniement de l'épée et un redoutable tueur d'orques. Malheureusement, il est tombé amoureux d'une druide qu'il avait recueilli dans un village détruit par les orques. Il ne connaît que son nom – Kial – et ne pense plus qu'à elle. Mais Kial a été ensorcelée par un légat de l'ordre de l'Ombre lors de l'attaque de son village, et elle est maintenant sous son contrôle. Grâce à elle, les légats espèrent corrompre Tokoral et s'emparer de la forteresse de Garduran.

Lieux importants

Bandilrin

Ce vieux village était autrefois un célèbre monastère, et un lieu de retraite pour des prêtres et des intellectuels qui faisaient parfois la route depuis Caradul. Dès l'an 5 000 PA, il fut entièrement corrompu par Izrador et devint une forteresse pour son ordre de légats en pleine expansion. Depuis Bandilrin, les légats étendirent leur influence sur le sud et l'est, semant les graines de la discorde et de la trahison. Bandilrin était à l'origine un village arboricole, mais les arbres en question ont étés brûlés, comme la forêt des alentours, et leurs cendres dispersées. Un réseau d'obscurs tunnels, de chambres secrètes, et de salles humides et froides a été creusé dans la roche profonde, formant une forteresse souterraine bien protégée. Des orques patrouillent aux alentours, se déplaçant discrètement grâce à des dizaines d'entrées secrètes, et des ogres rôdent dans les environs. La guerre pour le contrôle du nord d'Erethor est menée depuis ce lieu ténébreux, et de nombreuses intrigues malveillantes, de nombreux sortilèges maléfiques, sont nés dans Bandilrin la maudite. Les elfes des neiges ont attaqué cette forteresse à plusieurs reprises, mais ils ont subit de lourdes pertes à chaque fois.

Dahurin

Dahurin est la capitale informelle des habitants de la Veradeen. Elle se situe à la confluence du Syldur et de la Talura, les affluents principaux de la grande rivière Itheris qui coule à l'est d'Erethor. Si Dahurin n'était autrefois qu'une forteresse quelconque du Long Rempart, elle s'est développée depuis, et de nombreux arbres-refuges sont dispersés au-delà des murs de la forteresse. Plus de 5 500 elfes des neiges vivent dans cette ville et dans les bois environnants, ce qui fait de Dahurin la plus grande communauté d'Erunsil du continent.

La forteresse recouvre l'embranchement des rivières, avec des passerelles et des ponts suspendus qui enjambent l'eau pour relier les arbres de la cité entre eux. L'épaisseur du Bois des Murmures autour de Dahurin permet d'être rapidement avertis si des orques s'approchent. Néanmoins, les guerriers elfes maintiennent des patrouilles vigilantes dans tout le secteur.

Les marais maléfiques d'Eris Aman

À l'extrémité sud-est de la Veradeen, en lisière d'Erethor, se trouve un légendaire champs de bataille : les plaines d'Eris Aman. C'est là que la Reine Sorcière et ses alliés firent face aux forces d'Izrador la première fois qu'elles menacèrent Eredane. Comme toutes les histoires le racontent, la bataille fut des plus féroces. Des magies redoutables et des esprits cruels se déchaînèrent dans les deux camps. Bien que les races alliées furent victorieuses, les pouvoirs terribles utilisés durant la bataille rendirent la plaine méconnaissable. Ces terres dévastées et effrayantes sont aujourd'hui encore peuplées de démons et de créatures maléfiques.

Là où ces plaines maudites rencontrent la forêt d'Erethor, le sol est devenu marécageux. Ces marécages n'abritent que la mort et la folie pour les imprudents qui s'y risquerait. En été, des brumes épaisses recouvrent les lieux, même lorsque le soleil brille. Des fondrières d'eau noire aspirent les visiteurs téméraires, et dissimulent des créatures affamés qui attendent leurs proies. Les marais sont gorgés de magie noire et d'esprits corrompus, et les ombres affolées de ceux qui sont morts durant la bataille hantent encore les lieux. En hivers, la neige et la glace traîtresses dissimulent des trous plein d'une

eau boueuse et gelée qui abrite des bêtes terrifiantes, tapies juste sous la surface. Les Marais Maléfiques sont dangereux, et il n'y a rien au monde qui vaille la peine de s'y aventurer.

Adversaires de l'Ombre

Plus encore que toutes les autres races elfiques, les Erunsil gardent la certitude inébranlable que l'Ombre peut et doit être combattue. Toute leur culture et toutes leurs traditions sont nées de leur combat contre les orques d'Izrador, et ils continuent donc à porter la bataille chez l'adversaire quand ils le peuvent, ou à mourir pour la défense d'Erethor quand il le faut. Ce sont des guerriers résolus au cœur endurci, qui protègent les places fortes du Rempart et savent chasser l'orque. Malgré leur résolution, les elfes des neiges subissent des pertes croissantes et souffrent de disette, et beaucoup commencent à s'interroger sur leur capacité à résister aux forces de l'Ombre du Nord.

Les hordes d'orques continuent d'attaquer les villages des Erunsil et à détruire les convois de ravitaillement venus du sud. Ils brûlent la forêt durant l'été et empoisonnent les arbres-refuges et les cours d'eau qu'ils croisent. Ils massacrent les animaux que chassent habituellement les elfes pour se nourrir, et ravagent leurs vergers. Ils ont appris aux ogres et aux trolls à tenir des sièges irrésistibles et se sont récemment emparés de plusieurs places fortes du Rempart. Leurs raids deviennent plus efficaces, et les éclaireurs elfes rapportent qu'il n'y a pas que des soldats orques qui descendent des montagnes Cornues, mais aussi des familles et des tribus entières qui s'installent dans les grottes et les tunnels des contreforts.

Les alliés humains

Les elfes des neiges ont noué une alliance avec une bande de Nordiques qui chevauchent sous la bannière de Roland le Ravageur, de la Grande Maison de Redgard. Ils forment une résistance itinérante mais vigoureuse face aux marionnettes d'Izrador qui dirigent l'Eren septentrional. En échanges d'informations et de quelques raids stratégiques, les elfes leurs fournissent de la nourriture, des flèches et des pierres de feu. Ils accueillent aussi ces cavaliers dans leur forêt. À l'abri, ceux-ci peuvent alors organiser leurs attaques surprises.

La Miraleen

La Miraleen ou « bois marin » est la région du centre d'Erethor qui borde la côte ouest d'Eredane. Dans cette région, la forêt est dominée par les sycomores, les cyprès et les saules marins. Elle est truffée de marécages, de marais salants, et de rivières aux eaux changeantes en fonction des marées. La rivière Itheris prend sa source dans le nord de la région. Avant de se jeter dans la mer, elle forme un large delta qui accueille un marigot verdoyant, infranchissable sans un petit bateau et une bonne connaissance des lieux. La côte elle-même est constituée de forêts de mangroves, qui abritent un mélange singulier de décors maritimes et forestiers. La plus grande partie de la côte est bordée de petits îlots qui forment des archipels autours d'îles plus grandes. Sur sa frontière sud, la Miraleen jouxte la forêt d'Aruun et se transforme en jungle tropicale.

Les courants marins chauds du sud modèrent le climat, lui donnant un caractère subtropical malgré l'influence de la Caraheen au climat tempéré à l'est. Les pluies sont importantes mais saisonnières, avec des précipitations maximums au printemps et en automne. Les étés sont chauds et ensoleillés, avec des courants frais venant du sud. Les hivers aussi sont ensoleillés, mais plus froids et avec un vent du nord glacé qui souffle en rafales. Ces rafales sont de plus en plus violentes chaque année.

L'histoire

La Miraleen fut probablement occupée peu de temps après l'arrivée des elfes dans la Caraheen. Le climat modéré et l'écosystème accueillant ne pouvaient que convenir au style de vie des ancêtres des elfes. Pendant des milliers d'années, la région ne fut occupée que par des petits villages isolés. Néanmoins, au fur et à mesure que la race elfique développait sa maîtrise des arcanes, elle devint capable de construire de plus grands bateaux et d'acquérir les compétences qui allaient finalement lui permettre de commercer sur toutes les côtes d'Eredane et avec les autres continents.

Dans les siècles qui suivirent le début du Premier Âge, le port d'Alloduan devint une grande cité cosmopolite qui rivalisait avec Caradul sur les plans économique et culturel. Le commerce avec les terres lointaines de Palonia et de Fasimir, de Sassima et de Sarcosa, introduisit en Erethor des marchandises rares, d'étranges coutumes, et des gens d'autres pays. Alloduan profita de sa place centrale pour redistribuer à son profit les marchandises importées.

C'est au cours du dernier siècle que la taille et l'importance d'Alloduan ont décliné sensiblement. D'abord à cause de la mainmise d'Izrador sur le royaume d'Eren, qui empêche le trafic sur la plupart des routes côtières traditionnelles. Ensuite à cause de l'Exode et de l'effort de guerre, qui ont grandement réduit le nombre de navires disponibles pour le commerce. La plupart des cités portuaires sont à présent vides et inactives.

Aussi, bien que la Miraleen soit resté physiquement à l'abri des hordes d'Izrador, elle a tout de même gravement souffert de la guerre contre l'Ombre. Beaucoup pensent que les elfes de la Miraleen ont fait l'un des plus grands sacrifices de cette guerre, sans même prendre les armes.

À la fin du Troisième Âge, alors que l'ombre

d'Izrador s'abattait sur le continent, Aradil pris une décision désespérée et risquée. Elle ordonna au Conseil du Trône de désigner 3 000 elfes courageux, et de les envoyer coloniser de nouvelles terres à bord des bateaux les plus solides. Ils devaient découvrir de nouvelles forêts et s'y installer, puis renvoyer les bateaux afin que d'autres les rejoignent dans ces avant-postes, sauvant ainsi l'héritage d'Erethor au cas où le pire venait à se produire et qu'Izrador s'emparait de la Grande Forêt. Parcequ'ils connaissaient bien les terres étrangères et qu'ils savaient parfaitement naviguer, les Miransil furent jugés les plus aptes à cette mission d'exploration. Les scribes de la cour nomment cet événement l'Exode, et bien qu'un siècle ne représente qu'une petite part de la vie des elfes, beaucoup commencent à se demander ce que sont devenus les colons, car peu de navires sont revenus.

Aujourd'hui, la plupart des Miransil pratiquent à nouveau la pêche et ont redécouvert les modes de vie traditionnels des petits villages. Le commerce avec la Caraheen reste important, mais la flotte océanique est maintenant réservée à la contrebande et aux transports de guerre.

Le peuple

Les Miransil ou « elfes des mers » sont de la même ethnie que les Caransil mais s'en distinguent par leur peau boucanée et leurs cheveux courts typiques. Avant le déclin du commerce outre-mer, beaucoup de marchands, d'artisans, et d'arcanistes originaires du centre d'Erethor vivaient aussi le long de la côte méridionale, mais la plupart sont retournés depuis dans la Caraheen. Pendant l'âge d'or du commerce maritime, de très nombreuses races étrangères au continent visitèrent la Miraleen et y résidèrent, surtout à Alloduan. Mais quand le commerce déclina et que leurs bateaux se firent plus rare, la plupart de ces étrangers reprirent la mer. Ceux qui restèrent le firent pour des raisons personnelles ou parcequ'ils avaient raté le dernier bateau.

Avec l'Exode et la migration vers l'est pour combattre l'Ombre, la population de la Miraleen à sensiblement chutée, et de nombreux villages sont quasiment abandonnés. On dénombre encore 45 000 elfes des mers vivants dans la Miraleen. Il y a aussi peut-être 5 000 elfes originaires d'autres régions, et à peine 2 000 personnes originaires de l'Eren méridional ou de contrées plus exotiques, la plupart réfugiés de guerre.

La plupart des étrangers abandonnés dans la Miraleen après le déclin du commerce sont restés là. Mais certains – notamment leurs descendants – se sont dispersés à travers Eredane, parfois dans l'espoir de trouver un moyen de rentrer chez eux, parfois juste pour satisfaire leur curiosité. Grâce à cette source historique d'immigrants lointains et d'expatriés, le MD peut inclure des races et des cultures de PJ ou de PNJ qui ne sont pas décrites dans ce livre.

Habitations

La Miraleen possède la plus grande variété d'habitats de toutes les terres elfiques. Les quelques villes et villages éloignés de la côte sont de style traditionnel elfique, en symbiose avec les arbres. Mais ils sont relativement petits et ne possèdent pas de système défensif. Les arbres qui abritent ces villages sont généralement moins gros que ceux de la Caraheen, donc plus près du sol et d'une forme moins élaborée.

Les villages de la côte sont habituellement bâtis sur les racines émergées des palétuviers géants de la mangrove. Les racines émergent à la base des arbres, s'élèvent comme des arches de bois au-dessus de l'eau, avant de replonger pour s'enfoncer dans la boue des profondeurs. Elles fournissent ainsi une assise solide aux troncs des arbres, et peuvent abriter des petits bateaux de pêche et des canoës qui viennent se glisser dessous. Les racines et les branches sont liées magiquement pour former des plates-formes similaires à celles des arbres-foyers de la Caraheen, mais la plupart de ces constructions ne comportent aucun mur mitoyen, et sont justes recouvertes d'un toit de feuilles et de branches vivantes entremêlées. Les ponts de jonction sont peu nombreux dans ces villages, et pour se déplacer d'un arbre à l'autre, les habitants préfèrent plonger, nager jusqu'à l'arbre suivant, et grimper comme par une échelle aux grandes racines où sont taillées des prises pour les mains et les pieds. D'étroits canaux de navigation serpentent parmi les racines, et permettent d'accéder aux autres villages, aux terrains de chasse et aux zones de pêche ou à la pleine mer.

Les cités côtières plus importantes, telles qu'Alloduan, sont édifiées autours de criques naturelles, avec des chenaux larges et profonds qui mènent à la mer. Elles aussi profitent des racines géantes de la mangrove, mais elles comptent également de nombreuses structures d'habitation terrestres. Celles-ci sont construites sur des rochers à nu ou sur des pilotis en bois de coupe. Ce sont parfois des maisons en pierres coralliennes – le corail étant extrait des îles côtières. Ces structures terrestres sont le résultat d'un millier d'années d'influence extérieure. De telles cités possèdent généralement de complexes réseaux portuaires, avec des routes et des ponts suspendus qui relient les différents quartiers terrestres et perchés du port. C'est un véritable labyrinthe pour le visiteur.

La moitié environ des petits villages et certaines des plus grandes villes ne sont pas situés sur les rivages d'Eredane. En effet, ces communautés sont éparpillées dans les innombrables îles qui bordent le continent. La plupart des villages sont établis sur les côtes abrités du vent, et construit dans le style traditionnel elfique. Nombre d'entre eux s'appuient sur les décombres dispersés – tours, ponts, murailles et pierres de taille – des vastes ruines de la Cité de la Mer.



Langage

Les Miransil parlent le haut-elfique avec de légères intonations chantantes que l'on ne peut pas vraiment qualifier d'accent. Ils emploient également beaucoup d'expressions familières du monde marin qui ne sont pas usités en dehors de leur région. Avec le temps, ils ont aussi emprunté des mots courants et exotiques aux voyageurs de passage, et cela surprend souvent ceux qui parlent le haut-elfique classique. Enfin, beaucoup de Miransil parlent la langue des Danisil, car les échanges culturels entre les deux peuples sont à la mesure de leurs échanges commerciaux.

Gouvernement

Les petits villages de la Miraleen sont généralement habités par seulement deux ou trois groupes familiaux étendus. Chaque famille est régie par femme, qui est normalement la doyenne du groupe. Les doyennes de chaque famille administrent ensemble le village, et bien que les éclats de voie soit fréquents, ils débouchent toujours sur un compromis.

Les plus grandes cités étaient autrefois gouvernées par des assemblées consulaires, composées de représentants des grandes maisons marchandes. Ces assemblées étaient aussi bien responsables des affaires courantes que de l'établissement des grands traités commerciaux avec les marchands étrangers. Ce mode de gestion consulaire s'effondra en même temps que le négoce, et à présent les grandes cités sont dirigées suivant la tradition elfique, par un conseil d'anciens nommés pour leur intelligence et leur expérience.

Religion

Les Miransil sont peut-être encore plus sensibles à la présence des esprits de la nature que leurs cousins de l'intérieur des terres, car l'agitation de la mer leur rappelle constamment la force de la nature. En conséquence, les elfes de la mer font encore plus d'efforts que leurs voisins pour obtenir la faveur des esprits bénéfiques et éviter la colère des autres.

Baalu

Les Miransil croient que Baalu est l'une des plus puissantes entités de l'océan, et qu'elle apparaît souvent sous la forme d'une grande baleine. Les elfes de la mer rendent hommage à Baalu au début de chaque sortie de pêche en relâchant la première prise de la journée. Quand ils cherchent à s'attirer une faveur particulière, certains n'hésitent pas à nager loin du rivage, plusieurs heures durant, démontrant ainsi la confiance aveugle qu'ils vouent au grand esprit de la mer.

Kaaktu

Kaaktu est un démon maléfique qui entretient des rapports étroits avec Baalu, et la plupart des gens pensent tout simplement qu'ils sont frères. Des histoires racontent qu'ils devinrent ennemis quand la chute d'Izrador les piégea sur Aryth. Baalu s'opposa alors au dieu du Mal, tandis que Kaaktu se mettait à son service. Les légendes disent que les deux esprits se battent depuis lors au-dessus des îles qui bordent Erethor, et que c'est là l'origine des fréquentes tempêtes. On dit aussi que Kaaktu aime prendre la forme d'une pieuvre géante.

Au début de chaque été, les pêcheurs miransil peignent la coque d'un petit bateau avec un peu du sang de chacun des membres du village, et remplissent le bateau avec des mannequins d'herbe séchée qu'ils habillent de vieux vêtements. Puis ils confient le bateau à l'océan, et le reflux de la marée entraîne ce leurre loin du village, avec l'esprit de Kaaktu dans son sillage.

Seedra

Les Seedra sont des esprits chaotiques et farceurs qui vivent dans les vagues de l'océan. Ils sont joueurs et généralement inoffensifs, mais leurs caprices peuvent enliser un navire sur un banc de sable, voire le faire s'échouer ou chavirer. Pour prévenir de tels désagréments, les Miransil peignent la coque de leurs bateaux avec des couleurs fantaisistes, car cela distrait les Seedra et protège les navires.

Commerce et artisanat

Avec le déclin du commerce maritime, même les habitants des grandes cités de la Miraleen sont revenus à une économie principalement autarcique. Ils chassent et ils pêchent pour leur propre consommation, et la plupart des objets qu'ils fabriquent sont destinés à leur usage personnel. Certes ils continuent à fournir du poisson séché et des ingrédients alchimiques aux Caransil, en échange de diverses marchandises, comme des pierres de feu et des outils en acier. Ils sont toujours experts dans la construction navale, et beaucoup de charpentiers miransil travaillent aujourd'hui à Caradul, pour construire des bateaux de guerre fluviaux.

Les elfes de la mer exportent également d'étranges marchandises, qui ne sont pas à proprement parler le fruit de leur artisanat. En fait, ce sont des artefacts découverts dans les ruines de la Cité de la Mer pendant la saison de pêche sous-marine. Les ruines les moins profondes et les plus accessibles de l'ancienne cité ont été vidées depuis longtemps de tous leurs trésors. À présent, les seuls artefacts qui restent sont cachés dans des salles englouties à des profondeurs vertigineuses.

Deux fois par an, pendant seulement quelques jours, les marées sont suffisamment basses pour que les meilleurs plongeurs puissent atteindre ces ruines sous-marines. C'est un travail dangereux à cause de l'extrême profondeur, des diverses créatures et des esprits qui peuplent ces ruines, mais la récompense en vaut la peine. Les érudits et les magiciens de Caradul sont prêt à payer un bon prix pour le moindre objet rare ou magique que les plongeurs peuvent trouver. En étudiant ces objets, ils ont beaucoup appris sur l'histoire et la magie de l'époque des Dieux Disparus.

Us et coutumes

Le peuple de la Mer

Tout comme les Caransil sont le peuple de la forêt, les Miransil sont le peuple de la mer. Leur vie est gouvernée par le cycle des marées, et les courants marins leurs apportent leur nourriture. Les vagues guident leurs bateaux, et le vent qui souffle sur l'océan est leur ami. Les Caransil naissent presque dans l'eau, et savent nager avant même de savoir marcher. Ils peuvent prévoir les caprices de la mer comme ceux d'un amant, et ils connaissent à la fois la beauté et les dangers qu'elle recèle. Bien qu'il n'y ait pas de Murmure dans l'océan, de nombreux marins elfes expérimentés prétendent que l'océan parle à ceux qui savent l'écouter.

Les âmes de la mer

Les Miransil offrent rarement leurs morts au Bois des Murmures. À la place, les elfes de la mer qui décèdent sont offerts aux esprits des profondeurs. Après la mort d'un des leurs, les Miransil enroulent son corps dans des cordes, et le lestent avec un bloc de corail. Le cadavre est ensuite emmené au large, et jeté à la mer pendant une marée descendante. Le corps disparaît dans les profondeurs, où il est dévoré par les prédateurs. Ce rituel libère les âmes des morts, qui nageront pour l'éternité dans la haute mer, aux cotés des autres Seedra.

Personnalités

Pashiro

Pashiro est l'un des plus vieux capitaine de navire de la Miraleen. De mémoire d'elfe, il a navigué plus loin que tous les autres. Il a les cheveux gris, et a perdu beaucoup de sa force. Bien qu'il soit maintenant trop vieux pour naviguer, on fait encore appel à sa sagesse et à son expérience. Il avait autrefois une place au Conseil du Trône, mais c'était il y a bien longtemps. À présent, il aime s'asseoir sur les quais d'Alloduran et regarder les vagues rouler sur les rochers. Il prétend qu'elles lui

parlent des océans qu'elles ont traversées, et on peut penser qu'il dit la vérité.

Ketrilio

Ketrilio, une femme jeune et courageuse, commande une flotte de cinq navires qui se risquent sur les côtes méridionales des Terres d'Eren pour échanger des objets magiques de la Caraheen contre des armes, des renseignements, et d'autres marchandises nécessaires à la guerre. Elle a mené à bien des dizaines d'expéditions, et a envoyé par le fond de nombreux petits patrouilleurs orques. Beaucoup la considèrent comme une héroïne courageuse. D'autres pensent qu'elle est folle. Personne ne sait qu'elle est l'un des avatars secrets de la Reine Sorcière.

Ceelian

Ceelian est la meilleure pêcheuse d'artefact d'Alloduan. Elle est belle et musclée, et peut plonger plus loin et plus longtemps que n'importe qui d'autre dans la cité. Depuis des années, elle ramène toujours de ses plongées plus d'objets que les autres – et des plus rares. Lors de la dernière saison de pêche, néanmoins, Ceelian a trouvé quelque chose qu'elle n'aurait pas dû. Alors qu'elle plongeait en profondeur dans une section de ruine récemment découverte, elle ouvrit une porte scellée et libéra involontairement un démon nommé Asale. Puis lorsqu'elle voulut ressortir elle se trouva elle-même enfermée dans la salle. Tandis qu'elle commençait à se noyer, le démon s'empara d'elle et lui sauva la vie. Asale, qui n'en croit toujours pas ses yeux, vit à présent parmi les habitants d'Alloduan, enfoncé comme une épine dans l'âme et le corps de Ceelian. Il attend calmement son heure, en essayant de décider quel terrible tour il va jouer en premier pour assouvir ses instincts démoniaques.

Lieux importants

Alloduan

Alloduan est la plus grande cité de la Miraleen et fut autrefois un grand port de commerce : la porte d'Erethor sur la mer. Avec la chute des Terres d'Eren et l'effondrement du commerce, Alloduan a vu son influence décliner en même temps que sa population. Plus de la moitié des logements et des structures de la cité sont à présent inhabités ou vides, et l'économie de la ville s'est gravement délitée. Les grandes installations portuaires n'abritent plus que quelques petits bateaux, et ces derniers sont presque exclusivement réservés aux transports stratégiques. La population de la cité continue à diminuer, car de plus en plus de jeunes partent vers l'est pour défendre Erethor.

La cité de la mer

La Cité de la Mer est le nom qu'emploient depuis longtemps les Miransil pour désigner les diverses ruines qui reposent par le fond ou sur les rives des îles de la Miraleen. Les légendes racontent qu'une grande cité portuaire elthedar se dressait autrefois dans ces lieux, mais qu'elle fut punie pour avoir gravement offensé les Dieux Disparus. La colère des dieux détruisit la cité, et fractura la terre en de nombreuses petites îles. Les ruines s'enfoncèrent alors dans la mer, et disparurent sous les flots de la mer et du temps.

Sur les îles, on trouve parfois des blocs de pierre effondrés, d'anciens piliers et des quais, voire même des fondations de bâtiments. Par endroit, des piliers de pierre dépassent encore de l'eau à marée basse, et les pêcheurs connaissent l'emplacement de bâtiments submergés presque intacts.

Les ruines les plus accessibles furent explorées et pillées il y a longtemps. Les sites plus profonds ne sont accessibles qu'à des plongeurs expérimentés, quand la marée est exceptionnellement basse. Chaque année, durant ces quelques jours, les travaux habituels cessent et une atmosphère de fête s'empare de tous les îliens qui se rassemblent pour des parties de pêche sous-marine. Ils cherchent les artefacts des anciennes fées. Les périodes de chasse à l'artefact sont festives, mais elles sont aussi dangereuses. Chaque saison, plusieurs plongeurs restent au fond, entre les mâchoires des prédateurs marins ou dans les griffes des démons qui résident dans les ruines.

Les tours de corail des îles cotières

Les innombrables îles de la Miraleen sont dispersées comme des poignées d'émeraudes le long de la côte. Certaines sont occupées par des villages elfiques plus ou moins importants. D'autres sont désertes et sauvages. Sur plusieurs de ces îles se trouvent des grandes tours de corail dont l'origine se perd dans la nuit des temps. Quelques-unes se sont depuis longtemps écroulées ou enfoncées dans les profondeurs sous-marines, mais beaucoup restent entières et intactes, pleines de mystères fascinants pour les explorateurs.

Ces tours furent érigées par les anciennes fées après le grand tremblement de terre qui détruisit le port que les elfes appellent aujourd'hui la Cité de la Mer. Les *elthedar* avaient garnis ces tours de moines chargés de faire pénitence pour les pêchés de la cité détruite. Elles contenaient divers artefacts divins et merveilleux, et bien qu'ils furent détruit en grand nombre au cours de l'Éclipse, certains attendent toujours d'être découverts. Peut-être à cause de leur isolement ou parce que leur aura divine est attirante, de nombreuses tours abritent à présent de puissants esprits, qui sont pour le moins agressifs.



Adversaires de l'Ombre

La Miraleen n'a pas encore subit d'assaut direct de l'Ombre. Aussi la vie quotidienne des Miransil semble-t-elle bien éloignée des préoccupations du front, et pour eux il n'est pas difficile d'oublier la menace grandissante qui pèse sur Erethor. En effet les orques devront s'emparer de la Caraheen avant de pouvoir envahir les côtes d'Erethor, ou bien il faudra qu'ils gagnent la maîtrise des mers et du transport maritime – ce à quoi ils ont montré peu d'aptitudes jusqu'à présent. Cependant les Miransil ne sont pas fous : ils savent que si la Caraheen tombe, la Miraleen suivra rapidement, et c'est pourquoi leurs fils et leurs filles quittent la côte pour aller se battre à l'est.

L'Aruun

La forêt du sud d'Erethor est une jungle tropicale humide pleine de mystères et de créatures exotiques. On la désigne généralement sous le nom d'Aruun, ce qui signifie « la jungle » dans la douce langue des Danisil. Au Nord, les marécages tempérés de la Caraheen se transforment rapidement en une forêt tropicale de bois humides et verdoyants. Au Sud et à l'Ouest, la jungle s'étend jusqu'à la mer, et déborde sur des falaises rocheuses où viennent s'écraser les vagues. À l'est, l'humidité diminue à mesure qu'on approche des plaines d'Eren, et la jungle se fait moins dense, alternant avec des zones de savane dégagées.

Au cœur de la jungle, le paysage est accidenté, sillonné par d'innombrables ruisseaux dont les eaux se jettent dans de petites rivières avant d'atteindre la mer de Kasmael. Des grands lacs et des clairières humides parsèment la région, et la crête érodée d'une ancienne chaîne de montagnes à présent couverte de végétation se dresse au-dessus des feuillages alentours. Sur ces vieilles collines et dans les profondeurs de la forêt qui l'entoure, il y a des endroits obscurs et silencieux où même les Danisil ne vont pas. On y trouve d'anciens temples dédiés aux Dieux Disparus et une citée cachée, abandonnée par les *elthedar* lors de la chute d'Izrador. Des esprits maléfiques hantent aujourd'hui ces lieux, et seuls les plus courageux ou les plus fous osent s'y aventurer.

Le climat est chaud et humide, avec des pluies apportées par les vents marins chauds du Sud. Il n'y a que deux saisons, la saison sèche et la saison humide, mais seul un Danisil natif de la région remarque la subtile différence.

L'histoire

Même si l'on considère généralement que la culture elfique est née au centre d'Erethor, certains érudits prétendent que les premières tribus elfiques furent originaires de l'Aruun. Certains artefacts exceptionnels et d'étranges habitations troglodytes en ruines dans les falaises du centre de la jungle corroborent cette thèse. D'autres pensent que les premiers Caransil et les premiers Danisil ont des ancêtres communs mais qu'ils ont colonisé leurs régions respectives indépendamment. Les Danisil ont le physique le plus atypique de toutes les races elfiques, ce qui donne créance à cette dernière théorie.

Durant le Premier Âge et une grande partie du Deuxième, les elfes de l'Aruun furent considérés par nombre de leurs cousins comme des créatures frustes et sauvages, plus proches des bêtes avec lesquels ils vivaient que des autres races elfiques. Néanmoins, Aradil les respectait pour leur instinct de chasseur et leur talent inné à manier la magie druidique. Même si de nombreux préjugés subsistent, l'admiration et le respect que la reine accorde aux Danisil ont amélioré sensiblement les relations avec les autres races elfiques.

La jungle d'Aruun a souffert tout autant que les autres régions des ravages de la guerre. Elle fut victime tour à tour des invasions dorns et sarcosienne, et les Danisil ont toujours envoyés leurs meilleurs guerriers sur les fronts d'Erethor pour combattre les serviteurs de l'Ombre. Aujourd'hui, ils livrent une bataille désespérée dans leur propre forêt, car les serviteurs démoniaques d'Izrador les pourchassent sans relâche.

Les habitants

Les Danisil ou « elfes sombres » sont les plus anciens habitants de l'Aruun. Ils sont plus petits et encore plus agiles que les Miransil. En vérité on les considère comme les ancêtres des halfelins. Leur peau est plus sombre que celle des autres races elfiques, et ils parlent leur propre langage. Personne ne sait exactement combien il y a de Danisil, car leurs petits villages sont extrêmement dispersés dans la jungle. Les estimations sont difficiles, mais les Scribes prétendent qu'il pourrait y avoir environ 80 000 elfes dans cette région, ainsi que peut-être 2 500 elfelins, des sang-mêlé qui vivent dans les villages danisil.

Pour ceux qui sont nés dans les plaines, la jungle n'est pas un endroit accueillant. Elle abrite en effet des plantes empoisonnées et des insectes, de dangereux prédateurs et des esprits malfaisants. En dépit de tous ces dangers, l'invasion des Terres d'Eren a poussé au moins 20 000 halfelins et humains à chercher refuge dans la jungle. La plupart des halfelins ont été pris en charge par leurs cousins danisil, mais les humains ont été laissés à eux-mêmes. Car les Danisil ont une bonne mémoire. Ils ne cachent donc pas leur animosité envers les descendants des envahisseurs sarcosiens qui ravagèrent autrefois leur territoire.

Habitations

Comme les autres races elfiques, les Danisil vivent dans les arbres. Leurs villages sont généralement situés le long des grands cours d'eau dans des petits bosquets de boa-bil. Ces arbres sont grands et fins, mais avec des branches solides, nombreuses et haut perchées. Les druides font pousser les rameaux qui partent de ces branches pour former de grands paniers en écharpe dans lesquels les elfes de la jungle tissent leurs minuscules maisons sphériques. La plupart de ces huttes sont à plus de 30 mètres du sol. Elles sont généralement suspendues au-dessus des rivières dont les eaux vives protègent des attaques démoniaques. Les Danisil se déplacent de branche en branche et passent d'une hutte à l'autre grâce à d'étroites passerelles de plantes grimpantes. Ou bien ils se balancent d'une petite plate-forme à la suivante en utilisant des lianes disposées stratégiquement. L'accès aux villages se fait par des échelles de plantes grimpantes bien dissimulées, qui sont remontées à la tombée de la nuit. Les habitants du village remontent également leurs petits canoës dans les branches quand ils ne les utilisent pas.

De toutes les habitations arboricoles elfiques, celles des Danisil sont les plus discrètes. En fait, les membres des autres races passent souvent sous les villages danisil sans les remarquer. Même les elfes des autres régions ont du mal à les repérer.

La plupart des étrangers pensent que les villages sont très bien cachés pour échapper à la menace des serviteurs d'Izrador, mais les Danisil vivaient ainsi bien avant l'arrivée des forces de l'Ombre dans leur jungle. En réalité, c'est pour se protéger des démons nocturnes qui pullulent qu'ils ont appris à dissimuler ainsi leurs villages.

Langage

Les Danisil parlent leur propre langue, qui semble avoir la même origine que le haut-elfique – une autre preuve, d'après certains érudits, de la parenté des Danisil avec les autres races elfiques. Leur langue ne fournit pas de mot pour se désigner elle-même, mais la plupart des autres elfes l'appellent arayal-isurin, ou « chant des Danisil ». Elle est d'une familiarité frustrante mais reste incompréhensible pour ceux qui ne parlent que le haut-elfique. Cependant, ceux-là peuvent l'apprendre rapidement. Beaucoup de Danisil parlent aussi le haut-elfique et certains connaissent l'halfelin et même le colonial.

Gouvernement

Les elfes de la jungle vivent dans des tribus égalitaires. Une tribu est constituée en partie par les membres d'une famille étendue, mais aussi par des groupes d'individus originaires d'autres tribus liés à la famille par des rituels conjugaux. Tous les problèmes importants concernant la tribu sont soumis à délibération et tous les individus majeurs peuvent faire entendre leur voix. La plupart des problèmes quotidiens sont gérés en respect d'une longue tradition et nécessitent rarement l'intervention de toute la tribu.

La plupart des Danisil estiment que Caradul est une cité polluée et malodorante, et que les manières de la Haute Cour sont ennuyeuses. En conséquence, servir au Conseil du Trône n'est pas considéré comme un honneur, contrairement à ce qu'en pensent les autres races elfiques. Il y a donc très peu de conseillers originaires d'Aruun au Conseil du Trône, et ils n'acceptent cette charge qu'à la demande de la reine et après avoir été désignés par la majorité de la tribu.

Religion

Le monde tropical des Danisil abrite davantage d'esprits de la nature et de démons que toute autre région d'Erethor. En conséquence, les Danisil sont encore plus sensibles à la présence des esprits surnaturels que les autres races elfiques. Bien qu'ils ne vénèrent pas réellement ces entités, ils pratiquent depuis longtemps des rituels qui leur permettent de gagner la faveur de certains esprits et de se protéger des autres. Ces pratiques ont pris l'aspect d'hommages religieux solennels et se sont infiltrées partout dans la vie quotidienne des elfes de la jungle.

La plupart des rituels pratiqués par les Danisil sont de simples offrandes et des invocations qui colorent leurs activités quotidiennes d'une touche d'exotisme. Par exemple, avant la première bouchée de chaque repas, les elfes de la jungle vont mettre de côté des morceaux de ce qu'ils ont l'intention de manger au cas ou un esprit amical mais affamé passerait par-là. Bien que de telles offrandes soient rarement consommées par un esprit invisible, certains disent que cela s'est déjà produit. Avant de se laver, un Danisil va remuer vigoureusement, avec un bâton en bois, l'eau dans laquelle il souhaite se tremper. Cela aurait pour vertu de chasser les mauvais esprits qui attendent dans l'eau pour ennuyer le baigneur. Des mantras sont récités sur tous les produits de la chasse, et les pêcheurs crachent dans la rivière avant de jeter leurs filets, offrant ainsi une portion de leur propre esprit à la rivière en échange de celui des poissons.

Certains rituels sont beaucoup plus importants et ont des conséquences bien plus dangereuses. Ainsi, chaque naissance a lieu en présence d'un puissant druide qui invoque des esprits bénéfiques afin de protéger la parturiente et d'empêcher les démons en maraude de posséder le nouveau-né. La plupart des vieux druides connaissent des histoires tristes concernant des accouchements malheureux, lorsque le rituel a échoué et que la famille est obligée de tuer l'enfant démoniaque. Un autre rituel important : quand un elfe de la jungle est blessé, le sang qui coule sur le sol doit être ramassé, ainsi que la litière végétale sur laquelle le sang est tombé, puis tout cela doit être jeté dans la rivière la plus proche, de peur qu'un esprit maléfique n'utilise ce sang pour traquer l'elfe blessé et l'empoisonner à travers la blessure.

En respect d'une tradition séculaire que les étrangers, y compris les autres elfes, trouvent plutôt barbare, les Danisil pratiquent la scarification lorsqu'ils deviennent adultes. Des elfes adultes et expérimentés utilisent les couteaux de combat sepi du sujet pour dessiner avec application des motifs élaborés sur son visage et le long de ses bras. Les cicatrices qui en résultent sont d'une beauté terrifiante, et les Danisil prétendent qu'elles effraient les démons mineurs et qu'elles abritent les esprits protecteurs, protégeant ainsi l'elfe qui les porte des dangers les plus périlleux.

Les esprits protecteurs

L'Aruun abrite d'innombrables esprits de la nature, qui sont tous invoqués à un moment ou à un autre par les Danisil.

Seecha

Seecha est une entité omniprésente qui habite, avec d'autres, les rivières de la jungle. Elle n'est ni mauvaise ni excessivement amicale, mais elle est courtisée par tous les pêcheurs et par tous ceux qui chassent en canoë.

Bashia

Bashia est l'essence sans volonté qui réside dans les lianes pendantes sur lesquelles sont bâtis les villages des Danisil. Les druides savent depuis longtemps comment encourager cette essence à pousser comme ils le désirent.

Kayba

Kayba est le mot danisil pour désigner les esprits des arbres avec lesquels les âmes des elfes morts sont liées pour former le Bois des Murmures. Dans la jungle, le Bois est un élément clef de la défense contre les démons errants.

Les esprits maléfiques

L'Aruun compte également davantage d'esprits maléfiques que toutes les autres régions d'Erethor.

Tuks

Les Tuks sont de minuscules démons qu'on trouve partout dans la jungle d'Aruun. Ils sont stupides mais mal intentionnés et ennuyeux. En bande, ils peuvent être dangereux. Ils sont connus pour leurs attaques de villages et de campements. On raconte qu'ils volent les nourrissons laissés sans surveillance.

Chappa

Chappa est une insidieuse entité qui contrôle des nuées d'insectes et les utilise pour attaquer massivement ses victimes. Il ne faut pas négliger les conséquences d'un million de moustiques se jetant sur un elfe isolé, ou d'une nuée de mille-pattes mordant tous en même temps.

Terrod

Terrod est le nom danisil de l'une des plus vieilles entités de la jungle. Terrod hante les ruines d'Ibon-Sul et tous les autres démons fuient devant lui. Bien qu'il ait presque entièrement perdu la raison, ses instincts et ses pouvoirs demeurent terrifiants. Terrod ne désire rien d'autre qu'échapper à sa prison tropicale afin de se déchaîner sur les terres d'Eredane en détruisant tout sur son chemin.

Commerce et artisanat

Les potions de la jungle

Les elfes de la jungle fabriquent peu de choses en surplus de ce qui leur est nécessaire. La principale exception concerne les potions druidiques et les concoctions alchimiques, pour lesquelles les Danisil sont réputés. Les druides et les alchimistes d'Aruun produisent les meilleurs onguents et les meilleures potions de guérison d'Erethor. Et avec la guerre en cours, ces potions et ces onguents sont plus rares et de plus grande valeur que jamais.

Les Danisil sont également connus pour l'efficacité sans pareille de leurs poisons. Ceux-ci étaient autrefois utilisés pour tuer rapidement le gibier, mais ils ont été perfectionnés pour être utilisés contre les orques. Les archers elfes se réjouissent lorsque des cargaisons de poisons danisil atteignent le front, car ils savent qu'il leur suffit alors d'une seule flèche pour tuer un orque.

Des intermédiaires

Les rapports de parenté étroits qui unissent les halfelins et les Danisil impliquent que les rares elfes de la jungle qui font du commerce sont les intermédiaires par défaut pour se fournir en épices, en tabac, et en vêtements halfelins. Ces commodités sont très recherchées dans la Caraheen, et alimentent donc un commerce lucratif pour les Danisil.

Us et coutume

Les chasseurs de demons

L'Aruun est habitée par de nombreux démons piégés dans la jungle depuis l'Éclipse. Leur emprisonnement sans fin en a rendu plusieurs fous et d'autres, déjà malveillants avant d'être enfermés, le sont devenus encore plus au fil du temps. Par conséquent, les Danisil ont appris très tôt à affronter ces créatures malfaisantes. Ils sont devenus les chasseurs de démons les plus efficaces d'Eredane.

Les tribus familiales

La structure tribale des Danisil est des plus complexes, et pour un observateur extérieur il semble que, d'une manière ou d'une autre, tous les elfes de la jungle ont un lien de parenté entre eux. À la base, les tribus sont des familles étendues, mais une coutume complique encore les choses. En effet, les traditions conjugales des Danisil exigent que les mariages soient conclus en dehors de la tribu d'origine. Elles exigent aussi que tous les frères célibataires du marié deviennent membres de la tribu de la mariée et accompagnent le marié dans le village de sa nouvelle tribu. Comme ces frères se marient par la suite, chacun à son tour prend avec lui les frères célibataires qui restent. De cette manière, chaque tribu reçoit un afflux de sang neuf après le mariage d'une femme de la famille, et transmet son propre sang à de nouvelles lignées quand un homme se marie. D'autre part, cette pratique fonde des alliances solides et étroites entre les tribus.

Rite de passage

La plupart des peuples d'Eredane organisent des épreuves rituelles pour marquer le passage de l'enfance à l'âge adulte, mais la Marche de l'Esprit des Danisil est l'une des plus dangereuses de ces coutumes. Quand les adultes d'un village estiment qu'un jeune est près, son parent le plus âgé lui donne une unique graine de boa-bil et son premier couteau sepi. Tôt le lendemain matin, le jeune homme quitte silencieusement le village, sans aucune provision et armé seulement de sa nouvelle lame.

L'adolescent voyage vers les montagnes d'Arunath, souvent à plusieurs jours de marche de son village. Il doit se nourrir par lui-même et échapper aux nombreux pièges de la jungle. Il ne doit demander n'y accepter aucune aide des autres voyageurs qu'il pourrait

rencontrer. Une fois qu'il a atteint les montagnes, il plante la graine de boa-bil et attend jusqu'à ce qu'elle germe. Après cela, il a enfin le droit de rentrer chez lui, où il sera accueilli comme un adulte à part entière.

Ce voyage n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Les initiés doivent souvent parcourir des centaines de kilomètres à travers la forêt vierge, en évitant en permanence les dangereux prédateurs et les esprits maléfiques. Les Arunaths sont célèbres pour les cruels démons qui y résident, et même les maraudeurs aguerris évitent ces montagnes quand ils le peuvent. Du début à la fin, la Marche de l'Esprit peut prendre 60 jours ou davantage. Beaucoup se blessent ou se perdent durant le voyage, et mettent encore plus de temps à rentrer chez eux. D'autres ne reviennent jamais.

Ceux qui réussissent donnent la preuve éclatante de leur majorité et de leur droit à parler aux conseils tribaux. Les étrangers qui ont conscience des dangers de la Marche de l'Esprit savent que des elfes de la jungle marqués par les cicatrices rituelles du passage à l'âge adulte sont des êtres singulièrement redoutables, qu'ils soient amis ou ennemis.

Personnalités

Eridon

Eridon est l'une des plus talentueuses alchimistes d'Aruun. Ses potions et ses élixirs sont très recherchés en Erethor, et elle fut convoquée plusieurs fois à Caradul pour s'entretenir avec la Reine Sorcière. Eridon a plus de 800 ans, mais ses élixirs lui ont permis de conserver une apparence beaucoup plus jeune – presque enfantine. Bizarrement, cette femme vit seule dans son petit atelier en haut d'un arbre, à plusieurs kilomètres du plus proche village. Les membres de sa tribu expriment souvent leurs soucis pour sa sécurité, mais elle ne semble pas s'en préoccuper. Certaines rumeurs disent qu'elle a lié plusieurs esprits puissants et même un noir démon à son service, et qu'ils lui fournissent toute la protection dont elle pourrait avoir besoin.

Yihil

Yihil est un remarquable Adepte du Murmure, qui passe plus de temps à communier avec le Bois qu'à discuter avec les membres de sa propre tribu. Il reste souvent seul dans la jungle plusieurs semaines d'affilés, et on raconte qu'il entretient une conversation quasi-ininterrompue avec Aradil par le biais du Murmure. Grâce au Bois, il espionne en permanence les mouvements des troupes d'Izrador. Les rapports qu'il en fait aux guerriers danisil sont indispensables à l'efficacité de leurs interventions. Yihil n'a que 230 ans et un air de gamin, mais il a les capacités d'un arcaniste bien plus âgé et expérimenté.

Lieux importants

Les Ruines Démoniaques d'Ibon-Sul

Il y a des endroits d'Erethor où même les plus courageux maraudeurs ne veulent pas se rendre. Des endroits hantés par une magie primordiale née à l'aube du temps, des forêts où les esprits malveillants rôdent la nuit. Il y a des démons dans de tels endroits, et des créatures maléfiques piégées là depuis le temps des dieux. La plupart de ces endroits n'existent que dans les mythes et les légendes. Certains, néanmoins, sont bien réels, et bien que peu de gens croient à leur existence, ils n'en sont pas moins dangereux. Les ruines d'Ibon-Sul font partie de ces endroits.

L'unique mention d'Ibon-Sul dans les Archives des Scribes est une annotation imprécise sur une ancienne carte du sud d'Erethor. La carte est antérieure aux Années Légendaires, plus ancienne que le Premier Âge, et indique seulement que les ruines d'Ibon-Sul sont censées se dresser au sud des montagnes d'Arunath, dans une zone marécageuse impraticable.

Certaines histoires nomment le site les Ruines Démoniaques, et d'autres l'appellent Ialorn ou « le Lieu Submergé ». Ibon-Sul fut autrefois une des grandes cités des *elthedar*, mais elle fut détruite lors du cataclysme de l'Éclipse. C'est à présent un vaste champ de ruines à demi enterrées dans l'eau stagnante et la boue d'un marécage oublié. De gros blocs de pierres sortent comme des protubérances de l'épaisse végétation rampante. Des pans de murs massifs se dressent encore, et d'énormes tours se sont effondrées les unes sur les autres. Les ruines couvrent environ une vingtaine de kilomètres carrés, et près du centre, une grande colline s'élève au-dessus des marécages environnants. La colline abrite les ruines d'un énorme temple, sous lequel sont creusés de nombreuses salles, des passages et des chambres contenant de terribles mystères et des reliques des Dieux Disparus.

Les ruines sont dangereuses. Leur ancienneté les rend propices à des affaissements et à des effondrements soudains. Des vasières instables forment des pièges mortels, et l'eau des fondrières profondes dissimule des plantes qui s'agrippent aux bottes des visiteurs imprudents. Il y a des insectes venimeux, et de nombreux grands prédateurs chassent dans la région. Cependant, certaines choses bien pires rôdent dans la nuit et ont donné naissance aux légendes terrifiantes concernant la cité.

Des milliers d'années avant l'Éclipse, les prêtres d'Ibon-Sul créèrent un portail vers le royaume abyssal. À travers ce portail, ils invoquaient des démons malveillants, puis ils les liaient, les étudiaient, et enfin les anéantissaient. Quand le cataclysme se produisit et que la cité fut détruite, les glyphes de protection de la porte furent brisés. Au moment ou Aryth fut séparé des autres

plans, des centaines de démons parmi les plus redoutables déferlèrent à travers le portail. Furieux de l'arrogance des prêtres d'Ibon-Sul, les créatures maléfiques massacrèrent les habitants de la cité, dévorant leurs âmes et leurs corps.

Quand les démons découvrirent ensuite qu'ils ne pouvaient plus retourner dans leurs sombres royaumes, et que les glyphes du portail éclaté leurs interdisaient de quitter la jungle, ils se tournèrent les uns contre les autres. Une terrible bataille démoniaque fit rage, détruisit encore plus la cité, et répandit une magie corrompue dans les terres environnantes.

Depuis le temps qu'ils sont emprisonnés, la plupart de ces démons sont devenus fous, et la haine qu'ils se vouent a atteint des proportions remarquables. Leur guerre civile s'étend à toute la forêt d'Aruun, et ils ne cessent de se battre entre eux que lorsqu'ils peuvent attaquer des elfes. Parfois ils s'affrontent sous leur forme démoniaque naturelle, déchaînant des forces magiques terrifiantes. D'autres fois leurs attaques sont subtiles, car ils peuvent contrôler toutes les plantes et les animaux de la jungle, et s'en servent dans leur lutte éternelle pour la domination.



La plupart de ces démons batailleurs se sont dispersés depuis longtemps dans la jungle, à la recherche d'une résidence cachée et solitaire – des vieilles ruines, des marécages isolés, des grottes obscures et autres lieux de ce type. Mais plusieurs entités puissantes résident encore dans les ruines d'Ibon-Sul, et les explorateurs assez fous pour violer leur territoire, s'ils ne sont pas attaqués et tués sur le coup, deviendront certainement des pions dans la guerre que se mènent les démons.

Si les glyphes inscrites sur les restes du portail venaient à être détruites, ou si leur magie venait à être dissipée, les esprits seraient libérés. La horde démoniaque ne resterait pas un instant de plus dans la jungle d'Aruun, et se répandrait à travers Erethor et dans les terres au-delà pour tout détruire sur son passage.

Adversaires de l'Ombre

Les serviteurs démoniaques

La jungle d'Aruun abrite d'innombrables esprits, certains bénéfiques, d'autres maléfiques. Beaucoup sont prisonniers des ruines d'Ibon-Sul et feraient n'importe quoi pour s'en échapper. Bien que les démons détestent s'abaisser à servir un maître, plusieurs des plus malfaisantes entités d'Aruun ont pactisé avec Izrador en échange d'une promesse de liberté une fois que ses pouvoirs seront pleinement restaurés. Beaucoup de ces noires créatures s'attaquent donc à présent aux elfes, alors qu'auparavant, elles avaient plutôt tendance à se battre entre elles.

Pourchassés nuit et jour, les Danisil livrent une guerre sans répits à ces démons, et contrairement à celle qui fait rage dans le nord, celle-ci n'est pas menée sur un front bien définis. L'ennemi peut être n'importe où. Les démons connaissent la jungle aussi bien que les elfes et peuvent contrôler la plupart des plantes et des animaux pour traquer et attaquer leurs proies. La vigilance constante qu'exige ce genre de guerre commence à peser lourdement sur les tribus danisil, et même leurs meilleurs chasseurs de démons se font parfois surprendre par des meutes d'esprits maléfiques de plus en plus audacieuses.

CHAPITRE 5

L'Eren septentrional

Quatre dormeurs en train de rêver,
Les Seigneurs des Ténèbres s'éveillent
Et viennent me chercher.
Noires corneilles sur le gibet perchées
Les Seigneurs des Ténèbres s'éveillent
Et viennent me chercher.

Comptine dorn

Les terres du Nord

Ce chapitre présente des informations détaillées sur l'histoire, la géographie, la culture et les personnalités marquantes de la partie septentrionale du royaume déchu d'Eren.

Les terres du Nord sont composées de larges étendues de prairies qui s'étendent des steppes glacées de la Frontière au nord jusqu'aux rivages battus par les vents de la mer de Pellurie au sud, et de l'Erethor à l'ouest aux contreforts des Kaladrunes à l'est. A première vue, cette vaste région semble désolée, sans rien d'autre que de hautes herbes et des collines à perte de vue. En réalité, la vie y est prospère et la nature trouve bien des moyens de s'adapter à ce milieu.

Six variétés d'herbes-lames dominent la flore. Rigide et robuste, ce végétal peut atteindre un mètre de haut et nourrit les nombreux troupeaux de caribous au nord et d'élans le long de la Pellurie. Les petits animaux tels que les lapins, les gloutons et les chukas abondent, et les prédateurs tels que les chats des savanes et les léopards des plaines en font bon usage.

A l'est, au-delà de la vallée encaissée du fleuve Ishensa, le brin d'orque s'étend partout sur la prairie, culminant jusqu'à près de trois mètres. Les sentiers creusés par le passage des animaux forment un enchevêtrement de pistes à travers cette étendue sauvage et herbeuse. Les larges routes autrefois empruntées par les lourdes caravanes ont depuis longtemps disparu sous la végétation. La région est une forêt d'herbes dense pratiquement aussi mystérieuse qu'un bois elfe.

Au nord, au delà de la Frontière, l'herbe-lame laisse la place à une toundra et des collines glacées, et plus loin encore au domaine de l'ombre du Nord et ses tribus orques. Aucun humain, elfe ou nain n'en est jamais revenu.

La fonte des glaces creuse à chaque printemps des ravines étroites dans le calcaire, et il n'est pas rare de tomber au beau milieu des plaines sur un gouffre ou une faille. Les dangereuses inondations saisonnières mettent à nu la roche de ces défilés et enrichissent le sol alentour. Les étés sont courts, marqué par l'éclosion des magnifiques fleurs de prairie au milieu d'un océan de verdure. Les hivers sont longs, et certains affirment qu'ils sont plus longs encore à mesure que l'Ombre étend son emprise. Le long des rivages de la Pellurie, la neige est lourde et humide, mais ne résiste généralement pas aux mornes pluies hivernales. Au nord, le long de la Frontière, la neige tombe dru de l'automne au printemps. L'air y est froid, et tout semble pris dans les glaces.

Histoire

Jusqu'à l'invasion des Dorns à la fin du Premier Âge, les terres du Nord n'étaient occupées que par quelques bandes de gobelins en maraude. Les nains se contentaient de leurs montagnes, les gnomes préféraient les rives méridionales de ce qui était à cette époque la mer d'Ebène, et les halfelins ont toujours préféré la chaleur du sud. Même les avant-postes elfes étaient pour la plupart au sud de l'Ébène et les routes commerciales les

plus septentrionales étaient les voies côtières des barges gnomes.

A la fin de l'invasion dorn, une fois la paix rétablie entre les humains et les jeunes fées, les Dorns colonisèrent l'ensemble des rivages de la Pellurie et s'étendirent vers le nord. La richesse du sol, propice à l'agriculture, amena les humains à coloniser en masse la prairie.

La première guerre contre Izrador marqua un tournant dans l'histoire des Dorns. La bataille des Trois Royaumes se déroula au cœur de leur territoire et parmi les villes les plus au nord beaucoup furent rasées. Cela affermit l'alliance avec les fées et fit des Dorns des tueurs d'orques émérites. Ils soutinrent la construction du Long Rempart à travers leurs terres et furent honorés d'être chargés de sa défense.

Lorsque les Sarcosiens vainquirent les rois dorns, ils en firent leurs féaux et leurs alliés plutôt que de les destituer. Les plaines septentrionales et les rivages de la Pellurie restèrent aux mains des Dorns, et après la victoire des Sarcosiens et des Dorns contre l'Ancien Empire, le nord fit partie intégrante du royaume d'Eren.

Malgré la victoire finale des peuples libres, la deuxième guerre contre Izrador s'avéra un trop lourd fardeau pour les hommes du Nord. Le coût en ressources et en vies humaines plongea l'Eren septentrional dans un millénaire de déclin social et de guerre civile. Lorsque les terres du Nord furent à nouveau envahies par les armées de l'ombre du Nord, il ne restait plus grand chose des traditions guerrières des fiers chevaliers dorns.

A présent, les terres du Nord ne sont plus qu'un territoire dévasté, abritant un peuple brisé. La plupart des cités autrefois grandioses sont en ruine, habitées par des paysans faméliques et effrayés. Des tribus orques se sont installées dans les plaines et occupent les villes et les châteaux des Anciens Rois. Les fiers navires de commerce dorns ont été détruits ou reconvertis par les orques en navires de guerre. Les quelques régions encore sous contrôle humain sont gouvernées par des rois fantoches, des seigneurs dorns ou sarcosiens si avares ou craignant tellement pour leur propre vie qu'ils ont juré fidélité à Izrador, régnant depuis selon le bon vouloir des Seigneurs des Ténèbres.

Les rares princes dorns fidèles qui ont survécu se sont repliés vers les plaines ou sur la Pellurie, où ils vivent comme des hors-la-loi. A partir de ces refuges, ils attaquent à la moindre occasion les campements orques, les villages abritant des traîtres ou les barges de transport ennemies. Ils se contentent de tuer des orques et de prendre leur revanche sur les félons.

Population

La plupart des habitants des terres du Nord descendent en droite ligne des anciens Dorns. C'est un peuple de haute stature, farouche et hirsute, aussi prompt au rire qu'à la colère. Chaque homme du Nord peut retracer ses origines jusqu'à l'une des Grandes Maisons Dorns, et ils étaient autrefois fiers du sang des Anciens Rois qui coulait dans leurs veines. A présent que toute fierté a disparu, les maisons ayant tenu tête anéanties, leurs princes tués ou en fuite, ceux qui restent sont les pions d'Izrador. Ils règnent sans honneur sur un peuple qui a perdu tout espoir.

Le long des rivages méridionaux de la Pellurie, de nombreuses communautés dorns sont habitées par des métis aux ascendances dorns et sarcosiennes. Leur loyauté envers les anciennes maisons est moindre et ils se considèrent plutôt comme des Ereniens, fils et filles de la longue alliance entre Dorns et Sarcosiens.

Les jeunes fées ont disparu de ces contrées à présent. Commerçants elfes et artisans nains ont été chassés par les légats de l'Ordre de l'Ombre ou ont regagné leurs terres natales. Peu de halfelins se sont déplacés aussi loin vers le nord et il n'y a guère que les gnomes à s'être maintenus, par le biais d'un statut précaire sous le joug des forces d'Izrador.

Il reste peut-être 825 000 Dorns dans les terres du Nord, vivant en majorité dans des hameaux isolés. Un tiers d'entre eux environ vit dans les taudis que sont devenues les cités rasées comme Hautemuraille, ou dans les villes infestées d'orques gouvernées par des félons. Près de 125 000 Ereniens et 20 000 Sarcosiens vivent le long des côtes orientales, occidentales et méridionales de la Pellurie. Enfin, quelques 10 000 gnomes continuent à vivre dans des cités sur barges et à emprunter régulièrement les routes commerciales vers les ports nordiques.

Tout le long de la Frontière, les colonies orques sont de plus en plus communes, à mesure que les non-combattants quittent leurs froids refuges montagnards et migrent vers des terres plus hospitalières au sud. Ils bâtissent parfois leur propre village ou se contentent de chasser les humains et de s'installer à leur place. Quelques 350 000 orques non-combattants se trouvent ainsi dans les terres du Nord.

Habitat

L'épais calcaire des terres du Nord se taille aisément et fait un excellent matériau de construction. Même les structures dorns les plus insignifiantes sont faites de cette pierre pâle, qui a résisté autant aux orques qu'au rude climat par le passé.

Naguère, la plupart des villages des hommes du Nord regroupaient quelques fermes entourées de champs cultivés et de pâturages. La pierre des murs était extraite du lit des rivières voisines et les toits étaient couverts d'herbe-lame.

Les villes dorns plus importantes s'organisaient autour de petites forteresses, autour desquelles s'agglutinaient maisons et échoppes. La pierre ayant servi à la construction était généralement extraite de façon à former un large fossé autour de la communauté, le long duquel était couramment construit un petit mur de protection. Ces agglomérations enjambaient fréquem-

ment un cours d'eau dont le courant était dévié pour remplir les citernes, les douves protectrices et évacuer les déchets.

Les cités où les Anciens Rois bâtirent leurs forteresses familiales devinrent les plus grandes agglomérations des terres du Nord. La plupart d'entre elles se dressaient sur la rive nord de la Pellurie, sur de hautes falaises surplombant des ports abrités. Leurs murs étaient garnis de hautes tours, de profondes douves, de pont-levis, de lourdes portes et d'autres fortifications plus impressionnantes encore.

La plupart de ces villes, grandes ou petites, sont à présent en ruine. Il y a un siècle, les armées de l'Ombre s'abattirent sur ces terres, amenant destruction et désolation à des cités qui leur avaient résisté pendant près de quatre mille ans. Dans leur soif frénétique de vengeance, la destruction fut absolue. La magie des légats abattit les murailles, lorsque les manigances des Seigneurs des Ténèbres n'avaient pas déjà ouvert les portes de l'intérieur. Par pur plaisir sanguinaire, les hordes orques ravagèrent les terres du Nord, brûlant et tuant tout ce qui pouvait l'être.

Ces communautés ravagées ne sont plus qu'amas de roche carbonisée et restes de fondations. Les désespérés qui tentent d'y survivre ont improvisé à partir des restes d'anciennes bâtisses des abris où ils se regroupent pour lutter contre le froid et les créatures errantes. Ils récupèrent ce qu'ils peuvent dans les ruines, arrachent au sol une maigre pitance et s'efforcent de dissimuler leur présence aux forces d'Izrador.

Les seules cités importantes encore debout sont dirigées par les seigneurs ereniens soumis à Izrador. La plupart de ces tyrans minables sont des princes sarcosiens, des *sessar* auto-proclamés qui ont reçu terres et titres dans le nord en échange de leur trahison. Les villes qu'ils dirigent telles Chandering, Bastion et Port Esben, ont été épargnées, mais leur destin est sans doute pire encore. Ces couards sont les laquais d'Izrador et la vie dans leurs cités n'est que terreur. Nourriture, combustible et remèdes manquent drastiquement. La justice est inexistante et seule règne la loi du plus fort. Les séides de l'Ombre patrouillent dans les rues pour soi-disant maintenir l'ordre, mais sont en fait des êtres vicieux qui volent, tuent et violent par caprice.

De nombreux villages subsistent aux quatre coins des terres du Nord, trop insignifiants ou isolés pour avoir attirer sur eux l'ire des envahisseurs. Dans de tels endroits, les habitants se recroquevillent derrière leurs murs de pierres pour se prémunir des monstres nocturnes qui ont suivi les orques. Ces gens vivent dans l'angoisse incessante que chaque jour pourrait être celui du raid orque qui leur sera fatal.

Langage

Les hommes du Nord parlent le nordique, un dialecte issu de l'antique langue des conquérants dorns. C'est une langue rude et puissante, qui convient mieux aux cris de guerre et aux bravades qu'aux paroles de consolation ou aux doux mots d'amour. Ceux qui vivent sur la Pellurie parlent généralement l'erenique, la langue du commerce et parfois un peu de colonial. Nombreux sont ceux qui parlent également l'orque ou son patois, accroissant ainsi leurs chances de survie. La plupart des hors-la-loi ont quelques notions de haut elfe, qu'ils apprennent en négociant avec les elfes de la Veradeen pour obtenir refuge, armes et assistance.

Gouvernement

Avant l'invasion sarcosienne et la fondation du royaume d'Eren, les hommes du Nord étaient dirigés par les Grandes Maisons Dorns. Celles-ci représentaient les lignées remontant aux chefs barbares qui régnaient sur les Dorns avant même leur arrivée en Eredane. Chaque maison possédait une longue et noble histoire transmise par des chants et des épopées que tous apprenaient dès l'enfance.

La lignée de chaque homme du Nord remontait ainsi jusqu'aux Grandes Maisons, source de fierté et de loyauté. Les seigneurs de chaque maison régnaient sur les terres du Nord tels des rois féodaux, chacun ayant ses propres terres et ses propres sujets, ses vassaux et ses chevaliers. Un réseau complexe de pactes et de mariages royaux servait de nœud à l'alliance entre les Anciens Rois dorns. Même si les querelles étaient fréquentes, allant parfois jusqu'à de courtes guerres civiles, ils restaient des alliés immuables contre les menaces extérieures.

Lorsque les Sarcosiens vainquirent les Anciens Rois et fondèrent le royaume d'Eren, les maisons royales dorns furent contraintes de jurer fidélité au jeune roi erenien. Kalif Kari était toutefois un souverain avisé, et les Sarcosiens avaient de tous temps respecté leurs hommes liges. Les Grandes Maisons Dorns purent conserver leurs coutumes et dirigèrent le nord tel de fidèles vassaux d'Eren.

Ce fut après la deuxième guerre contre Izrador que les fondations de cette alliance entre maisons commencèrent a se fissurer. Le poids de la guerre fut simplement trop élevé pour les terres du Nord. Durant le troisième âge, les épreuves se muèrent en souffrance, la souffrance devint colère, et la colère provoqua la guerre. Nombreux parmi les Anciens Rois déclarèrent leur indépendance et renièrent les pactes qui avaient fondé le royaume d'Eren. Les conflits et les différents s'aggravèrent tandis que les terres du Nord sombraient dans la guerre civile.

Pendant des siècles, les Grandes Maisons se querellèrent. Les lignées restées fidèles au royaume d'Eren et à son *kalif* affrontèrent celles qui réclamaient leur indépendance. Des alliances furent forgées et brisées. Meurtres et duels prélevèrent leur dîme parmi les responsables des maisons. Des royaumes au bord de la ruine sacrifièrent ce qui leur restait d'hommes et de ressources dans des affrontements incessants qui ne firent

qu'accabler un peu plus le peuple. Cette période noire fut un terreau fertile pour les agissements des séides de l'Ombre. Durant ces années de guerre civile, de haine et de méfiance, furent semés les germes de la discorde et d'alliances destinées à isoler et affaiblir les clans dorns. Les forces de l'Ombre purent alors envahir les terres du Nord pratiquement sans résistance.

A présent, les Grandes Maisons ne sont plus qu'un pâle reflet de leur gloire passée. De nombreuses lignées royales ont été méthodiquement éliminées par des agents des Seigneurs des Ténèbres ou pour résoudre d'anciennes querelles. D'autres héritiers de ces lignées se cachent ou mènent une résistance futile contre les forces d'Izrador.

Religion

Les Dorns vénéraient leurs ancêtres bien avant d'envahir Eredane et leurs descendants ont hérité de cette tradition. Ils ont une vague mythologie qui reconnaît une fratrie de dieux régnant sur divers royaumes occultes situés au-delà du monde des mortels, mais seuls les défunts ancêtres ont selon eux tout pouvoir sur les affaires des vivants. C'est la raison pour laquelle les hommes du Nord accordent autant d'importance à l'honneur. Ils croient que le déshonneur peut provoquer la colère de leurs parents disparus, qui non seulement leur porteront malheur dans cette vie, mais leur apporteront aussi disgrâce, damnation et servitude éternelle dans l'au-delà.

Comme tous les peuples d'Eredane, les Dorns sont confrontés aux Affamés et doivent agir en conséquence, mais les cérémonies funéraires solennelles demeurent une tradition importante. Avant que les morts ne se relèvent, les hommes du Nord érigeaient des cercles de pierres levées à l'extérieur de leurs villages. Au centre du cercle, de larges cercueils de pierre servaient à incinérer les morts. La famille du défunt dispersait ensuite les cendres à l'intérieur du cercle et s'y rendait occasionnellement pour faire des offrandes, demander conseil, ou simplement rendre hommage. Si très peu ont effectivement vu l'ombre de leurs ancêtres, chaque Dorn peut conter l'histoire de quelqu'un qui a ainsi vu les siens et des faveurs qu'il en a retirées.

En ces jours sombres les cercles des ancêtres sont édifiés à plusieurs kilomètres des agglomérations, et même si les crémations sont accomplies assez rapidement pour garantir le repos du corps, ce sont devenu des lieux hantés où s'attardent les spectres des Égarés. La plupart des gens s'en tiennent éloignés après la tombée de la nuit, mais un homme du Nord particulièrement brave ou désespéré peut parfois y pénétrer dans l'espoir de parler avec l'esprit un parent défunt. La plupart du temps il ne risque qu'une nuit blanche. Parfois, il recevra au cours de la nuit le conseil qu'il était venu chercher. Toutefois, il arrive que les esprits aient trop souffert ou aient été corrompus par l'Ombre, et dans ce cas l'entrevue s'avèrera rapidement mortelle.

Les âmes errantes des Égarés sont devenues un tel problème que la plupart des villes sont contraintes d'édifier de nouveaux cercles à quelques années d'intervalles, afin d'empêcher une accumulation dangereuse d'âmes mort-vivantes. C'est pourquoi les voyageurs tombant sur un cercle de pierres levées, à l'abandon, entourant un autel noirci par les flammes, ont tout intérêt à s'éloigner autant que possible de l'endroit avant le coucher du soleil s'ils ne veulent pas faire de dangereuses rencontres spectrales.

Commerce et artisanat

Jadis, les hommes du Nord étaient réputés pour leur flotte de commerce sillonnant la Pellurie, et leur blé nourrissait une grande partie de l'Eren méridional. Leur maîtrise de l'acier était reconnue, et s'ils n'avaient pas la même habitude de la selle que les Sarcosiens, leurs grands et solides chevaux étaient des montures prisées jusque dans le sud.

A présent, l'économie des terres du Nord est ruinée. Les navires de commerce reposent par le fond ou sont aux mains des orques, qui les ont transformés en vaisseaux de guerre et en transports de troupes. Le commerce entre les maisons est prohibé et la plupart des artisans ont fui ou ont été capturés pour contribuer à l'effort de guerre. Dans certaines régions, des esclaves travaillent dans de vastes fermes et produisent grains et viande servant à nourrir les armées d'occupation. Dans les régions non asservies, les orques font de fréquentes incursions et dérobent toute la nourriture et le bétail qu'ils peuvent trouver, tuant ou emprisonnant ceux qui tentent de leur résister.

L'artisanat se fait rare, que ce soit la forge ou le tissage, et les quelques-uns qui détiennent les connaissances nécessaires sont tués ou asservis. Outils et matières premières manquent de toute manière cruellement, ce qui ne permet même pas à l'artisanat local de fonctionner. Les hommes du Nord sont vêtus de haillons rapiécés et marchent pieds nus. Les produits en verre ou en cuir tanné sont rares, les outils en métal sont totalement hors de prix, le sel et les médications sont pratiquement inexistants. Les objets manufacturés en bois se raréfient eux-aussi, car il y peu de charpentiers à même de les fabriquer, aucune matière première à partir de laquelle les produire, et un besoin bien trop important de bois de chauffe.

Us et coutumes

Les Grandes Maisons Dorns

Maison Davin

La maison Davin régnait depuis la cité de Valdavin, prêt de l'embouchure du fleuve Ishensa. La force économique du royaume reposait sur ses vastes champs de blés et de maïs. Le clan était par ailleurs responsable de la

plus grande partie des forts humains orientaux du Long Rempart.

La maison Davin était l'ennemie jurée de l'infâme prince Gregon de la maison Chander. Lorsque Gregon reçu sa sinistre récompense pour avoir trahi les autres princes Dorns, son premier acte fut d'envoyer une horde démoniaque raser Fort Davin et massacrer tous ses habitants. Pour tous, la lignée royale de la maison Davin est a présent éteinte.

Maison Dale

La maison Dale était une des seules Grandes Maisons dont la capitale ne surplombait pas les rivages de la Pellurie. Sa forteresse se dressait dans la ville nordique de Riismark, qui servait de base arrière aux troupes de la maison stationnées sur le Long Rempart ou franchissant la Frontière à la tête de caravanes de négoce.

C'était une lignée fière, fidèle aux traditions dorns et au royaume d'Eren. L'intégralité du clan résista à l'Ombre jusqu'à la fin. A présent, la survie d'un héritier tient de la simple rumeur.

Maison Torbault

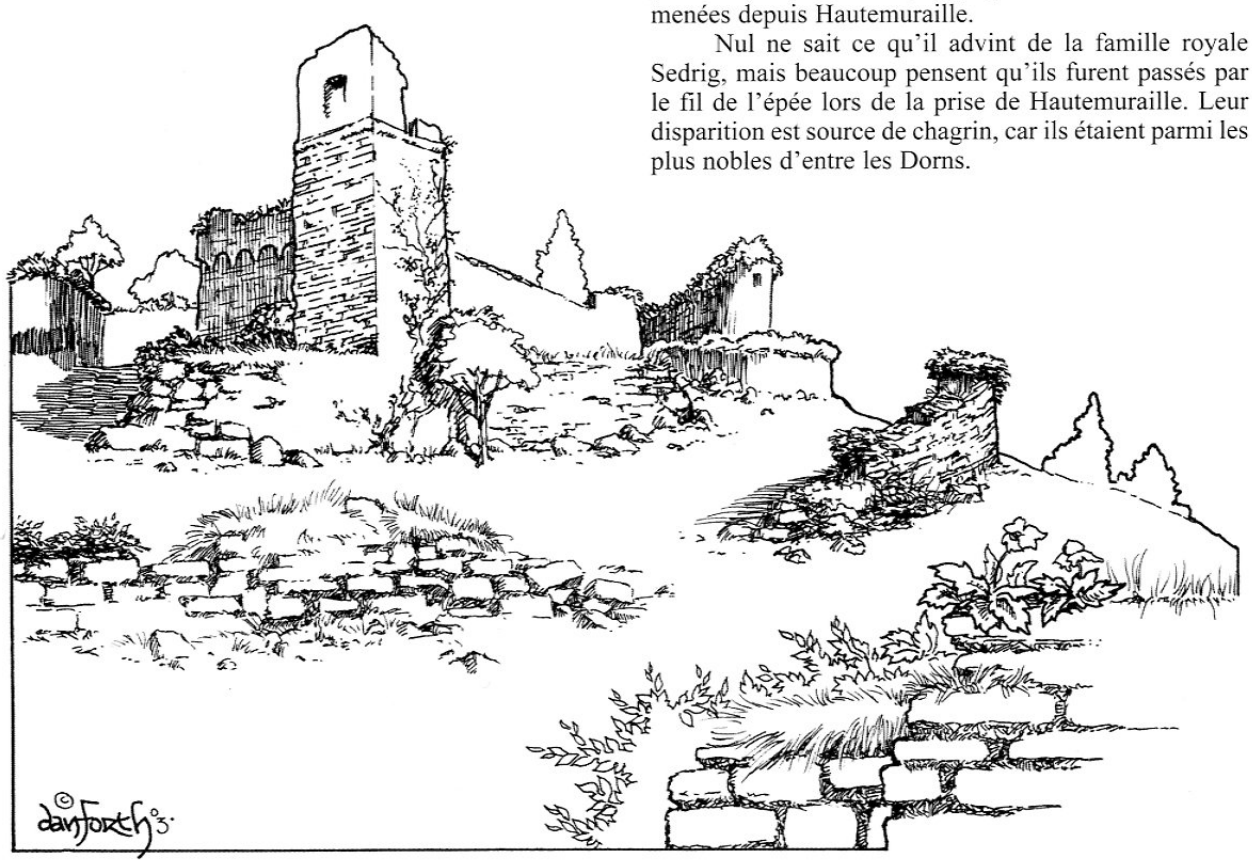
La maison Torbault est l'héritière d'une longue tradition d'autorité et d'honneur parmi les Grandes Maisons. Elle était gouvernée depuis la cité de Borderen. Sa flotte de commerce dominait les côtes méridionales de la Pellurie et assurait au clan une fortune colossale, en tant qu'intermédiaire avec l'Eren méridional. La famille Torbault fut la première à prêter serment d'allégeance durant le Conclave des Rois qui fonda le royaume d'Eren. Elle fut aussi la première à s'allier par des mariages aux Sarcosiens alors qu'Eren n'était encore qu'une jeune nation.

Le dernier prince de cette lignée, surnommé à présent Hegdreg le Dernier, trouva la mort sur le pont de son vaisseau amiral au cours de la Dernière Bataille. Âgé d'à peine 17 ans, il fut le dernier prince dorn à s'élever contre l'Ombre. Il périt dans les flammes du souffle d'un dragon.

Maison Sedrig

La maison Sedrig constituait le pouvoir économique le plus diversifié de la Pellurie. Elle disposait d'une imposante flotte de commerce, de riches terres agricoles, de caravanes marchandes, sans oublier un quasi-monopole commercial avec la cité de Hautemuraille et ses érudits. Si sa forteresse se dressait dans la petite ville portuaire de Blanrocher, la plupart des affaires étaient menées depuis Hautemuraille.

Nul ne sait ce qu'il advint de la famille royale Sedrig, mais beaucoup pensent qu'ils furent passés par le fil de l'épée lors de la prise de Hautemuraille. Leur disparition est source de chagrin, car ils étaient parmi les plus nobles d'entre les Dorns.



Maison Baden

La maison Baden dirigeait ses terres depuis le Promontoire de Baden, sur la côte méridionale. Le clan, de taille réduite, comptait plus sur son astuce et sa détermination. Entretenant une flotte de transport profitable, les Baden cultivaient les faveurs des négociants sarcosiens et elfes. Leur capitale devint une cité cosmopolite qui rivalisait avec Hautemuraille, et lorsque ce fut la fin, ils envoyèrent eux-aussi leurs fils à la bataille.

Des agents de la maison Baden étaient depuis longtemps infiltrés dans les capitales rivales et même si les trahisons survinrent trop rapidement pour qu'ils puissent les empêcher, ils parvinrent néanmoins à échapper aux purges des seigneurs félons. A présent, les héritiers de la lignée et leurs agents se cachent dans les cités occupées, s'efforçant autant que possible d'aider la résistance et de maintenir l'espoir.

Maison Norfall

La maison Norfall affirmait réunir les plus grands navigateurs de la Pellurie. Ce sont d'ailleurs leurs ancêtres qui auraient découvert Eredane lorsque les migrations dorns débutèrent. Le royaume reposait sur une marine puissante et une importante flotte de commerce, employant de nombreux marins gnomes. Les Norfall étaient parmi les rares maisons dorns à commercer le long de l'Eren. Le siège de leur pouvoir était à Fallport, sur le rivage nord-ouest de la Pellurie.

Le capitaine Jaden Norfall est l'aîné parmi les fils de la maison Norfall. Sa famille et lui sont à présent connus comme les Princes Pirates. Après avoir pris la mer avec leurs derniers vaisseaux, les Norfall se sont tournés vers la piraterie, arraisonnant des navires orques et n'accostant que pour piller les villes occupées. Le clan dispose d'un certain nombre de ports d'attache secrets dans les îles Corbon. Des marins dorns et gnomes rallieraient régulièrement la bannière des Norfall et la flotte pirate croîtrait d'année en année.

Maison Orin

La maison Orin était petite, mais fière. Son château ancestral se dressait sur les contreforts de la ville de Basroc, à l'ombre des Kaladrunes. Située à l'embouchure du fleuve Torbrun, Basroc devint la plaque tournante du commerce avec les cités naines d'Idenor et de Calador. Avec le temps, le clan Orin devint le plus proche allié humain des nains et Basroc devint réputée pour son importante colonie naine.

A présent, la ville est en ruines. Héritiers et fidèles de la maison Orin se sont repliés dans les montagnes où ils combattent au côté des Kurguns. Nombre d'entre eux font maintenant partie intégrante du clan Durgis et ont commencé à adopter les tatouages kurguns rituels.

Maison Redgard

La maison Redgard régnait sur une vaste région du grand nord et était réputée pour sa production de riz, de viandes salées et pour ses chevaux. Le siège de cette maison se trouvait dans la ville de Cale. Mise à sac pendant la première guerre contre Izrador, elle connut de longs sièges pendant le conflit suivant, sans jamais tomber aux mains de l'ennemi. Lors de la dernière guerre, elle fut défaite de l'intérieur et anéantie par le déclenchement d'une puissante force démoniaque.

Roland Redgard est le dernier héritier survivant de cette maison, à la tête de ce qui est en train de devenir un royaume nomade de pillards à cheval qui volent ce dont ils ont besoin pour survivre et qui ne vivent que pour tuer des orques. Ils sont bénis des quelques villages encore libres dans les terres du Nord, et maudits par les princes félons et leurs suzerains, les Seigneurs des Ténèbres. Ils ont forgé une alliance avantageuse avec les elfes de la Veradeen, à qui ils fournissent informations, chevaux et éventuellement quelques raids de diversion en échange de flèches, de philtres de soins, de pierres d'âtre et de l'abri occasionnel de la forêt.

Maison Chander

La maison Chander était l'une des Grandes Maisons les plus faibles, ne se satisfaisant pas de sa place au sein des principautés dorns. Les autres princes dorns estimaient que la lignée Chander s'était par trop mélangée au sang sarcosien et que sa cour abritait autant d'intrigues et de conspirations que celles des sessar. La capitale, Chandering, était un port minuscule isolé des principales routes commerciales et les membres de la famille royale privilégiaient les accords frauduleux et les complots visant à monter les autres maisons les unes contre les autres.

Lorsque les émissaires de l'Ombre firent miroiter au prince Gregon Chander la possibilité de dominer ses rivaux, la tentation fut simplement trop forte. En échange de pouvoirs démoniaques et d'une vie anormalement longue, cet homme faible conclut un pacte avec le dieu sombre et jura fidélité à Izrador. Sa trahison débuta par l'annihilation de la lignée royale Davin en 895 TA. Il dirigea les agents qui amenèrent la chute de la cité de Cale et envoya ses troupes combattre au côté des orques à Hautemuraille, Basroc et Fallport. Tandis qu'il continue à servir l'Ombre et que son pouvoir est toujours plus important, sa fureur à l'égard des résistants dorns ne cesse de croître. Il a juré de tuer lui-même chacun des princes en fuite et d'amener leurs cœurs encore chauds à son maître.

Maison Falon

La maison Falon était jadis puissante, renommée pour ses chasseurs d'orques et sa maîtrise de l'art de la guerre. Sa capitale, Mont d'Acier, était l'une des cités nordiques les plus récentes, bâtie à l'origine par Gerad

L'Academie des Erudits de Hautemuraille

Hautemuraille était autrefois une cité magnifique, perchée en haut d'un promontoire surplombant les rivages septentrionaux de la mer de Pellurie. La cité était un endroit cosmopolite, un port maritime majeur et une source d'approvisionnement pour le Long Rempart et les villages de la Frontière. La cité abritait également la plus grande bibliothèque d'Aryth et l'Académie des Érudits de Hautemuraille, un des centre du savoir les plus respecté du continent.

En 4975 PA, Sedrig l'Astucieux, un roi dorn visionnaire, fonda un monastère sur les falaises au nord de la mer de Pellurie. Il l'appela Hautemuraille et isola une large bande de terre afin de consolider l'enclave. Il déclara ce domaine indépendant de toute autorité humaine ou féerique et invita les érudits du continent à venir y vivre et y étudier. Sa seule condition était que le savoir accumulé à Hautemuraille devait être partagé avec tous les habitants d'Eredane.

Le monastère acquit une grande renommée et se développa rapidement. Un village fut établi pour subvenir aux besoins de la communauté grandissante d'étudiants qui séjournait au monastère. En quelques années à peine, le village devint une ville et la ville grandit jusqu'à devenir la cité tentaculaire de Hautemuraille. L'Académie fut bientôt réputée pour les esprits extraordinaires qui y étudiaient et pour les vastes pouvoirs des arcanistes et alchimistes qui y travaillaient. La Tour de l'Érudit, une belle et vaste bibliothèque, devint la plus grande réserve de livres, tomes, tablettes et autres parchemins de tout Eredane, et le point de rassemblement des historiens, poètes, magiciens et autres intellectuels de tous les peuples. Vers 220 SA, la présence de l'Académie et son statut de ville franche avaient fait de Hautemuraille l'une des puissances économiques majeures de la Pellurie.

Norlame comme une citadelle supplémentaire du Long Rempart, dans les Marches du Nord. Avec Basroc et la maison Orin, les mines de la maison Falon fournissaient aux hommes du Nord la majeure partie de leur fer. La cité devint célèbre pour ses forgerons et ses armuriers, et la perte n'en fut que plus lourde pour les humains lorsqu'elle tomba aux mains des orques.

Eden Fillelame de la maison Falon était une noble souveraine, et l'une des rares femmes dirigeantes parmi les Dorns. Elle aurait volontiers donné sa vie pour défendre son peuple et le royaume d'Eren contre Izrador. Malheureusement, la corruption toucha le cœur même de sa cité, par le biais d'un de ses vassaux, un prince sarcosien nommé Aushav, à qui les agents du dieu sombre promirent la vie éternelle. Alors que Dame Falon ralliait ses troupes pour affronter l'Ombre, les soldats d'Aushav capturèrent la cité de l'intérieur. Chaque jour plus maléfique, Aushav contrôle à présent ce qui reste de la maison Falon. La population de Mont d'Acier est réduite en esclavage et travaille dans les mines et les forges de la ville pour fournir des armes à l'armée orque.

Maison Pendor

Tabel Pendor était un homme honorable ayant pour seul souci le bien-être de son peuple. Sa forteresse se trouvait dans les plaines, à Bastion, et ses sujets étaient si bons éleveurs et fermiers que son royaume était surnommé le garde-manger des terres du Nord.

A la fin du Troisième Âge, alors que les agents d'Izrador oeuvraient partout dans le nord, Pendor s'inquiéta de plus en plus du sort terrible qu'infligerait l'Ombre à son peuple si celui-ci résistait. Désespéré, il finit par se convaincre qu'une alliance avec Izrador était le meilleur moyen de protéger la population. Lorsque ce pacte avec l'Ombre fut mis à jour, cette trahison conduit la populace, choquée, à défendre Bastion contre les orques. La bataille fut brève, la résistance écrasée et des milliers de personnes périrent. Horrifié par les conséquences de ses actes, Tabel préféra se donner la mort.

La maison Pendor et ses terres sont à présent dirigées par Sameal, un prince sarcosien corrompu. Ses sujets le honnissent mais craignent ses hommes de main orques. Ils mènent une vie de servitude, cultivant de vastes champs et élevant du bétail afin de nourrir les armées de l'envahisseur. Méprisant la mémoire de Tabel, beaucoup renoncent à leur héritage Pendor

Maison Esben

La maison Esben a toujours été un clan mineur, mais était dirigée depuis Port Esben par une famille compétente. Leur petite flotte de commerce leur était profitable notamment par les contrats qui les liaient aux Pendor et qui leur permettaient de transporter une grande partie des récoltes de cette maison.

En 886 TA, Vildar Esben monta sur le trône de la maison Esben. Ce petit homme dérangé prétendait entendre des voix et traitait ses serviteurs cruellement. Cependant, il traitait correctement ses capitaines et n'hésitait pas à les récompenser afin de s'assurer un soutien inconditionnel. Couronné, ses obsessions et sa paranoïa s'accrurent. Ses dépressions affectèrent son jugement et ses délires paranoïaques l'amenèrent plus d'une fois à purger sa cour dans le sang. Lorsque les agents d'Izrador se présentèrent à Vildar avec leurs sombres promesses, il avait depuis longtemps perdu toute raison et s'allia à l'Ombre de bon cœur. En échange de la magie ténébreuse qui le garde en vie encore aujourd'hui, Vildar est devenu un serviteur enthousiaste du dieu sombre. Sa cruauté et sa nature vicieuse ont causé la mort de milliers d'hommes du Nord, et ceux de ses sujets qui n'ont pas encore fui vivent dans une terreur constante.

Les clans

Si chaque homme du Nord peut retracer son héritage jusqu'à l'une des Grandes Maisons, chacun appartient également à un clan plus réduit au sein de sa maison. Ces groupes sont de grandes familles qui déterminent plus directement les relations et la loyauté d'un Dorn. La plupart de ces clans étaient loyaux à leurs maisons respectives, certains étaient des renégats, et d'autres se distinguaient au service de leur suzerain. Des clans tels que les Mahald de la maison Davin ou les Calder de la maison Pendor sont renommés pour leurs exploits militaires. Le clan Alard de la maison Sedrig a toujours été connu comme le plus riche de la Pellurie et lorsqu'on raconte une histoire de romance, d'aventures ou de vils complots, les clans Doval et Podrick des maisons Baden et Chander semblent toujours impliqués.

Si l'allégeance à une maison était autrefois la clef de voûte de l'honneur d'un homme du Nord, les temps sombres et les trahisons du Dernier Âge les ont poussé à revoir leur jugement. A présent, pour la plupart des hommes du Nord, leur clan prime sur l'allégeance historique à leur maison et leurs actions sont souvent dictées par la survie et les ambitions de leur famille.

Duels

Par tradition, les Dorns ont toujours favorisé les combats honorables entre champions. Dans les temps anciens, cela assurait la présence des guerriers les plus puissants à la tête des clans. Durant l'âge d'or des Grandes Maisons d'Eredane, cela permettait de régler querelles et rivalités sans pour autant dégénérer en guerre ouverte entre maisons. Si ce moyen d'arbitrer les désaccords politiques et légaux est tombé en désuétude depuis longtemps, cela restait une manière de régler les questions d'honneur, voire de décider de l'issue d'une bataille en versant un minimum de sang. Au cours de la période précédant leur chute finale, les hommes du Nord utilisèrent cette tradition à des fins ignominieuses, comme ternir la réputation d'un rival, ou pire encore, procéder à un assassinat pur et simple.

A l'occasion d'un duel traditionnel, l'offensé provoquait son adversaire en lui faisant parvenir une dague brisée. Le second de l'offensé délivrait la dague, exposait la nature de l'offense et attendait l'acceptation formelle de l'offenseur. Pour accepter le défi, ce dernier remplaçait la dague brisée par une lame intacte. Refuser

A présent, dans le monde de l'Ombre, le phare de la connaissance qu'était l'Académie a été éteint. Lorsque les Seigneurs des Ténèbres prirent Hautemuraille, leurs légats commencèrent par brûler la Tour de l'Érudit et raser le complexe qui abritait l'Académie. Hautemuraille reste par certains côtés une grande ville, même si la plupart de ses habitants sont morts ou ont fui vers le sud durant l'ascension d'Izrador et si une grande partie de la cité a été laissée à l'abandon au cours du siècle écoulé. Les décombres de l'Académie se dressent toujours, dans la mesure où les légats empêchent quiconque d'approcher ou de déplacer les débris. L'Ombre souhaite en effet conserver les ruines de la tour comme un rappel permanent que les livres et la connaissance sont punis par le feu et la mort.

La plupart des érudits et des sorciers de l'Académie fuirent les forces d'Izrador, emportant avec eux ce qu'ils pouvaient porter de livres et de parchemins. Nombre d'entre eux furent traqués et éliminés, d'autres périrent dans les étendues sauvages. Les plus malins s'isolèrent, à l'écart de tous. Quelques-uns demeurèrent parmi les humains, se faisant aussi discrets que possible. D'autres enfin se rendirent dans les terres des fées à la recherche de confrères qui pourraient les aider. Ces survivants commencèrent à enseigner leur savoir, s'efforçant de transmettre leurs connaissances et la sagesse des quelques ouvrages qu'ils avaient sauvés des flammes. Lorsqu'ils n'ont pas été arrêtés par les légats, dénoncés à des agents de l'Ombre et lorsqu'ils ont conservé la volonté de continuer envers et contre tout, quelques rares érudits ont réussi à réunir autour d'eux des étudiants prêts à braver la colère de l'Ombre pour préserver au moins une part des connaissances pour lesquelles tant d'hommes sont morts.

un duel entachait à jamais l'honneur d'un individu. Une fois que le défi était accepté, les arrangements étaient pris, les protagonistes et leurs seconds se rencontraient et le combat débutait. Généralement, les combattants utilisaient des lames émoussées et ne combattaient que rarement jusqu'à la mort, à moins d'une offense particulièrement grave.

Au cours des années de guerre civile précédant la chute d'Eren, de tels duels furent utilisés à des fins stratégiques. Les guerriers les plus forts défiaient et tuaient leurs ennemis les plus faibles, et les plus faibles s'arrangeaient pour se faire remplacer par des seconds plus compétents lorsqu'ils souhaitaient éliminer un rival trop dangereux. Beaucoup de bon sang dorn fut versé de cette manière et de nombreux chevaliers des Anciens Rois furent éliminés. A présent, nombreux sont ceux qui suspectent l'œuvre d'Izrador derrière tout cela. Peu de Dorns sont aujourd'hui assez volontaires et honorables pour provoquer des duels, et ils répugnent généralement à respecter la tradition, sachant que cela ne servirait qu'à affaiblir encore plus leurs maisons.

Les connaissances oubliées

Les forces de l'ombre du Nord pillèrent et brûlèrent, tuant tous ceux qui s'opposaient à elles, et dévastant tout sur leur passage. Elles détruisirent des cités, rayèrent des cultures entières de la surface du monde et plongèrent celui-ci dans un âge de ténèbres et de désespoir. Les légats de l'Ordre de l'Ombre ont persisté en ce sens, en rendant hors-la-loi la littérature, l'écriture et la science, et en faisant arrêter ou tuer les détenteurs de livres ou ceux qui enseignaient la lecture.

En détruisant le savoir accumulé pendant des siècles et en punissant tout ceux qui cherchaient à le conserver, l'Ordre de l'Ombre a plongé les peuplades humaines dans un gouffre d'ignorance, les y enfermant par la peur, la suspicion et la haine. Les voies commerciales et la circulation des biens ont été interrompues, tout comme la circulation d'informations. Privés des échanges d'idées ou de connaissances, les humains se sont isolés en de multiples enclaves nourries de méfiance et de préjugés. Toute forme d'art a disparu et seul l'artisanat le plus basique est encore pratiqué. La langue commune, autrefois largement connue, dégénère peu à peu en dialectes régionaux incompréhensibles, éloignant encore un peu plus les humains les uns des autres. Les sciences de l'alchimie, de la médecine et de la forge du métal stagnent et régressent petit à petit vers des formes plus primitives.

A présent, même si les fées étaient libres de se déplacer, elles ne trouveraient que peurs et préjugés dans le cœur des hommes. Des paysans suspicieux ou des citadins effrayés les livreraient aux espions des légats, oublieux de leur lutte commune contre l'ombre du Nord dans le passé.

Même dans les terres elfes et naines, où livres et littérature sont des héritages chéris, un inévitable déclin du savoir a eu lieu. Sous le règne de l'Ombre, tout commerce avec les fées est puni de mort et seuls les produits de première nécessité sont donc passés en contrebande. Ce qui ne correspond ni à la science, ni à la philosophie. Alors que les villages frontaliers tombent un à un sous les assauts des Seigneurs des Ténèbres, les penseurs sont assassinés et les inestimables bibliothèques brûlées. Une idée, une pensée, une histoire, un parchemin à la fois, la sagesse collective est la proie du feu et de la haine de l'Ombre.

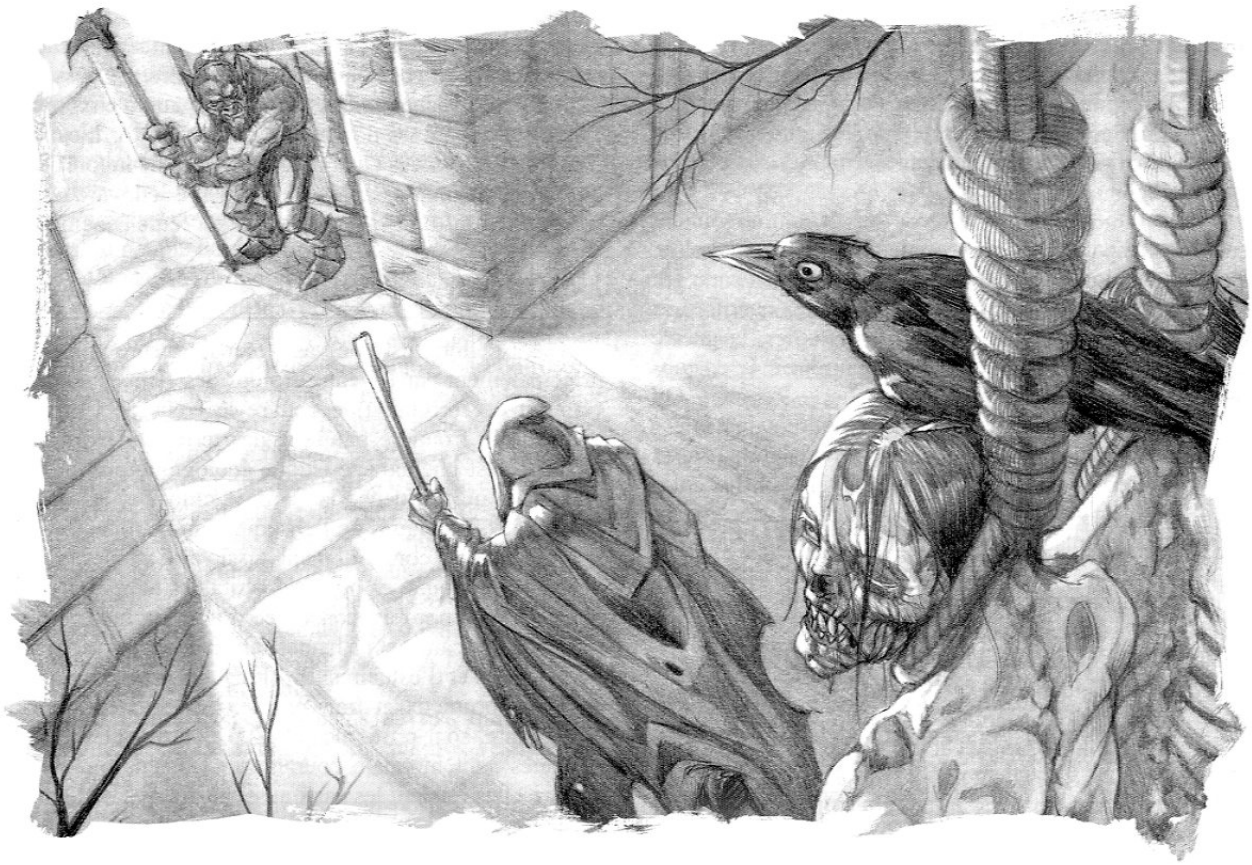
Personnalités

Roland Redgard

Roland Redgard est le dernier héritier de la maison Redgard et le chef charismatique d'une bande d'hommes du Nord hors-la-loi connus comme les Pillards de Roland. Roland est encore un jeune garçon d'à peine 19 printemps. Il est petit pour ceux de son peuple, mais son regard farouche en impose, même à des hommes beaucoup plus grands que lui. Excellent tacticien, il chevauche aussi bien qu'un Sarcosien. Il a été provoqué en duel un nombre incalculable de fois et refuse de tuer même ses adversaires les plus agressifs. Au lieu de cela, il les assomme et, à leur réveil, leur propose de rejoindre sa troupe. Étrangement, la plupart d'entre eux acceptent et finissent par devenir de féroces partisans du jeune prince. Nombreux sont ceux qui ont tenté de le convaincre de porter la couronne de son père, mais Roland s'y refuse tant que son exil durera, jurant qu'il n'accepterait le trône que lorsque les terres du Nord seraient à nouveau libres.

Jaden le Prince Pirate

Jaden Norfall n'est pas le plus âgé des sept héritiers Norfall qui commandent la flotte des Princes Pirates, mais il en est le chef incontesté. A ceux qui ne le connaissent pas, il donne en tout point l'apparence d'un noble héritier : bellâtre, arrogant, fat et bon à rien. Toutefois, en mer, c'est un capitaine au talent et à la ruse inégalés. Il a à de nombreuses reprises eu le dessus sur des flottes supérieures en nombre, que ce soit d'orques ou de seigneurs félons, ne laissant derrière lui que leurs navires en proie aux flammes. Il a fait de son amour pour le large et de sa connaissance de la mer une arme puissante, pour résister et se venger. Bien que Jaden semble invincible, ses proches craignent que ses actions de plus en plus hardies et sa soif de vengeance ne provoquent sa perte.



Vildar Esben

Vildar Esben, dirigeant de la maison Esben, est fou. Et s'il l'était bien avant de devenir un pion d'Izrador, sa folie n'a sans doute rendu que plus aisée sa corruption. Vildar est à présent à la tête de la dernière Grande Maison circulant librement au large de la Pellurie. Si la plus grande partie de cette flotte soi-disant commerciale sert en réalité à transporter troupes et provisions pour assister l'effort de guerre d'Izrador, cela ne semble pas préoccuper Vildar, convaincu qu'il est d'avoir mené la maison Esben vers la gloire qui lui avait été jusque-là refusée.

Vildar est paranoïaque, vicieux, malveillant et cruel. Même ses généraux les plus endurcis craignent ses crises de colère. Il entend en permanence des voix qu'il croit être celles de ses ancêtres, venus lui porter conseil. La plupart de ces voix sont issues de son imagination malade sauf une, qui est celle d'Izrador. Vildar ne réalise même pas qu'il est la marionnette du dieu sombre et, pour lui, la défaite de ses rivaux et la présence d'orques dans sa cité sont des manifestations de son propre génie stratégique. Il va jusqu'à croire que la longévité surnaturelle qu'Izrador lui a accordée en échange de ses services est une marque de sa propre grandeur, une bénédiction de ses ancêtres.

Lieux importants

Le Long Rempart des marches du Nord

Les légendes abondent à propos du Long Rempart des marches du Nord, et cette ancienne ligne de défense tient sans nul doute une place majeure dans l'histoire de par son rôle primordial au cours de la guerre contre l'Ombre au Deuxième Âge. Le Long Rempart n'est pas un édifice unique mais une longue chaîne de forteresses, de tours et de places-fortes qui s'étend le long des frontières nordiques. Construit durant les jours de liesse qui ont suivi la première défaite de l'Ombre, le Rempart est le fruit d'un effort collectif de la part de tous les peuples libres d'Eredane, un témoignage de leur force combinée et de leur peur commune d'Izrador. Les forts du Rempart n'étaient jamais espacés de plus de quelques jours de marches, et étaient conçus à la fois comme des défenses, le lieu de vie des garnisons, des entrepôts et des points de sortie pour les patrouilles ou les troupes. Le Rempart contenait au nord les restes des armées défaites d'Izrador et était censé prévenir toute nouvelle ascension de l'Ombre.

Le Long Rempart remplit sa mission pendant plus d'un millénaire, soutenant les armées des peuples libres et

protégeant le sud du continent. Lorsque l'Ombre s'éleva de nouveau, le Long Rempart se dressa sur sa route et contint la seconde invasion d'Izrador. On écrivit histoires et chansons pour célébrer le Long Rempart des marches du Nord. La pierre brisée fut rebâtie, les remparts garnis de troupes fraîches plus vigilantes encore, et le temps passa.

Les années devinrent des siècles, et comme souvent en temps de paix, les alliés commencèrent à se quereller. Les rois rechignèrent à dépenser leur or pour réparer les murs d'une forteresse et nourrir des soldats inactifs. Les traités oubliés, la méfiance entre les peuples, la guerre civile et le déclin de l'économie s'unirent à la corruption d'Izrador pour mettre à bas le Long Rempart. On négligea l'entretien et les forts les plus lointains furent même abandonnés. Des soldats quittèrent leur poste et d'autres furent rappelés pour participer aux conflits entre les différentes maisons. Des pillards orques saccagèrent et rasèrent les places-fortes qui manquaient d'hommes et s'emparèrent des places fortes abandonnées, qu'ils utilisèrent ensuite pour leurs sombres desseins. Beaucoup furent reconstruites, servant d'avant-postes à partir desquels les orques attaquaient les territoires environnants, leur regard toujours porté vers le sud.

A la fin du Troisième Âge, le Rempart était devenu une fortification détruite et inutile. Les forts étaient en ruines, lorsqu'ils n'avaient pas été mis à sac et brûlés. Les rares forts encore pourvus en hommes furent rapidement submergés par les hordes qui se déversaient du nord. L'Ombre utilisa alors ces forts de la même manière que ses ennemis autrefois.

A présent, les ruines du Long Rempart sont un amer héritage se dressant tels des chicots gâtés le long d'une terre désolée. Presque tous les forts ont disparu sous les ravages de la guerre et du temps. Quelques rares citadelles sont toujours occupées par les forces de l'Ombre, mais la plupart de ces avant-postes ont été abandonnés lorsque l'armée s'est déplacée vers le sud. Quelques-unes ont été conquises par des tribus de gobelins sauvages qui y résident dans la crasse la plus infecte. Certaines ont été prises par des humains qui les ont transformé en villages fortifiés destinés à les protéger des horreurs de la nuit. Enfin, beaucoup sont hantées par des morts-vivants ou d'autres créatures trop ignobles pour suivre même Izrador.

Quelques places fortes sont toujours tenues par les races aînées. A l'endroit où le Rempart traverse les forêts d'Erethor, des fortifications elfiques de bois vivant abritent encore des soldats, des éclaireurs ou des maraudeurs elfes fidèles à la Reine Sorcière. De même, dans les monts du Murdeglace, les nains se tiennent prêts dans un certain nombre de leurs anciens forts, aiguisant les haches et aiguillonnant les forces de l'Ombre par leur simple présence.

Les citadelles du Long Rempart étaient bâties de manière distincte, sans unité architecturale, sur des terrains extrêmement variés. La plupart des fortifications humaines étaient de hautes tours fortifiées bâties dans les grandes steppes nordiques, souvent entourées de douves remplies d'eau, leurs murs de calcaire renforcés par du métal. Les nains préféraient creuser leurs forts à même la pierre de la montagne, les dotant de remparts et de machines de guerre, et contrôlant ainsi les défilés, les passes et les tunnels qu'ils gardaient. Les elfes, quant à eux, transformaient des troncs d'arbres immenses en fortifications combinant les forces de la magie et celles de la forêt. Ces tours de bois inébranlables conféraient à leurs archers et leurs arcanistes un avantage décisif sur leurs ennemis.

La mer de Pellurie

La Pellurie est une vaste mer intérieure alimentée principalement par les eaux froides des fleuves Ishensa, Gamaril et Torbrun. Elle couvre le cœur de l'Eren et constitue la frontière naturelle des terres du Nord vers le sud. C'est une caractéristique écologique primordiale d'Eredane qui influence la flore, le climat et les conditions météorologiques de l'ensemble du continent. Cette mer présente un comportement aussi varié que les grands océans et provoque en hiver de véritables tempêtes.

La côte nord est constituée d'un long mur de promontoires calcaires et de hautes falaises, parfois percés de petites baies et d'estuaires. Le climat est orageux et froid en hiver, brumeux et frais en été. Les eaux, d'humeur changeante, sont profondes et d'un gris métallique. Les tempêtes sont monnaie courante et les plus puissantes d'entre elles rendent les eaux aussi noires que de l'encre. En comparaison, les rivages sud bordent une mer plus calme et moins profonde. Soumis aux vents constants du sud-ouest, les étés sont chauds et les hivers tempérés. La mer y est une maîtresse plus prévisible, dont la couleur ne diffère que rarement d'un bleu profond. A l'ouest, les régions les plus orientales de l'Erethor délimitent les rivages de la Pellurie tandis qu'une partie de l'eau des marécages s'y déverse. A l'est, les hauts pics des Kaladrunes se reflètent à la surface et les contreforts rocheux prennent directement naissance sur ses rives. Une multitude de petites îles se trouvent dans la Pellurie, mais un petit nombre seulement ont une taille significative. Les îles Corbron sont les plus grandes, et si la rumeur dit vrai, elles sont le repaire secret des Princes Pirates.

Les gnomes furent les premiers à explorer la Pellurie, que les jeunes fées appelaient à l'époque mer d'Ebène. Ils colonisèrent ses rivages et devinrent un peuple de pêcheurs. Ils finirent ensuite par se consacrer au négoce, transportant par voie maritime et fluviale des marchandises d'un bout à l'autre d'Eredane. Abandonnant la côte, ils en vinrent à prendre la mer de manière permanente. Lorsque les Dorns envahirent et colonisèrent les terres du Nord, les gnomes s'adaptèrent rapidement et abandonnèrent la Pellurie aux marins humains, pour s'installer sur les fleuves.

Les Dorns la renommèrent mer de Pellurie, en souvenir de leur pays d'origine, et les Grandes Maisons colonisèrent ses rivages. Les marins dorns la dominèrent rapidement et prospérèrent à mesure que leurs cités s'étendaient et que les voies maritimes devenaient une artère économique vitale. Chaque maison entretenait une

flotte de commerce et une marine militaire afin de se protéger. Même après l'invasion sarcosienne et la fondation du royaume d'Eren, la Pellurie demeura le lien qui unissait les terres des Anciens Rois. En tout cas jusqu'à l'arrivée des agents d'Izrador, qui brisèrent ce lien par leur magie ténébreuse et leurs viles trahisons. A présent, la Pellurie est un champ de bataille dans lequel les carcasses noircies de navires brisés se mêlent au sang et aux larmes du peuple dorn.

D'une certaine manière, la géographie de la Pellurie a été une bénédiction inavouée pour le sud d'Eredane. Les orques font de piètres marins et, s'ils déplacent leurs troupes par mer, ils le font toujours à contrecœur. Jusqu'à présent, ils n'ont jamais encore exploité le plein potentiel de la mer ou des fleuves, et leurs conquêtes au sud de la Pellurie ne furent pas aussi écrasantes que ce qu'elles auraient pu être. En conséquence, les forces d'Izrador pourraient être bien plus mobiles et mieux équipées qu'elles ne le sont actuellement, et bénéficier de renforts plus réguliers. Malheureusement, la présence de la Pellurie entraîne la présence dans les terres du Nord d'un grand nombre de soldats bien ravitaillés et d'une multitude de civils orques qui s'arrêtent bien souvent le long des côtes septentrionales.

Au Dernier Âge, les seuls navires qui circulent librement sur la Pellurie sont les maigres vestiges des grandes flottes de commerce dorns, contrôlés par les princes félons ou convertis en transports de troupes par les orques. Quelques petites barges gnomes affrétées par les orques sillonnent la mer, mais la plupart des navires gnomes se cantonnent aux cours d'eau majeurs. Le commerce limité qui subsiste est destiné à l'effort de guerre ou aux entrepôts des rois asservis. D'autres bâtiments circulent sur la mer intérieure, de manière moins évidente, ceux des contrebandiers ou des pirates. Sous la domination des Seigneurs des Ténèbres, les gnomes comme les humains ont été forcés d'établir de larges réseaux de contrebande sur la Pellurie, à la fois pour le profit et pour aider la résistance. Des pirates de toutes sortes, flibustiers comme nobles capitaines, traquent les navires orques avec un talent et une détermination comparables à ceux de certains prédateurs des fonds marins.

La Pellurie constitue l'habitat d'une myriade de créatures, naturelles ou non. Le poisson y est abondant de même que les oiseaux marins, les loutres et les otaries. On y trouve également des créatures plus dangereuses, comme les lézards des îles, de petits drakes marins ou encore les légendaires dragons des mers, dont l'existence reste sujette à caution. La mer est aussi peuplée d'innombrables esprits de la nature et d'entités surnaturelles moins bienveillantes.

Les marins combinent curieusement pragmatisme et superstition. Ils se prémunissent des prédateurs naturels à l'aide d'arbalètes et de haches, mais lorsqu'il est question d'esprits marins, ils privilégient les offrandes à la mer et les prières à leurs ancêtres. Les créatures et les esprits de la Pellurie ont toujours inquiété les marins mais depuis l'avènement de l'Ombre, même des créatures autrefois inoffensives semblent être devenues vicieuses, tandis que les prédateurs les plus dangereux sont devenus plus terribles encore. Beaucoup pensent que la faute en incombe à Izrador et on dit que ses légats auraient utilisé leur magie afin de pervertir les créatures de la mer, allant jusqu'à créer des bêtes ignobles et surnaturelles, pires que tout ce qui a été déjà vu de mémoire de marin.

Parfois, les sombres créatures qui hantent les terres font de la mer un refuge. Si les Affamés ont toujours été un problème, ils le sont encore plus le long de la Pellurie. Ils ont appris à se protéger de la lumière du jour et des patrouilles en se cachant sous la surface. Pendant la journée, ils s'accrochent à la vase et aux rochers du fond marin et ne sortent que le soir venu pour partir en chasse, trempés et couverts d'algues. De nombreuses agglomérations côtières ont dû instaurer des patrouilles maritimes qui guettent les attaques de ces horreurs amphibies.

Les cités des terres du Nord

Le Promontoire de Baden

Le donjon de la famille Baden est construit sur un promontoire peu élevé, au bout d'une large péninsule en forme de crochet, plongeant dans les eaux bleues de la Pellurie méridionale. La cité est coupée du reste du continent par une haute muraille qui s'étend sur toute la largeur du cap. Au cours des jeunes années de la cité, de nombreux canaux furent creusés pour servir d'appontements protégés, suppléant aux docks traditionnels. Durant les siècles suivants, les canaux furent agrandis afin de récupérer des matériaux de construction sur les berges, de sorte qu'à présent, la ville est un véritable labyrinthe de canaux, de ponts et d'escaliers. De petits bateaux à fond plat assurent efficacement le transport de nourriture et de passagers, contribuant à un paysage urbain surprenant pour les nouveaux-venus.

Lorsque les orques apparurent sur les rivages méridionaux pour la Dernière Bataille, les héritiers et chevaliers de la maison Baden sortirent les combattre. Lorsque les survivants blessés se replièrent en désordre, ils préparèrent la cité à un siège qui ne vint jamais. Le Promontoire de Baden n'était pas un point stratégique dans l'avancée des armées d'Izrador vers le sud, et ne possédait pas les ressources militaires suffisantes pour menacer la progression des orques. De fait, la cité fut relativement épargnée. Si les orques organisent des raids occasionnels pour se procurer esclaves et ressources, les nombreux canaux et la mer environnante ne les incitent pas à occuper la cité de manière permanente. De plus, les ressources de la mer aident à palier à la détérioration économique qui touche les terres environnantes. Si elle est difficile, la vie au Promontoire de Baden est bien meilleure que dans n'importe quelle autre ville des terres du Nord.

Dans un geste désintéressé et stratégique, qui sauva vraisemblablement la vie de milliers de ses sujets, Fedrick Baden ordonna à son peuple de ne pas résister



ouvertement aux orques et de continuer à mener des vies aussi normales que possible. Il leur recommanda de frapper discrètement, uniquement lorsqu'ils étaient certains de porter un coup mortel et de disposer d'une échappatoire. Puis le roi et sa cour abandonnèrent le donjon familial et se dissimulèrent parmi la population de la cité. Depuis ce jour, les héritiers de la famille Baden et leurs serviteurs se sont dispersés dans les cités des terres du Nord, où ils mènent une guerre discrète contre les forces de l'Ombre. Les navires qu'ils brûlent, les officiers qu'ils assassinent et les informations qu'ils récoltent ont vraisemblablement un impact plus important que tous les raids sanglants et autres barouds d'honneur des autres résistants dorns.

La résistance calme et discrète de la population du Promontoire de Baden a fait de la cité une sorte de sanctuaire pour tous les hors-la-loi et les contrebandiers qui s'opposent à l'Ombre. Ces insurgés ne provoquent pas d'affrontement ouvert dans la ville, mais s'y réfugient plutôt pour se reposer et se réapprovisionner. La proximité du Promontoire de Baden avec Erethor en fait également un point de passage important pour les contrebandiers qui traitent avec les elfes, échangeant minéraux bruts, nourriture et informations, contre les lames, les flèches et la magie elfique. Il n'est pas rare de voir des gnomes dans la cité. Même quelques agents elfes viennent occasionnellement au Promontoire de Baden, car c'est la seule cité de toutes les terres du Nord où ils peuvent se montrer sans craindre d'être immédiatement dénoncés aux séides de l'Ombre.

Cale

Cale était autrefois une grande cité construite dans le calcaire. C'était une ville agréable, dirigée par une honorable famille. Les caravanes marchandes s'y arrêtaient souvent pour y passer l'hiver, de sorte que sa nature cosmopolite contrastait avec sa position géographique. Entourée de vastes plaines, elle comptait de nombreuses fermes et haras et constituait un point de négoce primordial dans la région grâce à la présence des caravanes.

Tout cela prit fin lorsque la cité tomba aux premiers jours de la troisième invasion d'Izrador. Après s'être fièrement dressée pendant des millénaires, Cale tomba en une nuit. Des agents de l'Ombre lâchèrent un esprit démoniaque du nom de Vorzelem dans la ville. Rien ne survécut à la colère de la créature. Elle massacra quiconque n'avait pas encore fui les hordes orques et, faisant appel à une magie aussi terrible que dévastatrice, réduisit en miettes chaque bâtiment.

A présent, la cité n'est qu'un champ de ruines où rôdent fantômes et morts-vivants issus du carnage. Vorzelem règne sur ces âmes torturées et a transformé la cité et ses alentours en un refuge démoniaque que même les orques ont peur d'approcher. Des meutes d'Affamés cherchent de la nourriture dans les régions environnantes, attaquant humains et orques sans distinction.

Chandering

Chandering se dresse sur les collines surplombant une petite baie de la côte orientale de la Pellurie. Petite agglomération éloignée des principales routes de commerce, elle ne fut jamais aussi riche ou puissante que sa famille régnante l'aurait souhaité. La forteresse de la maison se dresse au sommet de la plus haute colline et le reste de la ville s'étale sur les autres collines jusqu'au front de mer sur le rivage protégé de la baie. Si le château est l'un des plus larges et des plus élaborés de la Pellurie, les autres bâtiments sont modestes et entassés les uns sur les autres.

Depuis la trahison de Gregon Chander, la cité a été altérée. Historiquement, la seule ligne de défense était placée autour du château. A présent, un large mur de pierre entoure l'ensemble de la cité et cinq hautes tours surveillent le port, le centre-ville, les portes d'entrée et les routes d'accès, ainsi que Fort Chander. Des serviteurs des orques et d'autres créatures plus horribles encore patrouillent dans la cité et sont en garnison dans le château. Des navires commandés par les orques mouillent dans le port, qu'ils ne quittent que pour piller les villages côtiers ou mener la chasse à la flotte pirate de la maison Norfall.

Le peuple de Chandering vit une parodie cauchemardesque de leur existence d'autrefois. Gregon joue au grand seigneur dorn, réclamant à ses sujets loyauté et service. Mais en fait de service il s'agit plutôt de servitude et le peuple vit dans la peur constante des caprices de son seigneur renégat et de ses séides. Ils sont nombreux à tenter de s'échapper, par la terre ou dans de petites embarcations. La plupart d'entre eux sont rapidement capturés par des gardes gobelins, tués , puis pendus aux murs des tours, où ils pourrissent et servent d'avertissement au reste de la population. La vie à Chandering est une chronique de souffrance et de malheur qui préfigure le destin de l'ensemble du continent.

Fallport

Fallport est construite sur une crique profonde creusée au milieu des hautes falaises rocheuses de la côte septentrionale. La crique constitue un excellent port naturel et l'agencement des lieux rendit la construction de Fallport possible. La crique forme un demi-cercle terminé par deux avancées de terre qui protègent le port des orages, fréquents dans cette région. Pendant la construction de la cité, les ouvriers creusèrent les rives en terrasses ascendantes afin d'en extraire le calcaire utilisé pour les murs. A présent, des siècles après sa fondation, Fallport est constituée de places concentriques en forme de marches qui s'élèvent depuis la rive jusqu'au sommet des falaises environnantes. L'agencement initial était ordonné, les bâtiments étant en partie creusés dans la roche et non seulement faits de blocs extraits des falaises. Les bâtiments s'enfoncent souvent dans la falaise à laquelle ils sont adossés, et le château Norfall possèderait des chambres et des pièces secrètes qui s'enfonceraient très profondément vers l'intérieur des terres. Au sommet des promontoires, l'agencement des bâtiments plus récents est chaotique et la plupart sont creusés dans la falaise pour s'abriter des froides tempêtes hivernales.

Norfall était la capitale de la maison Norfall. Lorsque la cité tomba, ses princes prirent la mer en compagnie de ce qui restait de leur flotte pour résister à l'Ombre depuis le large. Les citoyens qui n'avaient pas encore fui furent embarqués sur les navires de commerce des Norfall et envoyés vers le sud et le Promontoire de Baden, avec pour instructions de se réfugier à l'intérieur des terres. Les plus âgés et les plus jeunes furent forcés de s'exécuter, mais les hommes valides se comportèrent en vrais Norfall. Ils reprirent les navires et les menèrent au nord afin de rejoindre leur prince et sa flotte pirate.

Fallport est maintenant une cité abandonnée de ses habitants, mais les demeures souterraines ont rapidement attiré une forte population orque. Aujourd'hui, la cité constitue la plus grande et la plus méridionale des colonies orques dans les terres du Nord. Près de 10 000 membres de la tribu de la matrone rocailleuse y séjournent, et les docks et les chantiers navals sont devenus importants pour l'effort de guerre orque. Des esclaves humains vivent parqués dans des entrepôts du front de mer et, sous la menace des fouets de leurs contremaîtres gobelins, travaillent comme pêcheurs, constructeurs ou dockers.

Hautemuraille

Hautemuraille était autrefois un géant économique et le phare intellectuel de la Pellurie. Sa situation de choix le long des routes commerciales et son statut indépendant lui donnaient des avantages qui firent de la cité un centre de commerce vital et un lien essentiel dans la chaîne économique entre l'Eren méridional et la Frontière du Nord. L'Académie des Érudits attirait en outre des savants de tout Eredane. Sa population était la plus importante de la région et l'intégration entre les peuples y était meilleure que partout ailleurs sur le continent.

Lorsque les hordes orques se déversèrent du nord, les soldats de la maison Sedrig et les puissants sorciers de l'académie ne furent pas pris au dépourvu. Ils avaient su reconnaître les signes annonciateurs du drame et avaient préparé la défense de la cité. Mais jamais ils n'auraient pu prévoir la fureur avec laquelle les armées d'Izrador et les Seigneurs des Ténèbres allaient attaquer. En une nuit funeste, il sembla que tous les gobelins, les orques et les ogres du monde frappèrent la cité. Les Seigneurs des Ténèbres et leurs légats invoquèrent une magie si terrible qu'elle fit voler en éclat les murs d'enceinte, et les survivants prétendent que Zardrix lui-même embrasa d'un seul geste la cité et ses défenseurs.

L'attaque était tout autant symbolique que stratégique. En écrasant la cité, Izrador détruisit tout d'abord le plus grand symbole de la paix et de la culture universelle en Eredane, mais aussi le plus important lieu de savoir et de connaissances magiques en dehors de Caradul. Avec cette seule attaque, les forces de l'Ombre réduisirent en cendre la sagesse et les liens qui assuraient l'intégrité de la culture d'Eredane.

Les serviteurs d'Izrador rasèrent l'Académie des Érudits et érigèrent au milieu des ruines encore fumantes la plus grande forteresse jamais bâtie en Eredane, voire même en Aryth. Theros Obsidia est une tour massive faite de pierres noires arrachées par magie aux falaises environnantes. Les hauteurs vertigineuses de la tour sont en permanence masquées par un voile de brumes épaisses. Les niveaux inférieurs de cet endroit sinistre s'étalent comme les pattes d'une énorme araignée, écrasant de leur taille les vestiges de la cité. L'édifice couvre de son ombre les ruines de la Tour de l'Érudit, qui ne semblent plus qu'un vestige décharné et abîmé.

C'est vers Theros Obsidia que sont dirigés tous les hommages des orques et des légats car il est dit que l'essence d'Izrador réside dans cette tour impie. C'est depuis cet endroit qu'il dirigerait ses armées et révélerait son plan maléfique. Même si beaucoup pensent qu'il ne s'agit que de rumeurs, il est certain que la forteresse est le centre du royaume ténébreux d'Izrador. Les

Seigneurs des Ténèbres s'y rendent fréquemment et des cohortes de plusieurs milliers d'orques y résident, tandis que les armées qui font mouvement dans la région s'y arrêtent souvent pour s'approvisionner et récupérer des troupes fraîches.

Les humains qui résident toujours dans les ruines de Hautemuraille, à l'ombre de la tour noire, sont les esclaves des armées orques qui occupent la ville. Ils vivent dans des taudis et se nourrissent des miettes que veulent bien leur laisser leurs maîtres. Ils ont depuis longtemps oublié leur fierté de Dorns et ne sont plus que des animaux dépourvus de la moindre once d'espoir ou de dignité.

Mont d'Acier

Mont d'Acier est une ville de mines et de fonderies située sur les contreforts sud-ouest des montagnes Cornues. Récente parmi les grandes cités dorns, elle est rapidement devenue une puissance économique avec le développement du commerce du métal. Avant l'invasion d'Izrador, Mont d'Acier était renommée pour la qualité de ses lames, armures et outils. Elle produisait aussi les lingots de fer qui servaient à la plupart des forgerons du sud. La cité était un complexe chaotique de fonderies entouré de quartiers résidentiels, ainsi que par des villages de mineurs, de fermiers et de bûcherons. L'air était en permanence empli par une fumée charbonneuse et par le son clair des marteaux.

Lorsque Eden fut trahie par ses vassaux de la maison Falon, la cité tomba rapidement sous le contrôle d'Izrador. Elle est depuis lors devenue un endroit cauchemardesque empli de souffrance et de désespoir. La population vit dans la peur, extrayant et travaillant le métal sous la menace constante des orques. Les esclavagistes gobelins amènent constamment de nouveaux esclaves pour remplacer les morts. L'acier et les armes qu'ils produisent sont acheminés par des caravanes fortement défendues et servent à tuer leurs congénères ou les elfes et les nains contre qui la guerre se poursuit.

Blanrocher

Blanrocher était la capitale de la maison Sedrig, située au sommet d'une haute falaise calcaire surplombant les rivages nordiques. Petite mais prospère, la ville était d'un blanc éclatant, ornée de fontaines, de magnifiques mosaïques et de grands manoirs. Son port se trouvait dans un défilé étroit creusé par l'embouchure du fleuve Norfourche. Si Blanrocher n'était pas un port de première importance, elle profita grandement, de même que la maison Sedrig, de la présence toute proche de Hautemuraille.

Lorsque les armées orques déferlèrent, Blanrocher était l'une des premières villes dont ils voulaient s'emparer. A leur arrivée, la cité était vide et sa population avait fui vers le sud. Ses guerriers se préparaient à rallier leurs compatriotes pour ce qui serait la Dernière Bataille. La horde dépouilla la ville de tout ce que ses habitants avaient laissé, mais n'abîmèrent pratiquement pas ses bâtiments. Le panorama de Blanrocher, son ouverture sur la mer et le fait qu'elle soit située sur un des promontoires les plus élevé de la Pellurie ont fait que les créatures souterraines préférèrent la laisser inoccupée. La ville est à présent une base d'opération pour les contrebandiers, les bandits et quelques bandes de gobelins en maraude. Il arrive que ces derniers soient découverts, et les rues résonnent alors du fracas d'affrontements sanglants.

Adversaires de l'Ombre

Les humains qui vivent toujours dans les terres du Nord se répartissent en trois catégories distinctes : les esclaves, les villageois terrifiés, et ceux qui résistent encore aux forces d'Izrador. Ceux qui appartiennent aux deux premières catégories sont pitoyables et désespérés, voire aussi sauvages que des animaux, et clairement indignes de confiance. Les autres constituent le dernier espoir des hommes du Nord et les seuls à encore posséder l'honneur et la fierté de leurs ancêtres. C'est au sein de ces résistants que naissent les nouveaux héros d'Eredane, et que l'espoir de l'humanité réside.

Les pillards de Roland

Les plaines sauvages du nord-ouest sont le terrain de prédilection d'une bande de plus en plus importante connue comme les pillards de Roland. Autrefois composée de quelques valeureux guerriers à peine, cette armée de cavaliers déguenillés compte à présent plus de 3 000 hommes et femmes. Menés par Roland, l'héritier de la maison Redgard, ces guerriers farouches et expérimentés deviennent un aiguillon de plus en plus douloureux dans le flanc de l'armée orque. Les pillards de Roland sont d'excellents cavaliers capables de couvrir rapidement de longues distances. Ils frappent puis disparaissent dans les étendues sauvages, pour attaquer à nouveau plusieurs jours plus tard à des dizaines de kilomètres de là. Tuer des orques est devenu pour eux une seconde nature, tout aussi naturelle que le fait même de respirer. Ils frappent les caravanes d'approvisionnement, tuent les soldats, assassinent les officiers et brûlent les campements. Ils volent généralement ce dont ils ont besoin pour survivre, mais de nombreux villages isolés leur offrent spontanément nourriture et provisions. Ils ont gagné le respect des elfes et leur procurent assistance et informations en échange d'armes et de magie. Roland a également obtenu la permission de se réfugier en cas de besoin à la lisière de l'Erethor. Il s'agit d'une troupe noble mais chaque membre, persuadé qu'il perdra un jour la vie au combat, a déjà demandé à ses ancêtres de lui préparer une place dans l'au-delà, au sein du cercle des héros.

Ombres de l'Ombre

Les membres de la maison Baden sont nombreux et ils ont pour la plupart échappé aux massacres menés par les seigneurs félons. Lorsque les attaques débutèrent, ils ordonnèrent à leur peuple de résister à l'Ombre, mais en faisant preuve de discrétion et de prudence. Les héritiers eux-mêmes se fondirent dans la population, et à présent leurs descendants et leurs agents travaillent dans l'ombre, menant une guerre urbaine clandestine contre Izrador.

La guerre sècrete

Un puit a été empoisonné au cœur de Port Esben et plus de 200 orques sont morts avant que cela ne soit découvert. Pas un seul humain ne fut touché. L'entrepôt du seigneur félon Maden à Bastion a été brûlé et reconstruit trois fois avant qu'il ne se décide à garder ses biens personnels empilés dans les halls de Fort Pendor. Les navires orques mouillés à Chandering semblent couler plus souvent à quai qu'en haute mer. Les officiers orques ne prêtent jamais attention à leurs esclaves silencieux et soumis, pourtant les contrebandiers et les hors-la-loi semblent toujours savoir où se dérouleront leurs prochaines attaques. De tels sabotages peuvent sembler mineurs, et ne sont certes pas aussi honorables que de brandir une épée à la bataille, mais au fil des ans cette guerre souterraine a été plus coûteuse à l'armée d'Izrador que n'importe quelle campagne.

Les Princes Pirates

Les Princes Pirates, comme on les appelle, sont tous héritiers de la maison Norfall – trois frères, une sœur, deux cousins et un oncle. Cette flotte de pirates est dirigée par le capitaine Jaden, l'aîné des frères, considéré par les orques comme le fléau de la Pellurie. La peur de la noyade des orques est si forte que la seule mention des pirates suffit à les rendre nerveux. Les Princes Pirates consacrent la plus grande partie de leurs efforts à poursuivre et couler des transports de troupes, et à capturer les navires d'approvisionnement. Pour chaque navire perdu, ils en prennent trois, et leur minuscule flottille s'est peu à peu changée en une flotte digne de ce nom. Toutefois, ils ont toujours le désavantage du nombre et doivent compter sur l'effet de surprise et leurs caches dans les îles Corbron pour éviter les galères orques envoyées à leurs trousses.

Sous la surface

La faune naturelle et les esprits marins de la Pellurie sont assez dangereux, mais les légats de l'Ordre de l'Ombre ont fait en sorte de les rendre plus mortels encore. Il y a quelques années, ils convoquèrent un certain nombre d'aboleths de leurs domaines souterrains dans les Kaladrunes et les relâchèrent dans la Pellurie. Malheureusement, les efforts des légats pour les contrôler se sont soldés par un échec cuisant et les créatures enragées s'attaquent à présent aux vaisseaux orques aussi bien qu'humains.

Les légats sont toutefois parvenus à enchaîner un élémentaire d'eau majeur qu'ils connaissent seulement sous le nom de Grixelpaux. C'est un esprit terrible qui pour une raison inconnue s'est retrouvé emprisonné sur Aryth, dans les eaux de la Pellurie, bien avant la chute d'Izrador et l'Eclipse. Ils entendent l'utiliser pour chasser et détruire la flotte Norfall.

Les pierres saignées a blanc

L'effort de guerre d'Izrador contre les jeunes fées demande aux terres du Nord un prix à payer beaucoup plus important qu'au premier abord. Les forces de l'Ombre drainent les terres humaines de toutes leurs ressources dans leurs tentatives constantes de conquérir l'Erethor et les Kaladrunes. Chaque arme forgée, chaque soldat nourri, chaque esclave mourant de fatigue constitue une brique ôtée aux ruines déjà croulantes de l'Eren septentrional. Si cette hémorragie de ressources se poursuit, rien ne restera plus des Dorns autrefois fiers et braves que des cendres et des murs éventrés.

CHAPITRE 6

L'Eren meridional

Le devoir de tout homme est d'exceller, quiconque ne cherche pas à améliorer sa position mourra sans honneur et sans valeur. Les hommes dignes chevaucheront à jamais au côté de l'Armée Céleste, mais le sheol est condamné à fouler seul les endroits ténébreux.

Extrait du *Sorshef Sahi*

Les terres du sud

Ce chapitre présente des informations détaillées sur l'histoire, la géographie, la culture et les personnalités marquantes de la partie méridionale du royaume déchu d'Eren.

L'Eren méridional s'étend du sud de l'Ardune à la mer Kasmael, et de la frontière orientale d'Erethor aux contreforts des Kaladrunes. C'est une terre de prairies sèches traversée du nord au sud par la rivière Eren et sa large et verte vallée. Le nord du territoire est parcouru par les lits profonds de torrents saisonniers qui rejoignent l'Eren. Au sud, le terrain est plat à perte de vue, couvert par une brume de chaleur constante. La végétation est dominée par plus d'une dizaine de variétés d'herbe-lame, avec ça et là des bosquets lorsque la terre est plus humide.

Au nord, les prairies sont irriguées par les pluies printanières, sèchent et brunissent pendant l'été, avant de retourner vers un hiver froid, nourries de bruines glaciales. D'immenses troupeaux de boros, autrefois décimés par les chasseurs humains, arpentent ces territoires.

Dans le sud, à l'intérieur des terres, ce sont de chaudes savanes verdoyantes arrosées de pluies régulières en provenance de la Kasmael. Le climat est constant quelle que soit la saison, et seules les étoiles et les fleurs permettent de distinguer la période de l'année. Antilopes et grouses des joncs sont les proies favorites des chasseurs et les cieux bruissent d'oiseaux de toutes sortes.

Près de la mer, les plaines deviennent de vastes marécages salés envahis par la vase, qui grouillent de vie de toute sorte. L'écologie locale est certainement l'une des plus riches d'Eredane, abritant aussi bien de petites créatures insaisissables et mystérieuses que de grands prédateurs extrêmement dangereux.

Histoire

En 230 DA, l'invasion sarcosienne posa les fondations culturelles et ethniques de l'Eren méridional. Les Sarcosiens apportèrent avec eux leurs chevaux et le secret de l'acier, transformant à jamais la guerre et le commerce en Eredane. Ils bâtirent d'imposantes cités, les plus imposantes du continent, qui se dressèrent pendant des millénaires. Ils vainquirent les Dorns puis s'allièrent à eux pour repousser leurs anciens maîtres au-delà des mers orientales. Le commerce prospéra en Eredane et jusqu'au-delà des océans. De leur cohabitation avec les hommes du Nord naquirent les Ereniens des plaines centrales, à l'héritage mixte. Revendiquant leur appartenance au royaume d'Eren, ils s'allièrent aux fées et infligèrent une défaite à Izrador lors de sa seconde invasion en 1920 DA.

Tout comme les hommes du Nord, les Sarcosiens connurent alors leur apogée et vint ensuite le début de leur déclin social et politique. Si leur chute ne fut pas aussi subite et totale que celle des hommes du Nord, le tribut fut tout de même lourd à payer : les guerres civiles entre Dorns drainèrent progressivement leurs ressources militaires et annihilèrent tout commerce entre les deux peuples. Le repli grandissant des nains ne fit

qu'aggraver la situation, affaiblissant encore l'économie sarcosienne chancelante. Devant une situation devenue instable, les armateurs d'outre-mer cherchèrent d'autres marchés, délaissant des cités portuaires qui vivaient autrefois de ce commerce.

L'insidieux déclin économique provoqua des troubles politiques et sociaux qui ébranlèrent jusqu'aux fondations de la culture sarcosienne. Lorsque les agents de l'Ombre atteignirent les cités du sud, peu nombreux furent ceux qui résistèrent à leur corruption, et l'Ombre trouva des alliés de choix au sein d'une population indigente et privée de ses droits.

Lorsque les forces d'Izrador écrasèrent la résistance des hommes du Nord lors de la Dernière Bataille et marchèrent vers le sud, rien ne stoppa leur avance dans les plaines centrales. Cambrial fut la première à tomber et fut rasée pour l'exemple, en écho aux avertissements des réfugiés du nord. Comme les troupes ennemies atteignaient le bras occidental de l'Eren, le *sessar* Jukal et 5 000 cavaliers les affrontèrent dans les plaines au nord de leur cité. L'espace d'un instant, l'espoir brilla dans les yeux des guerriers, puis la vague noire déferla et les submergea. Les descendants des rares survivants de cette vaste cavalerie mènent depuis un combat sans espoir, nomades rebelles arpentant les grandes plaines.

Bien que de nombreux *sessar* aient vaillamment résisté et protégé leurs terres plus longtemps qu'on aurait pu le croire, la corruption et la force irrésistible des hordes d'Izrador finirent par assujettir les terres du sud, rendant sa victoire contre le royaume d'Eren absolue.

Population

L'ethnie dominante de l'Eren méridional est la lignée humaine descendant des envahisseurs sarcosiens qui traversèrent l'océan Pâle depuis l'Ancien Empire. C'est un peuple de cavaliers à la peau mate et à la stature mince. Ils défendent avec une fierté farouche une histoire très riche et une société basée sur un strict système de castes. On compte 650 000 Sarcosiens en Eren méridional, dont un tiers réside dans les grandes villes d'Alverada, Sharuun et Hallisport.

Comme ce fut le cas à Miraleen dans l'Erethor, nombreux furent les étrangers piégés en Eren par la cessation de tout échange commercial avec l'outre-mer. Des représentants de races étranges et de pays lointains ont été ainsi contraints de se bâtir une nouvelle vie. Jusqu'à 3 500 membres de tels groupes, d'origine humaine ou plus exotique encore, vivent dans des cités comme Sharuun et Hallisport. Ces étrangers sont une opportunité pour le MD d'inclure des PNJ originaux dans une campagne MIDNIGHT.

Bien qu'il n'y ait pas eu de migration orque d'envergure à travers la Pellurie, des prêtresses, des commerçants, des chasseurs, des cuisiniers, des forgerons, des esclavagistes, des filles de joies et d'autres encore ont suivi les troupes en Eren méridional. En comptant les soldats, il se trouve quelques 200 000 orques et moitié moins de gobelins, d'ogres ou d'autres serviteurs d'Izrador dans les plaines du sud.

Habitat

Les Sarcosiens étaient autrefois un peuple de cavaliers nomades transportant avec eux leurs villages de tentes. Ils optèrent il y a longtemps déjà pour une installation permanente dans de grandes cités, sans pour autant perdre leur fibre voyageuse. De fait, les cités sarcosiennes sont larges et spacieuses, entourées de vastes pâturages, et comptent de nombreuses places, fontaines ou jardins. Les bâtiments, généralement circulaires, sont bâtis en briques d'argile sur des fondations de pierre. L'intérieur est spacieux, peu cloisonné et ouvert sur l'extérieur par des cours, de larges fenêtres ou des balcons.

Du plus petit village à la plus grande des cités sarcosiennes, on trouve toujours une tour s'élevant au-dessus des autres bâtiments. Cette *badrua*, ou « tour de l'étoile », est un symbole religieux sarcosien, transposition moderne du mât des esprits, le grand totem autrefois érigé par les nomades parmi leurs tentes.

La tradition des campements temporaires n'a jamais été totalement oubliée, notamment par les commerçants, voyageurs et chasseurs sarcosiens. A présent, sous la domination de l'Ombre, de nombreux réfugiés sont eux-aussi contraints d'adopter le style de vie de leurs ancêtres.

Les tentes individuelles sont faites de cuir tanné sur lequel on a laissé la fourrure. Les tentes sont basses, supportées par des piquets de bois et la voûte qui sert de toit est percée en son centre pour évacuer la fumée. La plupart des campements s'organisent en un ensemble de petites tentes pouvant abriter jusqu'à 20 personnes, disposées en cercle autour d'une tente plus vaste qui sert à la fois de lieu de rassemblement et d'abri pour le chef du camp et sa famille étendue. Les chevaux sont en général attachés à l'extérieur des tentes de leurs propriétaires.

Un campement typique peut être dressé en moins d'une heure et démonté en moitié moins de temps. Chaque tente est démontée en une multitude de charges légères qui n'entravent pas la vitesse des chevaux. La mobilité que cela confère aux cavaliers est l'une des raisons pour laquelle les orques d'Izrador ont été jusqu'à présent incapables d'éliminer les derniers résistants sarcosiens.

Langage

Lorsque les Sarcosiens posèrent le pied en Eredane, chacune des castes de leur société parlait sa propre langue. La noblesse parlait le courtisan, la langue des princes et de la classe dirigeante. Les classes inférieures et les serviteurs parlaient un idiome plus simple dont la structure de base ressemblait énormément au courtisan,

mais avec des différences significatives de vocabulaire et de prononciation. Cette langue plus commune en vint à être connue des autres races d'Eredane comme le sarcosien, ou le colonial. La tradition empêchait les membres d'une caste d'employer un autre langage que le leur, même s'ils le maîtrisaient parfaitement. Cela donnait donc des situations pour le moins cocasses, chaque groupe s'adressant à l'autre dans son propre langage, mais écoutant et comprenant parfaitement les paroles de son interlocuteur.

Après la formation du royaume d'Eren, le système traditionnel de castes des Sarcosiens s'effrita. Leurs nouveaux alliés dorns éprouvaient quelques de difficultés avec la prononciation sifflante de leur langue sans leur imposer en plus l'apprentissage de deux idiomes distincts. En peu de temps, le pragmatisme vint à bout des tabous traditionnels et le colonial devint une langue commune à tous les Sarcosiens, le courtisan demeurant la langue de la science, de la religion et de la magie.

Gouvernement

Avant que les colons sarcosiens ne viennent en Eredane, ils étaient gouvernés par un puissant empereur : le *kalif*. L'empire était vaste et pour faciliter son administration, il était divisé en districts dirigés par des gouverneurs, les *sharifs,* choisis parmi des *sessar*, ou « cavaliers du serment », de rang élevé.

Quand la présence coloniale sarcosienne fut bien établie en Eredane, le *kalif* chargea un *sharif* de gouverner ce nouveau territoire. Le *sharif* régnait au nom du *kalif*, mais en pratique il disposait de son propre royaume. Si ce n'est un tribut annuel au *kalif*, son autorité à l'intérieur de la colonie était absolue. Les territoires sarcosiens en Eredane étaient vastes, aussi pour l'aider dans sa tâche le *sharif* nomma des gouverneurs régionaux qu'il choisit parmi ses propres *sessar*. Lorsqu'un *sharif* d'Eredane vieillissait ou était rappelé en métropole, l'empereur désignait un nouveau régent colonial, souvent parmi les descendants ou les protégés du *sharif* précédent. Le poste de *sharif* colonial devint donc petit à petit héréditaire.

En 853 DA, la guerre contre les Dorns était terminée et l'autorité du *sharif* sur les territoires humains d'Eredane était assurée. Au lieu d'assujettir les hommes du Nord, les Sarcosiens leur offrirent une alliance : le *sharif* proposa à chacun des Anciens Rois dorns de lui jurer allégeance, en échange de quoi ils garderaient leurs terres. Malgré un refus initial, des dissensions et de nombreuses querelles à ce sujet, les serments furent finalement prononcés et les territoires humains connurent la paix sous le règne du *sharif* sarcosien.

La colonie commença à s'irriter des demandes de plus en plus importantes de l'Ancien Empire : des soulèvements en métropole amenaient le *kalif* à demander des tributs de plus en plus importants en navires, en hommes et en ressources. En 1062 DA, convaincu qu'Eredane était trop éloigné pour pouvoir mater aisément une révolte sur son territoire et sachant pertinemment que l'empire se débattait déjà sur plusieurs fronts, le jeune et ambitieux *sharif* Shezen Kari se rebella. Il rallia ses cavaliers du serment, qu'ils soient Sarcosiens ou Dorns, et attaqua les navires impériaux mouillant dans les ports d'Eredane. La guerre qui s'ensuivit fut brutale et dura près de 50 ans, mais l'Ancien Empire était trop éloigné et ses forces trop clairsemées pour pouvoir maintenir le contrôle sur la colonie.

En 1113 DA, le fils de Shezen, Zefu Kari, convoqua les *sessar* dorns et sarcosiens à une grande assemblée, le Conclave des Rois. Au cours de ce conclave, Zefu déclara les terres d'Eredane indépendantes et proclama la fondation du royaume d'Eren. Sa lignée serait la première lignée royale d'Eren, dirigeant sous le titre de *kalif*, Grand Roi d'Eren, et ses *sessar* assureraient la protection de leurs terres en tant que nobles princes. Les vieilles alliances furent renouvelées sous la bannière de l'Eren par des serments publics. Malgré des débuts difficiles, le royaume Eren se dressa finalement pendant près de 1 800 ans, jusqu'à la réapparition d'Izrador en 897 TA.

Tout au long du Deuxième puis du Troisième Âge, les Grands Rois maintinrent l'ordre dans leur royaume. Malgré les problèmes économiques et civils ou les guerres, les *kalif* furent des gouverneurs éclairés, dévoués et honorables, qui à force de bon sens politique, de générosité et parfois de puissance militaire conservèrent la loyauté de leurs sujets. Mais en fin de compte ils ne purent rien contre la corruption insidieuse d'Izrador.

Bien avant que les forces d'Izrador ne déferlent depuis le nord, ses agents manigançaient déjà, corrompant le cœur des hommes et semant la discorde. Jahzir Kali, l'un des *sessar* les plus proches du *kalif*, se retourna contre son seigneur, amenant avec lui de nombreux princes qui se soumirent à la volonté d'Izrador. Prêt à tout, il devint l'un des ignobles et redoutables Seigneurs des Ténèbres d'Izrador puis usurpa le trône du légitime *kalif* Kari, menant le royaume d'Eren à sa perte. A présent, sous le règne de l'Ombre, des *sessar* fantoches dirigent les grandes cités du sud et Jahzir Kali s'est autoproclamé Grand Roi d'Eren.

Même s'ils ont été remplacés par des traîtres collaborateurs, des princes sarcosiens légitimes arpentent toujours les territoires du sud, se dissimulant dans les cités ou chevauchant librement dans les plaines. La plupart sont des rebelles qui, plutôt que les titres, cherchent activement à libérer leurs terres et leur peuple des ténèbres.

Historiquement chaque Sarcosien, homme-lige ou serviteur, était lié par serment à un *sessar*. Ce cavalier était à son tour lié à un autre cavalier de rang plus élevé, et ainsi de suite, jusqu'aux sessar de plus haut rang liés au *kalif* lui-même. Actuellement, de nombreux Sarcosiens sont contraints de servir des seigneurs qui se prétendent cavaliers du serment mais ne sont que des traîtres. Les cavaliers hors-la-loi servent quant à eux leur seigneur par choix, sans se soucier de leur héritage perdu.

Religion

Les Sarcosiens sont un des seuls peuples d'Eredane qui adore toujours des dieux, admettant de ce fait une religion spirituelle et ses prêtres. La foi des Sarcosiens est centrée sur le *Sorshef*, ou « Armée Cavalière », chaque membre de cette armée étant une divinité chevauchant continuellement vers des quêtes énigmatiques esquissées dans le chemin des constellations. Leurs aventures sont rapportées dans le *Sorshef Sahi*, une interminable série de paraboles à partir de laquelle les prêtres Sahi recueillent des leçons de sagesse et des codes de conduite pour les fidèles.

Les divinités sarcosiennes ne sont pas considérées comme des entités bienfaisantes bénissant les fidèles en échange de quelques prières et offrandes. Il s'agit au contraire d'austères professeurs enseignant de dures leçons à ceux qui s'en estiment dignes. C'est pourquoi la disparition des dieux n'a pas véritablement affecté la foi des Sarcosiens, qui n'ont jamais attendu d'eux des faveurs.

Les Sarcosiens croient que les défis et les problèmes qu'ils surmontent en tant que mortels ne sont que des épreuves pour juger de leur valeur. Lorsqu'un Sarcosien entreprend son *hashu*, sa « chevauchée vers le paradis », il relève un défi des divinités du *Sorshef*. S'il ne se montre pas à la hauteur, il est déshonoré, jeté à bas de sa monture, et condamné à errer pour l'éternité dans les ténèbres entre les étoiles. Si au contraire il obtient la faveur des dieux, il chevauche alors à leurs côtés dans le firmament, brillant exemple de vertu et d'honneur.

On trouve des centaines de divinités distinctes dans l'Armée Cavalière et la plupart sont capables selon les croyances d'adopter une forme humaine ou chevaline. Chaque déité est associée à un savoir, un talent ou une vertu spécifique, et seuls les prêtres connaissent l'ensemble de ces domaines. Dans leur vie quotidienne, les Sarcosiens invoquent les dieux en rapport avec les tâches qu'ils cherchent à accomplir, non pour quémander leur aide, mais pour les impressionner par leurs actions.

La croyance populaire veut que le *Sorshef* rassemble les étoiles du ciel nocturne et de nombreuses paraboles du *Sahi* associent les constellations à des dieux spécifiques. Les Sarcosiens connaissent donc le nom de la plupart des constellations du ciel nocturne, et pour chacune des fables ou des contes racontant leur origine et leur parcours.

Commerce et artisanat

Le commerce des chevaux

Autrefois, les Sarcosiens étaient des marchands aussi accomplis que les gnomes, même s'ils employaient d'autres méthodes. Avant l'avènement d'Izrador, ils étaient partenaires des nains des Kaladrunes, échangeant fruit et denrées de leurs fermes contre les outils, les lames ou la joaillerie naine. Aux halfelins, ils achetaient leurs produits en cuir, selles, sacoches ou armures légères. Ils troquaient leurs chevaux aux elfes contre des onguents, des flèches ou des objets magiques. Les elfes préféraient en effet les montures sarcosiennes, plus petites, aux montures plus imposantes des hommes du Nord. Ils étaient aussi des intermédiaires entre les Dorns et les tisseurs ou les cultivateurs d'épices et de tabac halfelins. Sharuun et Hallisport étaient les plaques tournantes du commerce de produits exotiques, dont les Sarcosiens tiraient d'importants bénéfices. Ce flot continu de denrées fit du sud d'Eredane l'un des centres de commerce du continent.

Durant le Troisième Âge, alors que les nains se repliaient dans leurs montagnes et que les rois nordiques étaient trahis par les leurs, l'économie sarcosienne commença son lent déclin. Ils étaient devenus dépendants des nains quant au travail du métal et lorsque le négoce avec les fées des montagnes se fit plus rare, les forgerons sarcosiens ne purent compenser ce manque. La guerre civile dans l'Eren septentrional monopolisa toutes les ressources des hommes du Nord, asséchant cette source de profits. Le coup fatal fut porté avec l'avènement d'Izrador, qui amena la fin de tout commerce avec l'outre-mer : il fut interdit aux Sarcosiens de prendre la mer et les vaisseaux étrangers n'accostèrent plus dans les ports d'Eredane, envahis par les ténèbres.

L'économie autrefois diversifiée des Sarcosiens est brisée, remplacée par un ensemble de fermes et de petites exploitations qui peinent à subvenir aux besoins de l'ensemble de la population locale. Les restrictions de déplacement font que chaque région doit à présent se suffire à elle-même et ne compter que sur ses propres artisans et matières premières. Même si la nourriture est plus abondante dans cette partie d'Eredane qu'ailleurs, il n'y a aucune source de minerai brut et le travail du métal est le plus souvent réalisé à partir de matières recyclées. Un copeau de fer ou d'acier a donc bien plus de valeur qu'une pièce d'or frappée à l'effigie du royaume.

L'or du royaume

L'Eren méridional, et plus spécialement les régions d'Alverada, Sharuun et Hallisport, sont les seuls endroits en Eredane où l'or et l'argent ont encore cours. Le troc n'y a pas encore totalement remplacé les monnaies, rendues obligatoires par des nobles fantoches qui espèrent ainsi masquer la réalité de l'occupation.

Des édits encouragent les habitants à utiliser l'or et l'argent pour leurs dépenses courantes, mais la plupart des commerçants ne sont pas dupes et préfèrent troquer contre des biens ou des services d'une valeur plus élevée. Si des pièces sont échangées au cours de telles transactions, il s'agit le plus souvent de satisfaire les espions orques et tromper la vigilance d'éventuels informateurs. De toute manière, l'inflation a multiplié en quelques décennies les prix par 3 à 5 selon les denrées.

Paraboles du Sorshef

Dal Sahaad est l'une des divinités sarcosiennes les plus souvent invoquée. On lui attribue le dressage du premier cheval sauvage, le seul véritable don des dieux aux Sarcosiens. Les cavaliers et dresseurs font appel à lui lorsqu'ils ont affaire à un animal particulièrement rétif, et les chevaux exceptionnels sont souvent nommés *Sahaad Bedin*, ou « enfants de Sahaad ». Sahaad est une constellation brillante située vers le sud, au-dessus de l'horizon. Elle semble chevaucher la lune elle-même.

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

Dal Pashva est à jamais un jeune poulain qui vient de se dresser sur ses pattes et court sans fin dans le ciel nocturne. C'est l'avatar de la chance, de la bonne fortune et de la destinée. Il ne peut être aperçu qu'avant l'aube.

Us et coutumes

Le royaume d'Eren

Le royaume d'Eren était initialement une entité créée par le *kalif* Kari afin d'assurer son pouvoir après la victoire de la colonie d'Eredane contre l'Ancien Empire en 1112 DA. C'était une reconnaissance formelle de son statut de Grand Roi et un renouvellement du serment d'allégeance des Anciens Rois dorns, déjà acquis après leur défaite en 853 DA. Le Conclave des Rois assura les mêmes droits et les mêmes devoirs aux patriarches des maisons dorns qu'aux *sessar* sarcosiens.

Les premières années du royaume furent le théâtre de tensions importantes, aucun sentiment d'unité n'existant entre Dorns et Sarcosiens. Les relations politiques entre les *sessar* et les Anciens Rois étaient âpres et incertaines. Les premières décennies amenèrent leur lot de rébellions et de dissidences, de la part des uns comme des autres.

Le commerce et la cohabitation culturelle des deux ethnies formèrent peu à peu des liens plus forts que les traités politiques. L'unité se fit, autant par les mariages politiques au sein de la noblesse que par les échanges entre gens du commun, et ce malgré les différences culturelles. Avec les siècles, ce phénomène s'amplifia, encore accru par la haine partagée envers Izrador, et le royaume d'Eren devint plus qu'un simple nom sur du papier. Au delà des distances et des importantes spécificités propre à chaque culture entre le nord et le sud, les Ereniens vouèrent une loyauté sans faille à leur royaume et à leurs compatriotes, sans distinction d'origine.

Les castes sarcosiennes

Lorsque les Sarcosiens vinrent en Eredane, ils amenèrent avec eux un système rigide et établi de castes datant des jours anciens. Les rangs les plus bas de la société étaient alors occupés par les étrangers, les criminels ou les esclaves. Puis venaient les paysans, les artisans, les marchands ou les soldats, et enfin les rangs les plus élevés avec les nobles, les diplomates, le clergé et les éleveurs de chevaux. Chaque caste était associée à un ensemble de lois, de restrictions et de privilèges qui lui était propre.

Au cours des siècles, l'agitation sociale et des pressions politiques amenèrent à une révolution de cette structure. Elle ne se basa plus sur la seule naissance mais sur la réputation, l'honneur et l'accomplissement personnel. Cette distinction au mérite ne rendit pas le système plus souple pour autant, mais il donna l'espoir au serf de basse extraction d'atteindre la grandeur.

Cet aménagement était intégré au système sarcosien depuis des siècles lorsqu'ils arrivèrent en Eredane et fut sans nul doute à l'origine de leurs succès. Le fonctionnement de la société sarcosienne amenait presque mécaniquement des individus exceptionnels à des postes conférant pouvoir et influence. Même les esclaves et les vaincus avaient une chance de prospérer et de s'élever dans la hiérarchie. Cet ordre social éclairé amena les Sarcosiens à s'allier aux Dorns plutôt qu'à les écraser de leur joug, et contribua à répandre la culture sarcosienne partout en Aryth.

Si la naissance confère un avantage, quiconque peut s'élever grâce à ses actes, sa loyauté et sa réputation. Au sein de ce système, les statuts sont accordés par les *sessar* ou le *kalif*. La corruption et le favoritisme pourraient gangrener l'ensemble, mais c'est sans compter la valeur accordée à la réputation par les promus comme par leurs supérieurs. De fait, les promotions imméritées sont rares.

La caste sarcosienne la plus basse est celle des *sheol*, qui rassemble criminels, mendiants et étrangers, ainsi que les hommes qui ne sont encore liés par aucun serment de fidélité. Aucun d'eux ne se voit accorder le droit de chevaucher.

Les *asara* viennent ensuite, fermiers, bergers, pêcheurs et Ereniens d'ascendance sarcosienne. Ils n'ont pas non plus le droit de chevaucher, mais il peuvent espérer s'élever au-delà de ce statut.

Les *beeshi* sont des marchands, des vendeurs de

chevaux, des soldats ou des artisans. La plupart des Sarcosiens de valeur atteignent cette caste, même si cela prend parfois de longues années.

La caste suivante est celle des *uruush*, obtenu en général par les prêtres et ceux de noble lignée qui ont servi pendant longtemps et de manière exceptionnelle un *sessar*.

Le *sharu* appartient à la caste la plus importante après les *sessar*. Ce titre est réservé à ceux appelés à devenir des cavaliers du serment.

Le *sessar*, ou « cavalier du serment », appartient au rang le plus élevé. Il dispose d'une autorité et de responsabilités, aussi diverses soient-elles. Les *sessar* répondent de leurs actes devant le *kalif* et c'est au sein de cette caste que sont choisis les généraux, les gouverneurs et les autres dirigeants.

A sa manière, le système de castes des Sarcosiens est plus équitable que nombre d'autres cultures. Malgré la rigidité du système et le peu d'opportunités d'ascension, de telles opportunités existent bel et bien. Riches et pauvres, jeunes et vieux, hommes et femmes peuvent partager un statut identique et doivent se plier aux mêmes règles. Chaque Sarcosien peut aspirer à n'importe quel statut et n'est limité que par ses capacités personnelles et son ambition.

Les enfants n'ont aucun statut jusqu'à ce qu'ils domptent leur premier cheval. Ce rituel très cérémonieux marque la transition vers l'âge adulte et a généralement lieu entre 12 et 14 ans. Il arrive que l'enfant soit désarçonné, la tradition impose alors une période d'un an avant toute nouvelle tentative. Une fois son premier cheval dompté, l'enfant devient un adulte de plein droit ; il obtient le statut de *sheol* et peut dès lors prendre épouse. Dans la mesure où les mariages entre castes sont interdits, la plupart des Sarcosiens préfèrent toutefois attendre d'avoir atteint le statut d'*asara* pour s'engager.

La promotion d'une caste à une autre est de la responsabilité du *sessar* à qui l'individu est lié. En de rares occasions, un autre *sessar* que son seigneur peut présenter une telle requête, pour services rendus ou suite à des actes héroïques. De telles requêtes ne sont jamais lancées à la légère, aussi sont-elles presque toujours honorées.

L'évaluation de l'accomplissement personnel, qui permet de donner lieu à une promotion, se juge en fonction de traditions anciennes et complexes. Service public ou militaire, enrichissement, réussite scholastique, don artistique et bien d'autres talents sont autant de moyens d'accéder à un rang plus élevé. D'autres considérations telles que le sacrifice, l'héroïsme ou un service rendu à un *sessar* peuvent donner lieu au même avancement. Actuellement, la résistance contre les forces d'Izrador est une grande preuve de valeur et nombreux sont ceux qui s'élèvent socialement en combattant l'Ombre. Si du sang noble ou la fortune familiale peuvent suffire à porter quelqu'un au rang de *beeshi*, seules sa réputation personnelle et ses compétences peuvent lui permettre l'accès aux castes plus élevées.

Un statut peut être perdu au moins aussi aisément qu'il a été acquis. Mentir, tricher, tuer des chevaux ou être soupçonné d'un crime suffisent généralement à perdre au moins un rang, selon l'offense. Dans les cas les plus sérieux, non seulement le criminel perd à jamais son rang, mais il est également banni sous peine de mort.

Le système de castes était et demeure la clé de voûte de la culture sarcosienne, même sous la domination de l'Ombre, alors que la plupart des institutions ont perdu tout sens et que le nombre de cavaliers du serment est extrêmement faible. Aussi improbable que cela paraisse, cette tradition apporte stabilité et apaisement, conférant aux Sarcosiens un semblant de fierté et d'espoir en ces temps troublés. Le statut social demeure la seule chose de valeur pour la plupart des individus, que ni Izrador ni ses séides ne peuvent leur ôter.

Prêter serment

En atteignant l'âge adulte, chaque Sarcosien prêtait autrefois serment à un *sessar* et était alors considéré comme un membre de sa famille étendue. Ainsi, les allégeances et les responsabilités de chaque Sarcosien étaient clairement définies et ils combattaient ou travaillaient pour soutenir les droits, les possessions et les obligations de leur *sessar*. Contrairement aux hommes du Nord, les membres de la famille étendue d'un *sessar* n'étaient pas forcément apparentés ; les serments étaient prêtés aussi en fonction des caprices de l'histoire. Si la plupart des Sarcosiens ne rencontraient pas leur seigneur avant le jour de leur promotion, ils étaient parfaitement conscients de son rang, sa réputation et ses obligations. Ils étaient alors plus généralement en contact avec des cavaliers du serment de rang inférieur, des *sharu* en charge d'un secteur pour leur *sessar*.

A présent, sous le règne de l'Ombre, ce type de relation a été perturbé. Une majorité de Sarcosiens n'a pas d'allégeance reconnue à un *sessar*, et d'autres prêtent serment à des *sessar* auto-proclamés ou des princes félons, qu'ils suivent parfois par choix mais plus généralement par peur de représailles. Certains persistent à rechercher et espèrent servir les véritables princes sarcosiens parmi leurs bandes devenues hors-la-loi.

Les maîtres de l'intrigue

Le revers d'un système de castes comme celui des Sarcosiens fut que les membres des castes les plus élevées devinrent rapidement des virtuoses de l'intrigue et de la manipulation. Protéger sa réputation et acquérir de l'avancement devint vite un jeu de manigances et de stratagèmes. Même les plus talentueux se plièrent aux subtilités des intrigues de cour et nombre d'individus contestables parvinrent à force d'intrigue à des rangs bien supérieurs à leur valeur personnelle.

Lorsque le royaume d'Eren fut fondé, les hommes du Nord n'étaient pas du tout préparés aux complots

Les rois d'Eren

Les princes dorns et sarcosiens se sont plus souvent comportés en demi-frères belliqueux qu'en compatriotes amicaux. Leur alliance était solide mais devait énormément à l'honneur, la sagesse et l'intégrité de la famille royale erenienne. Le Grand Roi Kari fonda sa propre lignée mais, par des mariages politiques, il y inclut rapidement du sang dorn. En 1115 DA, il offrit ainsi la main de sa sœur Sallia à l'héritier de la maison Sedrig, Wendel le Sage. Il donna aux princes nés de cette union des terres dans le sud, tandis que plusieurs fiefs du nord étaient confiés à des nobles sarcosiens. Au milieu du Deuxième Âge, les lignées des familles royales étaient si entremêlées que seul un héraut de la cour était en mesure de déterminer la généalogie de chacun. Pour les bâtisseurs d'empires sarcosiens, c'était dans l'ordre des choses. Aux yeux des Dorns, qui valorisaient depuis toujours les lignées des maisons avant tout, c'était un coup sévère porté à la tradition : pour nombre d'entre eux, le sang dorn avait été corrompu et la race affaiblie.

devenus monnaie courante à la cour du *kalif*. Ils furent fréquemment manipulés et même les cours des Anciens Rois furent touchées par ce fléau lorsque les unions mixtes se multiplièrent, y amenant les dames et seigneurs sarcosiens.

Lorsque les agents d'Izrador commencèrent à semer les graines de la corruption à travers l'Eren, les intrigues des maisons nobles constituèrent le terreau le plus fertile. Les princes agirent comme ils l'avaient toujours fait, assurant avant tout leur pouvoir et leur influence, au détriment de leur loyauté au *kalif*. C'est sans doute ce qui fit que les seigneurs sarcosiens furent les plus nombreux à trahir leurs semblables lorsque l'Ombre s'empara du royaume.

Les seigneurs des chevaux

Le peuple sarcosien est avant tout un peuple de cavaliers, de ceux qui amenèrent cet animal en Eredane. C'est à dos de cheval qu'ils bâtirent un empire, qu'ils régnèrent sur l'Eren et qu'ils résistent à présent à la domination de l'Ombre. Les Sarcosiens sont passés maîtres dans l'art d'élever et de dresser les chevaux, et les équidés sont prépondérants dans leur mythologie, leur spiritualité et leurs traditions. Outre la cérémonie de passage à l'âge adulte, les enfants sarcosiens apprennent à monter en selle et à s'occuper des chevaux dès leur plus jeune âge. Tuer un cheval en bonne santé est un crime grave et de nombreuses règles et restrictions s'appliquent quant à leur utilisation et la manière de les traiter.

Dans la tradition sarcosienne, le cheval est le bien de propriété le plus envié, la plus grande marque de richesse, si bien que seuls le *kalif* et ses *sessar* sont autorisés à en posséder. Les Sarcosiens de rang inférieur peuvent au mieux être autorisés à les chevaucher ou à les faire travailler selon le bon vouloir de leur *sessar*. En pratique, ce sont les *beeshi* qui s'occupent de la plupart des troupeaux, élevant et négociant les animaux au nom de leur seigneur.

Un aspect essentiel de l'autorité d'un *sessar* est l'attribution du droit de chevaucher. Seul un Sarcosien ayant bénéficié de ce droit peut posséder, entraîner ou même monter un cheval, ce qui constitue une partie capitale de sa fierté et de son statut. De même, c'est un trait qui distingue les castes inférieures : un *sheol* ne se verra jamais accorder le droit de chevaucher et un *asara* ne le gagnera que rarement. Dans les faits, disposer du droit de chevaucher est un pré-requis à la promotion en tant que *beeshi*. Retirer temporairement ou définitivement ce droit à un Sarcosien – selon la gravité de l'offense – est une forme de sanction courante.

Un Sarcosien disposant du droit de chevaucher peut parfaitement échanger sa monture ou en acquérir une autre. Si dans les textes seul un *sessar* peut posséder des chevaux, dans la pratique, une fois un cheval acquis, il reste propriété de la personne jusqu'à ce que celle-ci perde son droit ou jusqu'au décès de la monture.

Les chevaux sarcosiens sont petits, nerveux et rapides. S'ils ne sont pas aussi puissants que les montures des hommes du nord, ils sont tout de même plus endurants et solides que leur taille ne le laisse croire. Ils sont généralement noirs ou alezans, à la crinière épaisse. Tous sont bien traités et bien dressés ; la plupart ont une expérience des combats, pendant lesquels leurs maîtres privilégient leur instinct et leur rapidité plutôt que de miser sur de lourds caparaçons métalliques.

Maîtres astrologues

Les prêtres Sahi sont d'experts observateurs des étoiles : pendant des millénaires ils ont suivi le mouvement des astres, puisant augures et explications dans leur course sans fin. Selon eux, chaque événement est annoncé par les constellations et la position des étoiles détermine la bonne ou la mauvaise fortune. Une naissance, une cérémonie de domptage, un mariage ou une bataille subissent toujours l'influence du *Sorshef* tandis qu'il arpente les cieux. Ces croyances sont très répandues parmi les Sarcosiens, qui recherchent autant que possible la faveur des astres : moissons, accouplements des chevaux, consommation du mariage ou même les raids sont menés à bien lorsque les étoiles sont propices, ou tout du moins lorsqu'elles ne sont pas néfastes.

Le ciel du *Sorshef* se divise en 10 Grands Arcs,

chaque arc représentant le royaume d'un *kalif* divin. Seuls les prêtres connaissent parfaitement les déroutantes limites de tous les arcs et des nombreuses constellations qu'ils incluent. La position des arcs évolue progressivement au cours d'un cycle annuel, chacun occupant tour à tour une position d'influence dominante nommée *helia*. Chaque *helia* dure environ 34 jours et, selon la légende, correspond à la période pendant laquelle les divinités de cet arc observent Eren avec attention. Chaque arc se divise en *helia* mineures et irrégulières correspondant au passage de certaines des constellations. Non seulement le passage des arcs et *helia* marque des dates importantes dans le calendrier religieux sarcosien, mais il est aussi utilisé par ailleurs pour marquer le passage du temps.

Même si les elfes possèdent les chroniques historiques les plus complètes et que leur datation est utilisée pour la chronologie du monde, le calendrier quotidien est celui des prêtres sarcosiens. Depuis l'arrivée de ces derniers en Eredane, le système d'arcs et d'*helia* a peu à peu été adopté par l'ensemble des peuples du continent, sous une forme ou une autre.

Personnalités

Kalif Saida

Zari Mansoor est un cavalier *sharu* charismatique dans la force de l'âge, à la tête d'une bande nomade insurgée des grandes plaines. Ses nombreux suivants et cavaliers lui sont dévoués et l'appellent *Kalif Saida*, ou « *kalif* des hommes libres ». Mansoor est effectivement de noble ascendance mais presque toute sa famille a choisi de collaborer avec l'ennemi. Les reniant, il prit le chemin des plaines d'où il mène depuis une résistance brutale, attaquant les convois orques, pillant leurs camps et brûlant les possessions des traîtres.

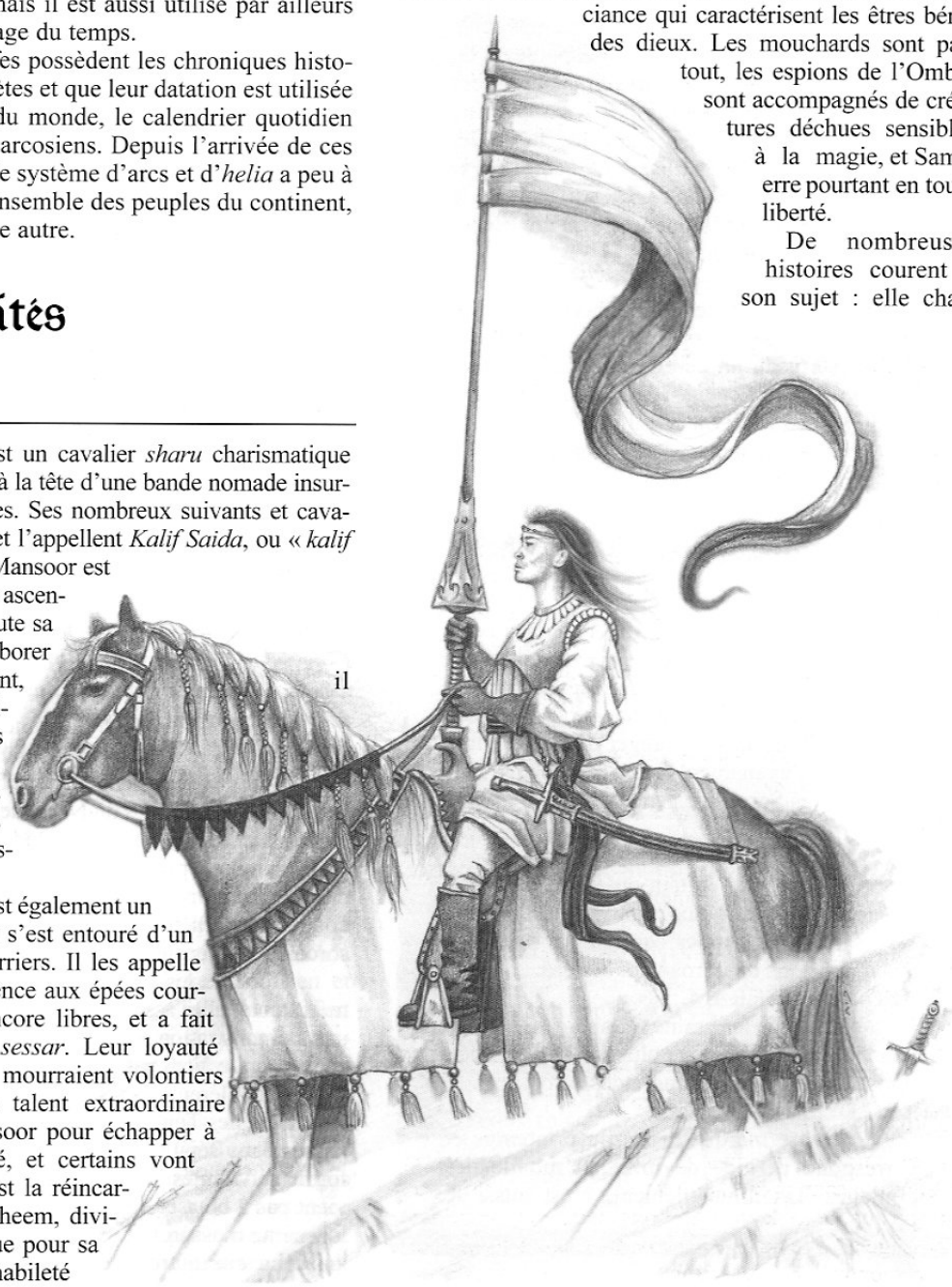
Le Kalif Saida est également un homme très pieux qui s'est entouré d'un conseil de prêtres-guerriers. Il les appelle ses Cedekus, en référence aux épées courbes des Sarcosiens encore libres, et a fait de chacun d'eux un *sessar*. Leur loyauté est inébranlable et ils mourraient volontiers pour le protéger. Le talent extraordinaire dont fait preuve Mansoor pour échapper à l'Ombre est renommé, et certains vont jusqu'à penser qu'il est la réincarnation mortelle de Roheem, divinité sarcosienne connue pour sa ruse guerrière et son habileté à tromper l'ennemi. Si certains trouvent cette rumeur hautement improbable, d'autres, y compris au sein de sa garde personnelle, ne sont sûrs de rien.

Samsi la vagabonde

Samsi est une figure quasi-mythique parmi les villages et communautés éloignés de l'Eren méridional. C'est une guérisseuse compétente et une arcaniste puissante qui, malgré les édits interdisant l'usage de la magie, se porte au secours des malades et des démunis.

Bien qu'elle risque une mort certaine en utilisant ses pouvoirs de la sorte, elle le fait avec la foi et l'insouciance qui caractérisent les êtres bénis des dieux. Les mouchards sont partout, les espions de l'Ombre sont accompagnés de créatures déchues sensibles à la magie, et Samsi erre pourtant en toute liberté.

De nombreuses histoires courent à son sujet : elle char-



Le calendrier Sahi Sarcosien

Chaque jour sur Aryth dure à peu près 26 heures et chaque année se compose de 337 jours. En s'ajustant aux caprices des augures religieux sarcosiens, chaque Grand Arc se compose donc à peu près de 34 jours. Chaque arc est divisé plus avant en *helias* mineures qui varient en longueur entre 2 et 17 jours. A cause de leur inconstance et parce que seuls les prêtres sarcosiens semblent capables d'en garder le compte, les *helias* mineures sont rarement utilisées pour marquer le temps. Une journée de chaque *helia*, appelée le zénith helial, est cependant utilisée. Le zénith est le point médian de chaque arc et il marque le jour où la transition s'opère entre l'arc ascendant et le descendant.

Pour comparaison avec les constantes connues, il est à noter qu'à cause de la plus longue durée des jours sur Aryth, un personnage qui a vécu un certain nombre d'années sur Aryth est en fait aussi âgé qu'un personnage qui a vécu le même nombre d'années dans le monde réel, même si les années d'Aryth sont plus courtes.

Les grands Arcs du Sorshef

Chaque arc est nommé d'après la divinité qui détient le plus d'influence dans cette zone du *Sorshef* stellaire. Le Livre de Sahi raconte les événements qui menèrent parfois certains des dieux kalifs à changer d'arc, amenant de fait les arcs à changer de noms. Mais ce genre d'événements date de bien avant l'arrivée des Sarcosiens en Eredane.

ARC DE SHAREEL

Aussi connu en tant qu'Arc des Sœurs, cet arc correspond aux premières fontes des neiges dans les plaines centrales et au début des migrations de boros vers le nord.

ARC DE DOSHRAM

On plante les graines et on mate les poulains à cette période. De plus, c'est la période traditionnelle pour les mariages sarcosiens.

ARC DE SAHAAL

Cet arc marque la fin du printemps et correspond période de mise au monde des poulains. Traditionnellement, c'est aussi le merait ceux qu'elle rencontre afin de masquer son passage ; elle marcherait invisible parmi les hautes herbes, de sorte que ceux qui sont sur sa piste passent à côté d'elle sans la voir.

Selon certains, c'est une femme âgée, courbée et à moitié aveugle, qui chevauche une mule blanche. D'autres clament qu'elle est une jeune et belle *sessar* de noble lignée. En réalité, Samsi est une femme d'âge moyen au physique quelconque. Bien qu'elle soit orpheline et qu'elle n'ait jamais été promue, sa gentillesse et son courage couvriraient de honte de nombreux hommes de rang plus élevé.

Zebrim l'assassin

Zebrim Baalum est le chef sans scrupules d'une bande de coupe-gorges vicieux appelés les Carasoom, ou « tueurs souriants ». Les Carasoom sont des mercenaires humains travaillant pour le compte des félons agissant au nom d'Izrador. Ils sont employés pour traquer les rebelles et terroriser les populations locales. Ils pourchassent, pillent et infligent parfois de cuisantes défaites aux révoltés sans jamais pouvoir les éliminer définitivement. Ils poursuivent toutefois ce jeu de pistes mortel entre eux et les cavaliers du Kalif Saida ou d'autres groupes hors-la-loi.

Zebrim est un homme sadique et brutal, le plus abject du lot. Il tue pour le plaisir et ses hommes le craignent autant que ses victimes. Il est petit et sa peau pâle – pour ceux de son peuple – porte les cicatrices d'innombrables combats.

Lieux importants

Cambrial

Cambrial était autrefois une des plus grandes cités d'Eredane, berceau d'une population active et bigarrée. En plus des Sarcosiens majoritaires, on comptait des Ereniens, des hommes du Nord, des commerçants de tous horizons et même quelques citadins halfelins. Jusqu'aux jours sombres précédant la fin du Troisième Âge, la cité demeura une plate-forme commerciale cosmopolite, connue par ailleurs comme le centre névralgique de la sorcellerie sarcosienne.

Lorsque les forces de l'Ombre attaquèrent l'Eren méridional, elles assiégèrent puis rasèrent Cambrial, dans une démonstration impitoyable de leur puissance. Tous ceux qui n'avaient pas fui furent massacrés et des flots de sang s'écoulèrent dans les rues de la cité en ruines. Les Seigneurs des Ténèbres ordonnèrent que les morts soient laissés sans sépultures. Ils se relevèrent bientôt sous la forme d'Affamés, une horde maléfique dont le temps ne vient pas à bout et dont certains se demandent si Izrador lui-même n'assurerait pas leur subsistance.

La cité autrefois glorieuse fut bientôt appelée la

« Cité des Morts ». Elle est aujourd'hui hantée par d'immondes et terrifiantes créatures et les environs sont devenus si dangereux que même les légions orques hésitent à s'y aventurer. Les morts-vivants semblent être devenus les gardiens de mystères à peine imaginables.

Alvedara

Alverada, la « cité du Roi », est relativement récente, mais elle fut la capitale du royaume et le joyau de la culture Erenienne. Située de part et d'autre de la rivière Eren, il s'agissait d'un port fluvial majeur, la dernière grande étape du trajet vers la Borderen. Elle fut construite dans le plus pur style sarcosien, mais la grandeur et la magnificence de son architecture dépassaient de loin celles des autres cités du sud. Les hautes flèches, les tours blanchies à la chaux, les dômes recouverts d'or, les mosaïques éblouissantes, le ruban scintillant de la rivière et le vert des prairies environnantes faisaient d'Alverada un des paysages urbains les plus impressionnants du continent.

Et tout cela n'était rien comparé aux fantastiques Ponts aux Tours du Kalif. Ces structures imposantes s'étendaient sur toute la largeur de la rivière Eren, leurs arches se prolongeant d'une rive à l'autre. Chaque chaussée supportait une paire de hautes tours blanches dans lesquelles se trouvaient les quartiers princiers et la cour royale. Merveilles architecturales, les ponts étaient aussi le seul point de franchissement au sud de l'Ardune, faisant de la ville un passage obligé pour toutes les routes commerciales méridionales.

La chute de la cité est l'un des événements les plus sombres de l'histoire d'Eren, marquant dans l'esprit de chacun le jour de la défaite. La trahison du Seigneur des Ténèbres Jahzir laissa la cité à la merci de l'ennemi qui envahit les rues, pillant et détruisant tout sur son passage. La horde orque réduisit à néant les défenses de la cité et parvint même à fendre une des tours des Ponts du Kalif. A présent, Alverada la magnifique se dresse comme un rappel tragique de la grandeur passée d'Eren, envahie par les orques et occupée par la cour de Jahzir le Félon.

Sharuun

Sharuun la cosmopolite est la plus grande ville d'Eredane, port maritime autrefois primordial grâce à sa situation avantageuse à l'embouchure de l'Eren et au transit des denrées en provenance d'outre-mer. C'est aussi une ville hétéroclite qui, même si la culture sarcosienne prédomine, rassemble la plupart des cultures et des styles architecturaux du continent.

Bien que l'occupation des forces de l'Ombre y soit moins ostensible qu'ailleurs, l'influence et la grandeur du passé ont disparu, de même que les larges profits apportés aux *sessar* locaux par le commerce de produits exotiques. Sharuun n'est plus que l'ombre d'elle-même et son influence se limite maintenant aux territoires environnant.

La ville se situe à l'est du delta de la rivière. Elle a été bâtie sur les ruines des premières constructions humaines du continent : certains bâtiments du centre sont d'ailleurs construits sur les tumulus des premiers colons dorns, dans un mélange parfois déroutant entre les architectures de différentes époques.

Une dizaine de quais en pierre et d'innombrables

moment que les Sarcosiens nomades choisissent pour quitter leurs campements hivernaux. Un enfant né au zénith de Sahaal est, selon la croyance, destiné à la grandeur.

ARC DE SENNACH

Aussi connu comme l'Arc des Batailles, c'est la période traditionnelle de la chasse, des conquêtes et du négoce par caravanes.

ARC DE HALAIL

Il correspond au plus fort de l'été en Eredane et au moment le plus chaud de l'année pour la plus grande partie du continent. Les adolescents tentent souvent leur *soba*, ou « cérémonie du domptage », durant Halail.

ARC DE ZIMRA

C'est la période sèche et venteuse qui correspond aux des moissons dans la majorité des territoires. Naître durant Zimra est un signe de malchance et dans l'ancien temps, les nouveaux-nés au zénith de Zimra étaient souvent noyés.

ARC D'OBARES

C'est l'automne et le temps des derniers préparatifs avant la venue de l'hiver. Les tribus nomades retournent à leurs campements hivernaux et sont prêtes à affronter la saison froide avant le zénith d'Obares, aussi connu sous le nom de Jour du Repos.

ARC D'HANUD

L'Arc des Morts est celui de l'honneur rendu aux parents perdus. C'est aussi le seul arc où il est sage de demander les faveurs du *Sorshef*. Les Dorns pratiquent l'Appel des Honneurs au zénith d'Hanud, une cérémonie solennelle en l'honneur de leurs ancêtres.

ARC D'HISHA

Le zénith d'Hisha est aussi le solstice d'hiver, la période la plus froide de l'année, d'où le surnom d'Arc de l'Hiver.

ARC DE SUTARA

A cette période domine un climat froid et maussade précédant le printemps. Depuis la fin du Troisième Âge, les hivers semblent être de plus en plus longs, et beaucoup murmurent qu'Izrador en est à l'origine.

docks en bois vermoulu occupent le large front de mer, devant un grand nombre d'entrepôts à présent inoccupés. Les quelques chantiers navals de la cité n'ont plus mis un bateau à la mer de mémoire d'homme et, là où autrefois des vaisseaux gigantesques venus d'horizons lointains étaient amarrés pour décharger leurs abondantes marchandises, seuls quelques bateaux de pêche viennent encore vendre le fruit de leur labeur quotidien. Plusieurs épaves carbonisées, reliquat des anciennes flottes, sont échouées au bout de certains docks inutilisés, et les seuls bâtiments autoriser à circuler encore librement sont les frégates ou les galions maniés sans conviction par des orques.

Entre le port et le centre se trouvait autrefois un gigantesque labyrinthe d'échoppes et de boutiques en tous genres formant un bazar dense et bigarré appelé le marché des Terres Lointaines. On pouvait y trouver des produits et des denrées en provenance de toutes les contrées connues et tout pouvait y être acheté ou vendu. Aujourd'hui, ce marché est un assemblage terne de bâtiments décrépis, de lots vides et de ruelles inoccupées. C'est la patrie des mendiants, des voleurs et des *sheol*. Une infime portion du bazar demeure active, mais ne propose plus que les denrées des fermes et des pêcheurs des environs.

L'immense place du Sorshef se situe au centre de la cité. Elle est pavée de mosaïques impressionnantes représentant des scènes extraites des *paraboles de Sahi*. A l'ouest de la place se dresse le gigantesque palais des Étoiles, auquel de grandes tours blanches, des dômes couverts d'or et de grands jardins aux fontaines scintillantes confèrent une beauté éblouissante. Beauté malheureusement gâchée par un mur d'enceinte gris et terne, bâti par l'un des premiers gouverneurs félons pour assurer sa propre protection. A l'est se trouve la grande *badrua*, la tour de l'étoile, bâtie dans une pierre de couleur pourpre acheminée par bateaux depuis l'île d'Asmadar. La tour abritait jadis le légendaire Livre de Sahi et une cohorte de prêtres et d'acolytes qui étudiaient ses enseignements. A l'arrivée de l'Ombre, les prêtres fuirent avec les artefacts saints, puis la tour fut scellée par ordre d'une marionnette *sessar* d'Izrador. A l'heure actuelle, nul ne sait où se trouvent les prêtres et leur précieux trésor.

La partie occidentale de la cité réunit les grands domaines qui étaient autrefois l'apanage des *sessar*, nobles, marchands et diplomates. Ces manoirs entourés de hauts murs sont maintenant propriété des traîtres ou de leurs laquais. Au nord se trouve le quartier des artisans ainsi que des habitations occupées par les négociants, alchimistes, guérisseurs et autres *beeshi*. Enfin, la partie orientale de la ville est constituée d'un dédale d'entrepôts, de tanneries et de huttes où logent des *sheol* et les plus pauvres parmi les *asara*. Aux abords de la cité, on trouve des fermes de toutes les tailles et de vastes prairies qu'arpentent les larges troupeaux de chevaux de la région.

La côte de la Kasmael

La côte méridionale d'Eren est chaude et battue par les vents du large. Les vastes plaines d'herbe-lame se mêlent à l'océan en de grands marécages bordés d'étangs et d'estuaires. La terre grouille de vie de toutes sortes et jusqu'au siècle dernier, elle n'avait pratiquement jamais été foulée par des hommes ou même des fées.

Jadis contrée des maraudeurs et de quelques villages de pêcheurs isolés, la région a longtemps été laissée à la merci des bêtes sauvages qui y avaient élu domicile. Mais depuis l'invasion d'Izrador, des milliers d'Ereniens sont venus s'y réfugier, optant pour les côtes sauvages et le dénuement d'une vie de pêcheurs plutôt que la menace de l'occupation orque. Les hameaux sont devenus des villages et des habitations parsèment maintenant la côte. La plupart des réfugiés n'avaient aucune pratique de la pêche ou de la chasse et bon nombre ont péri, victimes des nombreux dangers de la mer ou des marais : sables mouvants, manque de repères, insectes venimeux ou prédateurs affamés.

Pour une raison inconnue, les serviteurs de l'Ombre répugnent à s'approcher de l'océan, la côte est donc relativement à l'abri des pillards et des convois d'esclaves. C'est bien la seule chance qu'ont ces habitants, confrontés par ailleurs à une vie misérable et dangereuse.

Asmadar

L'île d'Asmadar est une large bande de terre située au large des côtes sud-est d'Eredane, patrie des Asmadariens. C'est un endroit sauvage rassemblant de hautes montagnes, une forêt épaisse, des plaines desséchées et des déserts côtiers.

Le peuple asmadarien descend des premiers envahisseurs sarcosiens, il y a pratiquement 3 000 ans. Installés sur cette île, ils optèrent pour la vie nomade traditionnelle des cavaliers sarcosiens, et ont conservé ce mode de vie jusqu'à aujourd'hui. Durs et sauvages, ils sont aussi honorables, loyaux et passionnés. Ils vivent en grandes familles étendues liées entre elles au sein de tribus parentes. Ils ont abandonné le système de castes des Sarcosiens du continent, mais ils possèdent un sens de l'honneur strict qui régit leurs relations et leurs responsabilités. Ils parlent une version plus ancienne et plus formelle du colonial, qui diffère de la langue du continent.

Les Asmadariens n'élèvent pas de bâtiments permanents, mais de nombreux sites usuels de campements sont utilisés par plusieurs tribus et servent de lieux de rassemblement. L'un de ces campements, au nord-ouest de l'île, était autrefois le lieu de débarquement des marchands du continent. Des Ereniens venaient en effet plusieurs fois par an, amenant avec eux armes et outils, qu'ils échangeaient contre des chevaux ou certains des diamants extraits dans le désert oriental.

Lorsque les Sarcosiens du continent et les hommes du Nord affrontèrent l'Ancien Empire pour gagner leur

indépendance, nombreux furent les insulaires à rejoindre les rangs des rebelles. Avides de liberté comme de gloire, ils participèrent à la guerre et trônèrent en vainqueurs au Conclave des Rois. Peu attirés par un pouvoir central impérial, ils ne demandèrent qu'à retourner sur leur île et conserver leur mode de vie.

Lorsque Izrador et ses troupes envahirent les terres du sud, les Asmadariens ne s'intéressaient déjà plus depuis longtemps aux événements dans le royaume d'Eren, et ils apparaissent comme des étrangers aux Sarcosiens et aux Dorns, au même titre que les négociants d'outre-mer. Seuls les récits de quelques réfugiés alertèrent les insulaires sur l'avancée d'Izrador. Mais récemment, l'influence de l'Ombre s'est étendu jusqu'à Asmadar et même si les forces orques n'ont pas encore posé le pied sur l'île, la menace est présente.

On trouve des ruines éparpillées sur toute l'île, plus anciennes encore que la civilisation *elthedar*, ce que même les elfes ignorent. Ces sites antiques datent d'une époque où Asmadar faisait encore partie du continent et demeurent mystérieux, situés dans les endroits les plus reculés et les plus inaccessibles de l'île. Les habitants ont toujours été au fait de leur existence, mais des légendes et des contes effrayants circulent et les ruines sont depuis longtemps taboues. Quiconque y pénètre peut être banni de sa tribu, s'il échappe aux créatures déchues qui sont sensées les peupler, les *horsha*, ou « les blancs ». L'origine de ces contes destinés à effrayer les enfants est inconnu, mais des événements récents montrent qu'il y avait une part de vérité dans ces légendes. En effet, voilà plusieurs années que les campements les plus proches de ces ruines sont attaqués par des humanoïdes si pâles qu'ils luisent dans les ténèbres. Ils apparaissent et frappent en silence, à la nuit tombée, emmenant avec eux des Asmadariens qu'ils parviennent à capturer, évitant la plupart du temps l'affrontement. Les traces mènent bien entendu aux ruines, mais il est impossible d'y trouver un quelconque signe de leur existence ou des prisonniers.

Pour beaucoup, les *horsha* sont une malédiction envoyée par Izrador lui-même. Nul ne sait si cela est vrai ou même tout simplement pourquoi ils commettent ces enlèvements, l'attitude des Asmadariens a changé. Ils sont maintenant conscient que leur peuple aussi doit se défendre, même s'ils ignorent encore la nature exacte de la menace et comment la vaincre.

Adversaires de l'Ombre

Apparences trompeuses

L'Eren méridional n'a pas souffert la moitié de la destruction, des morts et de l'oppression que les orques ont infligées aux terres du Nord. Même s'ils vivent sous la domination d'Izrador, les peuples du sud sont soumis à une occupation plus vivable que les Dorns. La plupart des cités sont encore debout et largement peuplées. Le temps est clément tout au long de l'année et l'hiver n'est donc



pas synonyme de trépas. Il y a assez de nourriture malgré des carences qui deviennent de plus en plus fréquentes. La plupart des habitants sont sous le pouvoir de gouverneurs humains qui, même s'ils ne sont que des marionnettes d'Izrador, ne se montrent que rarement aussi brutaux et sanguinaires que les chefs de guerre orques qui ont en charge les cités du nord. Les gardes et les miliciens sont généralement humains eux-aussi, plus sujets à la compassion ou à la corruption – voire à la trahison – que leurs homologues orques.

En apparence, la situation peut donc parfois sembler normale dans le sud. La vie quotidienne y est en effet moins perturbée qu'ailleurs. Mais ce ne sont que des apparences, car sous la surface, le danger et le conflit guettent ; la tension, la méfiance et la violence y sont constantes. Les armées orques occupées au nord dans une guerre harassante contre les fées des montagnes, l'occupation est principalement assurée au sud par des traîtres, des collaborateurs et des félons. La situation y est donc beaucoup plus tragique, exposant la face la plus noire du cœur humain, à mesure que les punitions, les représailles ou les assassinats se multiplient entre Ereniens.

En plus des *sessar* félons ou de leurs laquais, qui clament haut et fort leur allégeance à l'Ombre, on trouve aussi de nombreux agents et informateurs qui travaillent pour l'ennemi, dissimulés parmi la populace. La plupart sont des opportunistes méprisables qui cherchent uni-

quement leur profit personnel. D'autres, désespérés ou sous la contrainte, cherchent simplement à défendre leurs familles ou leurs proches. Quelle que soit sa nature, la trahison est partout et les dénonciations se multiplient, à tord ou à raison.

L'insurrection du sud

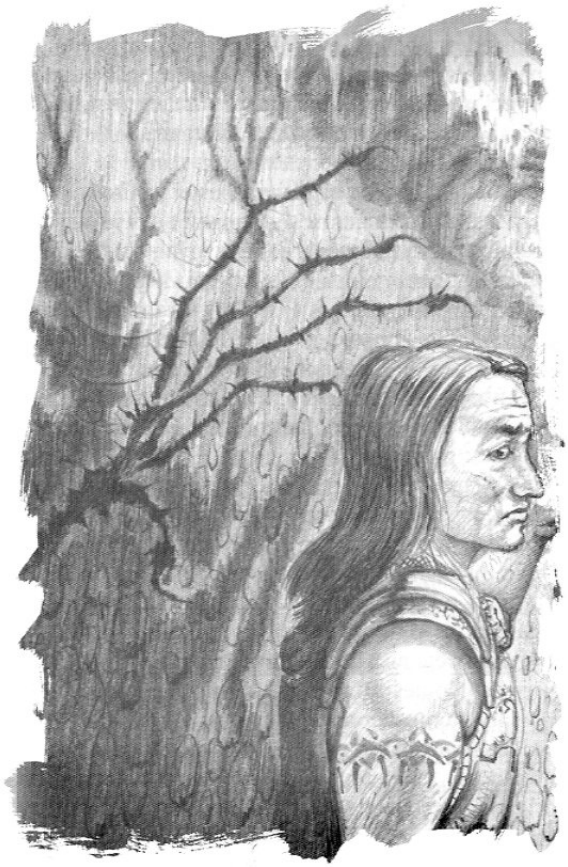
Les communautés du sud ont eu beaucoup plus de temps pour se préparer à l'attaque de l'Ombre. Nombreux furent ceux qui réalisèrent dès le départ que tout affrontement direct serait futile et qui optèrent pour une résistance plus discrète contre les séides d'Izrador. Dès les premiers jours après la défaite, des Sarcosiens ont engagé une campagne d'insurrection efficace qui a non seulement été coûteuse en vies et en ressources pour les orques, mais qui a aussi entretenu l'espoir chez les habitants.

La rébellion est bien organisée, menée par des soldats expérimentés et appuyée par des gens dévoués et efficaces. Elle ne se concentre pas particulièrement sur des coups d'éclat militaires, privilégiant plutôt les actions clandestines qui sapent l'autorité des *sessar* félons et des troupes orques. L'interception de cargaisons d'armes en provenance du nord, le sabordage de navires de guerre, l'empoisonnement de rations orques ou les faux renseignements sont autant d'efforts qui ont contribué à drainer les ressources des forces d'Izrador tout en laissant les insurgés hors de portée ou presque. Les résistants ne sont en majorité ni des soldats, ni des guerriers. Femmes, enfants, vieillards, artisans comme taverniers, toutes les classes d'âges et toutes les couches de la société sont représentées. Le combat contre l'Ombre peut amener chacun à résister d'une manière ou d'une autre même par les gestes simples de la vie quotidienne.

Les rebelles savent aussi faire preuve d'intelligence en endormant la vigilance des autorités par de longues périodes d'inactivité. Ils frappent alors en plusieurs endroits de manière imprévisible puis disparaissent, échappant aux représailles et aux rafles commanditées par les *sessar*.

Le succès de la résistance tient aussi à l'honneur qui découle du combat au côté des résistants. Nombre d'entre eux ont en effet été promus à des rangs supérieurs, entretenant ainsi une fierté collective. Cela améliore considérablement le moral dans les territoires du sud et rend un peu de dignité et d'espoir à des régions qui en manquent cruellement.

Ces succès ont malheureusement attiré l'attention des Seigneurs des Ténèbres. Mécontents de la manière dont leurs gouverneurs répondent à ces insurrections perpétuelles, ils ont décidé de renforcer les garnisons orques. De nouveaux légats sont aussi envoyés auprès des *sessar* et de leurs cours avec pour mission de reprendre les rênes dans la région. Les résistants seront bientôt confrontés à des effectifs ennemis plus nombreux et mieux organisés, dirigés par des agents de l'Ombre impitoyables et déterminés. Cette situation nouvelle accentuera sans nul doute la pression sur les dénonciateurs et collaborateurs de tous poils.



Les cavaliers libres

Le passé nomade et guerrier des Sarcosiens les prédestinait à une vie d'insurgés et de pillards, et nombre d'entre eux ont disparu dans les hautes plaines afin de devenir des cavaliers libres. Leurs talents de cavalier et de soldat, leur expérience du terrain et de la vie de nomade confèrent aux rebelles un avantage significatif sur les forces d'occupation. Ils vont et viennent tels des mirages et leur mobilité leur permet d'échapper à leurs poursuivants tout en continuant à entamer les ressources ennemies. Leurs frappes rapides et précises mettent ainsi en rage les chefs de guerre orques et les humains qui les assistent.

Pensant combattre le feu par le feu, les *sessar* félons ont recruté des traîtres afin de poursuivre les cavaliers libres en employant les mêmes méthodes. Cette tactique paie généralement jusqu'à ce que le groupe soit infiltré, ses chefs assassinés ou menés dans une embuscade. Des menaces ou des représailles sur les familles des survivants suffisent alors généralement à faire fondre le zèle de ce genre de collaborateurs.

Des rumeurs circulent aussi à propos de bandes de cavaliers libres qui se feraient passer pour des bandes mercenaires et qui, prenant tous les risques, utiliseraient les ressources de leurs ennemis pour mener à bien leurs propres plans. Ils finiraient alors à un moment ou un autre par commettre un acte destructeur visant généralement le *sessar* félon qui a commis l'erreur de les employer, avant

CHAPITRE 7

L'Eren central

C'est une région oubliée des récits. Le nord est le territoire des Dorns avec leur long héritage de guerres et de conflits, tandis que le sud est la terre des grandes cités et des anciens monuments sarcosiens. Entre les deux se trouve la modeste plaine qui est tout à la fois le cœur d'Eredane et l'épine dorsale du royaume d'Eren. C'est une terre de fermiers, de bergers, de marchands et de chasseurs, non une terre de princes ou de rois. Le labeur y est dur et les aspirations simples, mais la magie y est aussi présente.

Ilsrid de Hautemuraille, *Les Terres d'Aryth*

Les plaines centrales

Ce chapitre présente des informations détaillées sur l'histoire, la géographie, la culture et les personnalités marquantes des contrées de l'Eren central.

Les plaines centrales à l'est et à l'ouest de la vallée de la rivière Eren sont des prairies vastes et quasiment inhabitées. A l'ouest le long de l'Erethor, on trouve de petits bois traversés par de nombreux ruisseaux. A l'est, les hautes herbes et le sol riche cèdent la place à la terre rocailleuse et la végétation rabougrie des contreforts des Kaladrunes. Les prairies de l'Eren central sont connues sous le nom de noriam kedunni, ou « terres du peuple nomade » dans la langue halfeline.

L'herbe pousse très haut dans cette région et les arbres panock forment ça et là des oasis naturelles au beau milieu des vertes étendues. Ces îlots sont riches de vie, attirant de nombreuses espèces vers l'abri et l'eau qu'elles procurent, tandis que les petits prédateurs y trouvent un terrain de chasse idéal. Les troupeaux de boros arpentent l'ensemble de la région, suivis dans leurs mouvements saisonniers par des groupes de chats des savanes.

Les plaines centrales sont relativement sèches pendant l'année, mais les pluies du début du printemps provoquent de véritables éruptions de fleurs sauvages et d'herbe verte et grasse. Les halfelins appellent cette période de l'année *feyon ferran*, ou « temps de la naissance ». Vers le milieu de l'été, l'herbe a pris une teinte dorée tirant sur le brun. A l'automne, les vents incessants attisent de mordantes tempêtes de sable qui charrient des fragments d'herbe desséchée. Ces tempêtes peuvent se déplacer rapidement dans les plaines et mettre en danger des voyageurs, et les nuages de poussière d'un cavalier ou même de fantassins peuvent révéler une position à des kilomètres à la ronde. Les hivers sont froids, avec parfois des chutes de neige peu avant la saison des pluies.

Histoire

Les plaines centrales n'ont jamais vu se dérouler les grands événements de l'histoire, même lorsqu'ils passaient à un moment ou un autre par ses routes herbeuses. Toutes les armées d'Eredane y ont pourtant marché et répandu leur sang. Lorsque les envahisseurs Dorns remontèrent l'Eren, ils repoussèrent les halfelins, réduisant en esclavage ceux qui n'avaient pas fui. Ils apportèrent la guerre aux fées et amenèrent dans les plaines le sang et la mort. Les Sarcosiens chevauchèrent dans ces prairies, premiers à défier les elfes puis à vaincre les Dorns. Plus tard, les chevaliers dorns marchèrent vers le sud pour rejoindre l'armée sarcosienne dans sa rébellion contre l'Ancien Empire. Enfin à la fin du Troisième Âge, les armées d'Izrador se répandirent dans les plaines, mal défendues, laissant un sillage de feu, de sang et de destruction.

Lorsque les halfelins arpentèrent pour la première fois les prairies centrales, ils découvrirent une nature sauvage et généreuse, jusque-là inoccupée et inviolée, que ce soit par les fées ou les humains. Leurs petits villages de fermiers et leurs camps nomades ne faisaient qu'un avec les cycles naturels qui les entouraient, ne perturbant ni la paix, ni l'harmonie qui régnaient dans ces contrées. Lorsque les Dorns puis les Sarcosiens occupèrent la région, l'existence paisible des halfelins fut troublée,

puis définitivement dévastée sous les coups de boutoir des envahisseurs. Même si les guerres cédaient toujours la place à des périodes de prospérité, les halfelins ne retrouvèrent jamais totalement ni leur confiance envers les humains ni l'existence paisible et harmonieuse qu'ils avaient autrefois connue.

Après chaque invasion, les halfelins reprenaient leur vie dans les hautes plaines, à chaque fois un peu plus méfiants. Avec l'invasion d'Izrador et leur asservissement par ses séides, ils furent finalement contraints d'abandonner leurs villages et leurs terrains de chasse. Le peuple halfelin a été repoussé aux limites occidentales et orientales des plaines. Ceux qui ont fuit se retrouvent maintenant séparés par la rivière Eren et les patrouilles orques le long de ses rives. Quelques tribus mènent une vie pastorale nomade dans les rudes collines des plaines orientales, tandis que de petits villages de fermiers se sont établis dans les régions isolées des savanes du sud-ouest. Ceux qui n'ont pas pu fuir ont été capturés par des esclavagistes gobelins et contraints de servir leurs maîtres humains ou orques, de la Pellurie à la Kasmael.

Population

La plupart des halfelins sont des esclaves soumis à de terribles conditions de vie depuis la conquête du sud par Izrador il y a un siècle. Leur vie est misérable, faite d'un labeur sans fin, de malnutrition, de brutalité aux mains de leurs maîtres, sous la menace constante des maladies, des punitions et de la mort. Le destin des halfelins réduits en esclavage est sans doute la conséquence la plus immonde de la guerre d'Izrador. Plus de 160 000 esclaves halfelins vivent dans le sud de l'Eredane, de Borderen à Sharuun. Seule une petite fraction de ce total, peut-être 30 000, vit dans les campements et avant-postes orques des plaines centrales.

Dans la savane au sud-ouest, 25 000 halfelins vivent encore en liberté aux frontières de l'Erethor, dans de petits villages où ils survivent d'élevage et de culture. Leur mode de vie traditionnel est un défi à l'Ombre et ils vivent sous la menace constante des pillards et des esclavagistes orques. On trouve cependant parmi eux de puissants arcanistes, qui sont souvent à même de dissimuler leurs minuscules villages aux yeux de leurs ennemis.

Dans les plaines orientales, près des contreforts des Kaladrunes, vivent de nombreuses petites tribus nomades. Éleveurs et chasseurs, les halfelins arpentent les collines et les hautes plaines. Ils se protègent en restant constamment en mouvement, en perturbant au minimum leur environnement et en dissimulant autant que possible leurs traces. Seuls 15 000 halfelins adoptent à présent ce mode de vie archaïque.

Les plaines centrales sont aussi le foyer de nombreux humains. Il s'agit en général d'Ereniens à l'héritage mixte, qui vivent dans de petits villages de fermiers éparpillés dans les prairies. On compte également de nombreux descendants des hommes du Nord, dont les ancêtres ont fui les armées d'Izrador et se sont réfugiés dans les plaines. Quelques 350 000 Ereniens et 150 000 Dorns vivent ainsi dans les plaines centrales.

Habitat

Les villages traditionnels halfelins présentent une architecture unique, avec quasiment aussi peu de conséquences sur la nature environnante que les cités arboricoles des elfes. Les bâtiments sont à moitié enterrés et des chevrons de bois soutiennent les toits couverts de gazon verdoyant qui se fondent dans la prairie alentour. Les sols et les murs sont couverts de galets ou d'un crépis à base de boue. Les portes, les volets et les meubles sont en général fabriqués au moyen de peau de boros travaillée par les maîtres artisans halfelins jusqu'à obtenir les formes et les motifs désirés.

Des jardins enchantés procurent à chaque maisonnée une réserve de légumes, et d'autres champs sont exploités pour obtenir herbes, épices et tabac, que les halfelins échangent toujours en secret avec leurs cousins elfes et parfois avec les gnomes. Les cours d'eau proches fournissent l'eau indispensable au bétail, à l'irrigation et à l'usage domestique. Les déchets servent de fertilisant et, lorsque les pierres d'âtre viennent à manquer, les restes d'animaux séchés servent de combustible. Les troupeaux sont en général laissés en liberté, mais des wogrens bergers évitent qu'ils ne se dispersent et les protègent contre les léopards des plaines ou les chats des savanes.

Les tribus halfelines nomades de l'est vivent dans d'astucieuses tentes de peaux qu'ils arrivent, à force de talent, à aménager en foyers aussi chauds, confortables et imperméables que n'importe quel bâtiment en dur. Leurs tentes sont spacieuses, tout du moins pour leur petite stature, et présentent de nombreuses poches, filets de rangement et fourrures recouvrant le sol, qui servent également de couches. Le tout est très facile à monter ou à replier en paquets de taille réduite afin d'être transporté par les boros de trait.

Les nomades aiment particulièrement établir leurs campements dans les oasis d'arbres panock. Les panock sont des arbres trapus et informes qui se développent dans les creux des plaines centrales. Leur feuillage épais stoppe à la fois le soleil et le vent, et leurs branches massives poussent comme des troncs secondaires, de sorte qu'un seul arbre a l'apparence d'un bosquet entier partageant une même cime. Ils poussent souvent près de sources ou d'infiltrations d'eau et on trouve sous leur abri un fourrage dense et de qualité. Eau et fourrage attirent de nombreux animaux, de sorte que ces oasis constituent aussi de bons terrains de chasse.

Comme leurs habitants, les installations ereniennes des plaines centrales sont des hybrides entre l'architecture basse faite de briques de leurs ancêtres sarcosiens et les solides constructions calcaires de leurs ascendants nordiques. En certains endroits, les bâtiments respectent un style ou un autre et sont arrangés en quartiers de même nature. Dans d'autres cas, lorsque l'amalgame entre cultures dorn et sarcosienne est meilleur, les constructions sont un mélange étonnant mais pratique de ces deux styles.

Langage

Les halfelins parlent un langage qui, selon les érudits elfes, est un dérivé de la langue des elfes Danisil. Des différences de plus en plus notables existent entre les dialectes des fermiers, des nomades et des esclaves, correspondant à des accents que seuls les halfelins sont à même de remarquer. La plupart des halfelins, en particulier les esclaves, parlent l'orque et le patois colonial. Il n'est pas rare non plus d'en trouver qui pratiquent le chant des Danisil, l'erenique ou la langue du commerce.

L'erenique est une langue hybride née dans les plaines centrales du mélange des cultures dorn et sarcosienne. La langue était à l'origine un patois mêlant nordique et colonial, devenu langue à part entière avec le temps. A peu près tout homme du Nord et tout Sarcosien parle au moins en partie l'erenique, tout comme la majeure partie des Ereniens parlent à peu près le nordique ou le colonial.

Gouvernement

Chaque village de fermiers halfelins est guidé par la sagesse d'un petit conseil de doyens. Ce groupe, appelé *duah*, ou « parents sages », prend la plupart des décisions pour tout ce qui concerne l'ensemble du village, tout en veillant à laisser s'exprimer les plus jeunes membres de la communauté. Faire partie de la duah est essentiellement une affaire d'ancienneté, et un halfelin est à même de siéger au conseil dès qu'il atteint l'âge de 120 ans. Travaux et ressources d'utilité publique sont l'affaire de chacun : cette éthique sociale simple a servi les halfelins sédentaires durant des millénaires et ils ne voient aucune raison d'en changer, même en ces temps sombres.

Les halfelins nomades sont gouvernés par un chef connu comme le *basra*, ou « celui qui guide ». Chaque année, durant la nuit de l'équinoxe de printemps, le *basra* en place et tout halfelin souhaitant prendre sa place se soumettent à une série d'épreuves physiques, mentales et magiques appelées *Sohal*. Quel que soit le vainqueur, il est fait *basra* pour l'année à venir. Le style de vie des nomades halfelins est difficile, surtout sous la domination de l'Ombre, et il est donc vital que ce soient les plus capables qui mènent les tribus.

Les halfelins réduits en esclavage par les séides d'Izrador n'ont d'autres maîtres que ces créatures maléfiques, sous le joug desquelles ils sont condamnés à une vie misérable.

Religion

Comme leurs parents elfes, les halfelins ne constituent pas un peuple pieux, mais ils rendent hommage à différents esprits de la nature qui influencent leur vie quotidienne. Alors que leurs ancêtres en appelaient aux esprits de la jungle, les halfelins invoquent à présent les esprits des plaines. Ces entités sont en général plus éthérées et moins concentrées que celles de la forêt, ce qui est en accord avec la nature vaste et austère des plaines.

Les sédentaires utilisent leur propre sang comme offrandes aux esprits de la terre et comme engrais pour les plantes qu'ils font pousser. Chaque printemps, chaque fermier choisit un boro nouveau-né et le sacrifie, le brûlant avant de répandre ses cendres dans l'herbe des pâturages. De cette manière, ils empêchent les esprits des prés d'empoisonner le reste du troupeau.

Les nomades rendent hommage aux esprits des arbres panock en enterrant leurs morts sous leur ombre protectrice. Ils leur demandent de l'aide pour leurs chasses ou pour dissimuler leurs campements aux espions ennemis. Les chasseurs nomades atténuent également la faim des esprits sauvages des plaines en laissant du sang et un peu de viande sur le lieu de chaque mise à mort.

Commerce et artisanat

Cuir et dentelle

Les halfelins sont des artisans habiles et leur talent est inégalé lorsqu'il s'agit de travailler le cuir ou de tisser l'étoffe. Pendant des milliers d'années, ces talents furent la base du commerce halfelin. Vendant les bottes, selles et armures de cuir ou des couvertures et des vêtements, ils utilisaient l'or ainsi gagné pour acheter armes et outils en métal.

Si la peau qu'ils utilisent pour faire du cuir est généralement celle des boros, ils se servent aussi pour certains travaux de fourrure de chèvre, de lapin ou de chat des savanes. Ils filent essentiellement la laine de mouton, mais il leur arrive également de tisser des poils de boros et les fibres de certaines plantes pour en faire des cordages ou des fils spéciaux.

Une vie épicée

Les fermiers halfelins étaient autrefois connus dans tout Eredane pour leurs épices et leur herbe à pipe. La cuisine halfeline est encore plus relevée que son homologue sarcosienne, et leurs herbes et préparations épicées étaient très prisées.

Les fermiers halfelins produisent également des variétés très appréciées d'herbe à pipe autrefois convoitées de Caradul aux Kaladrunes. Goût et effets vont du tabac fruité dégusté après le dîner aux fumées âcres et hallucinogènes qui, selon leurs utilisateurs, permettraient de voir le monde des esprits.

Ces produits étaient également d'une importance-clé pour l'économie halfeline et étaient vendus partout en Eredane. A présent, on trouve rarement du cuir, du textile et des denrées agricoles halfelins ailleurs qu'en Erethor. Les artisans halfelins commercent toujours avec les Danisil, menant plusieurs fois par an des caravanes secrètes aux abords de la jungle pour délivrer leurs marchandises. En échange, ils reçoivent outils en acier, pierres d'âtres, armes enchantées et autres potions.

Us et coutumes

La voie du wogren

Les étrangers les prennent pour de gros chiens, les elfes pensent qu'ils descendent de meutes de loups géants qui quittèrent Erethor pour les hautes plaines, mais les halfelins savent qu'il en est autrement. Ils savent que les wogrens sont liés aux esprits et qu'ils ont choisi de vivre avec les halfelins pour rembourser une dette d'honneur et d'amitié.

Les légendes racontent qu'il y a très longtemps, au Temps de l'Histoire, Keela, mère spirituelle des plaines, fut attaquée par un zeedrith, une entité plus ancienne que les plaines elles-mêmes et qui vit en chassant et en consommant d'autres esprits. Utham le chasseur, de la tribu de Hauteherbe, assista à la scène et se jeta spontanément dans la mêlée. Sa minuscule stature et sa lance de bois ne firent que distraire la créature déchue, ce qui suffit néanmoins à Keela pour lui sauter à la gorge et la tuer.

Utham était mortellement blessé, et même le pouvoir de la mère spirituelle ne pouvait le sauver. En remerciement de son aide, Keela ramena le halfelin agonisant à sa famille éplorée. Keela pleura aussi, et ses larmes tombèrent sur le corps de Utham, se mélangeant à son sang. Ces gouttes sanglantes se transformèrent en masses de fourrure, puis grandirent rapidement jusqu'à ressembler à des louveteaux, appartenant à la fois au monde des esprits et au monde matériel.

Keela apprit à la tribu que ces louveteaux étaient des wogrens, des créatures qui avaient veillé par le passé sur les alliés mortels du monde des esprits. Elle leur enjoignit de prendre soin des petits, affirmant qu'aussi longtemps que les halfelins se montreraient aussi loyaux et amicaux envers les wogrens qu'Utham l'avait été envers elle, ils leur seraient dévoués jusqu'à la mort.

Que les légendes soient véridiques ou pas à propos de leurs origines, les wogrens faisaient partie intégrante de la culture halfeline avant même le Premier Âge. Ils sont souvent confondus avec de grands loups, mais les signes distinctifs ne trompent pas. Les wogrens sont plus solides, leur corps est plus épais, leurs pattes plus larges, leurs yeux plus grands, et leur queue plus longue. Leur mâchoire et leurs dents sont redoutables et, comme les chats, leurs griffes sont acérées et rétractiles.

Les wogrens sont les amis, alliés et serviteurs des halfelins. Camarades de jeu ou nounous des plus jeunes, ils tiennent compagnie aux plus âgés, gardent les troupeaux et protègent les villages des prédateurs et des pillards orques. Ils peuvent servir de montures, de messagers, d'éclaireurs et de chasseurs. Ils ne demandent en retour qu'autant de loyauté et amitié que celles qu'ils offrent. De par leur culture, les halfelins sont très proches de leurs partenaires wogrens et ressentent envers eux un lien vital et inaltérable.

Les wogrens ont une durée de vie si longue que l'on pourrait les croire immortels. Les femelles ne peuvent enfanter qu'une fois dans toute une vie de halfelin et chaque naissance dans la communauté est abondamment fêtée. Les wogrens n'appartiennent pas aux halfelins avec lesquels ils se lient d'amitié. Ce sont de véritables alliés qui entretiennent une relation quasi-symbiotique. Chaque village libre ou tribu nomade comprend généralement 6 à 10 wogrens adultes, plus parfois un jeune. Certains wogrens nouent parfois des liens privilégiés avec un halfelin, et de tels couples sont alors inséparables. Même s'ils vont et viennent à leur guise, les wogrens s'éloignent rarement et sont toujours à proximité en cas de problème.

Les wogrens sont des animaux d'une intelligence remarquable. Leurs sens semblent surnaturels, et nombreux sont ceux qui croient qu'ils ont véritablement un lien avec le monde des esprits. Il sont capables d'aboyer et de hurler, mais ils semblent capables de communiquer entre eux sans un seul son. Même si les wogrens ne sont pas doués de parole, les halfelins savent par intuition comprendre leur langage corporel et leurs émotions. Les wogrens, de leur côté, semblent parfaitement saisir la langue halfeline et font preuve d'une étonnante perspicacité.

La population wogren a énormément souffert durant l'invasion d'Izrador. Chaque village ou tribu halfelin réduit en esclavage était protégé par une meute de wogrens, et chacun d'entre eux s'est battu jusqu'à la mort pour protéger ses amis. Pour chaque groupe d'esclaves, une meute entière a été exterminée. A présent, les wogrens sont plus rares encore que les bandes de halfelins parmi lesquelles ils vivent.

Les boros de somme

Il y a longtemps que les halfelins ont domestiqué les boros et, bien que les spécimens qu'ils élèvent à présent soient plus dociles et moins grands que leurs cousins sauvages, ils sont toujours suffisamment forts pour servir de bêtes de somme. Les halfelins sédentaires se servent de leurs boros pour labourer leurs champs, tirer de petits chariots et faire fonctionner leurs moulins. Les halfelins nomades utilisent des harnais élaborés pour supporter des filets et des armatures de cuir suspendus entre des boros. Ils transportent ainsi, lentement mais sûrement, des passagers ou des cargaisons à travers les plaines.

Un peuple de magie

Comme leurs cousins elfes, la magie est inhérente chez les halfelins. Lorsqu'il sait marcher, un bébé halfelin apprend ses premiers tours de magie et la plupart des adultes sont au moins capables de magie mineure. Leur vie quotidienne est considérablement simplifiée par l'usage de la magie, et les halfelins étaient autrefois connus pour leurs nombreuses expérimentations magiques. En fait, la grande variété de tours de magies, d'oraisons et autres sorts élémentaires en Eredane est en grande partie due à une longue histoire de pratique halfeline de la magie. Il existe aussi une longue tradition qui fait que les arcanistes halfelins les plus puissants choisissent des

apprentis parmi ceux qui démontrent le plus grand potentiel. Le savoir qu'ils transmettent garantit la présence de mages capables au sein de leur peuple.

Sous le règne de l'Ombre, la nature omniprésente de la magie halfeline est devenue source de danger, car elle attire l'attention des légats d'Izrador et de leurs limiers astiraxes. Les plus puissants arcanistes halfelins usent donc souvent de leur magie pour dissimuler les traces de magie mineure aux yeux de ces chasseurs sorciers. En conséquence, les magiciens sont souvent à l'abri du danger à l'intérieur d'un village ou d'un camp, mais courent le danger d'attirer l'attention d'un astiraxe lorsqu'ils s'en éloignent. Les wogrens sont particulièrement sensibles à la présence d'astiraxes, qui en retour semblent les redouter. De ce fait, à moins qu'ils soient véritablement plus nombreux ou accompagnés d'une force assez puissante, les astiraxes approchent rarement un village ou un groupe protégés par des wogrens.

Même parmi les esclaves, la magie reste commune. Passant inaperçus grâce à la présence toute proche des pouvoirs considérables des légats ou des serviteurs de l'Ombre, les tours mineurs des esclaves allègent leur lourd fardeau. La purification de l'eau et des aliments leur permet de ne pas mourir de faim et leur imposition des mains soigne les blessures dues à la brutalité de leurs maîtres. Sans ces simples sorts, leur vie serait véritablement insoutenable.

Le rassemblement des plaines

Traditionnellement, les nomades halfelins se réunissaient deux fois par an, aux alentours des équinoxes de *Doshram* au printemps et d'*Obares* en automne. C'était l'occasion de revoir des parents, d'échanger des nouvelles ou des sortilèges, de faire la cour et de célébrer les unions. Ces périodes de détente, appelées rassemblements des plaines, s'étalaient sur de nombreux jours et attiraient même certains halfelins sédentaires.

A présent, sous le règne de l'Ombre, les rassemblements sont devenus des réunions clandestines orchestrées par des messagers secrets et qui se déroulent à des dates inattendues. Ils ont lieu dans des zones isolées et lointaines des plaines et ne durent que quelques jours. Bien que les risques de telles assemblées soient très élevés, la culture nomade mourrait certainement sans le renouvellement des alliances, l'apport de moral et de sang neuf que ces célébrations permettent. Si un rassemblement des plaines était découvert et sujet à un raid orque, l'attaque pourrait bien mettre un terme à la liberté des nomades halfelins.

Personnalités

Les Libérateurs

Des récits véhiculés parmi les esclaves halfelins racontent les exploits des Libérateurs. La rumeur affirme qu'il s'agit de deux esclaves en fuite qui ont choisi de



dédier leur vie à la libération de leurs congénères emprisonnés. Connus seulement sous les noms invraisemblables de Nabot et Cuivre, ont dit d'eux qu'ils sont d'honorables et puissants héros ayant servi la Reine Sorcière elle-même.

Les Libérateurs se dissimuleraient parmi les tribus des plaines orientales, à partir d'où ils mèneraient leurs raids contre les gobelins esclavagistes le long de l'Eren. Les légendes racontent comment ils se glissent, invisibles, dans les campements gobelins et brisent les chaînes des prisonniers simplement en les touchant, avant de cacher les évadés dans les poches de leurs manteaux magiques pour regagner les plaines sans être vus. Elles racontent aussi que les gardes gobelins sont généralement retrouvés quelques jours plus tard, un regard de terreur figés sur leurs visages sans vie.

Roa la wogren

Roa est une jeune halfeline dont le village entier fut massacré lors d'un raid orque. Elle fut grièvement blessée au cours de la bataille, et laissée pour morte. Sacrifiant ses dernières forces, elle usa de sa magie pour panser les plaies d'un wogren tombé à ses côtés pour la défendre. L'animal survécut et mena Roa à l'abri, pour y lécher ses plaies, la nourrir et lui tenir chaud jusqu'à ce qu'elle guérisse.



Un lien semble depuis les unir, plus fort qu'aucun autre lien entre un halfelin et un wogren avant eux. A présent, ils écument les plaines et espionnent les troupes d'Izrador. Roa a développé au cours des années un réseau de contacts halfelins, gnomes et même humains, à qui elle transmet toutes les informations sur les mouvements et activités de l'ennemi.

Leurs informations ont sauvé la vie à des centaines de halfelins et ont permis à des tribus entières d'échapper aux esclavagistes. Roa est devenue une sorte de légende vivante au sein de son peuple, et chaque petite fille rêve un jour de lui ressembler.

Lieux importants

La tribu fantôme

On raconte les soir de veillées l'histoire d'un campement nomade qui apparaît au coucher du soleil et qui s'évanouit aux premières brumes matinales. Ce camp serait plus qu'une illusion sans être véritablement réel. Il s'agirait d'une tribu de mortels sauvagement massacrés autrefois, lorsque les forces d'Izrador envahirent pour la première fois les plaines centrales.

Les histoires racontent que les ombres des nomades apparaissent à présent pour attirer les orques vers une mort certaine. La puissante magie qui émane des fantômes conduit les astiraxes sur la piste du campement, amenant avec eux les patrouilles orques. Lorsque les orques chargent le campement, ils découvrent avec horreur que leurs proies se sont changées en chasseurs fantomatiques, et peu d'entre eux parviennent à s'échapper. On dit que ceux qui ne sont pas alliés à Izrador seraient retenus à jamais dans le campement si jamais il y pénètrent, devenant à leur tour des ombres. Il est donc recommandé, lorsqu'on tombe par hasard sur un camp halfelin silencieux au plus profond de la nuit, d'attendre le matin et de vérifier s'il est toujours présent après les premiers rayons du soleil.

Adversaires de l'Ombre

Les esclaves

Le plus grand mal perpétré par les forces d'Izrador est sans doute l'esclavage du peuple halfelin. Ces êtres petits mais robustes font des travailleurs efficaces et inoffensifs, une ressource que les orques se sont empressés d'exploiter.

Depuis les premières année de l'invasion, les gobelins esclavagistes organisent des raids contre les villages halfelins et amènent de force leurs captifs dans les cités occupées par les orques ou dans leurs campement militaires. Là, les contremaîtres forment des équipes de travail destinées à tous types de tâches, depuis l'exploitation minière ou l'agriculture jusqu'à la cuisine ou la prostitution. Les conditions de vie des esclaves sont horribles, famine et maladie sont omniprésentes. La punition pour désobéissance va de la rossée à la mort. Les cuisiniers halfelins sont contraints de rôtir leurs morts et de les servir aux officiers orques, même si ces derniers préfèrent souvent tuer eux-mêmes les contrevenants et les manger crus.

La plupart des halfelins qui servent les séides d'Izrador sont nés esclaves. Et pourtant, malgré ces circonstances désespérées, ils parviennent à maintenir leur dignité et un fort sens communautaire. Ils refusent de trahir l'un des leurs, s'efforcent d'aider leurs compagnons lorsqu'ils sont blessés ou malades, et se protègent mutuellement de l'ire de leurs maîtres, tant bien que mal. Dès qu'ils le peuvent, ils agissent de l'intérieur pour contrarier le règne de l'Ombre.

Nourriture rendant malades les officiers, selles et autres armures discrètement piégées, armes qui disparaissent, entrepôts victimes d'incendies accidentels, remèdes soudainement empoisonnés – tout cela fait partie, entre autres, des moyens de lutte des esclaves halfelins. Des individus sont souvent pris et punis en conséquence, mais leurs actions coûtent tout aussi souvent la vie à de nombreux orques ou sauvent des halfelins. Ils deviennent des martyrs et poussent les autres à continuer la lutte. Sans l'espoir que de telles activités et de tels héros leur donnent, les esclaves halfelins auraient depuis longtemps sombré dans le désespoir et péri.

CHAPITRE 8

La vallée du fleuve Eren

À l'aube du temps, il n'y avait pas de fleuve Eren. Le Gardien vit que les saumons quitteraient la mer et nageraient jusqu'au Goil pour servir de nourriture au Peuple si une voie leur était tracée pour y aller. Alors le Gardien descendit jusqu'à la mer et creusa un fossé pour relier le Goil à l'océan. L'eau du Goil s'écoula dans le fossé et descendit jusqu'à la mer, mais toujours le Goil se remplissait avec la venue des pluies. Les saumons remontèrent la rivière, et le Peuple eu toujours de la nourriture à profusion.

- Fable du fleuve gnome

La Grande Rivière

Ce chapitre décrit en détails l'histoire, les habitants et la géographie de la vallée du fleuve Eren, située au centre d'Eredane. Le contenu de ce chapitre est **Closed Content.**

La vallée du fleuve Eren est un long serpent verdoyant qui part de la rive sud de la Pellurie, traverse le cœur des Terres d'Eren, avant d'atteindre enfin les plaines côtières de la mer de Kasmael. Au début, la vallée est étroite et bordée d'impressionnantes falaises le long de sa rive orientale. Puis elle s'élargit pour former le bassin de l'Ardune, qu'on appelle aussi le Goil, ou « lac des gnomes » dans la langue des marchands. Au sud de l'Ardune, la vallée reste vaste et verdoyante, même après que le soleil de l'été ait roussi les plaines environnantes. Le fleuve semble divaguer de plus en plus à mesure qu'il s'enfonce dans l'Eren méridional, et la vallée finit presque par disparaître pour laisser place à une étendue herbue sans reliefs.

Le fleuve Eren en question est un très ancien cours d'eau qui a creusé son chemin à travers les vastes plaines d'Eredane, en les enrichissant d'une épaisse couche de limons fertile. En amont, le fleuve prend sa source dans la mer de Pellurie et fait à peine un demi kilomètre de largeur. Ses eaux claires et vives s'écoulent entre des falaises escarpées. En atteignant l'Ardune, l'Eren se mélange aux eaux de la rivière Felthera qui a traversé la grande forêt d'Erethor. Enrichie des nombreux dépôts organiques du sol forestier, l'eau de la Felthera assombrie considérablement le sud de l'Ardune, et lorsque l'Eren quitte le grand lac, elle est devenue noire de limons. En aval de l'Ardune, l'Eren est un fleuve différent. Son lit peu profond s'étend parfois sur plusieurs kilomètres de largeur, avec des bancs de sable ici et là, des îles, et des trous profonds. Son courant est lent et ses rives basses. Aux abords du fleuve, on voit apparaître des forêts basses, marécageuses et clairsemées. Quand il atteint enfin la mer, le fleuve se déploie en un vaste delta dont les bras navigables ne sont connus que par les capitaines de navires et les maraudeurs expérimentés.

Bien que le fleuve rafraîchisse l'air de la vallée et qu'il soit souvent dissimulé le matin par une épaisse brume qui flotte au ras de l'eau, il influence peu le climat des plaines. Les Terres centrales d'Eren connaissent donc une sécheresse saisonnière , tandis que les plaines côtières du sud restent humides tout au long de l'année.

L'histoire

Lorsqu'on remonte le fleuve Eren en bateau et qu'on observe le paysage qui défile, c'est comme si l'on tournait lentement les pages d'un vieux livre illustré sur l'histoire du royaume des hommes. Une page après l'autre, on traverse les âges, on remonte aux sources et l'on découvre les échanges, les alliances, les invasions, les paix et les guerres qui ont transformé la vallée de l'Eren et, à plus grande échelle, le continent d'Eredane lui-même.

Les grandes cités sarcosiennes du sud s'appuient sur les remblais des villages depuis longtemps abandonnés des premiers immigrants dorns. Plus loin au nord, les tours du pont d'Alvedara se dressent comme les témoins muets de l'ancienne puissance du royaume d'Eren. Les vieux villages fluviaux, aujourd'hui vides et calcinés, et les postes de contrôle garnis de soldats gobelins illustrent la victoire de l'Ombre. Les bateaux gnomes qui circulent rappellent à la fois les beaux jours du libre commerce et l'économie en berne du nouveau monde. L'Ardune, sans ses bateaux elfiques, et le cours supérieur de l'Eren, noir de campements orques, évoque la guerre continuelle qu'Izrador mène aux fées et la longue oppression des territoires humains. Borderen, qui fut autrefois une grande cité marchande, et qui n'est à présent qu'un point de ralliement pour les armées de l'Ombre, témoigne de la mort des Terres du Nord.

La longue histoire des Terres d'Eren est comparable à la longueur du fleuve, mais contrairement aux flots de ce dernier, l'encre qui transcrit l'histoire de l'humanité cessera sans doute bientôt de couler.

Les habitants

Des membres de toutes les races, à part celles des elfes et des nains, se sont installés dans la vallée. Mais les gnomes et les humains du sud sont de loin les plus nombreux. Presque partout, les humains ont abandonné les berges du fleuve pour se retirer dans l'arrière pays, qui offre une sécurité relative. Car bien que le fleuve fournisse quantité de poissons et abreuve des terres fertiles, la vie au bord de l'eau est devenue trop dangereuse à cause des orques qui patrouillent sur les berges, des troupes qui se rendent sur le front, et des esclavagistes gobelins.

Ainsi, il n'y a guère plus de 10 000 humains sur les rives du cours supérieur de l'Eren, mais ils sont 8 ou 10 fois plus nombreux dans les terres fertiles qui s'étendent autours du fleuve. La plupart des humains – un peu plus de 175 000 – qui vivent encore sur les berges du fleuve résident dans les grandes cités du cours inférieur de l'Eren, à Alvedara ou à Sharuun par exemple.

Neuf gnomes sur dix vivent le long de l'Eren, et sur ces neufs là, huit vivent à bord de leurs navires marchands ou de leurs barques avec leur famille, tandis que le neuvième habite dans les petits villages qui bordent le fleuve ou dans les villes humaines. Ils vivent comme ils ont toujours vécu depuis des milliers d'années : ils sont marchands, pilotes de navires, convoyeurs de voyageurs, contrebandiers, et pêcheurs. Leurs manières serviables et leur sens de l'adaptation leur ont permis de conserver quelques libertés malgré la domination totale des orques, et ils peuvent donc encore naviguer sur l'Eren avec relativement peu de problèmes. Comme dit le vieux proverbe gnome, « là où est le bateau est la maison », et même si certains bateaux naviguent parfois sur tout le cours du fleuve, la plupart des gnomes ne commercent que sur des étendues limités et depuis longtemps fréquentées par leur famille. Il y a en permanence 35 000 gnomes au nord de l'Ardune, 15 000 sur le Goil lui-même, et encore 65 000 qui font la navette ou qui vivent dans les cités de l'Eren méridional. Répartis dans ces communautés, il y a également au moins 15 000 dwarrows membres des familles marchandes gnomes.

Habitations

Il y a de nombreux villages gnomes le long des rives de l'Eren. L'architecture de leurs villages, comme leur culture elle-même, est très cosmopolite. En fait, elle mélange tous les styles qui existent sur Eredane, et donne ainsi naissance à un style original. Les bâtiments des villages gnomes sont généralement disposés en demi-cercles concentriques contre une berge du fleuve, et centrés sur une petite place de marché à ciel ouvert. Les constructions ont des murs bas en pierre et des planchers en bois surélevés pour se protéger des inondations saisonnières. Les toits sont faits de perches pliées qui forment un dôme, sur lequel est planté un gazon bien vert. Les ruelles entre les bâtiments sont couvertes d'herbes, et il est rare de trouver ne serait-ce qu'un petit sentier menant à l'intérieur des terres, car les gnomes ont rarement une bonne raison de s'aventurer si loin du fleuve.

Les docks sont généralement plus grands et plus élaborés que les villages qui les abritent. Souvent, ils sont surchargés de bateaux. D'habitude, les quais sont constitués de lourds blocs de pierre immergés au pied de la rive, bien que les plus petits villages se contentent de docks en bois. La plupart supportent quelques entrepôts et des salles communes pour les équipages des bateaux de passage.

Les villes flottantes

Les villes gnomes les plus courantes, si l'on peut parler de villes, sont des agglomérations flottantes temporaires, éphémères. Les villes flottantes se forment lorsque plusieurs barques ou barges gnomes s'assemblent et se lient les unes aux autres, dans les lieux de mouillages temporaires que sont les baies, les petites anses, ou les bras morts du fleuve. La plupart des villes flottantes sont petites et ne comptent que 5 à 20 bateaux, mais des villes plus grandes rassemblent parfois 30 à 50 navires dans les baies et les ports du sud de la mer de Pellurie ou sur l'Ardune. La plus grande est la mystérieuse ville que l'on nomme la Cité Fantôme : une cité toujours à la dérive, qui flotte tout au long de l'année dans les courants circulaires au centre du Goil.

Les bateaux d'une ville flottante jetent l'ancre ou s'arriment aux arbres du rivage ou aux docks, puis se relient les uns aux autres de manière aléatoire, comme l'espace, la taille des bateaux et les courants dominants le permettent. Les bateaux sont rendus solidaires et des planches ou des passerelles sont posées entre les ponts supérieurs pour permettre le passage d'un bateau à

l'autre. L'agencement est complexe et instable, car les bateaux bougent et montent ou descendent en fonction des marées, des vagues, du courant. Les coutumes des gnomes de la rivière autorisent tous les équipages de la ville flottante à passer sur n'importe quel pont de navire, mais ces membres d'équipage ne peuvent visiter les ponts inférieurs que s'ils y sont invités.

D'autre part, le plan des villes flottantes évolue constamment, car les bateaux vont et viennent, ou changent de position pour s'adapter aux courants ou juste pour le plaisir. En fait, les bateaux qui sont à l'origine d'une ville flottante repartent généralement bien avant que la ville ne se disperse pour de bon.

Bien que de nombreuses villes flottantes ne vivent que quelques jours, certaines durent des semaines, et d'autres, généralement des rassemblements familiaux annuels, ne se dispersent qu'après la saison hivernale. La Cité Fantôme ne se disloque jamais complètement, sauf lors des tempêtes, ou en de rares occasions, lorsque des bâtiments de guerre orques menacent de faire un raid.

Langage

S'il y eu jamais une langue universelle parmi les peuples autrefois libres d'Eredane, c'est certainement le gnome. Le gnome, ou langue des marchands, contient des mots, des structures, et des expressions originaires de toutes les autres langues, et il semble donc familier à presque toutes les oreilles. Les gnomes sont des linguistes presque aussi doués que les orques, et la plupart parlent plusieurs langues. Même si un gnome ne connaît pas une langue donnée, il est probable qu'il connaîtra une chanson ou deux dans celle-ci. Parmi la dernière génération de gnomes, beaucoup ont appris quelques ballades en orque et quelques-uns de leurs chants de guerre. En les chantant, ils apaisent la tension qui règne dans les bateaux de transport de troupes.

Gouvernement

Si les gnomes avaient un gouvernement, ce serait la structure familiale étendue de la compagnie marchande dont ils dépendent. S'il y avait des lois parmi ces familles, ce serait les lois du commerce qui guident leurs vies depuis des millénaires.

Les compagnies marchandes gnomes sont constituées par une ou plusieurs familles solidaires et par les bateaux possédés par les membres de ces familles. Au sein d'une famille, chaque capitaine de bateau fait partie d'un comité qui prend les décisions au nom de la compagnie. Ces capitaines sont libres d'agir comme ils l'entendent pour régler la plupart des problèmes courants, mais quand il y a des problèmes plus importants concernant la famille, ils se rencontrent pour établir une ligne d'action commune. Traditionnellement, il n'existe pas de code de conduite entre les différentes compagnies commerciales autre que le respect des règles du commerce et le savoir-vivre des bateliers. On pourrait penser que c'est un handicap si des dangers menacent le peuple gnome dans son ensemble, mais le réseau d'informations et de coopération qui existe entre les familles s'est toujours révélé suffisamment solide pour parer à tous les problèmes.

La plupart des gnomes portent des vestes de cuir légères, taillées par des halfelins, sur lesquelles sont peint divers symboles ou armoiries qui dénotent à la fois l'affiliation familiale et le grade au sein du bateau. Les vestes sont couvertes de poches plus ou moins grandes qui contiennent absolument tout et n'importe quoi : lignes de pêche avec leurs hameçons ou cordes d'amarrage, petits instruments de musique, pipes et tabac, flasques d'alcool et provisions en tout genre. La plupart des gnomes peuvent partir tranquilles et pour un bon moment en vivant uniquement de ce qu'il y a dans leurs poches.

Religion

Les gnomes, ainsi que bon nombre des humains qui vivent sur le fleuve, vénèrent une entité qu'ils appellent le Gardien de la Rivière. Le Gardien est une synergie mystérieuse d'anciennes forces magiques qui se manifeste dans les eaux de l'Eren uniquement sous forme spirituelle. L'entité est intelligente mais énigmatique, et même les druides gnomes ne prétendent pas comprendre la logique de ses actions. C'est un esprit vaste, qui s'étend d'un bout à l'autre du fleuve, et bien que son attention puisse se concentrer sur un endroit en particulier, il reste conscient de tout ce qui se passe le long de ses eaux et il est impossible de le tromper.

Les gnomes pensent que le Gardien assure l'équilibre du monde et qu'il est l'arbitre ultime de la Providence. Ils pensent que chaque créature vivante accumule un karma durant son existence, et que quand elle meurt le Gardien mesure le poids de ce karma. Si le défunt à fait davantage de Bien que de Mal durant sa vie, son âme rejoint le courant profond du fleuve. Si sa vie fut de peu de valeur, alors l'esprit rejette l'âme à laquelle il manque du karma. Celle-ci est conduite jusqu'à la mer et se perd dans l'océan, au milieu de l'infinité des esprits en furie.

La vie quotidienne des gnomes est remplie de petits rites et d'offrandes au Gardien, et pas un bateau gnome ne se déplace sans que son équipage ne répète à haute voix quelques mantras, ne verse un peu de vin par-dessus bord, ou ne peigne des marques de bénédiction annuelles sur sa coque. L'acte religieux le plus solennel et le plus significatif est l'Offrande des Morts, lorsque les corps des défunts sont enroulés dans des cordages sanctifiés et envoyés par le fond pour reposer à jamais dans le lit du fleuve.

En échange de leur dévotion, les gnomes sont convaincus qu'ils font pencher le sort en leur faveur. Ils sont persuadés que leurs bateaux sont plus en sécurité, qu'ils ne croiseront pas d'anguilles de rivière et qu'ils

feront davantage de bonnes affaires. Si la plupart des étrangers ne croient pas à l'existence du Gardien, les gnomes en sont quant à eux tout à fait convaincus. Et peut-être n'ont-ils pas tort. Car comme pourront en témoigner ceux qui ont passé quelque temps parmi eux, il n'existe pas sur Eredane de créatures plus chanceuses aux dés, à la pêche et en amour qu'un gnome.

Commerce et artisanat

Les maîtres—marchands

Les gnomes sont des négociateurs légendaires. D'un bout d'Eredane à l'autre, ils ont toujours vendu ou troqué tout ce qui se vend et s'échange. Si on leur demande un objet qu'ils n'ont pas dans leur stock, ils connaissent un gnome qui l'aura, et ils peuvent se procurer n'importe quoi, que se soit légal et ordinaire ou que ça ne le soit pas – surtout quand l'enjeu en vaut la chandelle.

Il est plus difficile d'échapper à une anguille de rivière qu'à un gnome qui veut vendre quelque chose car il emploiera des moyens variés et efficaces pour arriver à ses fins. Il commencera par vanter les qualités des marchandises qu'il propose et par récuser les protestations de l'acheteur. Il versera à son client des rasades de bon vin, voire une boisson un peu plus forte, tout en se rendant agréable par des compliments et des histoires drôles. Il ira même peut-être jusqu'à chanter. À la fin, le client, charmé et à moitié ivre, est convaincu que c'est lui qui a eu l'idée de la transaction et qu'il fait la meilleure affaire de sa vie.

Les alcools forts

Avant la chute des Terres d'Eren, les spiritueux gnomes étaient célèbres à travers tout le royaume : bières de toutes sortes, vins de toutes les couleurs, et boissons fortement alcoolisées. Des brasseries et des vignobles s'étendaient tous le long de la vallée, et certaines familles marchandes étaient spécialisées dans la vente des grands crus. À présent, bien que la production aie diminué, les alcools gnomes n'ont pas perdu leur popularité et restent une monnaie d'échange très demandée, quel que soit l'endroit où les gnomes vont commercer. La distribution fréquente et à titre gracieux de barriques et de tonnelets aux garnisons orques locales permet souvent d'éviter le pillage des brasseries, des vignobles et des distilleries – les orques sont de gros consommateurs d'alcool et n'ont généralement pas la patience de produire le leur.

Les messagers du fleuve

Si le prix est correct, les gnomes peuvent convoyer n'importe quel chargement, y compris des renseignements. Bien que le transport de courrier soit interdit, les gnomes font des affaires florissantes en livrant des renseignements secrets, en transportant des petits paquets et des lettres, en servant eux-mêmes de messagers, voire en cachant parfois dans leurs soutes des espions humains ou féeriques. Ils reçoivent aussi souvent l'ordre de transporter des messagers orques, mais un nombre croissant de ceux-ci n'arrivent pas à destination dans les temps ou avec le message approprié dans les mains. Car la traversée du fleuve est souvent pénible pour les orques, et ils acceptent facilement quelques verres d'alcool fort. Or les gnomes sont des pickpockets avertis et d'excellents faussaires.

Mais le plus important c'est le flot d'informations ordinaires qui transite naturellement avec les marchands gnomes. Autrefois les voyageurs diffusaient des nouvelles et des histoires partout où ils allaient. À présent que les gnomes sont les seuls à pouvoir se déplacer librement dans les Terres d'Eren, ils sont devenus le dernier lien de communication entre les diverses régions du pays. Les renseignements et les récits qu'ils apportent et qu'ils sont heureux de raconter pour peu qu'on les écoute ont plus de valeur que toutes les marchandises qu'ils transportent.

Us et coutumes

Des familles de marchands

Autrefois, plus de 1 000 compagnies gnomes travaillaient sur leurs portions de fleuve respectives entre le sud de la Pellurie et les côtes de la Kasmael, ou entre les rivières du centre d'Erethor et les places de négoce de la rivière Torbrun dans les hautes montagnes de Kaladrun. Ces compagnies représentaient six à sept milles familles, toutes reliées au sein d'une même communauté par leur travail et par les traditions de la vie fluviale. Aujourd'hui, après les destructions et les massacres qui suivirent la victoire d'Izrador, il reste moins de 300 compagnies. Les familles luttent pour survivre, se serrant les unes aux autres pour mieux se défendre. La loyauté au sein d'une compagnie gnome est presque aussi forte que la dévotion clanique des nains – c'est sans doute un héritage de leurs ancêtres communs.

Les petites compagnies sont nombreuses et commercent sur des portions limitées du fleuve. Les compagnies plus grandes ont des bateaux sur tout le cours de l'Eren. Quelle que soit leur taille, la plupart des compagnies se connaissent, et leurs réputations assurent la fidélité de leurs clients.

La famille Haut-Nuage et l'une des plus grande et des plus étendue. Ses membres vendent de tout et sont connus pour être durs en affaires mais soucieux de la qualité de leurs marchandises. L'écusson de leur compagnie est un oiseau stylisé sur un fond bleu azur.

La famille Zéphyr est minuscule. C'est l'une des rares à s'être spécialisée dans les spectacles de divertis-

sement. Ils échangent les prestations de leurs excellents chanteurs, musiciens, acteurs et conteurs contre les diverses choses dont ils ont besoin. Le symbole de la famille est un trio de pipes en travers d'un écusson jaune clair.

La famille Coudevent n'est pas très grande et pas très connue – par choix. Ce sont des contrebandiers professionnels spécialisés dans le transport des marchandises vivantes : esclaves en fuite, mais aussi agents des elfes. Leur blason est un éclair brillant sur un fond bleu nuit.

Les membres de la famille Eau-Vive sont probablement les meilleurs vignerons de l'Eren. Eau-Vive, leur village viticole au nord de la vallée, est plus grand que les villages gnomes traditionnels. D'autre part cette famille ne possède pas en propre de véritable flotte commerciale. Néanmoins, elle trouve toujours des intermédiaires heureux d'écouler sa production viticole. L'écusson de la famille est une grappe de raisins pourpre sur fond vert.

Les bâteaux gnomes

Bien que les gnomes construisent et utilisent une grande variété de bateaux, ils ont deux navires de prédilection : la gabare et la barque. Ces deux types de navire ont un faible tirant d'eau, deux ou trois ponts inférieurs bas de plafonds, et sont propulsés par le courant, la voile, les rames, les chemins de halage, ou une combinaison de tout cela. Les gabares sont larges et lentes mais disposent d'une impressionnante capacité de stockage et de beaucoup de cabines pour loger l'équipage. Les barques sont rapides mais offrent moins de place, et elle ne peuvent donc pas transporter beaucoup de marchandises ni abriter un équipage important. Tous les grands navires gnomes contiennent plusieurs petits bateaux – canoës, yoles, et canots de sauvetage – qui permettent de transférer les marchandises et les passagers, ou de remonter les bras trop étroits du fleuve.

Bien que le pont supérieur soit assez confortable, les créatures de taille humaine estiment généralement que les ponts inférieurs des bâtiments gnomes sont beaucoup trop étriqués. En conséquence, la plupart des passagers sont logés sur le pont supérieur du bateau.

La hiérarchie maritime

Dans la société gnome, il n'y a pas de hiérarchie très marquée, mais chacun à une place à bord d'un bateau, et donc un grade. Ce grade a un fort impact social chez les gnomes, même entre les différents équipages ou quand ils vivent à terre. Le grade le moins élevé est celui de Matelot, puis viennent ceux de Rameur, Convoyeur, Colporteur, Marchand, Officier en Second et Capitaine de Navire. Chacun de ces grades inclut plusieurs classes, comporte des responsabilités spécifiques, et bénéficie du respect des grades inférieurs. L'avancement est soumis à certaines conditions, et les grades les plus répandus, même pour des marins expérimentés, sont ceux de Convoyeur, Colporteur, et Marchand.

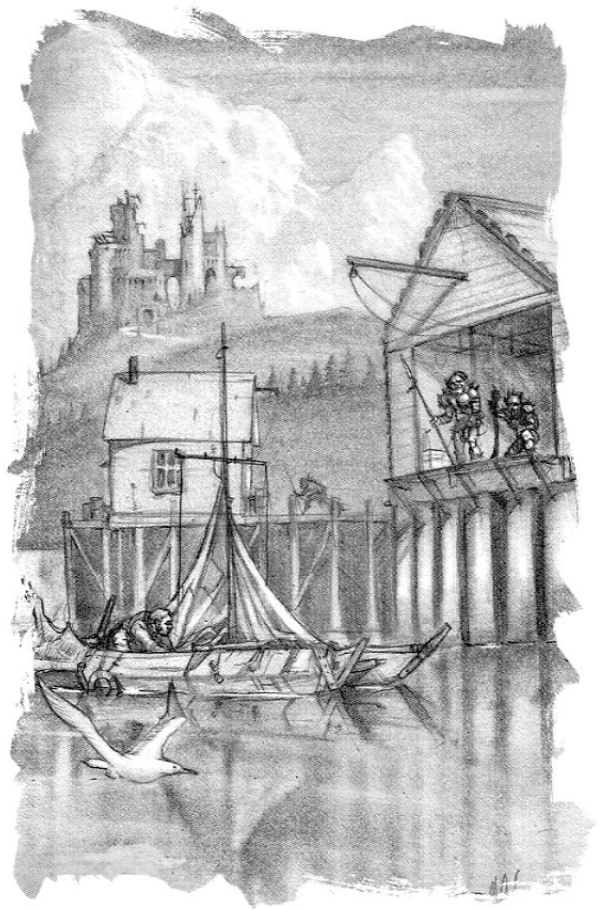
La hiérarchie navale

Pour mériter un grade au sein d'un équipage, un personnage doit avoir un rang minimum en Profession (marin) et en Profession (marchand). Le tableau suivant devrait être utiliser comme référence pour la promotion, mais souvenez-vous que se n'est pas parce qu'un personnage a les qualifications minimums requises qu'il bénéficiera automatiquement d'une promotion. Le MD doit prendre en compte la réputation du personnage au sein de sa compagnie marchande, ainsi que la nature de son expérience avant de lui autoriser une promotion par le biais de ses supérieurs.

Grade à bord	Profession (marin)	Profession (marchand)
Matelot	1	1
Rameur	4	2
Convoyeur	5	3
Colporteur	6	5
Marchand	7	8
Officier en second	9	9
Capitaine	12	10

Des artistes nés

Les gnomes sont aussi connus pour leurs chansons, leurs histoires et leurs musiciens qu'ils le sont pour leurs bières. Tous les gnomes aiment chanter et raconter des histoires, et il est bien rare qu'un gnome ne joue pas – et avec brio – d'au moins un instrument de musique. Ils inventent constamment de nouveaux récits et ils se défient fréquemment les uns les autres dans des joutes de chansons improvisées. Ils connaissent des chansons et des légendes inventées par d'autres races et les colportèrent longtemps à travers le continent. Les ballades historiques gnomes sont la seule forme d'histoire que la plupart des gens connaissent, les elfes louent leurs chansons d'amour, et même les orques connaissent généralement des chansons paillardes en langue gnome.



Personnalités

Gorba Vaban

Gorba Vaban, de la compagnie marchande de la Source Froide, est une vieille femme cachottière et l'un des capitaines de navire les plus respecté de l'Eren. Sa gabare personnelle a rarement quitté la Cité Fantôme ces derniers temps, mais elle reste informée de tout ce qui se passe en amont comme en aval du fleuve. Les bateaux de sa compagnie naviguent partout, mais leurs capitaines ne cessent de requérir ses avis stratégiques et ses conseils. À la demande d'Aradil et dans le plus grand secret, Gorba est devenu l'intermédiaire principale des elfes auprès des gnomes, et elle gère à présent l'essentiel du trafic clandestin qui les concerne.

La loutre et l'étoile

Il y a plusieurs années de cela, deux dwarrows élevés parmi les gnomes, que l'on ne connaît plus que comme la Loutre et l'Étoile, se fixèrent un objectif mystérieux. Ils rassemblèrent d'autres dwarrows qui partageaient leur rêve et leurs enseignèrent le métier de protecteur, tout en perfectionnant leurs talents dans l'art délicat de la contrebande. Les membres de ce groupe travaillent à présent comme gardes du corps et mercenaires dans la plupart des grandes familles marchandes. Personne ne connaît leur but ultime, mais leur fraternité bénéficie d'une position privilégiée pour rassembler des informations et agir à grande échelle.

Orvis le Pêcheur

Orvis le Pêcheur est un personnage légendaire de l'Eren, un bel et jeune épéiste gnome qui écume le fleuve déguisé en vieux pêcheur grisonnant. On lui attribue toutes sortes de méchancetés et de vilenies, mais on trouve parmi ses plus grands exploits des attaques et des mauvais tours faits aux dépens des orques et de leurs serviteurs. D'ailleurs, il est censé avoir fait tant de choses provocantes et périlleuses, dans tant d'endroits différents sur le fleuve, que la plupart des gens refusent de croire en son existence. Certains pensent que c'est un mythe inventé et propagé par les combattants de la résistance gnomes pour gagner la sympathie du peuple à leur cause.

Lieux importants

L'Ardune

L'Ardune est une petite mer intérieure. Les légendes racontent qu'en s'écrasant sur terre, l'esprit d'Izrador creusa un cratère gigantesque dans lequel les eaux du Gardien s'engouffrèrent. Elles entourèrent les débris de l'esprit maudit et remplirent ce qui allait devenir l'Ardune. Mais d'après les gnomes, le sang d'Izrador empoisonna alors l'Eren, et dans sa douleur le Gardien se cabra et projeta l'esprit corrompu d'Izrador loin dans les terres incultes du nord. Le fleuve resta souillé pendant mille ans, et c'est pourquoi aujourd'hui encore ses eaux sont noires sur son cours inférieur.

L'Ardune est profonde et trouble. Elle reçoit les eaux de l'Eren et de la Felthera. Cette dernière apporte les limons de la forêt qui colorent les eaux du sud de l'Ardune. Il y a quelques petites îles le long des rives, et de nombreux villages de pêcheurs humains sont éparpillés sur la côte. Une faune aquatique importante vie dans cette mer intérieure, mais comme pour la Pellurie et l'Eren elle-même, cette faune est généralement dangereuse et corrompue par l'Ombre. Les croqueuses-de-coques, une sous-espèce monstrueusement grosse d'anguille de rivière, font partie de ce bestiaire malfaisant.

L'Ardune est un carrefour maritime important pour le commerce fluvial.

La Cité Fantôme

Quelque part au cœur de l'Ardune dérive un énorme rassemblement mouvant de navires gnomes que l'on appelle la Cité Fantôme. Elle est apparue pour la première fois il y a un millier d'années. C'était alors un rassemblement gnome saisonnier qui permettait aux compagnies marchandes de renouer des liens, d'échanger des informations, des histoires, des chansons et des biens, et tout cela loin des rives et des oreilles indiscrètes. Ce vaste conclave dérivant était une sorte de havre de paix à l'abri des autres races et des problèmes du reste du monde.

Depuis l'invasion de l'Ombre, la cité Fantôme est devenue un rassemblement presque permanent, et ne reste plus indifférente à la situation extérieure. En effet, elle accueille les contrebandiers, les pirates du fleuve, les agents elfes et les combattants de la résistance qui doivent se cacher, trouver du matériel et des provisions ou simplement se rencontrer pour parlementer. La cité Fantôme est donc devenue un élément clef de la lutte contre l'Ombre.

Peu d'étrangers savent que cette cité Fantôme existe, et ceux qui la connaissent sont rarement capables de la trouver sans l'aide d'un guide gnome. Car la rencontre de l'Eren et de la Felthera au centre de l'Ardune provoque des courants tourbillonnant. Ces courants circulaires assurent la mobilité et donc la sécurité de la Cité Fantôme, qui se déplace lentement autour d'un cercle sans fin. Seuls les capitaines de navire gnomes semblent en mesure de la retrouver délibérément, mais eux-mêmes ont parfois quelques doutes quant à sa position s'ils n'y sont par revenus depuis longtemps. Si la marine orque entend parler d'un vaste rassemblement flottant sur l'Ardune et qu'elle lance un raid, la Cité Fantôme à vite fait de se disperser. Comme son nom l'indique, les bateaux qui la composent se fondent dans les brumes et disparaissent aussitôt. Quand les orques finissent par abandonner leurs recherches, les bateaux se rejoignent, et la cité Fantôme est reformée au bout de quelques jours.

Borderen

Borderen n'est pas une ville gnome. Mais elle fut longtemps la porte du commerce avec le nord, et elle avait alors une grande importance pour les compagnies marchandes gnomes. La cité fut bâtie grâce aux profits du trafic fluvial, dont elle dépend plus que toute autre cité portuaire.

Borderen se situe à la source du fleuve Eren, directement sur la rive de la mer de Pellurie. Au milieu de la cité, un énorme pont en pierre appelé le Peredon enjambe le fleuve, reliant les deux moitiés de la ville. Les constructions sont principalement de type nordique, en gros blocs de calcaire, mais les bâtiments les moins anciens, ceux qui datent d'avant la dernière guerre, sont plutôt de style sarcosien.

Borderen est à présent une cité occupée, et même si une bonne partie de la ville est encore debout, beaucoup d'humains ont fuit vers le sud avant l'arrivé des forces de l'Ombre. Les armées d'Izrador ont transformé la cité en port militaire et en zone de transit pour le matériel et les troupes voyageant vers le sud. Il y a en permanence 10 à 20 000 orques, gobelins et autres serviteurs d'Izrador dans la cité. On compte aussi 3 à 4 000 humains qui essayent de survivre dans les faubourgs, et encore 2 000 esclaves halfelins qui travaillent sous les ordres des gobelins. D'autre part, 1 000 à 2 000 gnomes sont de passage dans la cité pour participer à l'acheminement des troupes orques et à leur ravitaillement.

Eau Vive

Eau Vive, un des plus grands villages gnomes des rives de l'Eren, est le berceau des célèbres vignobles et des excellentes boissons étiquetées par la compagnie marchande du même nom. Le village se situe à quelques kilomètres en amont d'un étroit bras de l'Eren, dans une vallée peu profonde. Il ruisselle de vignes et il est entouré par des champs dorés de houblons, de blé, de mais et de betteraves à sucre. Plusieurs brasseries, une distillerie, et un énorme atelier de vinification sont enserrées au milieu des minuscules maisons et des ateliers de la famille Eau Vive. Le petit port accueille en permanence des bateaux de presque toutes les autres familles du fleuve.

Les officiers orques préfèrent fermer les yeux sur ce qui se passe dans ce petit village. Ils ont également donné l'ordre à leurs hommes et aux esclavagistes gobelins de ne pas y mettre les pieds. Car les orques aiment la bière et les alcools forts que les gnomes produisent ici, et ils souhaitent que rien n'interfère avec cette production.

Les gnomes usent de cette relative liberté à bon escient. Les réseaux de tunnels que leurs cousins dwarrows ont creusés sous le village durant les cent dernières années servent de vastes entrepôts de contrebande. Ces entrepôts souterrains dissimulent aussi d'étroits passages qui mènent dans les plaines de l'est. Ils permettent aux contrebandiers de se rapprocher considérablement des contreforts des Kaladruns, où les attendent d'autres tunnels.



Adversaires de l'Ombre

La contrebande

Que la cargaison soit constituée d'armes, d'objets magiques, d'espions féeriques ou de messages secrets, les gnomes la transporteront avec discrétion et efficacité. Bien avant la victoire d'Izrador, ils avaient déjà pris l'habitude d'esquiver les tonlieux et autres taxes que les états avec lesquels ils commerçaient voulaient leurs imposer. À présent, sous le règne d'Izrador, ils ont perfectionné l'art de la fraude et du mensonge au point de pouvoir passer presque n'importe quoi ou n'importe qui sous le nez des orques. Qu'ils dissimulent des esclaves halfelins en fuite déguisés en gnomes, qu'ils transportent des épées de Sharuun aux Terres du Nord sous le faux plancher de leurs bateaux, ou qu'ils cachent des espions elfes dans des voiles brodées, ils semblent toujours trouver un moyen d'échapper aux investigations des postes de contrôles gobelins et des patrouilles navales orques.

Malheureusement, la plupart des gens ne savent pas ce que les gnomes font pour les forces de la résistance, car leur trafic interlope implique évidemment le secret. La plupart des humains sont donc convaincus que les gnomes se sont purement et simplement alliés aux forces de l'Ombre. À cause de cette trahison apparente, les gnomes ne sont en général pas les bienvenus dans les villes et les villages des Terres d'Eren, et sont même parfois agressés quand ils sont seuls, que se soit par une brute épaisse un peu ivre ou par un ancien soldat plein d'amertume.

Le port d'Eau Vive

Le village gnome d'Eau Vive jouit depuis longtemps de certains privilèges auprès des orques. En effet, ces derniers aiment tellement l'alcool qu'ils préfèrent laisser la petite ville en paix. Les gnomes profitent de ce calme relatif pour lutter contre l'Ombre.

Eau Vive est en effet devenue le port de contrebande le plus actif du centre d'Eredane. Les gnomes transportent du cuir et du textile jusque chez les elfes d'Erethor, et en reviennent avec des artefacts magiques, des arcs, et des herbes médicinales. Ils font passer de la nourriture aux nains assiégés des Kaladruns et des armes aux insurgés qui se battent dans les Terres d'Eren.

Au cours des dernières années, les esclaves halfelins en fuite se sont présentés en nombre chez les gnomes. Aussi Eau Vive est-elle devenue une sorte de zone de transit pour ces fugitifs qui veulent se rendre dans les camps de réfugiés d'Erethor. On compte en permanence quelques dizaines d'halfelins cachés dans les sous-sols de la ville.

Mais si la plupart de ces halfelins sont finalement transférés discrètement hors des Terres d'Eren vers le sud d'Erethor, un nombre croissant d'entre eux expriment leur désir ardent de revanche. Certains restent donc à Eau Vive pour aider les gnomes dans leurs dangereux trafics, tandis que d'autres prennent les armes pour aller se battre aux cotés des résistants des Terres du Nord ou dans les cités occupées de l'Eren méridional.

Les halfelins font de parfaits espions et d'excellents saboteurs, et nombre d'entre eux savent utiliser la magie pour modifier leur apparence et dissimuler leurs activités illicites.

CHAPITRE 9

Les Kaladrunes

L'Ombre est notre sage-femme
Notre mère est perdue à jamais.
Nous sommes des orphelins, adoptés par la pierre.
Les jours heureux ont été dissipés.
Les héros marchèrent à la guerre ;
Et ni les héros, ni la lumière du jour ne reviennent.
Nous avons creusé nos montagnes de nobles citadelles
Qu'aucun nain ne foule plus
La pierre s'effrite et les places tombent,
Laissant le roc décatir dans les ténèbres.
Les elfes ont tissé la magie,
Et de magnifiques manoirs dans la verdure.
A présent les arbres comme des torches se consument,
Et les Affamés se repaissent de tout espoir.
La poussière aveugle les habitants de la plaine ;
Les rivières rejettent d'amers présents ;
La bière dans la bouche a un goût de cendre ;
La viande se gâte avant d'avoir quitté l'os ;
Les vertus des graines se flétrissent.
Le pas cadencé des soldats marchant à la guerre résonne sur les toits des nains ;
Et l'esprit du guerrier se glace.

Inscription anonyme gravée dans le hall des héros de la forteresse naine de Calador.

Les forteresses de clan naines

Les Kaladrunes sont une antique chaîne de montagnes qui se dresse depuis les étendues glacées du nord le long de la côte orientale d'Eredane jusqu'à la mer Kasmael au sud. Elles forment un vaste royaume de granit occasionnellement fendu de falaises de basalte et de pentes volcaniques. Au nord et sur les hauts sommets, les neiges éternelles et les glaciers abrupts alimentent en eau d'innombrables ruisseaux et de froids lacs de montagne. Les pentes occidentales des Kaladrunes surplombent les hautes plaines en contreforts encaissés tapissés de prairies. Les pentes orientales plongent dans d'arides déserts côtiers couverts de rocs brisés et de basses dunes mouvantes.

Il existe de nombreuses passes pour traverser les montagnes, mais la plupart sont piégeuses et ouvertes uniquement au cœur de l'été. Les montagnes sont parcourues de cavernes naturelles et de passages bâtis par les nains, vestiges des anciennes routes commerciales vers les plaines. On trouve d'anciennes ruines dans toutes les Kaladrunes, à la surface ou dans les souterrains, restes d'anciennes forteresses naines détruites par les forces de l'Ombre ou signes de présence des fées aînées, dissimulés dans des vallées perdues et contenant encore d'antiques secrets. Certains racontent qu'il y aurait même autre chose dans les montagnes : des cavernes et des ruines situées au plus profond des souterrains, restes d'un peuple plus ancien encore que les *elthedar*.

Les hautes montagnes sont couvertes toute l'année d'un manteau de glace, tandis que les zones de moindre altitude sont sujettes à une évolution climatique relativement proche de celle des plaines alentour. Les pentes occidentales sont en général sèches mais

subissent d'importantes précipitations à la fin de l'hiver et au printemps. La pluie ne parvient jamais jusqu'aux pentes orientales, qui deviennent désertiques bien avant de parvenir à la mer.

Histoire

Les nains des Kaladrunes étaient autrefois un peuple paisible, affairé à la construction de cités de pierre et à la fabrication d'objets en métal vendus partout sur le continent. Querelleurs et bornés, les nains faisaient tout de même partie d'un peuple noble, composé de clans étroitement liés par le commerce et les nombreux liens de parenté.

Puis au cours des temps anciens apparurent les orques, dont les légendes racontent qu'ils furent des parents des nains, corrompus par Izrador. Lorsque les pillards orques déferlèrent depuis les montagnes du nord, des milliers de nains furent tués avant même que la défense ne s'organise. Les nains employèrent alors tout leur talent d'artisans et de bâtisseurs pour élever des défenses et forger des armes qui leur permettraient de repousser l'ennemi. Leur grande force et leur exceptionnelle endurance constituèrent un avantage non négligeable dans le maniement de ces armes. Lorsque plus tard les Dorns envahirent le continent, les nains surent se défendre, entraînés par leur longue guérilla contre les orques.

Quand Izrador tenta pour la première fois de s'emparer du pouvoir, les nains étaient devenus des soldats aguerris et rusés, qui prirent une part prépondérante dans la victoire d'Eris Aman. Puis, alors que les Sarcosiens prenaient le contrôle d'Eredane, ils n'osèrent pas s'en prendre aux formidables guerriers des montagnes. Et cette culture martiale sauva encore Eredane de la ruine lorsque l'Ombre s'éleva une deuxième fois. A la fin du Deuxième Âge, les plus grands bâtisseurs et artisans du continent en étaient aussi devenus les meilleurs guerriers. Durant la paix relative du Troisième Âge, les nains poursuivirent leur guerre contre l'Ombre : les orques et leurs serviteurs continuaient de déferler depuis le nord, toujours plus nombreux alors que le nombre des guerriers nains déclinait.

A la fin du Troisième Âge, lorsque le royaume d'Eren fut confronté aux guerres civiles et à la ruine, les clans nains se replièrent au cœur de leur royaume de pierre. Abandonnant tout commerce et tout artisanat inutile dans leur lutte contre les orques, leur vie fut rythmée par les patrouilles, les tours de garde et le son de la forge ou des combats. Tout talent inutilisable dans cette lutte perdit toute valeur à leurs yeux. Les cités de surface furent abandonnées, les forteresses souterraines offrant une bien meilleure sécurité. Rompant toute relation avec les peuples des plaines, les clans nains s'isolèrent de manière drastique. Les voyages étaient devenus trop périlleux et les ressources trop rares pour réellement permettre le troc ou le commerce. Reclus, la plupart des clans n'entretiennent aujourd'hui plus aucun contact du tout, y compris avec les clans voisins.

A présent, les Kaladrunes sont revendiquées au nord par les orques, et sujets à des querelles entre clans au sud. Les nains sont isolés, méfiants, hantés uniquement par leur désir de détruire les orques. Menés par des chefs le plus souvent paranoïaques, le seul espoir qui subsiste est d'amener un maximum d'orques à la mort.

Population

Il y avait autrefois près de 600 clans nains dans les Kaladrunes, composé chacun de plusieurs milliers de nains et regroupant des centaines de villages ou d'avant-postes, depuis les monts du Murdeglace jusqu'à la légendaire cité de Bodrun au sud. A présent, l'isolation et la guerre d'usure ont réduit ce nombre à 200, dont certains clans qui ne comptent pas plus d'une centaine d'âmes.

Il y a moins de 150 000 nains vivant actuellement dans les Kaladrunes, la plupart d'entre eux dans les complexes souterrains. Quelques 25 000 Kurguns, ou « ceux qui vivent à la surface », vivent quant à eux dans les vieilles cités en ruine datant d'une époque plus paisible. Il y a également 2 700 dwarrows dans les montagnes, la plupart de ces sang-mêlés étant envoyés vivre chez leurs parents gnomes dans les plaines. Enfin, environ 1 300 dworgs vivent au sein du clan Durgis ou en marge de la société naine tels des parias.

Des humains vivent dans les vallées occidentales, et un petit nombre d'entre eux ont su se tailler une place au sein du clan Durgis. Réfugiés des villes du nord telles que Basroc, ce sont pour la plupart des membres de la maison Orin, pendant longtemps alliée et partenaire des nains. Jusqu'à 10 000 descendants de ces réfugiés vivent et combattent au côté des nains.

Habitat

Dans un premier temps, les nains s'installaient exclusivement au cœur de vallées reculées et isolées. Leurs forteresses étaient situées en surface, bâtie ou creusée à même le roc. La grandeur, la beauté et l'ingéniosité architecturale de ces cités demeurent jusqu'à ce jour inégalées. Les hautes tours, les murs ornés de bas-reliefs, les piliers et les halls, les grandes fontaines, les ponts massifs et les énormes dômes étaient construits avec tant d'habileté et de finesse que pas même le temps ne semblait les affecter, comme par enchantement. L'eau des ruisseaux de montagne environnant était recueillie et stockée dans de vastes citernes souterraines, les flancs des vallées étaient couverts de champs et de pâturages, des routes serpentaient le long des falaises et des cols, reliant entre elles ces cités.

Par leur extraction des minerais, les nains ont toujours excavé d'importants complexes souterrains. Plus tard, ils furent utilisés comme entrepôts, fonderies ou refuges lors des raids orques. Après l'invasion dorn,

les souterrains furent étendus afin de les transformer en zones habitables. Avec le temps, les cités de la surface furent peu à peu abandonnées au profit des villes souterraines. Ces dernières étaient plus sûres, plus propices à une défense efficace contre les orques, et plus adaptées à l'isolationnisme qui gagnait peu à peu des partisans parmi les nains.

A présent, à la surface, les cités sont abandonnées et délabrées, vidées de leurs trésors, leurs voies d'eau obstruées et les champs envahis par les buissons et les ronces. Seuls les Kurguns s'attachent encore à cette vie à l'air libre et maintiennent en état une partie au moins de leurs citadelles, afin de pouvoir y résider.

Les complexes miniers sont devenus au cours des siècles des forteresses labyrinthiques de passages, de couloirs, de halls et de cavernes naturelles s'enfonçant jusqu'aux profondeurs de la terre. Les quartiers habités contiennent entre autres des appartements, des ateliers, des salles communes, des places, des aires d'entraînement, des prisons ou des fosses de combat. Les ruisseaux souterrains approvisionnent les citernes communes, leur courant alimente les motrices des forges, puis leurs eaux sont utilisées comme moyen d'évacuation. La plupart des zones sont mal éclairées et seules certains lieux publics sont illuminés à grand renfort de lampes magiques diffusant une lumière sans chaleur.

Les guerres interminables ont poussé les nains à transformer leurs souterrains en un dédale semé d'embûches. Toutes sortes de pièges aussi mortels qu'efficaces s'y trouvent : meurtrières, mécanismes déclenchant des éboulements, fosses, passages dissimulés sont autant de moyens qu'affectionnent les nains pour se protéger. Tous les chemins qui mènent à une forteresse naine sont ainsi défendus, sans compter les soldats et la possibilité, en dernier recours, d'enfermer les envahisseurs dans une ou plusieurs salles et de les y noyer en vidant les citernes.

Aujourd'hui, après une guerre aussi longue qu'usante, les plupart des citadelles sont à peine habitées. De larges sections sont abandonnées ou scellées pour être intégrées au schéma de défense contre les orques. D'autres citadelles ont été complètement abandonnées, lorsque les membres d'un ou plusieurs clans ont préféré se regrouper et consolider leurs forces.

Langage

La langue traditionnelle des fées de la montagne est le nain archaïque, un dialecte aussi ancien que les nains qui a très peu évolué malgré les millénaires. Chaque clan a toutefois développé un accent et des expressions spécifiques, propres à sa région, qui sont devenus des dialectes locaux. Le long isolement a amplifié ce phénomène et chaque dialecte de clan est maintenant devenu une langue distincte. Les clans les plus proches peuvent encore communiquer, mais certains clans éloignés s'expriment dans des idiomes qui n'ont plus grand chose en commun. Un problème accentué par le fait que de nombreux nains ne prennent même plus la peine d'apprendre le nain archaïque, se contentant de leur dialecte local.

La plupart des nains parlent également couramment l'orque et le noir parler, car connaître la langue de son ennemi procure un avantage indéniable au combat. Si par le passé la plupart des nains connaissaient la langue de leurs cousins gnomes, ce savoir est maintenant l'apanage de quelques anciens, qui ne prennent généralement pas la peine de l'enseigner aux plus jeunes.

Gouvernement

Les nains n'ont jamais disposé d'un gouvernement central. Au lieu de cela, ils prêtent allégeance à des clans dont les origines remontent à l'antiquité et rassemblent chacun plusieurs familles. Chaque clan est autonome, dirigé par un chef appelé le *dor*, ou « pierre ». Les territoires du clan sont répartis entre plusieurs communautés, chacune étant dirigée par un noble du clan, le *dorthane*, ou « pierre mineure ».

La position de chef de clan ou de communauté n'est pas forcément héréditaire : les « pierres » éduquent un ou deux de leurs protégés afin de les remplacer s'ils sont tués ou incapacités. En pratique, ces protégés s'avèrent souvent être des parents du titulaire de la charge, de sorte que celle-ci est couramment transmise par hérédité.

Les siècles de guerre ont favorisé l'apparition d'un rite de défi dans la plupart des clans. Ce rite autorise un membre du clan à remettre en cause l'autorité de son *dor* ou son *dorthane*. Le défi est d'ordre martial et se traduit par un combat singulier. Une « pierre » particulièrement âgée ou infirme peut être représentée par un champion, si elle le désire. Traditionnellement, le combat se déroule sans armure, avec des haches identiques, et ne prend fin qu'à la mort d'un des adversaires. Le vainqueur du combat reste ou devient titulaire de la charge. Un défi victorieux est souvent suivi d'une série de nouveaux défis initiés par les partisans de la « pierre » ainsi défaite.

La plupart des dirigeants s'entourent de conseillers expérimentés qui les assistent dans la lourde tâche de gouverner le clan ou la communauté. C'est une position honorée et enviée, que de nombreux *dor* ont occupé avant d'accéder à de plus hautes fonctions.

Par le passé, de larges rassemblements réunissant les délégations de chaque clan avaient lieu régulièrement, ou en cas de danger affectant l'ensemble du peuple nain. L'invasion dorn et la construction du Long Rempart occasionnèrent de tels rassemblements, que l'on nomme assemblées de clans. Au-delà de leur fonction politique, qui était assez proche de ce qu'aurait pu être un gouvernement unique, les assemblées avaient un rôle social primordial. Les alliances y étaient forgées, les nouvelles et informations échangées. Une assemblée complète n'a plus été réunie depuis près de 1 500 ans, et la dernière tentative remonte déjà à plusieurs siècles. La perte de cette tradition ne fait qu'aggraver l'isolement des clans, et affaiblit encore le peuple nain.

Religion

L'esprit de la pierre

Fatalistes, les nains sont persuadés que les Dieux Disparus ont maudit les peuples d'Aryth à jamais, ils ont donc depuis longtemps placé ailleurs leur foi. Dans les puissants esprits qui peuplent la nature, tout d'abord, même si les esprits de la montagne sont les plus énigmatiques d'entre tous. De fait, de nombreux nains refusent de leur rendre hommage, voire ne croient pas du tout à leur existence, tant leurs manifestations sont discrètes et imperceptibles.

Les croyants vénèrent aussi Dorogin, l'« esprit de la pierre », une entité puissante dont on croit qu'il se manifeste dans les échos qui se répercutent entre les cavernes. Pour de nombreux nains, ces échos sont les voix de la pierre, qui transmettent sagesse et avertissements à ceux qui savent les écouter. Le moindre écho peut en effet trahir l'approche de troupes orques, mais la plupart des jeunes nains assimilent cette croyance aux superstitions des anciens.

La soleil et la lune

Les nains n'ont pas toujours vécu sous terre, et le ciel d'Aryth ne leur est pas inconnu. Depuis le Premier Âge, les nains transmettent les histoires de Père Soleil et Mère Lune qui, sans être vénérés comme des divinités, jouent un rôle clef dans la mythologie naine. Les fables racontent comment le soleil et la lune créèrent le monde, les fées et les nains. Elles relatent les exploits guerriers du soleil et l'amour maternel de la lune, source de toute magie. Leurs morales sont autant de guides employés par les parents pour éduquer leurs enfants. C'est un répertoire extrêmement riche de contes, d'épopées et de récits qui peut permettre à un étranger de mieux comprendre la culture, l'histoire et la société naines.

Les légendes racontent que lorsqu'ils ne parcourent pas les cieux, le soleil et la lune reposent profondément sous la terre, dans laquelle ils replongent chaque nuit et chaque jour ; que c'est le sang chaud et doré de Père Soleil qui forme les filons de minerai d'or en suintant à travers le sol, tandis que le sang froid et blanc de Mère Lune forme les veines d'argent. Les motifs stylisés du soleil et de la lune sont donc omniprésents dans l'artisanat nain, depuis la forme des portes d'accès aux cités ou la forme des haches jusqu'aux amulettes en forme de croissant de lune des érudits.

Commerce et Artisanat

Connaissance de la pierre

Le travail de la pierre et l'architecture n'ont aucun secret pour les nains, comme le démontre l'habileté avec laquelle ils ont bâti leurs anciennes cités et forteresses, façonnées à même la roche. A l'apogée de la civilisation erenienne, les architectes et bâtisseurs nains étaient demandés à travers tout le continent, et ils jouèrent des rôles clés dans la construction d'édifices tels que les Ponts aux Tours du Kalif en Alverada et la grande *badrua* de Sharuun.

Même si le fondement de ces compétences n'a pas été oublié, la fierté et l'art qui caractérisaient autrefois le travail des nains a depuis longtemps disparu. Aujourd'hui, le plus gros du travail consiste à réparer ou conserver en état les constructions et les défenses, et les rares bâtiments nouvellement construits sont purement fonctionnels.

Les maîtres du métal

L'esprit même de la race naine s'exprime principalement par le travail du métal. Chaque nain sait manipuler cette matière et certains le font avec un talent rarement égalé. Que ce soit pour fabriquer des bijoux, des armures, des lames, des outils, des roues ou même des jouets pour enfants, les nains travaillent le métal avec une habileté et une ferveur qui semblent presque magiques. D'ailleurs, les arcanistes nains se spécialisent souvent dans l'enchantement du métal, et leurs techniques magiques et artisanales sont farouchement gardées, de même que le mystère qui entoure leurs fonderies ou leurs ateliers..

Maîtres forgerons, les nains devinrent aussi rapidement des maîtres mineurs. Après des millénaires passés à creuser et façonner la terre pour rechercher du minerai, ils excellent dans l'extraction de métaux précieux et l'ingénierie souterraine. Lorsqu'on ajoute à cela leur connaissance de la pierre et leur habileté pour la modeler, on comprend mieux comment ils parvinrent à bâtir leurs immenses forteresses.

Les objets métalliques et plus particulièrement les outils, très prisés par les autres peuples, étaient exportés ou échangés contre des étoffes, du cuir, du tabac, du vin, des remèdes et des objets magiques à travers Eredane. Ceux des plaines devinrent de plus en plus dépendants des artisans nains, négligeant d'entretenir leur propre savoir et leurs propres compétences. Cette perte est d'autant plus lourde depuis l'invasion de l'Ombre.

Malheureusement, la joie et la fierté qu'éprouvaient autrefois les nains en travaillant le métal ont disparu au cours des long siècles de guerre. La beauté et la délicatesse ont cédé la place à d'autres qualités, tout aussi funestes que létales. Très peu de forgerons

produisent aujourd'hui autre chose qu'armes et armures et, même s'ils y excellent, ils n'ont même plus le temps, à présent, de pleurer la perte de leurs dons artistiques et de la beauté des créations d'antan.

Le présent de la lune

Une légende naine raconte que Mère Lune s'empara d'un fragment de la couronne de flammes de Père Soleil et la refroidit en la serrant dans son poing d'argent, avant de l'enterrer dans les profondeurs des Kaladrunes. Elle savait que ses enfants nains trouveraient ainsi un jour ce don inestimable : le mithral.

Le mithral est un minerai aussi rare qu'extraordinaire, le métal argenté le plus léger et le plus solide qui soit. Seuls les nains sont capables de dénicher et extraire les filons de ce minerai puis d'en travailler le métal, et ce procédé est le secret nain le mieux défendu. Une armure en mithral assure la meilleure protection possible et une arme du même métal inflige des blessures plus profondes, sans jamais s'émousser ou perdre son éclat. Traditionnellement, les lames de mithral sont marquées du symbole de Mère Lune pour rendre hommage à son présent ; de telles armes sont rares sur les territoires nains, et appréciées au-delà de toute mesure partout ailleurs.

Toute arme en mithral est une arme de maître et reçoit donc un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque. Ce bonus s'applique également aux dégâts si la cible est un orque. Les nains combattent les orques depuis si longtemps qu'ils savent exactement les caractéristiques que doit avoir une arme pour être efficace contre eux. Une armure de mithral a les mêmes caractéristiques que celle présentée dans les règles de base.

Nourriture et bonne chère

Les nains ont un appétit vorace et sont prêts à avaler n'importe quoi pour remplir leurs estomacs. Malheureusement, leur monde souterrain offre une nourriture qui manque à la fois de saveur et de variété.

Ils chassent l'ort, un rongeur souterrain massif et vicieux qui peut peser plus de 30 kg, notamment pour sa chair grasse. Le sang et les os réduits en poudre sont utilisés en outre dans des bouillons, et le cuir de la peau sert à confectionner des bottes ou des vêtements. Même les poils peuvent être tissés en un fil rudimentaire de mauvaise qualité. De nombreuses forteresses emploient du bétail ort, même s'ils sont bruyants, malodorants et vicieux.

Dans les souterrains, les déchets sont compostés et toutes sortes de champignons y sont cultivées, des plus fades et nourrissants aux plus épicés, qui servent à l'assaisonnement des plats. D'autres champignons sont aussi utilisés par les guérisseurs, dans des cataplasmes destinés à prévenir les infections.

Les Kurguns sont des fermiers de montagne : ils cultivent du blé, du riz, des légumes et élèvent des chèvres, des cochons de montagne, des poules et des lapins. Ils troquent une partie de ces denrées avec leurs cousins souterrains, contre du minerai et des champignons.

En situation désespérée, les nains ont été amené à manger de la viande d'orque et certains en vinrent même à l'apprécier. Même si ce n'est pas la base de leur régime alimentaire, quelques clans servent ce type de viande lors de la célébration d'une victoire ou de certaines cérémonies.

Us et coutumes

Les clans des nains

La base de la société naine se situe dans sa structure clanique. Les aspirations et les besoins du clan ont précédence sur ceux des individus et la loyauté est pour tous les nains plus qu'une simple question d'honneur, le fondement même de leur âme. Le poids du passé et la lutte continuelle contre l'Ombre font que le clan passe avant tout, et seul le plus lâche trahirait son clan ou ses compagnons pour sauver sa propre vie.

Dans les antichambres des héros de chaque forteresse, on peut lire l'origine et l'histoire de ce clan, ainsi que les exploits éventuels de son fondateur, un héros qui date souvent de l'antiquité. Pour certains, les clans ont existé de tous temps, aspects élémentaires de la nature primale ; d'autres prétendent que Mère Lune en personne créa les pierres originelles des clans et les éparpilla dans les Kaladrunes. De nombreux maîtres du savoir croient quant à eux que les clans apparurent lentement parmi les fées aînées qui s'étaient installées dans les montagnes, à mesure que des tribus se formaient au sein de ce peuple.

A l'apogée de leur développement, vers le milieu du Deuxième Âge, on dénombrait plus de 600 clans nains. A présent, ce nombre est inférieur à 200 : l'affrontement constant contre l'Ombre a provoqué d'importantes pertes, annihilant certains clans tandis que d'autres se sont regroupés pour survivre.

Le clan Thedron

Le clan Thedron était autrefois le plus grand et le plus influent parmi les clans nains. Richissimes, disposant de vastes forteresses et de techniques d'enchantement des armes inégalées, ils présidaient aux assemblées de clans et servaient d'intermédiaires avec les autres peuples du continent. La légendaire Cité de Pierre de Calador est leur œuvre, ainsi que la gigantesque forteresse naine qui se trouve en-dessous.

En ces jours sombres, le clan est laminé : la Cité de Pierre est en ruines, détruite par une armée de géants menés par des orques, et les survivants sont en état de siège, piégés dans leur propre citadelle et confinés à une petite zone des souterrains par les forces orques qui s'acharnent contre eux.



Le clan Fodrin

Le clan Fodrin était autrefois connu de tous comme un clan de négociants en métal et d'architectes. C'est eux qui supervisèrent la construction des Ponts aux Tours d'Alverada et qui bâtirent la vaste forteresse d'Idenor, l'une des cités souterraines les plus belles et les plus raffinées.

Personne ne sait réellement ce qui leur est arrivé et la disparition du clan a été si soudaine et dramatique qu'elle n'a même pas donné lieu à des rumeurs. Tout ce qui reste aujourd'hui de la citadelle d'Idenor est un réseau de cavernes remplies de ruines, portant les stigmates de sorts de destruction prodigieux, envahi par les eaux des rivières souterraines détournées lors de ces événements.

Le clan Durgis

Le clan Durgis est un clan de Kurguns, ceux de la surface. Ce clan n'a jamais été influent, notamment à cause de leur propension à accepter des étrangers ou même des parias bannis par d'autres clans. Souvent considérés comme un ramassis de criminels et de mécréants, le fait qu'ils recueillent aussi des dworgs ne jouait pas non plus en leur faveur, les autres clans clamant l'impureté de leur lignée.

Cette attitude fut finalement une bénédiction pour les Durgis : la loyauté de ces parias et des dworgs confinent au fanatisme et leur relative ouverture d'esprit a limité leur déclin au cours du Troisième Âge. Les réfugiés et les dworgs ont en effet continué d'affluer pendant cette période, ce qui fait qu'à l'heure actuelle du clan Durgis l'un des plus peuplés.

Des rumeurs circulent et prétendent même qu'une des branches du clan Durgis aurait accueilli un groupe d'orque dissident qui aurait fui depuis le nord. Même si cela paraît invraisemblable, même pour des Durgis, on dit que ces orques se seraient détournés des voies d'Izrador et se battraient contre l'Ombre au côté de leurs alliés nains.

Le clan Gorand

Le clan Gorand est le seul à être présent à la fois dans les souterrains et dans des villages de surface kurguns. Il occupe la citadelle méridionale de Bodrun et ses environs. Au début du Troisième Âge, ce clan envoya certains de ses guerriers vers le nord pour aider ses frères à affronter l'Ombre, mais il s'isola ensuite peu à peu des autres clans nains. Même si les serviteurs d'Izrador effectuent quelques raids occasionnels depuis les plaines situées à l'ouest, ils n'ont pas encore assez progressé vers le sud pour représenter une menace constante pour les Gorand et ce clan est donc le moins affecté par la guerre contre l'Ombre.

Le clan commerce toujours activement avec les humains du port isolé de Terreferme, où près de 300 nains se trouvent en permanence, mais aussi dans le plus grand secret avec les insurgés du royaume d'Eren. Gnomes et humains font passer des caravanes dans les contreforts au sud de Bodrun. Les nains font passer les marchandises en contrebande par des tunnels dissimulés et troquent armes et armures contre remèdes, vins, élixirs magiques. De la sorte, ils restent aussi informés de ce qui se passe à l'extérieur de leur territoire.

Le clan du Sang Noir

La forteresse du clan Dorin était l'une des plus septentrionales, dissimulée parmi les à-pics vertigineux des monts du Murdeglace. La fière tradition guerrière du clan ne suffit pas à les protéger contre la corruption de démons servant Izrador. A la fin du Deuxième Âge, les séides d'Izrador lâchèrent une horde de créatures magiques dans les monts du Murdeglace, qui corrompirent et possédèrent certains Dorin. Les possédés se retournèrent alors contre leurs frères et les tuèrent jusqu'au dernier.

A présent, les membres du clan sont de véritables adorateurs de l'Ombre et ils haïssent les nains avec la même ferveur que leurs nouveaux alliés orques. Ils affrontent les autres clans et révèlent à l'Ombre certains des secrets de leur race. Il leur arrive aussi d'infiltrer des communautés naines en se faisant passer pour des réfugiés, avant de les trahir et de les livrer aux forces d'Izrador, ce qui ne fait que nourrir la méfiance mutuelle des autres clans. Ces derniers méprisent les Dorin, qu'ils surnomment le clan *Odrud*, ou « Sang Noir ». Lorsqu'un *Odrud* est capturé, il est généralement ramené vivant, torturé, puis jeté dans une fosse occupée par une meute d'orts affamés.

Des rumeurs persistantes, confirmées par les rares témoins encore en vie, racontent que les meilleurs forgerons du clan Dorin ont créé et enchanté quatre armes de mithral pour les Seigneurs des Ténèbres : un cimeterre redoutable, un bâton d'ébène, un lourd marteau et une lance acérée. Chacune est imprégnée d'enchantements aussi effrayants que dévastateurs.

Bannissement

Les criminels, les parjures ou les traîtres sont généralement contraints à l'exil. La joue droite de l'exilé est marquée du signe de sa faute, puis il est conduit jusqu'aux frontières du clan. Un banni risque la mort s'il revient sur les terres de son ancien clan, et la plupart des autres clans lui refusent toute aide, lorsqu'ils ne cherchent pas à le tuer. Seul le clan Durgis accepte en son sein des criminels, encore doivent-ils porter une autre marque que celles du meurtre, du viol ou de la trahison.

Les maîtres du savoir

Les maîtres du savoir nains sont de puissants arcanistes qui ont dédié leur vie à la protection de leur clan. Ils usent de leur magie pour défendre les forteresses contre les espions ou les agents de l'Ombre, assister le chef de clan dans sa tâche, aider à la production de nourriture ou tout simplement pour enchanter armes et armures.. Ils sont également les dépositaires de l'histoire et de la loi, chargés de s'assurer que le clan n'oublie pas son passé, aussi désespérés soit sa situation et son avenir. Ils sont chargé d'entretenir et protéger l'antichambre des héros du clan.

Les maîtres du savoir ont payé eux-aussi le coût de la guerre contre l'Ombre. Alors que chaque communauté incluait autrefois un maître du savoir et ses apprentis, destinés un jour à le remplacer, leur nombre a diminué drastiquement tout au long du Troisième Âge. A présent, peu de jeunes nains sont prêts à renoncer à la voie du guerrier pour emprunter celle, plus ardue et plus subtile, de l'apprenti maître du savoir.

Antichambre des héros

Chaque forteresse de clan possède un bâtiment ou une salle appelé l'antichambre des héros. C'est ici que le maître du savoir et ses assistants rapportent l'histoire et le savoir du clan, en la gravant sur de larges piliers de pierre. Certains piliers traitent des batailles et des grands événements, d'autres des exploits des plus grands héros nains qui ont péri au combat, et d'autres encore présentent sous forme de bas-reliefs les mythes et légendes de ce peuple. Sur les murs sont alignés des œuvres d'art ou des objets importants d'un point de vue historique : d'énormes livres aux pages métalliques (ou plus rarement en papier) ou bien encore les armes d'anciens héros, lorsqu'elles ne sont pas entre les mains d'un des champions actuels du clan.

Au cours des siècles, la révérence des nains envers ces artefacts et ces symboles s'est accrue de manière proportionnelle à leur désespoir quant à leur avenir. Ce passé glorieux et l'honneur qui en découle semblent être tout ce qui reste de certains clans, même lorsque ses membres sont encore en vie. Les souvenirs ont depuis longtemps pris le pas sur l'espoir parmi les nains des Kaladrunes.

Experts en tactiques ennemies

Au cours des longs siècles de guerre contre les forces d'Izrador, les nains ont acquis une grande expérience du mode de vie des orques et autres gobelins, géants ou trolls. Non seulement ils ont assimilé leurs tactiques et la manière de les combattre le plus efficacement possible, mais ils ont également appris énormément à propos de leurs cultures, leurs langues et leurs croyances religieuses. Ce savoir, correctement

exploité, permet aux nains d'utiliser les faiblesses de l'ennemi à leur avantage et de prévoir leurs mouvements. Durement gagné, il est scrupuleusement transmis aux jeunes guerriers, dans l'espoir qu'ils survivent plus longtemps, ou qu'au moins ils emmènent avec eux le plus grand nombre d'orques possible.

Combats de fosse

Au cours des derniers siècles, une atroce tradition s'est développée parmi certains clans assoiffés de sang. De nombreuses forteresses, et même quelques cités kurgunes, comportent à présent de petites arènes dans lesquelles des serviteurs de l'Ombre capturés sont jetés en pâture. Ces combats de fosse brutaux sont devenus un aspect majeur de la vie de clan et ont de multiples usages.

Les adolescents nains y passent leur baptême du feu au cours d'une cérémonie qui marque leur passage à l'âge adulte. Un jeune combattant est généralement enfermé dans la fosse avec un gobelin affamé ou un orque dont on a brisé une jambe. Si l'enfant survit, il devient un membre du clan à part entière. Si au contraire il est tué, son adversaire est exécuté par sa famille, puis sert de plat principal lors de la veillée funèbre.

Les fosses servent également de salles d'entraînement contre des ennemis réels et bien vivants. C'est d'ailleurs une des raisons pour lesquelles les nains sont devenus de si formidables tueurs d'orques.

Lorsqu'un chef de clan ou de communauté est provoqué en duel, c'est dans la fosse que le combat a lieu, devant l'ensemble des membres de la communauté.

Enfin, le plus dérangeant dans les combats de fosses est sans doute les divertissements qui y sont proposés. La vie dans les territoires nains est difficile et brutale, constamment sous la pression d'un conflit qui n'offre aucun répit. Dans les arènes, des animaux sauvages combattent des orques, des gobelins ou d'autres captifs ennemis pour le seul frisson primaire et cathartique que la vue du sang procure aux spectateurs. Des champions nains affrontent aussi certains captifs, dans des combats qui attirent des foules avides de frissons. Et même si certains prisonniers habiles ou chanceux ont déjà tué un bon nombre de guerriers nains, la tradition se perpétue.

Personnalités

Les frères Kurgun

La plupart des héros de la guerre contre l'Ombre meurent inconnus de tous sauf de leur clan ou, plus rarement, d'autres clans nains. Exceptionnellement, la renommée de certains d'entre eux dépasse les seules Kaladrunes. Ces héros sont des guerriers, parfois des forgerons ou des artisans, mais aucun d'entre eux n'avait jamais été un dworg jusqu'à ce que les frères Kurgun quittent leurs montagnes natales pour les royaumes humains. Depuis, et malgré la domination de l'Ombre, des histoires invraisemblables courent à leur sujet partout sur le continent.

On raconte ainsi qu'ils auraient débarrassé une ville du royaume d'Eren d'une garnison entière d'orques en les provoquant un par un en combats singuliers. Ils auraient appris à un millier de jeunes gens comment forger des lames, et auraient réparé les tours des Ponts du Kalif au nez et à la barbe du Seigneur des Ténèbres Jahzir. Quel que soit le degré de véracité de toutes ces histoires, les frères Kurgun personnifient maintenant l'héroïsme et sont entrés à jamais dans l'histoire du Dernier Âge.

Harrek du clan Brendol

Harrek du clan Brendol est le plus grand héros des nains encore en vie. Même si son clan est petit voire proche de la disparition, sa force, sa ruse et son habileté sont inégalées. Il a tué tant d'orques que les serviteurs d'Izrador l'appellent *Sorgrander*, ce qui signifie le « semeur de mort » en noir parler.

Harrek présente tous les traits typiques des nains. Il méprise les orques et ne vit que pour les combattre. Désespéré, il ne consacre son existence qu'à protéger les siens et verser le sang de ses ennemis. Il n'a pas d'autre ambition que de voir sa hache orner l'antichambre des héros après sa mort, et il sait même très exactement où il veut la voir suspendue, ce qui n'est selon sa propre opinion qu'une question de temps.

La maîtresse du savoir de Calador

La maîtresse du savoir de Calador est peut-être la naine la plus âgée des Kaladrunes, et sans aucun doute l'arcaniste la plus puissante. Son grand âge fait que personne ne se rappelle véritablement son nom, tous l'honorant du nom de Maîtresse. Dans un corps faible et rabougri se trouve un esprit aussi acéré que jamais, et même ses yeux aveugles, couverts d'une pellicule blanche, ne l'empêchent pas de voir au-delà des chambres de la forteresse, jusqu'aux confins du temps. Ses conseils permettent à la communauté naine assiégée d'échapper aux embûches orques et sa magie est parfois tout ce qui se dresse entre son peuple et la famine.

Elle donne l'impression d'être convaincue de la survie des siens mais, au fond de son cœur, elle sait que les nains des Kaladrunes finiront par tomber sous les coups des forces d'Izrador pour, tôt ou tard, retourner vers les ténèbres éternelles.

Kala sans clan

Kala est une guerrière à la tête d'une bande nomade qui arpente la montagne et traque les orques, en survivant grâce au butin de ses raids. Sa petite troupe est tout ce qui reste de son clan, décimé après que les ogres ont détruit leur forteresse quelques années plus tôt. Les rescapés de l'attaque, contraints de fuir, abandonnèrent leurs terres ancestrales. Kala n'était à l'époque qu'une jeune combattante, mais elle est devenue depuis une redoutable guerrière, dont la sagesse autant que les prouesses martiales ont fait la dirigeante naturelle de ce qui reste du clan.

La bande passe le plus clair de son temps à écumer les souterrains et à traquer les séides de l'Ombre. Ils patrouillent le plus généralement dans les territoires de petites forteresses, tels des esprits gardiens protégeant les clans mineurs. Il leur arrive aussi d'escorter en secret d'autres bandes de nains et de se porter à leur rescousse si besoin est. Ils signalent leur présence en laissant les têtes tranchées de certaines de leurs victimes orques devant les portes des forteresses. Parmi les habitants de ces citadelles, nombreux sont ceux qui les appellent les *Valgard*, ou « fantômes des ancêtres », et les prennent pour des spectres revenus protéger leur peuple.

Lieux importants

Calador

Calador, ou *Caladale* dans la langue archaïque, est une des plus anciennes et des plus vastes forteresses naines, demeure du clan Thedron. A l'origine, la cité fut fondée sur des pentes aménagées du Mont Cardred. Elle se développa et finit par englober l'ensemble de la montagne, recouverte depuis la vallée verdoyante jusqu'au sommet de terrasses habitées. Au cours des siècles, la montagne disparut peu à peu pour devenir une vision enchanteresse pour les nains. Elle fut creusée et sculptée de murs, de tours, de bâtiments, d'habitations, de rues, de places et de halls aussi gracieux qu'impressionnants. A la fin du Premier Âge, il n'était plus possible de discerner la montagne de la cité et l'endroit devint simplement la Cité de Pierre. La ville était si extraordinaire que des elfes d'Erethor entreprenaient un long périple simplement pour pouvoir contempler ce miracle de leurs propres yeux.

Durant le Troisième Âge, les nains se retirèrent dans les sous-sol et la cité fut lentement abandonnée, négligée. Lorsque les nains cessèrent toute activité commerciale avec le monde extérieur, Calador, désertée, n'était déjà plus qu'une ombre de sa gloire d'antan.

La Calador moderne est une vaste forteresse souterraine située loin au-dessous de l'antique cité, qui abrite près de 10 000 habitants. Les environs ainsi que la majorité de la surface sont sous le contrôle des forces d'Izrador et la cité est en permanence en état de siège. De fait, la citadelle de Calador est l'une des plus sûres, garnie de solides défenses et protégée par des pièges redoutables. La plupart des passages ont été scellés de manière permanente et chaque habitant apte à manier une arme est effectivement armé. Les cadavres orques décapités sont empilés dans certaines cavernes environnantes, dans l'espoir d'attirer des prédateurs affamés au sein des lignes ennemies.

Idenor

Idenor était autrefois la principale forteresse du clan Fodrin, aussi étendue que Calador elle-même. Il y a plus de 80 ans, un terrible tremblement de terre secoua la région et depuis, les contacts irréguliers que d'autres clans avaient pu entretenir avec Idenor ont été interrompus. Les rares à avoir bravé et survécu aux dangers du périlleux voyage racontent qu'Idrenor n'est plus à présent que décombres et désolation, envahie par un pouvoir maléfique. De nombreuses salles se sont écroulées et sont donc impossibles à atteindre, d'autres sections sont endommagées, à moitié noyées par les infiltrations d'eau provenant des rivières souterraines qui alimentaient autrefois les réservoirs de la cité, à présent détruits. D'étranges créatures résident dans ces eaux ténébreuses et d'autres habitants des souterrains se sont installés dans les ruines. Des explorateurs assurent qu'une vaste caverne a été révélée par le tremblement de terre, sous les niveaux inférieurs d'Idenor.

Aucun signe des anciens habitants de la forteresse n'a été découvert : ni armes, ni armures, ni même des ossements ne permettent de savoir s'ils ont péri, et comment. D'aucun affirment que les nains ont fui pour échapper au tremblement de terre, d'autres prétendent que le drame a libéré d'ignobles démons emprisonnés dans une caverne *darguul* dissimulée, d'autres enfin se demandent si tout cela n'est pas la faute des Fodrin eux-mêmes qui, creusant trop profondément, auraient réveillé et attiré sur eux la colère de quelque-chose en-dessous.

Les passes des contrebandiers

Durant le Deuxième Âge, lorsque les nains commencèrent à aménager leurs souterrains, ils maintinrent d'anciennes routes commerciales grâce à de nombreux passages qui débouchaient à la surface, dans les contreforts montagneux ou jusque dans les hautes plaines. Ces tunnels secrets leur permirent de conserver le contact avec leurs partenaires commerciaux malgré les raids orques de plus en plus fréquents et sans avoir à emprunter les routes de montagnes, chaotiques et semées d'embûches.

Ces passages, vitaux pour le maintien du commerce, furent connu au Troisième Âge sous le nom de passes des contrebandiers. A force d'isolement, les nains ne commercèrent bientôt plus qu'avec les gnomes et via



ces tunnels secrets.

A présent que les ténèbres ont envahi tout le continent, la plupart de ces tunnels ont été scellés par les ingénieurs afin de protéger leurs forteresses. D'autres se sont affaissés suite à la négligence des nains, ou ont été avec le temps oubliés. Quelques-uns restent toutefois utilisés par des contrebandiers gnomes, des espions, des résistants humains ou quelques nains obstinés qui les utilisent pour échanger des informations, des armes ou des enchantements. Ils agissent toutefois avec circonspection, car certaines passes ont été découvertes par les agents de l'Ombre et sont devenues dangereuses.

Les cavernes des darguul

Longtemps avant le Premier Âge, les nains ont appris qu'ils n'étaient pas les premiers à explorer les souterrains d'Eredane. Durant les derniers âges, ils en apprirent plus, et sans doute trop, sur leurs prédécesseurs.

Les nains les appellent les *darguul,* ou « maîtres des ténèbres », et racontent que leurs traces subsistent dans de vastes et profondes cavernes découvertes par des explorateurs ou des mineurs, souvent par inadvertance. Ces ruines semblent plus anciennes que les vestiges des fées aînées. Les habitations, les sculptures et les bâtiments mis à jour, énigmatiques, démontrent une logique impossible à appréhender même pour les ingénieurs nains. Il reste impossible de déterminer si ces êtres étaient humanoïdes ou pas et les quelques artefacts découverts, qui rayonnent d'énergie magique, ne font qu'accroître le mystère.

Les quelques récits d'explorateurs font état d'une présence maléfique presque palpable qui corrompt ceux qui s'y exposent trop longtemps et les mène à la folie. Des êtres terribles résident dans certains de ces vestiges, et nul ne sait le lien qui les unit avec les premiers habitants des lieux. Peu nombreux sont ceux qui ont survécu à une rencontre avec ces entités et même les serviteurs d'Izrador répugnent à pénétrer dans les cavernes des *darguul*, qu'ils prennent grand soin d'éviter.

Le désert du Levant

Le rivage oriental d'Eredane est un étroit désert côtier, privé de précipitations par la présence des Kaladrunes. Les contreforts sont arides, leur végétation rabougrie seulement alimentée en eau par la fonte des neiges. Seules les créatures sauvages les plus résistantes parviennent à survivre, de même que quelques villages kurguns.

Plus près de la côte, le désert devient un sol rocailleux et desséché couvert de dunes mouvantes. Les reptiles, les insectes et des esprits dérangés sont les seuls

occupants et, même aux jours glorieux du Premier Âge, les voyageurs évitaient de s'y aventurer.

La côte en elle-même est habitable, malgré la sécheresse. L'océan apporte de l'humidité aux plantes les plus résistantes, et des poissons aux rares pêcheurs. Avant l'avancée de l'Ombre, ceux qui bravaient les conditions de vie de la côte orientale étaient rarissimes. A présent, des réfugiés humains et même nains se sont installés sur les rivages de l'océan Pâle et y mènent une existence paisible, espérant que la colère d'Izrador ne frappe pas leurs territoires désertiques.

Terreferme

Terreferme est une installation ancienne datant de l'invasion initiale d'Eredane. D'abord village de pêcheurs sarcosiens, la communauté grandit et devint au cours des siècles de guerre et de commerce une halte d'approvisionnement importante entre Eredane et l'Ancien Empire. Les navires d'outre-mer s'y arrêtaient, de même que des négociants de plusieurs clans nains, transformant la ville en un comptoir indépendant. Le commerce avec les compagnies étrangères se poursuivit malgré les troubles du Troisième Âge, en partie grâce à l'isolement relatif de la cité.

A présent, sous le règne de l'Ombre, Terreferme est la seule grande cité qui ne soit pratiquement pas affectée par les conquêtes des forces d'Izrador. Que ce soit à cause de son éloignement ou de son absence de valeur stratégique, la cité n'a pas encore été attaquée ou occupée par les forces du dieu sombre. Le commerce subsiste même entre les nains du sud des Kaladrunes et les compagnies étrangères assez audacieuses pour franchir les océans.

Terreferme est une petite ville portuaire qui appartenait au royaume d'Eren mais qui semble oubliée depuis l'accession au pouvoir des félons. Lorsque les échanges stoppèrent net et que les réfugiés apportèrent de sombres nouvelles depuis l'autre versant des montagnes, le *sessar* de Terreferme prépara ses hommes à la protection de la cité. Aucune attaque n'eut finalement lieu et la vie reprit doucement son cours, en tout cas en apparence. Car une incertitude permanente demeure parmi les habitants, qui guettent le moment où la vague de violence et de conquête déferlera sur leurs rivages.

Terreferme abrite jusqu'à 12 000 humains et près de 300 nains, sans compter les quelques 1 500 humains ou non-humains originaires d'outre-mer qui y prennent quartier, au moins temporairement. La cité se situe à l'embouchure d'une petite rivière qui peine à traverser le désert depuis les Kaladrunes pour arriver jusqu'à la mer. Un système d'irrigation méticuleux permet d'assurer les besoins agricoles de la cité et une large flotte de navires de pêche assure l'approvisionnement. La plupart des grands bâtiments sont des structures basses et solides, de facture naine, qui permettent de conserver la fraîcheur de la nuit. Le large front de mer est occupé par des pêcheurs qui débordent d'activité et parfois par quelques navires venant de pays lointains.

Adversaires de l'Ombre

Guerriers jusqu'à la mort

Le conflit contre les orques a débuté bien avant le Premier Âge. Les nains ont pendant longtemps eu l'avantage, mais l'avènement d'Izrador a transformé les orques et leurs serviteurs en guerriers fanatiques et bien organisés, plus redoutables encore. Après la deuxième guerre contre Izrador, ses troupes refluèrent des terres des humains et des autres fées, mais ils maintinrent leurs positions dans les Kaladrunes. La guerre se poursuivit tout au long du Troisième Âge et, pour les nains, la conquête d'Izrador n'a pas débuté il y a une centaine d'années : c'est un conflit qui dure au contraire depuis plusieurs milliers d'années, jour après jour.

La société naine moderne est entièrement basée sur cet effort de guerre permanent contre les orques. Tous les ouvrages que façonnent les nains sont utilisés d'une manière ou d'une autre dans ce combat. Cela dure depuis des temps immémoriaux, et perdurera jusqu'à ce que le dernier nain meure sous les coups de ses ennemis. Fatalistes, les nains n'entretiennent aucunement l'espoir de défaire Izrador ou ses orques, ni même de survivre. Stoïques et se sachant condamnés, ils se jettent pourtant avec fureur et passion dans cet affrontement. Seule la gloire et l'honneur du combat revêtent encore de l'importance pour un nain.

Les derniers jours

Le Seigneur des Ténèbres Jahzir est frustré par la résistance continuelle des nains et a juré de venir rapidement à bout des fées de la montagne. Une quantité sans précédent de troupes et d'approvisionnement a été détachée vers les Kaladrunes afin de mener une offensive décisive. Les forces de l'Ombre contrôlent déjà les montagnes jusqu'à Calador et les poches de résistance isolées dans cette région tombent rapidement. Dès que ces poches seront totalement anéanties, les armées au nord se mettront en marche vers le sud, tandis que les forces présentes en Eren méridional feront mouvement vers les montagnes. Jahzir entend ainsi écraser les derniers nains entre ces deux armées et les exterminer en quelques années.

CHAPITRE 10

L'Ombre du nord

En Eredane, il existe d'innombrables mythes qui racontent la naissance des dieux. Des histoires complexes qui, comme les vieux arbres, furent sans doute enflées et tordues par le temps. Bien que chaque race soit persuadée de la véracité de son propre mythe, il est évident que ces histoires sont fantaisistes. Quel humain peut réellement savoir ce qui s'est passé il y a 100 ans ? Quel nain peut raconter une histoire fiable concernant des événements vieux de 500 ans ? Et quel elfe peut donner un témoignage direct de ce qui s'est passé il y a 1000 ans ? Même avec ses grands pouvoirs magiques, la Reine Sorcière est née bien après les dieux, alors qui pourrait nous parler de leurs origines ? Les dieux et leurs pouvoirs se perdent dans la nuit des temps. Les balivernes que l'on raconte à leur propos ne sont là que pour alimenter la poésie de cour ou les prophéties de mauvais augure. Cela dépend de celui qui les raconte et de ceux qui les écoutent. Toutes ces légendes se valent, puisqu'il n'y en a pas une plus fiable que les autres. Prenons-en une à la fois belle et terrible pour exemple, une légende qui contient peut-être une plus grande part de sagesse que les autres, sinon de vérité.

Les elfes d'Erethor ont un mythe qui décrit l'Arbre du Paradis, un arbre gigantesque dont les racines sont le commencement du temps et dont le tronc se dresse jusqu'à des hauteurs inconnues, par delà le bord de l'univers. Ses branches remplissent le monde céleste, et ses feuilles sont partout et à l'origine de tout. Le temps est né avec l'arbre, et l'arbre vivra jusqu'à la fin des temps.

Comme les graines de quelque printemps cosmique, les dieux naquirent de l'arbre, et tous se développèrent selon leur nature. Les seigneurs de la lumière sortirent des hautes branches, où le soleil éclatant de l'Ordre les rendit forts et purs. Les maîtres des ténèbres sortirent des profondes racines qui poussaient dans la grasse terre du Chaos, et devinrent noirs et repoussants.

Des éternités passèrent et les dieux grandirent et cherchèrent la connaissance. Au début, ils apprenaient doucement, devenant au fil du temps un peu plus que ce qu'ils avaient été. Leur curiosité se transforma en appétit, et leur appétit devint insatiable. Ils cueillirent les fruits secrets de l'arbre et se nourrirent de leur magie divine. Ils jetèrent les pépins dans le royaume des mortels, où ils donnèrent naissance aux anciennes fées, les enfants mortels des dieux. D'autres éternités s'écoulèrent et les petits dieux devinrent de grands dieux et leur faim continua à croître. Les fruits de l'arbre se firent rares, et en les cherchant aux quatre coins du paradis, les dieux finirent par se rencontrer. Ils apprirent rapidement à se méfier les uns des autres. Pour la première fois ils connurent l'amour, le désir, la jalousie, la peur et la haine. Ils apprirent à faire confiance et à trahir, et découvrirent inévitablement la mort.

Des alliances furent forgées puis brisées. Une terrible guerre fit rage dans les cieux et les puissants dieux de la Lumière s'unirent pour vaincre un dieu des Ténèbres. Dans une bataille finale cataclysmique, les dieux de la Lumière vinrent à bout de leur féroce ennemi et écrasèrent ses serviteurs chaotiques. En combinant leurs forces, ils le poussèrent hors du royaume céleste, bannissant sa forme immortelle sur notre terre mortelle. Mais lors de sa chute, le seigneur de l'Ombre puisa dans ce qui lui restait de terribles pouvoirs et jeta un voile d'obscurité sur le seuil du royaume céleste. À travers cette obscurité, les dieux ne pouvaient plus distinguer le royaume d'Aryth. Le monde des mortels fut alors livré à jamais à l'appétit insatiable du dieu des ténèbres.

- Extrait d'une *Dissertation sur les Mythes Sacrés, œuvre de Parial, moine de l'ordre de la Vérité, Archives des Scribes elfiques, Deuxième Âge.*

Le Dieu exilé

Ce chapitre présente en détails Izrador et ses serviteurs. Les informations statistiques et les règles techniques font parties de l'**Open Game Content.** Les textes concernant l'histoire et l'univers de jeu sont **Closed Content.**

La mythologie elfique raconte qu'Izrador fut expulsé du royaume céleste lors d'une guerre contre les dieux de la Lumière et que son emprisonnement dans le monde des mortels fut le prix de sa trahison. Les histoires

L'origine des mythes

La guerre céleste dispersa les anciennes fées, et peu d'œuvres écrites à cette époque ont échappé aux ravages du temps. À Haute-Muraille, dans la Tour des Érudits, les sages croyaient posséder quelques vieux parchemins et une unique tablette datant de l'âge des *elthedar*. Ils étaient presque incompréhensibles et furent détruit il y a longtemps, lors du pillage de la cité. Dans les terres elfiques, les Archives des Scribes contiennent un ancien livre dont les pages sont préservées par une magie plus ancienne encore. C'est une sorte de catalogue des habitants du royaume céleste, mais la traduction qui en a été faite est imprécise et souvent contradictoire. Il existe aussi des bas-reliefs gravés sur les murs des antiques cités des anciennes fées. Ils décrivent un royaume céleste et les grands bienfaits dont jouissaient les *elthedar*. Mais ils sont peu étudiés, car ces ruines se trouvent dans des endroits lointains hantés par des démons et des choses bien pires encore.

Le peu de choses que les habitants actuels d'Aryth savent sur les *elthedar* et les Dieux Disparus, ils l'ont appris dans les histoires étranges que les esprits et les démons furent obligés de raconter sous la menace de puissants sorciers et de chasseurs de démons. Il n'est jamais prudent de croire tout ce que disent les créatures éthérées ou malfaisantes, car leur conception du monde ne correspond pas à celle des mortels, et elles ont tendance à jouer des mauvais tours. Mais après de longs interrogatoires menés avec une grande circonspection, leurs histoires ont permis d'établir, sinon la vérité, du moins les fondements d'un mythe relativement fiable.

des nains prétendent que le dieu du Mal fut expulsé de Castagar, le « Paradis Sous la Montagne », par Père Soleil et Mère Lune car il avait créé le Darguul et répandu les orques sur la terre. Les contes gnomes racontent comment l'Ombre fut envoyée par les Abysses pour détruire le Gardien du Fleuve, bien que jusqu'à présent elle y aie échoué. Les légendes halfelines prétendent quant à elles que le dieu du Mal, puisqu'il faut bien lui donner un nom, n'a pas encore atteint le sommet de sa puissance. Quant aux humains, ils ne résonnent qu'en termes de monstres et de démons, et disent qu'il est le roi des démons et le sinistre ennemi auquel il faut s'opposer.

Quelle part de vérité contiennent les cosmologies quand les faits qu'elles relatent dates de temps si reculés ? Et quelle créance apporter aux rares livres anciens qui sont parvenus jusqu'à nous mais sont rédigés dans des langues mortes depuis longtemps et ponctués de références ésotériques ? Quelle vérité peut-on tirer de la bouche des anciens esprits et des démons capturés, obligés de parler sous la contrainte des sorts et des menaces ? On peut raconter d'innombrables histoires, mais peu d'entre elles sont crédibles.

Autant qu'on sache, aussi loin qu'on puisse discerner les faits, des dieux puissants et vénérables régnaient autrefois sur un royaume céleste immortel. Une terrible guerre fit rage dans ce paradis, mais pourquoi les dieux se battaient – la puissance, l'honneur, l'amour ou quelque incompréhensible valeur – personne ne peut le dire. Tout ce qu'on sait de cette bataille sauvage, c'est qu'une puissance supérieure vainquit une force chaotique élémentaire et que cette dernière fut bannie, condamnée à demeurer dans le monde des mortels. À dessein ou involontairement, ce redoutable exil brisa les liens qui unissaient le monde d'Aryth aux dieux. Et ainsi la terre des mortels hérita de l'esprit maléfique qui allait causer sa perte.

Dans les temps obscurs qui suivirent cette guerre céleste, Aryth elle-même fut recouverte par les ténèbres, et la grande race des *elthedar* fut anéantie. Plus tard, les flammes de la destruction refroidirent et devinrent le feu de la création. Pleines d'un espoir trompeur, les jeunes fées sortirent de l'obscurité pour peupler un nouveau monde, mais un monde souillé par l'héritage maléfique de la guerre céleste – un héritage qui signifiait à terme leur destruction.

Pendant très longtemps, les éclats maléfiques du dieu bannis restèrent dispersés à travers les terres gelées du sommet du monde. Puis, durant un temps incalculable, il attira à lui le pouvoir magique de la terre, et se rassembla lentement en une sorte d'esprit, une ombre de son ancienne essence. Lentement il reprit conscience, mais sa magie restait faible et d'une portée limitée. Il se souvint de sa divinité perdue, il se souvint de sa place au royaume céleste, et il se souvint des puissances qui l'avaient enfermées dans le monde des mortels. Pendant un millier d'année il enragea et déchaîna sa colère élémentaire, et pendant un autre millier d'années il sombra dans un profond désespoir. Le désespoir se transforma finalement en une terrible soif de vengeance et en un désir pressant de redevenir une divinité. Au fur et à mesure que ses pouvoirs lui revenaient, l'entité commença lentement à explorer son monde limité et commença sa quête inexorable pour regagner les cieux.

La nature de la Bête

Comment peut-on décrire un dieu ? Quand les pouvoirs potentiels d'un être sont infinis, quand son essence provient u royaume céleste, aucun mot de la langue des hommes ou des fées n'est susceptible d'expliquer la nature profonde de cet être. Les anciens textes des elfes

nomment cette entité Izrador, l'Ombre du Nord, et les nains l'appellent Gor Grafang, le Mal sous la Montagne, bien que ces termes ne livrent rien de sa véritable essence. Peut-être le peuple féerique des halfelins s'approche-t-il davantage de sa nature en refusant de lui donner un nom.

Izrador est mauvais. Pas mauvais comme le sont les orques ou comme peuvent l'être les humains. Il est la source et la manifestation de l'obscurité élémentaire de l'univers. Il est le poison qui nourrit le royaume des démons et corrompt le cœur des mortels. Il n'est pas qualifié de mauvais parcequ'il fait des choses mauvaises. Il est le Mal et c'est à son aune que les moindres bassesses et les pires corruptions sont jugées.

Condamné à une existence immortelle dans un monde mortel, Izrador est un esprit exilé dont les pouvoirs divins autrefois illimités sont à présent diminués et mesurés. Piégé dans le royaume mortel bien qu'incapable de se manifester sous une forme physique palpable, Izrador est comme les ruines d'une ancienne cité enterrées dans la boue d'un marécage maudit. Seules les quelques pierres qui émergent de la surface sont visibles aux mortels, et même alors leur rôle et leur disposition restent souvent incertains. Le reste, les fondations, la partie la plus importante, reposent cachés, invisibles, loin en-dessous de la surface noire et inhumaine.

La seule manifestation physique d'Izrador est une brume noire changeante qui, bien qu'incorporelle, peut s'agglomérer sous n'importe quelle forme en une masse qui semble solide. Quand il communie avec ses serviteurs, Izrador prend généralement la forme d'un orque sombre à la silhouette imprécise, au visage sans traits, et dont le corps semble absorber toute la lumière qui l'entoure. Personne, pas même ses plus fidèles serviteurs, ne sait pourquoi il choisit d'apparaître sous cette forme ou quelles autres formes il peut prendre.

Seuls ceux qui lui sont entièrement dévoués et possèdent une exceptionnelle volonté peuvent réellement poser les yeux sur lui sans défaillir de peur ou sombrer dans la folie. Ceux qui n'ont pas une volonté affermie restent glacés d'horreur et peuvent seulement trembler en sa présence. On raconte que les infidèles ou les ennemis qui lui sont présentés et qu'on oblige à fixer son visage meurent tout simplement de peur, leurs cœurs éclatant dans leurs poitrines à cause d'une terreur pure et infinie.

On attribue à Izrador d'incroyables pouvoirs maléfiques, mais il n'est pas aussi omnipotent que les rumeurs voudraient le faire croire. S'il l'était, la totalité d'Eredane serait déjà conquise depuis longtemps et il n'aurait pas besoin des services des Seigneurs des Ténèbres, de ses légats ou des ses armées d'orques. Néanmoins, il est indiscutable que ses forces augmentent chaque jour, et qu'elles lui redonnent peu à peu une dimension divine.

Bien que grandement diminués, les pouvoirs divins d'Izrador sont toujours les seuls qui existent dans le royaume mortel d'Aryth, et non seulement il peut s'en servir, mais ses légats le peuvent aussi. L'Ombre du Nord s'appuie aussi sur les forces de la magie profane pour augmenter ses capacités divines. Pendant ses milliers d'années d'emprisonnement, Izrador a étudié les terrifiantes arcanes de la Nécromancie, de l'Évocation, de l'Invocation, et de l'Enchantement.

Il maîtrise particulièrement la nécromancie, et il a transformé tous les morts-vivants d'Aryth en serviteurs dévoués. Sur l'ensemble du continent, les morts qui se relèvent passent sous son contrôle et lui permettent d'accroître la force de ses armées orques et la terreur qu'elles inspirent.

On pense qu'Izrador peut voir et entendre tout ce qui se passe dans ses nombreux temples, et que sa forme brumeuse peut voyager d'un temple à l'autre tant que les Miroirs Noirs de ces temples fonctionnent. Si c'est vrai, cela signifie qu'il peut apparaître presque où il veut sur Eredane, de l'extrême nord aux côtes méridionales, de la forêt d'Erethor aux Kaladruns – partout où se dresse un temple de l'Ombre.

On raconte aussi qu'Izrador est capable de posséder n'importe lequel de ses fidèles, et plus particulièrement les membres de son clergé – les légats et les sœurs de la *kurasatch udareen*. En réalité, sa possession maléfique est insupportable même pour la plus corrompue des âmes, et il laisse la plupart de ses hôtes fous ou morts quand il

Un dieu dans le jeu

Lorsque vous faites jouer des aventures dans l'univers de MIDNIGHT, il est important de ne jamais présenter l'aspect ou les actions d'Izrador à une échelle humaine. Le Mal qu'il représente doit être plus grand et plus universel que ne permet de l'imaginer l'expérience normale des mortels. Ses objectifs ne sont pas ceux d'un mauvais roi ou d'un général malfaisant, mais ceux du Mal lui-même. Il ne se soucie guère de bien-être, de politique, d'honneur ou des autres bénéfices normaux de l'aventure, de la guerre et de la conquête. Ses actions et ses objectifs sont ceux d'un dieu, et par conséquent, ils sont en partie incompréhensibles aux êtres inférieurs.

Il est probable que les personnages n'interagiront jamais avec, et ne menaceront jamais, Izrador – en fait, le MD devrait s'en convaincre tout de suite. L'Ombre est tout simplement trop puissante, même pour des personnages de très haut niveau, et ses préoccupations sont énigmatiques et vont bien au-delà des activités insignifiantes d'un groupe d'aventuriers mortels. Après tout, Izrador est un dieu.

s'en retire. Izrador ne possède donc généralement que les serviteurs dont la perte ne lui est pas préjudiciable. Quand il décide de posséder le corps d'un mortel, il retient tous ses pouvoirs mais son aspect effrayant subsume rapidement celui de son avatar. La présence corruptrice d'Izrador devient évidente même à travers son masque de chair, et quiconque le regarde aperçoit bientôt l'Ombre dans toute son horrible pureté.

Son noir dessein

Izrador est un dieu banni, déchu d'une place aux cieux qui lui revient de droit, et emprisonné dans le royaume des mortels. Dès qu'une étincelle de conscience éclaira de nouveau son esprit brisé, il ne désira qu'une chose : retourner dans le royaume céleste et se venger de ses ennemis en anéantissant les forces de la Lumière et de l'Ordre une bonne fois pour toutes. Il n'a jamais désiré autre chose, et le désir d'un dieu immortel est certainement l'un des plus grands pouvoirs du cosmos. Chacune de ses actions, chacun de ses sortilèges, chacune des créatures qu'il commande, servent à atteindre ce but, et rien ne pourra le dissuader de mener à terme son projet.

Pour redevenir une divinité, Izrador a besoin de pouvoir. D'un grand pouvoir. En l'occurrence, du pouvoir d'un dieu. Pour compenser l'affaiblissement de sa puissance divine, il doit absorber l'énergie magique brute qui coule à travers le monde d'Aryth. Le pouvoir d'un dieu, bien qu'il ne soit pas illimité, est gigantesque, et pour atteindre son objectif, Izrador n'a pas seulement besoin de pouvoirs magiques, il a besoin de tout le pouvoir magique. C'est vers cette entreprise, la collecte de l'intégralité de l'énergie magique d'Aryth, que toutes les actions et les serviteurs d'Izrador sont dirigés. Et c'est la réalisation de cette entreprise, et non les armées d'Izrador, qui menace le plus Eredane. En vérité, la disparition de la magie menace l'existence même d'Aryth.

Le sombre plan d'Izrador est de conquérir le monde d'Aryth pour y multiplier les temples de son église maléfique. Grâce à ces temples maudits et aux autels sanglants qu'ils abritent, l'Ombre est capable de drainer la magie des terres environnantes, et de s'en nourrir. En vérité, Izrador s'appuie sur ses Seigneurs des Ténèbres afin d'avoir les mains libres. Il peut ainsi résider dans les boyaux de son plus sombre temple et attirer à lui toute l'énergie magique du monde. C'est un processus long et difficile, mais indispensable s'il veut un jour regagner le royaume céleste.

Les légats ont édifié des temples de l'Ombre, des églises dédiées à Izrador, dans toutes les cités des Terres d'Eren occupées par les orques, ainsi que dans le grand nord. Chaque temple contient un sinistre autel magique appelé *zordrafin corith* dans la langue noire, ou Miroir Noir de l'Ombre. À travers ces corith, Izrador est capable de collecter l'essence magique des terres qui entourent le temple. Le pouvoir qui subsiste actuellement dans une région donnée dépend donc de la proximité et de l'âge du *corith* le plus proche.

On distingue généralement trois types de , en fonction de leurs âges respectifs. Ceux qui sont dressés depuis moins de 10 ans sont appelés miroirs pâles, et sont loin d'avoir engloutis tout le pouvoir qui les entoure. Ceux qui existent depuis moins de 100 ans sont appelés miroirs rouges, et ont dérobé aux terres qui les environnent beaucoup de leur essence magique. Ceux qui sont dressés depuis plus de 100 ans sont appelés grands miroirs. On les trouve seulement dans les souterrains orques de l'extrême nord ou dans la Vallée des Larmes, ou encore dans les lieux corrompus depuis longtemps comme Bandilrin et les forteresses naines du clan du Sang Noir. Ces terribles autels ont absorbé quasiment toute la magie des vastes régions du nord d'Eredane.

Puisque l'énergie magique profane a presque disparue autour de ces temples, le pouvoir magique dans lequel les jeteurs de sorts peuvent puiser est limité par la proximité d'un *zordrafin* corith.

De même, les objets magiques ou les sorts et enchantements actifs qui pénètrent dans la zone d'influence d'un *corith* risquent de cesser de fonctionner comme sous l'effet d'un sort de *dissipation de la magie* (ou de *dissipation suprême*).

Miroir	Dommages	DD du jet de sauvegarde
Pâle	5D6	15
Rouge	10D6	20
Grand	20D6	30

Les Miroirs Noirs

Type de miroir	Portée			
	1.5 Km	15 km	150 km	300 km
Pâle	2 / niveau 10	1 / niveau 5	-	-
Rouge	3 / niveau 15	2 / niveau 10	1 / niveau 5	-
Grand	4 / niveau 20	3 / niveau 15	2 / niveau 10	1 / niveau 5



La destruction d'un *corith* crée aussi des dommages à Izrador lui-même, et lui retire presque toute l'énergie que le miroir avait absorbée. Une telle perte ne provoque pas seulement sa colère : cela le rend littéralement fou de rage de voir s'envoler un pouvoir magique profane qu'il déteste gaspiller. Par le passé, le courroux qu'Izrador déchaîna après la perte d'un *corith* se révéla bien plus violent que la destruction initiale du corith. C'est pourquoi de nombreuses précautions sont prises pour protéger les miroirs : la plupart des temples de l'Ombre sont lourdement gardés par des soldats aguerris, des légats, et d'autres serviteurs.

Les Seigneurs des Ténèbres

Les Seigneurs des Ténèbres sont les puissants lieutenants d'Izrador, des créatures démoniaques qui avaient autrefois une forme mortelle, mais sont à présent des avatars immortels du Mal et de la destruction. Ils furent tous de grands héros du peuple d'Eredane, mais furent corrompus par le pouvoir et les promesses de l'Ombre. Leur trahison collective brisa les dernières défenses d'Eredane et assura la victoire aux forces d'Izrador. À présent ils martyrisent les royaumes qu'ils protégeaient autrefois, et mènent une guerre atroce pour exterminer les fées.

Ces terribles créatures sont au nombre de quatre, chacune tirant ses pouvoirs et ses ordres d'Izrador en personne. En vérité, une partie de sa noirceur suprême réside dans chacun d'eux et il est toujours conscient de ce qu'ils voient et de ce qu'ils font.

Ardherin, le Sorcier de l'Ombre

Ardherin d'Erethor fut un sorcier aux pouvoirs exceptionnels et à l'érudition remarquable. Aradil, la Grande Reine des elfes, lui faisait entièrement confiance, et pendant plus de 300 ans, il fut son époux adoré. Pendant une grande partie du Troisième Âge, Ardherin fut l'un des plus grands alliés de la Reine Sorcière. Il avait sa confiance, il l'aimait, et il lui était entièrement dévoué.

Ardherin était un expert dans l'art dangereux de l'Invocation. Il se dévoua à la protection de son peuple en repoussant les forces démoniaques alliées à l'Ombre qui hantaient la Grande Forêt. Il fut souvent appelé pour donner la chasse aux démons les plus redoutables et se trouva donc fréquemment confronté au Mal sous sa forme la plus élémentaire et la plus dangereuse. Plusieurs des dispositifs magiques qui protègent les grandes cités d'Erethor furent créés par sa main. Du fait de ses grands

pouvoirs et de ses actions courageuses, il fut considéré comme un héros vivant par le peuple elfique.

En l'an 890 TA, alors que la menace de l'Ombre du Nord se précisait de nouveau, les intrusions de démons dans la forêt d'Erethor se multiplièrent. Durant l'une de ses parties de chasse, Ardherin captura un démon mineur dont il fit son serviteur. Il l'enferma au centre d'un pentacle de protection, dans son laboratoire. Le démon s'appelait Vard, ce qui signifie « le servant » dans la langue noire. Avec le temps, Ardherin affirma son contrôle sur Vard et s'habitua à sa présence. Pendant son temps libre, il conversait avec la créature pour en apprendre plus sur lui et les siens. Vard était faible et peureux, et il livra de nombreux secrets en échange de la promesse qu'il ne serait pas détruit.

Mais Vard n'était pas ce qu'il semblait être. En réalité, ce démon était sous le contrôle direct d'Izrador. L'Ombre avait subjugué le minuscule diablotin et l'avait envoyé au cœur d'Erethor, dans l'un des innombrables pièges à démons tendus par Ardherin. Emprisonné, il se soumit docilement au contrôle de l'invocateur. Avec le temps, la familiarité se changea en complaisance et non seulement Ardherin cessa de se méfier de la créature mais il en vint à estimer ses conseils. Vard s'insinua ainsi dans les bonnes grâces du sorcier elfe. Puis il gagna sa confiance en offrant à Ardherin des connaissances qui lui permirent de capturer ou détruire des dizaines de redoutables esprits. Malgré les admonitions de ses collègues et d'Aradil elle-même, Ardherin décida de ne pas détruire la créature. Ce qui allait le conduire à sa perte.

En 895 TA, Izrador envoya une armée de 12 puissants démons dévaster la Veradeen. Ardherin consulta ses collègues, ses notes et ses grimoires, puis le serviable Vard, avant de partir vers le nord d'Erethor pour affronter la menace. Il tendit un redoutable piège magique à la horde de démons, ajoutant des runes que Vard lui avait enseignées. Mais quand le magicien elfe voulu sortir du dispositif magique, il se trouva lui-même pris au piège. Il était devenu une créature invoquée, et comme les démons qu'il avait si souvent piégés, il était captif d'un pouvoir plus grand que le sien – le pouvoir d'Izrador lui-même.



La horde de démons emporta Ardherin jusque dans le domaine de l'Ombre, où le puissant sorcier fut livré à des tortures cauchemardesques et à des transformations magiques qui l'anéantirent pour le remodeler entièrement. Quand il reprit conscience, il était devenu l'un des immortels Seigneurs des Ténèbres.

Son corps ne conserve pas grand chose de son ancienne apparence elfique. Ardherin, le serviteur de l'Ombre, a gardé la stature de sa race mais il est encore plus mince – presque décharné. Sa peau a l'aspect immaculé des neiges de la Vallée des Larmes, et dans ses yeux brûlent les braises rouges de l'enfer. Sa nouvelle forme est immunisée aux armes des guerriers et rayonne presque de magie profane. L'esprit d'Ardherin a également été transformé. Ardherin n'est plus le Protecteur de Caradul, le Conseiller de la Reine, l'Epoux d'Aradil. Il est devenu aussi maléfique et corrompu que tous les serviteurs d'Izrador. Il sert l'Ombre avec zèle et possède la même haine pour les fées que celle qui brûle dans le cœur des orques. Ses souvenirs en tant que seigneur elfe ne font que le rendre furieux et nourrissent sa résolution de détruire la Grande Forêt.

Izrador à fait d'Ardherin son plus puissant magicien et c'est grâce à lui que l'Ombre peut contrer la magie de la Reine Sorcière. De plus, le Seigneur des Ténébres a livré tous les secrets du bois elfique à Izrador, et les elfes ont grandement souffert de cette traîtrise. Ardherin, autrefois la Plaie des Démons d'Erethor, est devenu tout simplement la Plaie d'Erethor.

Ardherin passe la plupart de son temps sur le front d'Erethor, à conseiller les généraux-légats qui commandent les armées orques. Il contrôle

les hordes de démons de l'Ombre du Nord et travail sans relâche à en invoquer de plus puissants et à renforcer le pouvoir destructeur de ceux qui hantent déjà la forêt. Ardherin s'efforce aussi d'annuler les pouvoirs d'Aradil, son amour et sa némesis. Ce qui lui manque de connaissances et de subtilité magique, il fait plus que le compenser en puisant dans la magie profane brute qui est à sa disposition.

Seuls Aradil et ses plus proches conseillers savent ce qu'Ardherin est devenu, alors que le reste du peuple elfique croit qu'il est mort en affrontant les démons et se lamente de sa perte. Aradil s'inquiète de ce qui arrivera lorsqu'un sorcier du peuple apprendra incidemment, par la bouche d'un esprit, que l'un des plus grands héros elfiques est passé dans le camp de l'Ombre.



Jahzir, l'Epée de l'Ombre

Jazhir Kamael était un lointain cousin du roi Kali d'Eren et l'un des plus vénérés guerriers du royaume. Dans sa jeunesse, il appris son art en combattant les orques sur le Long Rempart. C'était un meneur d'homme par nature, un brillant stratège, et un expert en tactique. C'était aussi l'une des plus fines lames du royaume des hommes. Son ascension sociale et sa progression dans la hiérarchie militaire furent à la hauteur de sa valeur, et lorsqu'en 882 TA il fut nommé sessar et général en chef de toutes les armées d'Eren, personne n'en fut surprit. Sa loyauté inébranlable et son sens de l'honneur furent l'objet d'une légende, et il fut considéré comme l'incarnation parfaite de la noblesse sarcosienne. La seule chose qui fut plus grande que la réputation de Jazhir était sa fierté, un défaut qui allait finalement entraîner la chute du royaume.

Jahzir désirait depuis longtemps accéder au prestige et au rang élevé qu'un mariage royal pouvait lui apporter. On lui promit que lorsque la fille unique du roi atteindrait sa majorité, elle lui serait offerte en mariage, lui assurant ainsi un ascendant certain sur le vieux monarque. Lorsqu'en 889 TA le roi décida finalement de la marier à un prince dorn pour renforcer une alliance politique, Jahzir en fut cruellement blessé. L'insulte l'avait rendu furieux, et il bouillonnait en conservant la droiture de l'homme trahi. Pour cacher la honte qu'il ressentait, Jahzir parti vers le nord avec sa garde personnel, dans le but officiel de soutenir les princes dorns encore loyaux au royaume dans la tourmente des guerres civiles. Il passa plus d'un an là-bas, affrontant les renégats et se complaisant dans sa fière amertume.

La nuit, des voix commencèrent à hanter ses rêves, murmurant des choses dont il n'arrivait pas à se souvenir au lever du jour. Le temps passa et à mesure que ses cauchemars empiraient, son amertume s'accrut. Un jour, alors qu'il était en train d'interroger un groupe de prisonniers capturés dans un village renégat, Jahzir se trouva face à une vieille femme qui lui parla dans la même langue étrange que la voix qui hantait son sommeil. Il ordonna qu'elle soit bâillonnée et emprisonnée avec les autres. Mais peu après ses cauchemars cessèrent brusquement, et Jahzir fit amener la vieille femme devant lui.

Au cour des mois qui suivirent, ils parlèrent à plusieurs reprises. Il s'avéra que la femme était une sorte de prophétesse, et qu'elle avait des visions de Jazhir accédant à la toute puissance. En fait, elle le voyait se dresser pour régner sur toutes les terres d'Eredane, sous un titre plus grand encore que celui de roi. En même temps que ses mots excitaient la fierté de Jahzir, ils empoisonnaient lentement son âme, et bientôt il ne pensa plus à son honneur blessé. Les rêves reprirent mais à présent ils étaient remplis des visions de la grandeur, du pouvoir, et du respect que Jahzir estimait mériter. Le général ne se soucia plus de choses aussi ridicules et triviales que l'honneur et la loyauté. C'était des

tracas inutiles pour un homme au destin aussi grandiose que le sien.

La vieille femme était en fait un légat suprême de l'ordre de l'Ombre, dissimulé sous un déguisement. Sa mission consistait à corrompre le général Jahzir pour le compte du dieu sombre, afin d'en faire le leader qui assurerait la victoire aux armées conquérantes d'Izrador.

Une nuit, six mois après que la vieille femme ait commencé à hypnotiser Jahzir, le général quitta discrètement ses quartiers, enfourcha sa monture, et parti seul en direction du nord. Il voyagea pendant des jours, sans savoir exactement pourquoi, mais certain que son destin glorieux était en jeu. Un soir, une noire tempête se déchaîna à l'horizon et glissa jusqu'à lui : elle engloutit le général, et il perdit connaissance. Quand il revint à lui, Jahzir n'était plus dans les plaines et il n'était plus complètement humain.

En vérité, l'apparence de Jahzir était devenue effrayante. Il gardait le même aspect – une peau sombre, des yeux en amandes, de longs cheveux noirs – mais il était maintenant plus grand que même le plus solide des Dorns. Car il mesurait 2,75 mètres de haut. Son corps était couvert par la plus noire des armures de plaques, mais pas une armure qui entourerait son corps, plutôt une armure surnaturelle qui ne ferait qu'un avec sa peau. Son esprit aussi avait été transformé. La fierté qui le rongeait avait été changée en un tison ardent de haine et de mépris. Sa volonté ne lui appartenait plus entièrement, et ne résonnait que des noirs désirs de domination et de pouvoir. Il n'était plus Jahzir le général en chef d'Eren, mais Jahzir le Seigneur des Ténèbres, seigneur et maître des Armées de l'Ombre. Son unique désir était de servir Izrador en subjuguant tous les royaumes d'Eredane.

Quand les armées de l'Ombre jaillirent du nord au printemps 897 TA, Jahzir chevauchait à leur tête. Son expertise stratégique et son intime connaissance des tactiques humaines permirent à son armée de balayer les défenses ennemies avec une facilité déconcertante, et de marcher vers le sud sans rencontrer la moindre opposition.

Depuis le début du Dernier Âge, Jahzir est le haut commandeur de toutes les forces armées de l'Ombre, et c'est lui qui dirige la campagne visant à soumette le continent. Il porte la couronne royale des Terres d'Eren, et bien qu'il soit souvent sur le terrain avec ses troupes, il entretient une cour à Alvedara, et il est souvent à Theros Obsidia, dans la ville de Haute-Muraille, où il écoute les prophéties des légats.

Ce fut une stratégie de Jahzir de subjuguer d'abord les territoires humains, divisant et donc affaiblissant les alliés historiques. Depuis qu'il a soumis toutes les Terres d'Eren, il est libre de concentrer ses forces contre les fées, et il progresse rapidement vers les points stratégiques. Il sait que la cohésion militaire des nains est détruite et que ce n'est qu'une question de temps avant que leurs dernières citadelles ne tombent. Il sait aussi que les elfes commencent à désespérer en voyant la fumée qui s'élève au-dessus de leur forêt en flamme.

Sur les champs de bataille, Jahzir est le pire adversaire qui soit – une tempête noire de furie invincible. Il chevauche une énorme monture démoniaque dont les sabots laissent des empreintes brûlantes et dont les naseaux crachent des flammes. Son armure surnaturelle ne peut être transpercée par des armes normales, et il brandit une monstrueuse épée enchantée faite pour lui par des traîtres nains. Sa force et son endurance son légendaires, et ses prouesses physiques seules sont plus qu'un défi pour deux douzaines de soldats aguerris.

Sunulael, le Prêtre de l'Ombre

Pendant 80 ans, Sunulael, Maître du clergé de la Badrua, a servi loyalement les Sarcosiens en tant que prêtre de Sorshef. Il a travaillé sur *le Livre de Sahi*, entretenant les longues traditions qu'exaltait cet ouvrage, et initiant les nouveaux prêtres à ses subtilités. Sa réputation d'homme pieux et généreux était bien méritée et il fut considéré comme le plus saint homme du royaume.

L'ordre des Compagnons de Sorshef était l'émanation d'une religion de foi, une religion dont les dieux offrent des leçons à leurs enfants mortels, et non des pouvoirs ou des avantages. Cependant, durant toutes ces années, aussi dévoué et croyant qu'il fut, Sunulael entretenait l'espoir secret de connaître la véritable bénédiction d'un dieu – de sentir juste une fois le toucher divin tel qu'il était décrit dans les légendes sur les Dieux Disparus des anciennes fées. Bien que ce désir troubla Sunulael, il ne réussit pas à s'en débarrasser. Avec le temps, l'espoir devint une obsession, et l'obsession le poussa au blasphème ultime.

Chaque nuit, Sunulael passait de longues heures en méditation, contemplant les cieux depuis l'observatoire du sommet de la Badrua. Pendant l'hiver 875 TA, ses méditations s'emplirent de subtiles visions. Au début, il crut que c'était le délire de la vieillesse, car il n'était plus tout jeune. Avec le temps, les visions gagnèrent en force et Sunulael commença à penser que peut-être son vœu le plus cher s'était réalisé – que les dieux avaient finalement daignés parler à leur prêtre le plus dévot. En quelques années, Sunulael se convainquit que s'était en effet la voix d'un dieu qui s'adressait à lui, et en vérité il avait raison. C'était le murmure corrupteur d'Izrador qui s'insinuait dans l'esprit du vieux prêtre .

Izrador fit croire au pauvre homme que c'était la voix de Dal Sahaad, cavalier divin de l'armée des cieux. Lentement, la voix persuada le prêtre que l'heure était venue de faire renaître la force des dieux dans le royaume des mortels et que lui, Sunulael, était le champion qu'ils avaient choisi.

Les sombres promesses d'Izrador corrompirent doucement les pensées du vieil homme, et le prêtre finit par devenir l'instrument de la volonté maléfique. Sunulael s'entoura d'un groupe de jeunes prêtres qu'il corrompit à son tour aux volontés du faux Sahaad. Quand enfin Izrador révéla sa véritable nature à Sunulael, le vieil homme était si absorbé dans sa dévotion qu'il n'y prêta aucune attention.

Pendant l'été 881 TA, Sunulael, déclarant qu'il se retirait pour fonder un monastère, quitta Sharuun et installa son culte et ses adeptes à Cambrial, dans un vieux manoir. Sous le bâtiment, il construisit le premier temple de l'Ombre de l'Eren méridional, où il érigea un *zordrafin corith*. Ses pouvoirs cléricaux étaient devenus impressionnants, et son Culte de l'Ombre se développa rapidement. En quelques années, ses fervents compagnons avaient établi des temples secrets partout dans le sud et attendaient la venue de leur dieu sombre.

Lorsque les forces d'Izrador déferlèrent, l'Ombre avait donc un grand nombre de partisans anonymes, jusque sur les côtes de la mer de Kasmael. Par des promesses de pouvoir, des pots-de-vin, des assassinats et d'autres moyens détournés, le culte avait subverti les défenses du sud et transformé la conquête du royaume d'Eren en une victoire politique autant que militaire.

En récompense de ses services, le dévoué Sunulael fut transformé en Seigneur des Ténèbres. Son esprit était corrompu depuis longtemps, mais il fallait encore modifier son corps. Il devint un grand nécrophage décharné. Des lambeaux d'une peau sombre et pourrie pendent sur son squelette crasseux. Il porte une robe à capuchon pleine de vers et de pus, ainsi qu'une couronne noire en acier. On raconte que quiconque pose les yeux sur son abominable visage retourne immédiatement à la poussière.

Sunulael est le Premier Légat de l'ordre de l'Ombre, et il est devenu maître dans l'art de la nécromancie. Il commande les légats d'Izrador et ses hordes grandissantes de morts-vivants. Il est aussi le réceptacle volontaire le plus fréquent des possessions d'Izrador et perçoit la folie que cela engendre comme une sorte d'extase divine. Sunulael réside la plupart du temps à Theros Obsidia, où il est à la fois proche de son dieu adoré et de ses serviteurs légats. À Cambrial, où ses acolytes tentent de parfaire leur art de la nécromancie, il s'occupe également d'un vaste et sinistre laboratoire, sous le temple qu'il construisit jadis. La cité croule à présent sous les morts-vivants, dont un grand nombre part périodiquement rejoindre les armées d'Izrador sur les frontières d'Erethor ou dans les montagnes des Kaladruns.

Il y a toujours eu un ressentiment palpable de la part des légats pour les Seigneurs des Ténèbres, et particulièrement pour Sunulael. Car ils sont offensés de voir leur ordre, qui a servit Izrador pendant des milliers d'années, dirigé par un étranger. Bien qu'ils rechignent à obéir et qu'ils soient incapables de s'opposer ouvertement à Sunulael et aux autres Seigneurs des Ténèbres, les légats manquent rarement l'occasion de s'approprier quelques crédit, éloges ou honneurs lorsqu'ils exécutent leurs ordres.

Zardrix, le Courroux de l'Ombre

Zardrix est un dragon femelle qui ne se souvient probablement plus elle-même de son âge. Sa naissance date du Temps Immémorial et elle fut une alliée des Anciens Rois. Elle fut une amie dévouée de Xircxi et lui donna beaucoup d'œufs. Et quand l'Éclipse divisa la race draconique, elle choisit le camp de Xircxi et lutta à ses côtés. Pendant des milliers d'années elle fut la championne de l'honneur draconique et préconisa même l'alliance avec les enfants des *elthedar*, les jeunes fées.

Zardrix et ses compagnons ne réussirent jamais à rétablir la paix au sein de la race draconique, et ils se retirèrent finalement dans des terres inconnues et lointaines au sud de la mer de Kasmael. Ils trouvèrent le réconfort dans l'espoir qu'un jour l'animosité de leurs frères du nord s'apaiserait. Mais le réveil du redoutable pouvoir de l'Ombre ne fit qu'aggraver cette colère et cette haine, et lorsque les dragons du nord s'allièrent à Izrador, Zardrix convainquît ses compatriotes de la nécessité d'une intervention. Quittant leur sanctuaire caché, elle les mena à la rencontre des hordes des dragons de l'Ombre. Ils s'affrontèrent au-dessus des plaines des Marches du Nord, dans une bataille homérique


FRAZ

qui marqua la fin du Deuxième Âge.

Les légendes prétendent que le tremblement du sol fut ressentis jusqu'à Sharuun et que le souffle enflammé des dragons qui emplit alors le ciel fut visible depuis Caradul. En vérité, la bataille libéra des forces destructives que l'on n'avait pas vues depuis la chute d'Izrador et l'Éclipse. Cette bataille fut terrible, transforma le jour en nuit, et répandit la mort et la destruction sur la frontière.

Pendant ce combat, Zardrix fut mortellement blessée et s'écrasa au sol dans un bain de sang. Elle agonisa pendant des jours, incapable d'appeler à l'aide d'autres dragons ou même simplement de lever la tête. Alors que la dernière étincelle de vie quittait son corps, un légat d'Izrador apparu sur un cheval noir et offrit de mettre fin à sa souffrance en échange d'une étrange faveur. En plein délire, elle accepta, et avec une énorme hache le légat ouvrit la poitrine du dragon et en ôta le cœur encore battant. Alors elle mourut, et sombra dans l'oubli pendant un millier d'années – une obscurité qu'elle quitterait finalement pour se rendre responsable d'une traîtrise cauchemardesque.

Le légat apporta le cœur du dragon devant Izrador, qui l'ensorcela et le mis à l'abri en vue d'un usage ultérieur. Quand Izrador eu retrouvé quelque pouvoir, il utilisa le cœur ensorcelé pour faire revivre Zardrix et obtenir ainsi son quatrième Seigneur des Ténèbres. Grâce au cœur, l'Ombre contrôlait la volonté du dragon, et Izrador lui accorda les plus grands pouvoirs qu'un dragon n'eut jamais possédé. Izrador fit de Zardrix son avatar de destruction, et une force de reconnaissance exceptionnelle, inconnue jusqu'alors du royaume des mortels.

Zardrix est la servante dévouée du dieu sombre. Sa volonté ne lui appartient plus, et il ne lui reste que quelques fragments de ses souvenirs antérieurs, des tourments piégés dans les recoins de son esprit. Elle passe maintenant la plus grande partie de son temps à patrouiller au-dessus des plaines désolées qui entourent Theros Obsidia, protégeant ainsi la demeure sacrée de son dieu. Elle se repose dans un gigantesque nid profondément enfouit sous la structure principale et se perche souvent au sommet de la grande tour. Izrador lui confie souvent la tâche de protéger les assauts de ses armées, et elle a aussi pour mission d'incendier de grandes étendues de la forêt elfique. De plus, Izrador utilise la taille exceptionnelle de Zardrix pour effrayer ses ennemis autant que ses alliés, rappelant ainsi à tous son irrésistible pouvoir. Si elle doit se déplacer parmi les races inférieures, elle prend généralement la forme d'un humanoïde draconique en armure.

Zardrix est à la fois le plus formidable des Seigneurs des Ténèbres et le plus pitoyable. Son honneur perdu et son ancienne noblesse rendent sa corruption pour le moins tragique.

L'ordre de l'Ombre

L'ordre de l'Ombre est une sombre église dédiée à la vénération d'Izrador. Les prêtres de cette religion maléfique sont appelés légats et leur unique objectif est d'obéir à la volonté d'Izrador. La plupart des légats sont de puissants prêtres qui manient des magies redoutables. Beaucoup vivent à Theros Obsidia, vénérant Izrador au cours de rituels mystérieux. D'autres servent comme conseillers auprès des Seigneurs des Ténèbres et des gouverneurs de districts, les soutenant grâce à leur magie noire et à leur perspicacité diabolique. D'autres encore jettent de puissants sortilèges pour aider les armées orques qui combattent les fées. Ils soignent les blessés et répandent des terreurs et des pestes magiques chez l'ennemi. Grâce à la nécromancie, ils relèvent les morts et les envoient à la bataille contre les elfes.

Le service le plus important que les légats fournissent à Izrador, c'est la création, l'entretien, et le développement de son réseau de temples et de Miroirs Noirs. Les *corith* sont les instruments à travers lesquels Izrador collecte l'énergie magique profane dont il a besoin pour atteindre son but ultime. En tant que gardiens de ses autels maléfiques, les légats ont donc un rôle clef dans les plans de l'Ombre.

Les temples de l'Ombre

Chaque ville occupée par les forces d'Izrador, quelle que soit sa taille, accueille un temple de l'Ombre. Les temples sont toujours des grottes, des sous-sols, des caves ou autres structures souterraines suffisamment profondes pour ne pas laisser passer le moindre rayon de lumière. Les temples sont donc dans une obscurité totale, que même les plus courageux craignent de briser, sous peine de mort. On dit que l'obscurité est l'essence de l'Ombre et on pense qu'Izrador peut lire dans l'esprit de ses adeptes quand ils sont enroulés dans son obscur manteau. On raconte aussi qu'il entend tout ce qui se dit dans l'obscurité de ses temples – même le plus étouffé des murmures.

Chaque temple abrite en son centre un grand autel en forme de bassin, dans lequel on verse le sang des sacrifices humains. Quand le sang remplit le bassin, il prend rapidement une couleur noire argentée et un aspect miroitant, devenant ce qu'on appelle en orque un *zordrafin corith*, ou Miroir Noir de l'Ombre. Le miroir est le lien qui unit le dieu obscur à ses fidèles et il est vital à ses fins. Grâce aux miroirs des temples, Izrador dirige ses légats et ses matrones-prêtresses. Grâce à eux, il rassemble des informations venues des quatre coins de son royaume et communique avec ses espions et ses agents. Il utilise

aussi les miroirs pour maintenir son emprise sur ses serviteurs orques. Et plus important encore, Izrador use de son réseau de miroirs noirs pour attirer à lui l'énergie magique profane d'Aryth, afin d'atteindre son but ultime.

Les miroirs doivent être renouvelés au bout de quelques jours, ou bien ils pourrissent et la connexion avec Izrador est perdue. On raconte que lorsque cela se produit, toute la congrégation du temple fautif subie la colère de l'Ombre : elle est balayée de la surface de la terre par une magie noire incontrôlable.

La hiérarchie des légats

L'ordre de l'Ombre est une ancienne organisation, et en tant que telle, elle a donné naissance à une hiérarchie complexe, stratifiée et propice aux intrigues. Chaque niveau de l'ordre est chargé de tâches spécifiques, et traditionnellement, le respect et l'obéissance hiérarchique sont la règle. En pratique, néanmoins, les attributions des différents grades sont suffisamment différentes pour que des rivalités, des intrigues, et des pressions religieuses se développent au sein du corps des légats. Bien qu'en théorie un légat doive servir dans les grades inférieurs avant de pouvoir accéder à un grade supérieur, le favoritisme, la corruption, et l'extorsion jouent souvent un plus grand rôle dans l'avancement que la foi et l'expérience.

La plupart des légats sont des humains de sexe masculin, bien qu'il y ait plusieurs femmes, des orques et des elfes, et même quelques nains parmi les gradés de l'ordre.

Les légats Inferieurs

Le grade le plus courant et le moins élevé et celui de légat Inférieur. Ces prêtres servent le plus souvent comme acolytes dans les temples de l'Ombre. Ils sont prêtres-assistants et mémorialistes, et font partie du personnel de Theros Obsidia. Ils sont également nombreux à servir comme messagers et espions. Enfin, les légats Inférieurs sont responsables de l'éducation et de l'entraînement des apprentis légats, et certains encadrent l'armée des morts-vivants de Sunulael dans les ruines de Cambrial.

Du fait de leurs attributions variées et parfois sensibles, le groupe des légats Inférieurs possède un pouvoir important, bien que la plupart d'entre eux ne soient pas assez versés dans l'art de l'intrigue pour en profiter.

Les légats Soldats

Les Soldats de l'Ombre sont des prêtres-guerriers qui servent dans les armées d'Izrador. Bien qu'extérieurs à la chaîne de commandement officielle des orques, ils sont généralement assignés à des corps d'armées spécifiques commandées par des chefs de guerre. Ce n'est certes pas fréquent, mais certains Soldats servent comme conseillers permanents auprès des gouverneurs de régions, et deux Seigneurs des Ténèbres – Sunulael et Jazhir – voyagent avec une garde personnelle composée exclusivement de ces noirs chevaliers.

Bien qu'ils soient techniquement d'un grade plus élevé que celui des légats Inférieurs, les légats Soldats forment un groupe à part. Ils ne participent généralement pas aux sombres intrigues de leurs confrères, et aspirent rarement à devenir autre chose que des guerriers dévoués au service de l'Ombre.

Les légats du Temple

Les légats du Temple sont responsables de l'administration des différents temples de l'Ombre. C'est le plus haut grade que puissent espérer atteindre la plupart des légats, mais à l'intérieur de ce grade, il existe de nombreux niveaux de pouvoir et d'influence. En règle générale, plus un temple est grand et possède un *corith* ancien, plus le légat du temple est influent dans la région et les affaires de l'église.

Les légats du Temple sont aussi très souvent envoyés comme conseillers auprès des princes et des gouverneurs qui règnent sur les districts occupés. Cela peut leur donner un pouvoir subtil dans les structures du pouvoir religieux et politique.

Les légats Suprêmes

Les légats Suprêmes ne sont actuellement que 87, et ils sont les plus âgés et les plus puissants des prêtres de l'ordre de l'Ombre. Plusieurs de ces légats – vivants ou morts-vivants – sont agés de plusieurs milliers d'années, et sont sages, intelligents, et incroyablement rusés. La plupart des légats Suprêmes servent l'Ombre d'une manière énigmatique, et quittent rarement Theros Obsidia. Mais certains servent comme conseillers et serviteurs personnels des Seigneurs des Ténèbres, et d'autres se déplacent même discrètement au cœur des royaumes humains et féeriques en tant qu'agents secrets pour le compte direct d'Izrador.

Les légats Suprêmes n'ont pu atteindre leur haute position qu'en louvoyant habilement dans les méandres du pouvoir. Ils sont tous maîtres dans l'art de la duperie, de la planification à long terme, et de la manipulation, et chacun d'entre eux à des objectifs personnels et une ambition marquée de s'élever au-dessus de ses semblables.

Le Premier Légat

Le Seigneur des Ténèbres Sunulael est le Premier Légat de l'ordre de l'Ombre et n'obéit qu'aux ordres du maître absolu de la terre. En le transformant en Seigneur des Ténèbres, Izrador fit de Sunulael le plus puissant de ses prêtres, et il s'appuie à présent sur ce mort-vivant pour veiller à l'administration de son Église. Sa position au sein de l'ordre a engendré beaucoup d'animosité de la part des légats Suprêmes, car ils estiment que leur dévotion n'a pas été récompensée aussi bien qu'elle aurait pu l'être si un véritable légat contrôlait l'église.

La hiérarchie de l'ordre de l'Ombre

Le grade d'un légat est d'abord fonction de son niveau, même si d'autres variables telles que la naissance ou l'éducation, les services exceptionnels, l'expérience peuvent influencer la promotion d'un personnage. Utilisez la table suivante pour déterminer le grade des légats.

Grade	Niveau
Légat Inférieur	1-4
Légat Soldat	3 et +
Légat du Temple	5-15
Légat Suprême	16 et +

Notez qu'un légat Soldat prend normalement les armes au niveau 3 et qu'il reste généralement soldat pour le reste de ses jours.

Le pouvoir corrompt

L'âge, la structure hiérarchique, et le grand pouvoir de l'ordre de l'Ombre ont fait des intrigues calculées un trait saillant de la culture de la noire église. Pour gravir les échelons du pouvoir un légat doit apprendre à mener un jeu subtil. Au sein de chaque niveau hiérarchique, les rivalités et les intrigues sont complexes, durables, et impliquent rarement l'usage de la force ou de l'action directe. Si elles sont découvertes, les intrigues des légats apparaissent toujours comme des pelotes de fils emmêlés, et suivre l'un de ces fils ne permet jamais d'atteindre la vérité.

Cette rivalité et cette concurrence acharnée ne concernent pas seulement les relations au sein de l'ordre. En effet, l'ordre dans son ensemble, et de nombreux légats en particulier, sont frustrés par la faveur qu'Izrador accorde aux Seigneurs des Ténèbres. Les légats évitent prudemment de défier ouvertement leur autorité, car s'opposer au pouvoir d'un seul de ses avatars démoniaques serait pour le moins suicidaire. Néanmoins, ils détournent souvent astucieusement les efforts des Seigneurs des Ténèbres, pour leur voler un peu de leur gloire et de leur faveur divine au bénéfice de l'ordre et d'eux-mêmes.

Les Elus d'Izrador

Les Ordrendor – les élus d'Izrador, ou les orques comme on les appelle dans les territoires humains – sont originaires des hautes montagnes du nord, une terre rocheuse couverte de glace et de neige. Durant le Premier et le Deuxième Âge, ils se répandirent à travers le nord d'Eredane comme une lente marée montante. Puis, telle une terrible inondation provoquée par la destruction d'un barrage, ils se déversèrent sur le reste du continent à la fin du Troisième Âge et occupent à présent au moins une partie de chacune des régions d'Eredane.

Les orques sont surtout nombreux dans l'extrême nord, sur les terres des Dorns et dans les montagnes des Glaciers Dressés. Mais ils se sont aussi répandus dans le sillage des armées de l'Ombre, et il y a des postes avancés, des campements, et des villages dispersés de Borderen et des frontières d'Erethor jusqu'à Sharuun sur la mer de Kasmael et aux contreforts des Kaladruns à l'ouest de Bodrun. Presque toutes les grandes cités du royaume d'Eren ont été submergées ou occupées par les armées orques, et derrière ces troupes, des orques non combattants sont venus s'installer. Beaucoup de cités et de citadelles naines ont aussi été conquises, et l'enclave elfique de la Grande Forêt continue à s'amenuiser à mesure que les orques avancent.

L'histoire

Certaines personnes disent que les orques furent autrefois des nains, ce qui est difficile à croire quand on compare les deux races. En vérité, elles partagent un héritage commun et sont toutes deux issues de la même lignée de réfugiés *elthedar* qui s'abritèrent dans les Kaladruns pour échapper au cataclysme de l'Éclipse. Au cours des Années Légendaires, les ancêtres des nains se querellèrent : un grand groupe quitta les enclaves du centre des Kaladruns et disparu dans le grand nord. Pendant des milliers d'années, on les crûs à jamais perdus.

En réalité, ils tombèrent sous l'emprise d'Izrador. Car bien que toujours informe en ces temps reculés, l'Ombre régnait déjà sur les terres gelées de l'extrême nord. Certaines des fées rejetées entendirent son murmure corrupteur dans l'obscurité de l'hiver sans fin et succombèrent à sa volonté divine. En échange de leur vénération et de leur servitude éternelle, Izrador donna aux orques la forme et la force indispensables à leur survie dans les rudes terres du nord. Et lentement, il corrompit leur race à ses noirs projets. Avec le temps, les orques devinrent les reflets spirituels de leur maître. Ils se transformèrent en créatures mauvaises, haineuses et violentes. Puis, sous

l'influence subtile de l'Ombre, leur haine et leur mépris se tournèrent vers le sud. Lorsque une première tribu de pilleurs orques redécouvrit les nains, il n'y avait plus que de la haine dans leurs cœurs, et le fervent désir de tuer tous ceux qui s'opposaient à la volonté d'Izrador.

Trois fois les tribus orques se dressèrent contre les terres du sud, et deux fois elles furent vaincues. La troisième fois la résistance des hommes se brisa et les hordes d'orques déferlèrent sur leurs terres. À présent, les élus d'Izrador règnent sur la plus grande partie d'Eredane et menacent de conquérir l'ensemble du continent.

Les habitants

Les orques vivent beaucoup moins longtemps que leurs cousins nains, mais c'est une race prolifique et ils arrivent à maturité encore plus vite que les humains. En créant sa race élue, Izrador voulu être sûr qu'il aurait toujours de nouvelles recrues pour ses vastes armées.

Plus de 3 000 000 d'orques, principalement des femmes et des enfants, vivent encore dans le froid de l'extrême nord. Quand les enfants grandissent, ils marchent vers le sud pour rejoindre les légions d'Izrador ou accompagnent la migration générale qui déplace lentement la nation orque vers l'Eren septentrional et le centre des Kaladruns. Plus de 350 000 orques non-combattants vivent actuellement dans les Terres du Nord, où sont déployées presque 700 000 soldats. On compte environ 170 000 soldats orques dans les montagnes des Glaciers Dressés/ de la Muraille glacée, et a peu près autant dans les Cornues pour combattre les elfes au nord d'Erethor. Des forces avancées – 30 000 soldats – sont dispersées au centre et au sud des Kaladruns. Il y a encore relativement peu d'orques non-combattants dans l'Eren méridional, mais 200 000 soldats contrôlent le terrain.

Habitations

À l'origine, les habitations orques traditionnelles sont des labyrinthes souterrains peu profonds creusés pour se protéger du froid et de l'éclat du soleil de l'extrême nord. Ses habitats incorporent souvent des cavernes naturelles. Ils se composent de nombreuses petites salles, dortoirs et réserves distribués autour de grandes zones communes. Les quartiers communs incluent les cantines, les arènes d'entraînement, et les temples dédiés à Izrador. La plupart de ces villes souterraines abritent un millier d'habitants, et chaque tribu en occupe normalement un grand nombre dans une région donnée.

Pendant les cours étés, quelques tubéreuses sont cultivés sur des terres gelées mais fertilisés par les déchets qui proviennent de la ville souterraine. En fait, l'essentiel de la nourriture provient de la chasse aux caribous, dont les troupeaux sont nombreux dans la région, et de la viande des orques morts

Depuis qu'ils ont conquis les Terres d'Eren, les orques se sont tout simplement installés dans les cités humaines. Celles qui n'ont pas été totalement abandonnées avant leur arrivé ont été attaquées, et leurs habitants massacrés, ou du moins obligés de fuir. Les villes abandonnées étaient souvent à moitié détruites, et bien qu'ils ne soient pas de grands bâtisseurs, les orques firent parfois des réparations, modifiant les structures pour qu'elles soient plus près du sol. Le plus souvent, les occupants orques utilisent seulement les plus grands bâtiments publics et les parties de la cité qui sont souterraines – caves, catacombes, cachots et autres. C'est ce qui correspond le mieux à leur mode de vie nocturne et communautaire.

Langage

Par un caprice de la biologie et du fait de la structure de leur cerveau, les orques sont les meilleurs linguistes d'Eredane, malgré leur langue épaisse et leurs défenses prononcées. Même adultes, ils apprennent rapidement les idiomes étrangers et il n'est pas rare qu'un orque parle trois ou quatre langues différentes en plus de l'orque, de la langue noire, et des jargons féeriques. Cette disposition naturelle pour les langues leur permet souvent de comprendre les conversations secrètes de leurs esclaves. D'un autre côté, malgré leurs facilités pour les langues parlées, la plupart des soldats orques ne prennent pas la peine d'apprendre à lire ou à écrire, considérant que cet effort serait une perte de temps.

Gouvernement

En dernier ressort, les orques sont dirigés par Izrador, qui fait connaître sa volonté grâce aux visions qu'il transmet à ses prêtresses, les *kurasatch udareen.* La société orque est profondément matriarcale, et même le plus grand guerrier mâle respecte un gouvernement exclusivement féminin. Elles sont, après tout, les mères de leurs enfants et les « matronnes-épouses d'Izrador ».

Les *kurasatch udareen* sont des femelles de valeur choisies dans la masse pour gouverner leur peuple, qu'elles soient mères de lignées anonymes ou matrones-prêtresses de haut rang dirigeant des tribus entières. Durant le dernier millénaire, pour mieux arriver à ses fins, Izrador a encouragé l'organisation hiérarchique dans les diverses tribus. Les activités des nations orques unifiées sont à présent dirigées par un couvent de hautes prêtresses originaires de toutes les tribus. Leurs décisions sont influencées par les ordres des Seigneurs des Ténèbres et par les légats de haut rang, ainsi que par les visions qu'Izrador leur envoi.

Religion

Les orques vénèrent Izrador par le biais de l'ordre de l'Ombre, l'église maléfique du dieu obscur. Puisqu'ils sont les seuls habitants d'Aryth dont le dieu communie encore avec ses fidèles, ils sont la seule race à posséder

encore une magie sacrée et à bénéficier des interventions divines. Le clergé d'Izrador est composé des légats de l'ordre de l'Ombre et des prêtresses de la *kurasatch uradeen*. Grâce à ses puissants avatars, Izrador utilise sa magie noire, contrôle ses orques, ses démons et ses hordes de morts-vivants, et offre de noirs privilèges à ses loyaux serviteurs. Ses congrégations participent à d'horribles cérémonies qui mettent en scène des sacrifices d'humains, de fées, et même d'orques. Des rituels terribles et secrets permettent à l'Ombre, avide de pouvoir brut, d'aspirer la magie d'Aryth elle-même.

Il n'y a pas de séparation entre la vie religieuse et séculière des fidèles d'Izrador. Tout ce qu'ils font et tout ce à quoi ils aspirent est dicté par le noir clergé de l'Ombre ou par Izrador lui-même. Ceux qui le vénérent s'ouvrent à sa corruption et perdent leur âme dans le flot de sa volonté suprême. Beaucoup souffrent de crises passagères de folie et finissent par devenir complètement aliénés. L'unique émotion qu'Izrador inculque à ses fidèles est la haine, et le seul désir qu'il leur enseigne est le besoin de conquérir, de détruire et de tuer.

La dévotion à Izrador a des effets insidieux et n'apporte que la corruption et le mal. Cependant, en ces temps troublés, les faibles trouvent un étrange réconfort dans cette vénération, et beaucoup d'humains ainsi que quelques fées dévoyées ont succombés à la corruption de l'Ombre.

Commerce et artisanat

Des tueurs—nés

Le seul échange ou savoir-faire auquel les orques aspirent est celui de la guerre. Leurs tactiques sont simples et leurs stratégies basiques, mais elles sont exécutées avec une redoutable précision et une violence sans commune mesure. Leur plus grande force est leur constante supériorité numérique et leur manière déconcertante de se jeter dans la bataille sans la moindre appréhension. Tous les orques se battent avec la conviction que leur dieu se bat à leurs côtés pour recueillir leur âme s'ils doivent mourir dans la bataille.

Les orques respectent une stricte chaîne de commandement au sein de leurs forces militaires, même si la fluidité y est de mise à cause de l'état de guerre constant, des défis et des combats internes. À moins qu'un officier orque soit ouvertement défié, ses ordres sont toujours suivis avec l'enthousiasme que suscite la peur.

Normalement, les orques sont organisés en groupes de 50 à 100 soldats, appelés compagnies de guerre. Chacune a son propre corps de serviteurs gobelins – entre 10 et 20 – et un groupe d'officiers constitué de 5 à 10 sergents guerriers coiffés par un unique champion. Si trois à cinq compagnies de guerre se rassemblent, elles forment une légion, menée par un commandant qui possède sa propre retenue de guerriers et de champions. Un groupe d'une dizaine de légions est souvent organisé en armée régionale. Ces armées sont commandées par des chefs de guerre redoutables et expérimentés. Pour l'instant, l'Ombre a déployée environ 150 armées régionales à travers Eredane. Chacune est identifiée par le nom ou le titre de son chef de guerre actuel, ce qui donne des noms tels que l'Armée des Tueurs de Fées, la Horde de Drogan, et l'Armée Sanglante de Bale.

Un artisanat fonctionnel

Les orques n'ont jamais beaucoup commercé avec les autres races et se sont toujours appuyés sur leur propre industrie pour obtenir les biens et les marchandises dont ils avaient besoin. Leurs artisans sont efficaces même s'ils ne sont pas particulièrement doués, et leur armes, armures, outils, vêtements et autres productions sont fonctionnels mais rarement ouvragés. Bien que sans apprêts, leurs épées, cuirasses et heaumes ont souvent une apparence singulièrement inquiétante qui donne à leurs porteurs un aspect encore plus effrayant.

Les orques préfèrent les elfes

Les orques ne cultivent la terre ou n'élèvent du bétail que quand ils n'ont pas d'autres solutions. Ils préfèrent chasser, fouiller dans les ordures, dévorer des morts, ou piller, et dans un milieu sauvage la plupart des orques peuvent donc se nourrir facilement. Bien qu'ils soient omnivores, ils préfèrent la viande. Ils tolèrent fréquemment une viande que la plupart des animaux nécrophages trouveraient trop fétide, mais leur plat favori est la chair fraîche. Les orques ne sont pas regardant quant à l'origine de la viande, et ils ont l'habitude de manger leurs propres morts. Ils préfèrent la chair des ennemis néanmoins, et beaucoup prétendent que les halfelins et les enfants humains offrent les morceaux les plus tendres. La chair d'elfe est une gourmandise rarement disponible. Elle est tellement recherchée qu'il semble que seuls les officiers et le clergé aient l'occasion d'y goûter, et même alors des bagarres éclatent pour se partager les morceaux.

Mode de vie et traditions

Tribus

Les orques sont divisés en plusieurs dizaines de grandes tribus, qui sont elles-mêmes divisées en un grand nombre de petites bandes et de familles étendues. Chaque groupe est dirigé par des membres de la hiérarchie des kurasatch udareen qui gouvernent la race orque. Chaque tribu hérite d'un nom qui caractérise sa matrone-prêtresse fondatrice, mais comme les vielles matrones meurent et que les grandes tribus se divisent parfois en plusieurs tribus plus petites, ces noms peuvent changer.

Les grades militaires orques

Pour obtenir un grade donné, un personnage orque doit avoir un niveau minimum, un rang minimum en Profession (soldat), et avoir tué un certain nombre d'ennemis, comme l'indiquent les cicatrices sur ses bras. Le tableau suivant devrait être utilisé pour déterminer les grades, mais souvenez-vous que ce n'est pas parcequ'un personnage a les qualifications minimums requises qu'il est automatiquement promu. Le MD doit prendre en compte la réputation du personnage dans sa tribu et la nature de son expérience du combat avant d'autoriser une promotion.

Bien entendu, dans la plus pure tradition orque, un personnage qui défit avec succès ou qui supplante par quelque autre moyen un supérieur usurpe immédiatement son grade de soldat. La seule vraie question est de savoir pour combien de temps.

Grades orques

Grade de soldat	Niveau	Profession (Soldat)	Tués
Recrue	1	1	0
Ensanglanté	2	4	10
Soldat	4	5	30
Guerrier	6	6	50
Champion	8	7	70
Commandant	10	9	100
Chef de guerre	15	12	150

La tribu de la Matrone Conquérante

La tribu de la Matrone Conquérante est l'une des plus grandes tribus orques de l'ouest. Il y a longtemps, ses membres migrèrent vers les montagnes Cornues. À présent, ils fournissent des armes, de l'équipement, ainsi que de nouvelles recrues aux armées qui affrontent les elfes. Les orques de la Matrone Conquérante sont généralement identifiables aux larges barres noires tatouées en travers de leurs yeux, sur leur mâchoire inférieure, et sur leur poitrine.

La tribu de la Matrone Furieuse

La tribu de la Matrone Furieuse est l'un des nombreux clans qui avancent vers le sud dans les montagnes des Kaladruns. Les soldats de la Matrone Furieuse ont rasé de nombreuses cités kurgunes et assiègent actuellement la citadelle en ruine de Calador. La tribu est identifiable par l'éclaboussure de peinture rouge sang dont ils décorent leur plastron.

La tribu de la Matrone Sanglante

La majorité de la tribu de la Matrone Sanglante vit toujours sur son territoire d'origine, loin dans le nord. Néanmoins, et bien que les hordes d'Izrador accueillent des soldats de différentes tribus, les orques de la Matrone Sanglante dominent parmi les forces qui occupent l'Eren méridional. Ils sont particulièrement brutaux, même pour des orques, et sont généralement reconnaissables à leur crinière dressée au milieu du crâne.

La tribu de la Matrone ténébreuse

La tribu de la Matrone ténébreuse fut la première tribu à migrer vers le sud après la Dernière Bataille et la victoire des armées d'Izrador. Ils représentent actuellement la majorité des orques non-combattants de l'Eren septentrional. Les orques de la Matrone Noire sont identifiables grâce aux embouts de fer qui recouvrent le bout de leurs défenses.

La force, c'est le droit

Après l'autorité divine des matrones-prêtresses d'Izrador, il n'y a rien que les orques respectent davantage que la force guerrière. Les combattants doués d'une force et d'une compétence exceptionnelles ont une réputation de héros et sont privilégiés en toutes choses. L'autorité séculaire et le grade militaire sont déterminés par les prouesses physiques des orques et par leur capacité à défendre leur position face à tous ceux qui se présentent. Dans la plupart des traditions culturelles orques, le combats sauvage, le meurtre, l'assassinat et les massacres sont des moyens normaux et autorisés pour avoir de l'avancement.

Des boros et des bâteaux

Les orques n'aiment pas beaucoup utiliser d'autres moyens de transport que leurs jambes. D'autre part, ils sont souvent trop gros même pour les plus grandes races d'équidés, et la plupart des chevaux sont rétifs à cause de la peur naturelle que leur inspire cette race maléfique. Il y a quelques unités montées dans les armées orques, mais elles chevauchent généralement de massifs boros, appelés gundren, que les orques élèvent depuis longtemps pour la guerre. Ces bêtes sont plus grandes et plus agressives que leurs cousins d'élevage, et leur grosse tête cornue en fait des adversaires redoutables quand ils sont entraînés au combat. Les plus petits des guerriers orques chevauchent aussi parfois des worg, qui seraient surchargés s'ils devai-

ent porter des soldats normaux.

Les orques ne naviguent pas non plus de bon cœur. Ils haïssent l'eau vive et la plupart d'entre eux ne savent pas nager. Même les eaux étroites de l'Eren rendent les orques nerveux et ils ne montent sur un bateau que sous la menace de leurs supérieurs. En fait, la plupart des marins orques subissent une punition pour avoir briser quelque tabou social ou religieux.

C'est pourquoi la plupart des capitaines de navire et de leurs officiers en second sont des humains ou des gnomes passés au service de l'Ombre.

Les serviteurs d'Izrador

Bien que les orques soient les élus d'Izrador, de nombreuses autres races sont au service de l'Ombre. En théorie, des officiers orques commandent ces serviteurs, mais en pratique, ces commandants sont souvent frustrés par l'intelligence parfois limitée ou par les instincts naturels de leurs subordonnés.

Les oruks sont des orques dénaturés par les sombres expériences des légats qui corrompirent encore davantage la race. Ce sont des soldats brutaux et disciplinés, la colonne vertébrale des armées, alors que les orques normaux, simples soldats, deviennent parfois éclaireurs ou espions.

Les goblinoïdes ont un rôle secondaire dans les armées d'Izrador : ils transportent l'équipement, préparent la nourriture, et entretiennent les armes. Ils servent parfois d'éclaireurs, de messagers ou d'espions. Ils peuvent être les gardes d'une cité occupée ou les domestiques d'un chef de guerre orque ou d'un pantin humain qui se prend pour un prince. Les gobelins sont aussi les esclavagistes d'Eredane, chassant, capturant, transportant et exploitants leurs proies humaines ou halfelines.

Les ogres et les trolls sont utilisés comme troupes de choc dans les armées de l'Ombre, et ils participent autant aux grands assauts qu'aux simples raids. Souvent, des groupes d'ogres et de trolls sont aussi envoyés dans la forêt d'Erethor, où ils suivent leurs instincts destructeurs, semant la panique et la mort.

Les géants, une race issue du grand maelström qui suivit la chute d'Izrador, sont également au service de l'Ombre. Ils sont peu nombreux et solitaires, mais quand ils participent à une bataille, ils font presque autant de dégâts que les Seigneurs des Ténèbres et les dragons.

La haine

La haine est la seule émotion, passion ou motivation des orques, et c'est un héritage culturel et divin que leur a inculqué Izrador en personne. Les orques peuvent à peine se supporter les uns les autres, comme le prouvent leurs constants affrontements internes, et ils haïssent au plus haut degré les autres races. Ils ne s'allient aux gobelins, aux ogres et aux autres serviteurs de l'Ombre qu'à la demande d'Izrador, et ils restent agressifs et brutaux quand ils les côtoient. Les orques sont des racistes sans pareil.

Leur haine pour les humains apparaît dans la brutalité avec laquelle ils traitent ceux des territoires occupés. Tous les orques ressentent cette haine, y compris les plus disciplinés qui contiennent leur rancœur quand ils traitent avec les humains gouverneurs de district ou qu'ils doivent obéir à leurs ordres.

Leur animosité envers les autres races les rend très violents quant ils côtoient d'autres fées. Les esclaves halfelins sont souvent brutalisés ou tués sans raison – massacrés lors d'une explosion éphémère de colère. Quand ils croisent des gnomes, les orques renâclent, sont agressifs et ont visiblement très envie de les tuer, mais ils obéissent aux ordres des Seigneurs des Ténèbres et les laissent à leurs tâches.

Confrontés aux elfes, les orques font preuve d'une joyeuse cruauté et prennent un grand plaisir à torturer leurs captifs. C'est envers les nains, toutefois, que les orques sont les plus vindicatifs. Leur haine pour les fées des montagnes est un instinct primitif d'une intensité légendaire. Ils sont incapables de parlementer, même avec le Clan du Sang Noir, et sont obligés de laisser faire les légats.

Des créatures de la nuit

Les orques sont des créatures nocturnes par nature et par choix. Quand ils le peuvent, ils se battent, patrouillent, voyagent et mènent leurs affaires dans la nuit noire. Bien qu'ils soient capables d'agir en plein jour, ils sont gênés par leur sensibilité à la lumière et subissent un malus racial de –1 à tous leurs jets d'attaque. Ceux qui essayent de ne pas être repérés ou capturés par des forces orques seraient avisés de se terrer dans un abri la nuit et de voyager le jour.

Personnalités

Shealgruf le Manchot

Shealgruf est le général orque commandant les forces d'occupation du district qui entoure Alvedara. Son quartier général est dans la cité, mais il est souvent sur le terrain car il préfère mener ses troupes plutôt que donner des ordres. C'est un orque astucieux et violent d'une taille et d'une force inhabituelles, et bien qu'il ait perdu son bras gauche dans une bataille il y a des années, aucun de ses officiers ne semble désireux de défier son commandement.

Lieux importants

Les cités orques

La plus grande cité orque de l'extrême nord est un énorme labyrinthe appelé Gasterfang ou « maison de la Matrone Sanglante ». C'est la résidence de Solanach, la haute prêtresse de la tribu de la Matrone Sanglante, Première Matrone du Sang, Matrone-épouse d'Izrador. Plus de 5 000 orques vivent dans ces souterrains, et pas un humain, un nain ou un elfe vivant n'y a mis les pieds.

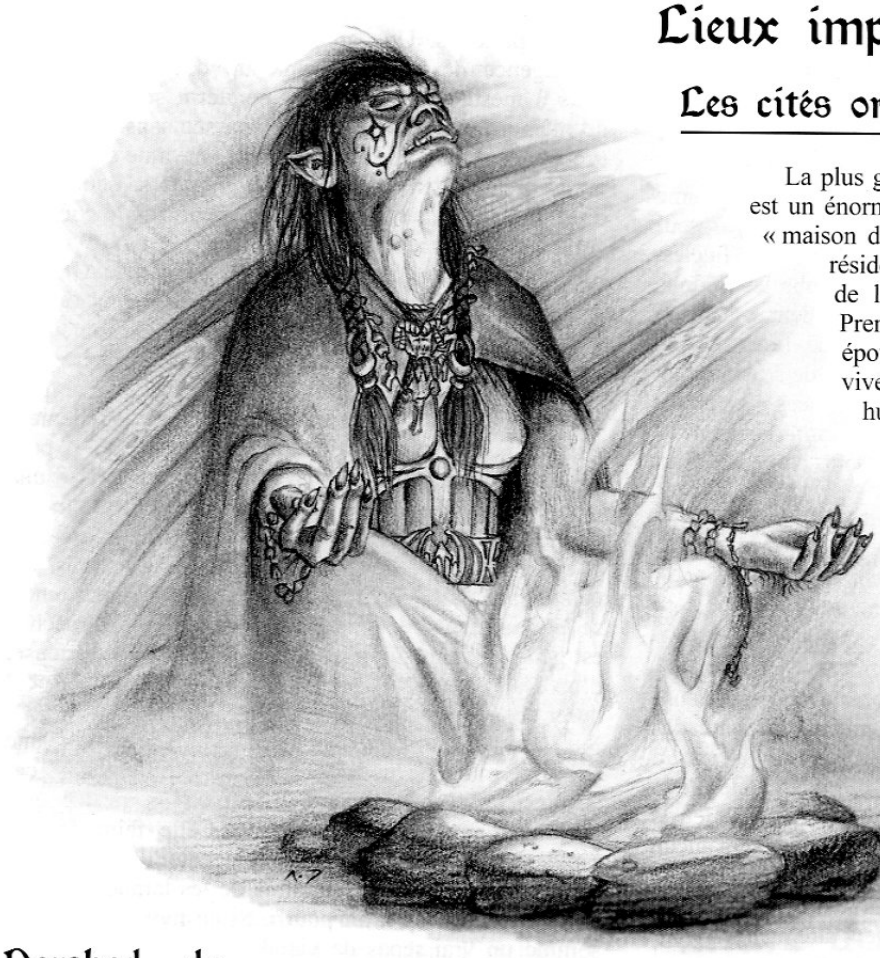
Bandilrin est une cité clef dans la stratégie offensive des orques au nord d'Erethor. Occupée d'abord par la tribu de la Matrone Conquérante, la cité a joué un rôle important dans le réveil initial d'Izrador et reste un temple très puissant de son ordre de l'Ombre.

Fallport, l'ex-capitale de la maison Falon, est la plus grande cité orque de l'Eren septentrional. D'abord peuplée par des gobelins, la vieille cité est à présent occupée par presque toute la tribu de la Matrone Grise. Les orques ont excavé une grande partie de la roche sous la cité et créé une vaste ville souterraine de tunnels et de chambres, qui correspond mieux à leur style d'habitat traditionnel.

Zorgetch, ou « la gardienne des eaux », est un gigantesque campement orque situé sur le fleuve Eren, à mi-chemin entre Alvedara et Sharuun, dans les Terres du Sud. C'est davantage une ville champignon qu'un camp militaire. Zorgetch abrite une énorme garnison de soldats et sert à la fois d'arrière base, de point de ralliement, et de camp d'entraînement pour les forces d'Izrador.

Au sud-est d'Idenor, Lardrun est une cité naine abandonnée construite au-dessus d'une forteresse souterraine. Les derniers nains terrés dans cette forteresse ont été tués il y a plusieurs années, et depuis la cité est devenue la place forte la plus avancée des armées orques qui cheminent vers le sud des Kaladruns.

Kardolin est un avant-poste militaire aux pieds des Kaladruns, loin à l'est de la cité occupée de Borderen. Pour les caravanes orques qui se dirigent vers les Kaladruns, c'est une étape de ravitaillement. Elle sert aussi d'arrière base pour les esclavagistes gobelins qui chassent les derniers nomades halfelins dans les plaines du sud.



Dorshod de la tribu de la Matrone Charognarde

Dorshod est le sorcier le plus doué du peuple orque. Il réside pour le moment à Theros Obsidia, dans la ville de Haute-Muraille, où il travaille comme proche conseiller d'Ardherin le Seigneur des Ténèbres. L'ambition personnelle de Dorshod n'a d'égale que sa loyauté envers Izrador.

Gorgathan de la tribu de la Matrone Décharnée

Gorgathan est un légat Soldat exceptionnellement habile. Il a actuellement pour mission de conseiller Grial le Tueur de Fées, le chef de guerre des troupes qui assaillent Erethor. Le quartier général de Gorgathan se situe dans le camp fortifié orque de la rivière Felthera, à la lisière d'Erethor. Cependant il se déplace fréquemment parmi les forces frontalières, accompagné par une importante garde personnelle composée d'oruks, quand il ne voyage pas tout seul déguisé en simple soldat.

Les Affamés

Le monde de MIDNIGHT est plein de dangers, mais peu sont aussi terribles et effrayants que les Affamés. Quand la chute d'Izrador disjoignit le royaume céleste du monde des mortels, il n'en résulta pas seulement une séparation des dieux et de leurs fidèles. L'événement piégea aussi les âmes de tous les défunts dans le royaume mortel, en empêchant leur ascension vers le royaume céleste. En conséquence, les âmes des nouveaux morts sont souvent incapables de se libérer, et restent prisonnières de la chair, condamnées à errer sur terre dans d'abominables cadavres. Ces infortunés, d'effroyables monstres morts-vivants, sont communément appelés les Affamés.

Quand une personne meurt, il y a une possibilité réelle et effrayante que son cadavre se relève. En termes de jeu, le MD doit faire un jet de Volonté (DD 12) pour le défunt. Si le jet est réussi, le cadavre reste couché. Si le jet est un échec, le cadavre est condamné à se relever dans les 1d4 jours suivants.

Si le MD fait 1 sur le jet de Volonté, la malheureuse âme se relève immédiatement, et même s'il porte des blessures mortelles évidentes, le nouveau mort-vivant est parfois complètement inconscient qu'il vient juste d'être tué. Ces compagnons peuvent même essayer un jet de Premier secours ou un sort de soins, mais ça n'aura aucun effet et ils ne mettront pas bien longtemps à se rendre compte que quelque chose ne va pas – vraiment pas.

Les créatures stupides rejoignent rarement les rangs des Affamés. Leur âme n'est tout simplement pas assez évoluée ou concentrée. En termes de jeu, une créature doit avoir une intelligence minimum de 5 pour se relever d'entre les morts. De même, les créatures à la volonté exceptionnelle, celles qui ont une Sagesse de base d'au moins 20, deviennent rarement des Affamés. Il est peu vraisemblable qu'elles ratent le test de Volonté et leurs âmes restent donc rarement attachée au monde des mortels. Néanmoins, toutes les créatures, quelles que soient leur Intelligence et leur Sagesse peuvent être victimes de la nécromancie si celle-ci est suffisamment puissante. Même le plus ancien des dragons pourrait être relevé par la magie de Sunulael, Seigneur des Ténèbres, de la mort et des morts-vivants.

Le comportement des mort–vivants

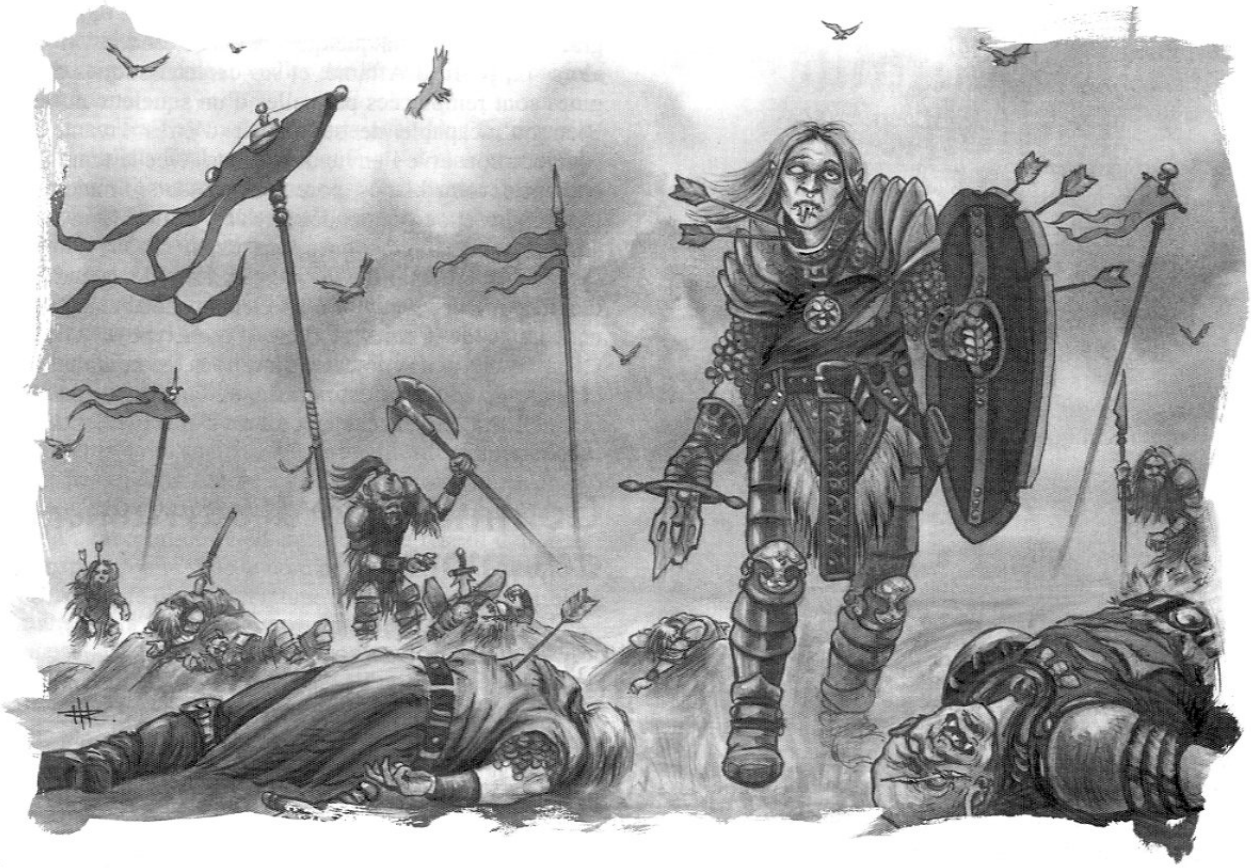
Le choc initial de la mort et la découverte qui s'en suit que l'on est devenu un mort-vivant sont des agressions psychologiques écrasantes, et en règle générale, on devient fou immédiatement, folie qui se manifeste rapidement par la paranoïa extrême, la rage violente, et le violent désir de répandre le sang. Un jet de Volonté réussi (DD 15) permet à la créature morte-vivante de repousser ces pulsions, mais seulement pendant de brèves périodes. Une créature Affamée conserve son Intelligence de base et beaucoup de ses souvenirs, mais à mesure que son corps se flétri, son esprit fait de même. Pour chaque semaine passée sans se nourrir (voir ci-dessous), une créature morte-vivante se délabre et perd graduellement son intelligence et sa sensibilité d'origine, ainsi que les souvenirs associés et le contrôle conscient de ses actions.

Malgré leur horrible état, la folie des Affamés leur fournit généralement un très puissant instinct de « survie », et seule une créature à la volonté inouïe peut prendre la décision de se détruire, et donc de libérer son âme. En réussissant un jet de Volonté (DD 30), un personnage mort-vivant peut se détruire intentionnellement en s'immolant ou en démembrant son corps. Il peut par exemple se jeter dans un brasier ou du haut d'une falaise. Ce type d'action devient évidemment de moins en moins probable à mesure que l'esprit de la créature se flétri et qu'elle perd le contrôle sur ses actions. Un personnage mort-vivant ne peut normalement pas tenter ce jet de sauvegarde plus d'une fois par mois. Un échec est généralement suivit d'une période de folie furieuse, d'un désir de tuer, et d'une boulimie frénétique qui peut durer des jours voire des semaines.

Dès qu'il se réveille, un Affamé ressent une attirance magique pour la chair des êtres vivants, car ce n'est qu'en se nourrissant des vivants qu'il pourra prolonger son horrible existence. Cette faim devient rapidement la motivation sous-jacente de toutes les actions des Affamés et continue de les tarauder, même après que leur esprit ait pourri. Si un mort-vivant consomme un vrai repas de viande fraîche au moins une fois par semaine, sont esprit et son corps cessent de se délabrer. Pour chaque semaine écoulée sans un tel repas, le mort-vivant pourri sur pied et subi la perte d'Intelligence décrite ci-dessus. Pour assouvir leur faim, les morts-vivants doivent consommer la chair de créatures vivantes dotées d'une Intelligence similaire à la leur (5 minimum). Des elfes morts-vivants peuvent donc se nourrir de la chair d'un nain ou d'un gobelin mais pas de celle d'un ours ou d'un lapin.

Les PJ qui subissent cet horrible sort et deviennent des Affamés passent immédiatement sous le contrôle du MD. On considère que les personnages ont perdu une trop grande part de leur personnalité d'origine et de leur santé mentale pour que leurs actions restent vraiment les leurs plus longtemps.

Les ungral sont normalement assez intelligents pour chasser seuls. Ils traquent leurs proies sur les lisières des zones habitées, et maraudent dans les fermes ou les hameaux isolés aux heures sombres de la nuit. Plusieurs de ces créatures rusées ont même appris à se dissimuler juste sous la surface des marécages, des lacs, et autres plans d'eau pendant la journée. La nuit venue, ils rampent hors des profondeurs et se glissent dans les villes portuaires à l'affût d'une proie. Sur la mer de Pellurie, les morts amphibies sont devenus un tel problème que la plupart des villes côtières sont obligées de



faire patrouiller des bateaux la nuit le long des berges.

Les faengral et les maelgral, dont l'intelligence est tombée au niveau de celle des animaux, choisissent souvent de chasser en meute itinérante afin que le délabrement de leurs capacités mentales et de leur Dextérité soit compensé par leur nombre. Cachés dans les bois, les ruines ou les grottes vides pendant la journée, ces groupes entrent d'un pas traînant dans les villages isolés quand la nuit tombe, et attaquent sans prévenir. Ces meutes cauchemardesques ont obligé de nombreux villages humains à s'entourer de murs, et tous les habitants s'enferment à double tour quand vient la nuit. Quand ils attaquent, les faengral et les maelgral viennent à bout de leur proie en l'étouffant sous le nombre, et dans leur besoin frénétique de se nourrir, ils finissent souvent par se battre sauvagement entre eux.

Les Affamés sont des créatures de la nuit qui préfèrent se cacher dans des endroits glauques et secrets pendant le jour, éviter le soleil quand elles le peuvent, et qui attendent leur heure pour partir chasser dans l'obscurité. Bien que la lumière ne les blesse pas, elle semble les effrayer et il est évident qu'elle limite leur vision. Les morts-vivants craignent la lumière du jour – il arrive même qu'ils la fuient – et la lumière d'une torche ou d'une lampe semble également les affecter.

Nature des mort–vivants

Les règles de base présentent les créatures mortes-vivantes comme des entités indépendantes qui n'ont aucune relation les unes avec les autres. Dans le monde de MIDNIGHT, toutes les créatures mortes-vivantes font réellement parties d'un continuum de pourriture et de corruption qui va du cadavre encore chaud au tas d'os poussiéreux.

Au début, quand la créature vient de rejoindre les rangs des Affamés, elle est un ungral comme décrit au chapitre 12. S'il veut créer un nouvel Affamé, le MD peut se contenter d'appliquer l'archétype de l'ungral à une créature de base ou à un PNJ. Si la créature ne se nourrie pas, elle pourrit rapidement et après 30 jours l'archétype du faengral remplace celui de l'ungral. Si le mort-vivant ne mange toujours rien pendant encore 30 jours, il devient un maelgral.

Notez que, contrairement aux zombies des règles de base, les Affamés de MIDNIGHT ne perdent pas nécessairement la raison et peuvent avoir une intelligence rudimentaire que ne possèdent pas les zombies. Pendant des années, un Affamé peut errer à la recherche de viande fraîche, pourrissant pendant tout ce temps, perdant sa propre chair et ses organes, faisant apparaître son squelette en dessous. S'il s'écoule au moins une année sans que l'Affamé puisse se nourrir, il devient

La bataille fantôme de Nalford

Comme le veut l'histoire, Nalford était autrefois une ville magnifique nichée au cœur d'une vallée fertile sur les rives de la rivière Pâle. Dans cette cité demeuraient de fiers guerriers et de fidèles alliés de la Cour elfique, et lorsque la menace d'Izrador se précisa à la fin du Premier Âge, on raconte que les fils et les filles de Nalford furent les premiers à s'opposer à lui. Parce qu'elle avait eu l'impertinence et le courage de se dresser contre l'Ombre du Nord, la cité fut pillée et incendiée lorsque les forces d'Izrador déferlèrent à la fin du Troisième Âge. C'était une nuit de pleine lune : les légats Suprêmes libérèrent une magie terrifiante, tuant toutes les créatures vivantes, anéantissants les remparts de la cité, et consumant tout ce qui restait – tout cela en une seule nuit. À l'aube, les armées de l'Ombre reprirent leur route vers le sud, ne laissant derrière elles que des monceaux de cadavres et des ruines fumantes.

Aujourd'hui, les ruines de Nalford se dressent encore, grises et lugubres dans une vallée qui n'a plus rien de fertile, sur les rives d'une rivière à présent boueuse et remplie de plantes nauséabondes. Les ruines attirent les aventuriers avec des promesses de trésors et de secrets cachés, mais malheurs aux âmes infortunées qui se trouveraient dans les ruines par une nuit de pleine lune. Car alors, comme cela se produit chaque mois depuis l'attaque des légats, la cité retourne à la vie. Les murs se dressent à nouveau, la fumée des cuisines s'échappe des cheminées, et les remparts de la cité sont gardés par des soldats vigilants. Dans les rues et les tavernes, les habitants vaquent à leurs affaires comme si la vie devait continuer demain.

Mais au milieu de la nuit et sans prévenir, la bataille fait irruption dans la cité. Les trompettes résonnent, les soldats crient, et les rues s'emplissent du bruit de l'acier entrechoqué. Les habitants de la ville fuient ou courent chercher des armes pendant que la bataille fait rage sur les murs. Les fortifications s'écroulent rapidement et la cité commence à brûler. Les gens hurlent et meurent et des soldats se

un tas d'os malfaisant et stupide qui ne reste entier que grâce à la magie et à quelques bouts de tendons. Il perd alors son profil d'Affamé, et ses caractéristiques d'origines sont remplacées par celles d'un squelette normal. Bien qu'incapable de se nourrir d'êtres vivants, un squelette conserve l'envie de les tuer. Avec le temps, les os vont devenir blancs, poreux et cassants. Finalement, le moindre choc pourra détruire la créature, dont il ne subsistera que fragments et poussières.

C'est au MD de décider à partir de quand une créature morte-vivante s'est tellement délabrée qu'elle en change de forme, et donc d'archétype d'Affamé. C'est aussi au MD de déterminer tous les combien une créature de ce type s'est nourrie, et donc quelle solidité et quelle intelligence elle conserve lorsque les PJ la rencontrent.

Comment se débarrasser des morts

Quand les Affamés commencèrent à apparaître, les vivants, horrifiés, apprirent rapidement à s'occuper des cadavres pour qu'ils restent couchés. À présent, bien que les morts-vivants soient toujours une menace, les pratiques funéraires au sein des diverses races ont définitivement évoluées et ont grandement réduit le nombre potentiel d'Affamés.

Les humains ont choisi de brûler leurs morts. Ils font peu de cérémonies, étant bien entendu que plus tôt un cadavre sera réduit en cendre, mieux se sera pour tout le monde. Les Dorns immolent leurs proches sur des bûchers funéraires, dans des cercles de pierres dressées, et attendent que même les os soient consumés. Puis ils jettent les cendres autour d'eux dans leurs cromlechs ancestraux, libérant ainsi les âmes pour qu'elles veillent sur les vivants. Les colons sarcosiens brûlent également leurs morts, mais ils collectent les cendres et les mélangent avec le grain dont ils nourrissent ensuite leurs chevaux. Ils pensent qu'ils transmettent ainsi les meilleures qualités des défunts à leurs chevaux, et leurs donnent un peu plus de force et d'endurance.

Les nains creusent des catacombes élaborées dans lesquelles ils enterrent leurs morts. Quand un nain meurt, il est déposé dans une fosse peu profonde qui ressemble à un sarcophage, taillé dans la roche des catacombes. Une lourde dalle de pierre, souvent magnifiquement ciselée de son vivant par le défunt lui-même, est alors descendue sur le cadavre, ce qui l'écrase et le cloue au fond de la fosse. Le poids de la dalle est suffisant pour empêcher n'importe quel Affamé de réellement se relever. De plus, elle conserve la mémoire du défunt, dans la mesure où c'est l'histoire de sa vie qui est généralement gravée dessus. Bien que les nains visitent fréquemment leurs catacombes dans l'espoir de parler aux fantômes de leurs ancêtres, seuls les plus vaillants le font lorsque le cadavre n'a pas encore eu le temps de se délabrer entièrement. Car les gémissements, les cris et les malédictions qui s'échappent parfois de sous les lourdes pierres sont généralement insupportables

même pour les plus courageux. Les nains croient qu'en maintenant les âmes attachées à leur corps, ils encouragent les esprits à rester pour veiller sur les vivants et protéger le royaume.

Les elfes traitent leurs morts avec plus de respect, mais le résultat final est sans doute aussi plus important. Lorsqu'un elfe meurt, son corps est recouvert d'un cocon ensorcelé de lianes vivantes, puis emmené au plus profond de la forêt par un Adepte du Murmure. Les lianes protègent des mauvaises surprises, immobilisant le corps même s'il veut se relever d'entre les morts, afin que l'Adepte puisse voyager plusieurs jours durant et atteindre un lieu adapté à son but. Une fois que l'adepte a choisi un lieu approprié, il entame un rituel élaboré qui comprend l'enterrement du corps dans les racines d'un grand arbre et l'utilisation de plusieurs sorts anciens. Au terme du rituel, l'esprit du défunt passe dans l'arbre et ne fait plus qu'un avec la propre essence de l'arbre. La nouvelle entité ainsi formée devient alors l'un des éléments du vaste réseau d'arbres-esprits, plus connu sous le nom de bois des Murmures.

Au cours d'une cérémonie à la fois triste et horrible, les halfelins décapitent leurs morts et collectent un bol de sang sur chaque corps. Ils enterrent les têtes et les corps séparément dans la prairie sous des parcelles de gazon qu'ils découpent avec soin et reposent sans laisser trace de la tombe. Ils mélangent le sang avec des herbes spécifiques, laissent sécher la pâte ainsi obtenue, et la broient en poudre. Puis ils mettent cette poudre dans des linceuls sacrés en tissus qui contiennent déjà les restes d'autres membres de la famille. Lors des jours saints du calendrier céleste halfelin, les familles utilisent la poudre comme de l'encens et la brûlent en offrande aux esprits de leurs ancêtres.

Les gnomes enroulent étroitement les cadavres des leurs dans des anneaux de cordage cérémoniel, puis les lestent avec des pierres. Au cours d'un bref service funéraire constitué de chants collectifs improvisés concernant les individus décédés, les corps sont confiés au fleuve Eren pour être jugés par le mystérieux esprit qu'ils nomment le Gardien. Les cadavres coulent au fond de la rivière, où ils nourrissent le cycle de la vie, afin que leurs âmes soit libérées et qu'elles puissent suivre le courant des eaux.

Même les races qui servent Izrador sont susceptibles de voir leurs morts se relever. Cependant, bien que de nombreux corps soient livrés à la nécromancie des Seigneurs des Ténèbres, la plupart des cadavres orques ou goblinoïdes sont traités d'une manière horrible mais très efficace – ils sont mangés par les vivants. Ce cannibalisme n'empêche pas seulement les morts de se relever, il représente également une part importante de l'alimentation d'une population nécrophage dont les membres meurent en grand nombre à cause de leurs luttes intestines.

Grâce à toutes ces pratiques funéraires expéditives ou évoluées, seul le soldat dont le cadavre pourri sur le champ de bataille et l'aventurier errant mort dans les étendues sauvages sont susceptibles de se relever. Mais une autre source plus insidieuse de morts-vivants est la conscription maléfique à laquelle se livre le Seigneur des Ténèbres Sunulael. Grâce à sa noire nécromancie, lui et ses acolytes réveillent les morts et forcent leurs esprits flétris à obéir à leurs ordres. Les rituels monstrueux utilisés pour créer ces créatures ne leur donnent pas seulement une force et des défenses surnaturels mais ils peuvent aussi transformer les cadavres des Égarés en Affamés. Pour faciliter le travail du MD, les morts-vivants créés par la nécromancie, par exemple avec des sorts d'*animation des morts*, utilisent les caractéristiques normales des morts-vivants des règles de base.

Tuer les Affamés n'est pas vraiment possible puisqu'ils sont déjà morts. Cependant, ils peuvent être détruit si on libère l'âme piégée dans leur corps. Une créature morte-vivante est détruite lorsque son corps est complètement démembré, décapité, ou consumé par les flammes ou d'autres forces élémentaires. Elle est également considérée comme détruite lorsque ses points de vie sont réduits à zéro ou moins. S'il n'est pas complètement détruit, un mort-vivant continuera à se mouvoir même si de grandes

battent dans la ville, leurs armes reflétant la lumière de la lune dans l'obscurité.

Cependant, pour des étrangers qui observent la scène, la chute de Nalford est plus qu'une horrible bataille fantomatique. C'est un spectacle terrifiant. Les ennemis n'apparaissent pas. Les bâtiments s'enflamment sans raison apparente. Des hommes armés frappent et maudissent des adversaires inexistants, et les civils sont égorgés par des attaquants invisibles. La cité est à nouveau pillée avec la même violence qu'il y a plus de cent ans, et les ombres des habitants meurent de la même horrible mort pour peut-être la dix millième fois. Le plus terrifiant pour les spectateurs, c'est qu'en plus de ne pouvoir rien faire pour les aider, ils se retrouvent mêler à la bataille.

Car les étrangers pris dans les murs lorsque la bataille commence deviennent soudain visibles aux citadins et sont considérés comme des assaillants. Ils sont donc attaqués par les fantômes des soldats morts. Même s'ils arrivent à fuir les affrontements, ils auront beaucoup de mal à sortir de la cité. Les bâtiments en feu, les murs qui s'écroulent et les défenseurs acharnés semblent toujours leur bloquer le passage. S'ils sont tués ou s'ils sont encore piégés dans la cité à l'aube, ils sont définitivement perdus. Car avec les premiers rayons du soleil, la cité s'efface, et ses visiteurs avec elle. Ils deviennent des ombres, à jamais condamnés à revivre leur mort lors de chaque pleine lune, prisonniers pour l'éternité dans la bataille fantôme de Nalford.

Quand les PJ rencontrent des morts-vivants

Les morts-vivants sont un élément important de l'ambiance MIDNIGHT. La nature désespérée et malveillante de leur existence donne à l'univers du jeu un aspect lugubre que peu d'autres créatures peuvent apporter. Il est donc essentiel que le MD en fasse bon usage, en leur donnant un pouvoir et un comportement susceptibles de réellement inquiéter les personnages-joueurs.

Beaucoup de joueurs expérimentés ont une réaction plutôt blasée lorsque leurs personnages rencontrent un mort-vivant. MIDNIGHT fournit une explication cohérente et plausible à la présence des morts-vivants dans les scénarios, pour que les joueurs frissonnent davantage à l'idée de rencontrer de telles créatures. Le MD peut aussi présenter les morts-vivants de différentes manières pour rendre les rencontres plus excitantes et plus menaçantes.

L'essentiel est de les rendre réellement effrayants. Ce sont d'horribles créatures qui n'ont pas seulement une apparence révoltante, mais qui veulent en plus littéralement dévorer les personnages ! Le MD devrait éviter la facilité, et ne pas les appeler « zombies » ou « goules ». Il devrait les décrire tels qu'ils sont et laisser aux joueurs le soin de définir ce qu'ils rencontrent. Décrire un mort-vivant comme une « silhouette qui s'avance d'un pas traînant, avec des os couverts de tendons et de lambeaux de chair flétris, et deux yeux rouges brillants dans un crâne défoncé », est beaucoup plus efficace que dire juste « un squelette ». Le MD devrait aussi rendre les rencontres avec ces créatures plus menaçantes. Souvenez-vous, elles veulent dévorer des êtres vivants, elles peuvent être astucieuses et se déplacer silencieusement dans la nuit, ou attaquer sauvagement avec des tactiques de chasse en meute. Certains morts-vivants possèdent de parties de son corps sont manquantes. Peu de visions sont aussi terrifiantes que le torse tranché d'un cadavre pourrissant en train de se traîner sur le sol en claquant des mâchoires d'un air affamé.

Les Égarés

Même ceux qui ont la chance de ne pas se relever après leur mort, de ne pas devenir des Affamés, restent incapables de franchir le noir voile créé par le bannissement d'Izrador, et donc d'atteindre les cieux. Il en résulte que beaucoup de ces âmes infortunées sont incapables de reposer en paix. Elles deviennent alors des ombres, condamnées à hanter le lieu où elles sont mortes ou l'un des endroits familiers où elles ont vécu. Ces fantômes sont des Égarés, et ils vivent une semi-existence, à peine conscients de ce qui leur est arrivé, désorientés et prisonniers dans les limbes, quelque part entre le royaume mortel et le royaume céleste.

Comme les Affamés, les fantômes sont traumatisés par leur propre mort, mais les effets sont plus variés. Les fantômes ne sont pas poussés par un appétit sanglant mais suivent des motivations souvent complexes ou étranges qui sont en rapport avec leur ancienne personnalité. Certains deviennent fous à cause de leur mort, et agissent de manière malveillante et violente. D'autres conservent les motivations qui les habitèrent leur vie durant, et peuvent être cohérents, et même bienveillants. Contrairement aux Affamés, les fantômes ne seront pas libérés par le délabrement d'un corps qu'ils n'habitent plus, et resteront pour l'éternité dans leur horrible situation. Lentement mais sûrement, les pensées de ces esprits vont se dégrader, se transformer en paroles incompréhensibles et en discours de fou. À la fin, même le fantôme de l'être le plus doux et le plus généreux deviendra une ombre noire et dangereuse.

Si un défunt réussi son jet de Volonté (DD 12) pour empêcher son corps de se relever d'entre les morts, il reste la possibilité que son âme soit condamnée à errer éternellement sous forme d'ombre. S'il réussit son premier jet de Volonté, il doit en faire un second (DD 8). S'il le réussit, son âme quitte son corps et disparaît dans le maelström des esprits qui rayonne autour du monde d'Aryth comme un halo incorporel. S'il rate son jet de sauvegarde, son âme devient une ombre et elle adopte le profil du fantôme tel qu'il est décrit dans les règles de base (Fantôme, MM). Comme c'est le cas pour les Affamés, les âmes à la volonté particulièrement forte deviennent rarement des fantômes.

Comme le temps passe et que le voile entre les cieux et Aryth se maintient, le nombre de fantômes qui hantent le royaume des vivants ne cesse d'augmenter. Bien rares sont les personnes qui peuvent se vanter de ne pas avoir été embêtées par l'ombre d'un de leurs ancêtres, et plus rares encore sont les voyageurs qui n'ont jamais été attirés hors de leur campement par les cris plaintifs et terrifiants d'un Égaré.

L'Occupation

Au cours des 100 dernières années, les armées de l'Ombre ont conquis presque tout le continent d'Eredane. Elles contrôlent en effet le Royaume d'Eren, et malgré des foyers de résistance, leur domination sur les terres humaines est assurée.

Entre les soldats et les non-combattants, il y a maintenant presque autant d'orques dans les Terres du Nord que d'humains. On dénombre plus des 300 000 soldats orques et gobelinoïdes dans la région. La plupart servent dans les garnisons urbaines, et Theros Obsidia accueille à elle seule une armée permanente de 10 000 soldats. Certains bivouaquent dans des camps d'entraînement ou sont chargés de surveiller les routes stratégiques. La cavalerie orque patrouille dans les vastes plaines, à la recherche de campements rebelles ou d'esclaves en fuite, et collecte des tributs dans les villes et les villages qui ne sont pas protégés. Beaucoup d'orques servent aussi, bien qu'à contrecœur, dans la marine sur la mer de Pellurie.

Les plaines centrales, bien qu'elles soient relativement peu peuplées, accueillent leurs contingents de troupes d'occupation. La cité de Borderen est un carrefour stratégique pour l'Ombre et abrite parfois jusqu'à 20 000 soldats. L'Eren est un axe vital pour le transport des troupes orques et du ravitaillement, et il y a en permanence environ 3 000 soldats en transit quelque part sur le fleuve. De plus, 5 000 soldats occupent des postes de surveillances dispersés le long des rives. Des patrouilles à pied font des allers-retours entre ces postes de guet, et des petits vaisseaux de guerre patrouillent régulièrement sur le fleuve et sur l'Ardune.

Les Terres du Sud sont occupées par plus de 200 000 soldats et peut-être 100 000 goblinoïdes chargés de l'intendance. Beaucoup servent dans les garnisons des plus grandes cités, telles qu'Alvedara et Sharuun, et il y a au moins 10 000 soldats et autres serviteurs d'Izrador dans la ville militaire orque de Zorgetch. Plusieurs milliers de soldats sont aussi stationnés dans des villes de moindre importance ou patrouillent sur les frontières d'Erethor et aux pieds des Kaladruns pour intercepter les espions des fées et les contrebandiers.

Le royaume d'Eren est à présent divisé en presque deux dizaines de districts d'occupation. La plupart sont administrés par des princes humains soutenus par des chefs de guerre orques et conseillés par des légats de l'ordre de l'Ombre. Les puissants membres de ces triumvirats s'opposent souvent les uns aux autres, mais leurs machinations sont limitées, car ils ne voudraient pour rien au monde interférer dans les plans des Seigneurs des Ténèbres.

Les princes corrompus qui dirigent les districts tiennent généralement une cour dans les plus grandes cités et désignent des gouverneurs humains ou parfois des orques pour administrer les plus petites villes ou les régions de moindre importance. Dans son district, un prince est libre de régner comme il l'entend à condition qu'il verse son tribut à l'Ombre en respectant les quotas de nourriture et de matériel de guerre. Jahzir se moque des atrocités commises en son nom par ses princes et ses officiers orques – la fin justifie les moyens.

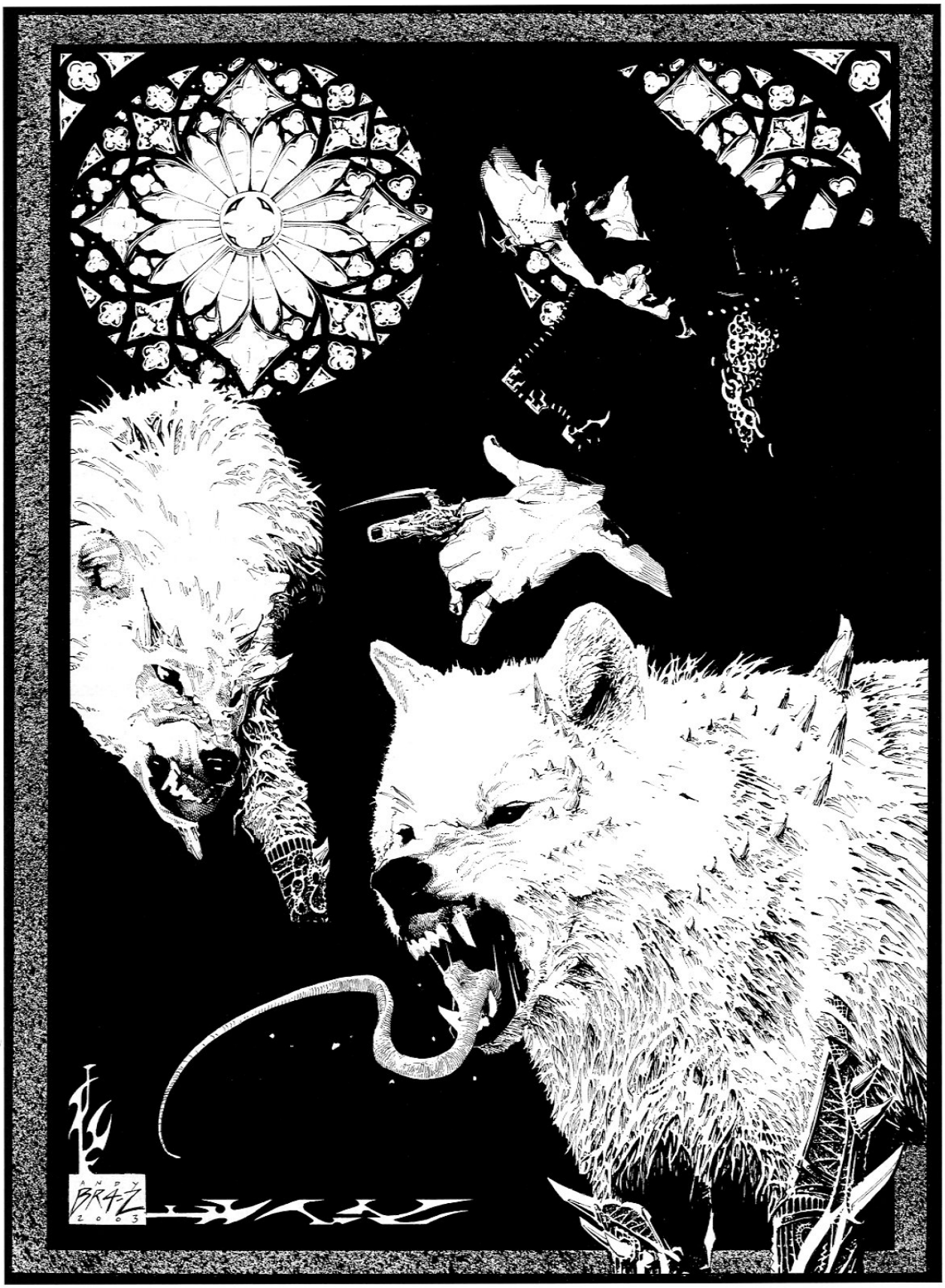
puissants pouvoirs magiques et sont moins vulnérables à certains types de dommages. Ils peuvent véhiculer des maladies et les rencontrer peut provoquer des traumatismes psychologiques.

Souvenez-vous que ces créatures peuvent être intelligentes, du moins quand elles ne sont pas trop décrépies, et qu'une chasse à l'homme bien menée est souvent plus excitante qu'une rencontre avec un zombie dans un couloir. Un ungral bien nourri et relativement frais pourrait même être capable de s'infiltrer dans des lieux habités pour tenter de dénicher une proie. Utilisez-les toujours d'une manière et dans des lieux adaptés. Les morts-vivants ne sont pas seulement les gardiens de la crypte de quelque nécromancien maléfique. Ils peuvent avoir leurs propres motivations de chasseurs et attendre leur proie dans les recoins obscurs d'un lieu isolé. Ils peuvent aussi s'avancer en groupe, de nuit, dans un village habité.

Souvenez-vous également qu'un mort qui réfléchit est un mort qui peut parler, bien que cela dépende de son état de délabrement. Si vous voulez assister à une scène mémorable, vous devriez organiser une rencontre entre les PJ et un mort-vivant sans que l'affrontement soit immédiat. La tension est garantie.

Le district de Bastion

Bastion est la capitale du plus grand des districts, qui se situe à l'ouest de l'Eren septentrional. Sa juridiction recouvre des dizaines de petites villes et villages, des milliers d'âcres de pâturage pour le bétail et de fermes indispensables au ravitaillement des armées d'Izrador. La région est gouvernée par le prince sarcosien Sameal, ou Sameal l'Anguille comme l'appellent ses sujets réduis en esclavage. Il est l'illustration parfaite des collaborateurs humains qui servent le roi Jahzir.


ANDY
BRAZ
2003

Sameal est faible et impulsif et emploie trop souvent et avec trop peu de retenue la force brute de ses soldats orques. Il pense qu'il intimide les légats qui sont chargés de le conseiller, et que son chef de guerre orque est stupide. En réalité, le chef de guerre commande ses forces comme il l'entend et les légats n'ont aucunes difficultés à manipuler Sameal en lui faisant proclamer des décrets et des décisions qui favorisent leur propre ambition.

Le district des Terres de l'Ouest

Le district des Terres de l'Ouest fait partie de la poignée de régions administrées directement par les orques. Il est gouverné par Grial le Tueur de Fées, un chef de guerre. Il s'est installé à Eisin, une cité elfique en ruine. Le district des Terres de l'Ouest s'étend jusqu'à la côte de l'Ardune, et elle jouxte la forêt d'Erethor sur des centaines de kilomètres à l'ouest. Grial est un officier méthodique et tenace et l'un des seuls généraux orques respectés par Jahzir. En conséquence, le Seigneur des Ténèbres lui laisse les coudées franches et s'assure qu'aucun légat trop ambitieux ne vient le gêner dans son travail.

Il n'y eu jamais beaucoup de villages humains dans la région, et il y en a encore moins à présent. En effet, les habitants ont fui à cause des pillages incessants auxquels se livrent les orques pour se procurer de la nourriture et des esclaves. Le district des Terres de l'Ouest est au cœur de l'affrontement avec les elfes.

Et dans cette guerre, Eisin est un passage obligé pour le ravitaillement et les renforts orques. La rivière Felthera est un axe stratégique de la région et les barges gnomes font en permanence des allers-retours entre les lignes arrières et le front.

Le district de Zorgetch

Le district de Zorgetch s'étend autour de la ville du même nom. C'est une cité en plein développement fondée par les orques au sud de l'Eren. Le district s'étend sur 150 km autour du fleuve, entre les régions d'Alvedara et de Sharuun. Il est gouverné par deux frères orques connus sous les noms de Vorbane et Vrin.

Vorbane est le chef de guerre en charge du camp d'entraînement de Zorgetch. Il est jeune mais redouté. Vrin est l'un des rares légats orques de quelque importance. Il est à la fois conseiller de Vorbane et dirigeant du temple de l'Ombre récemment établis dans le camp. Bien que Vorbane et Vrin se querellent sans cesse, chacun à pris l'habitude de suivre les conseils de l'autre pour régler ses affaires.

Les lois de l'Ombre

Les Seigneurs des Ténèbres ont établi une série de décrets qui ont valeurs de lois dans les districts occupés. Les garnisons cantonnées et les gardes des cités ne tolèrent aucune violation de ces commandements, ce qui rend toute action de résistance extrêmement dangereuse. Il y a rarement de procès pour ceux qui enfreignent ces lois, et quand il y en a, ce ne sont que des parodies de justice – des leçons pour montrer au public ce qui arrivent à ceux qui désobéissent aux ordres d'Izrador.

Les peines sont sévères, appliquées rapidement, et touchent aussi souvent des innocents que des coupables. Les exécutions ont lieu sans cérémonie, généralement avec une lourde hache de guerre orque. Les « coupables » sont décapités et leurs têtes empalées pourrissent sur des piques en acier au centre de la ville.

Infractions fréquentes et punitions :

- Négliger de déclarer une infraction dont on est témoin : le fouet ou l'esclavage
- Voler : le fouet ou l'esclavage
- Voyager sans autorisation hors de la cité de résidence : esclavage
- Posséder des livres ou des parchemins : le fouet ou l'esclavage
- Être présent dans une zone interdite : l'esclavage ou la mort
- Résister à une arrestation : l'esclavage ou la mort
- Vénérer une divinité autre qu'Izrador : l'esclavage ou la mort
- Trafiquer : l'esclavage ou la mort
- Avoir du sang de fée : la mort
- Collaborer avec les fées : la mort
- Aider des fugitifs : la mort
- Attaquer des agents d'Izrador : la mort
- Posséder une arme de guerre : l'enrôlement forcé, l'esclavage ou la mort
- Posséder un objet enchanté : la mort
- Jeter des sorts ou utiliser la magie : la torture et la mort

Récompenses

Des récompenses en privilèges, nourriture ou autres marchandises sont quotidiennement offertes par les gouverneurs de régions et les autorités en échange d'informations et de services de toutes sortes. De telles rétributions transforment la plupart des villes et villages humains en endroits particulièrement dangereux pour des aventuriers bien armés, des magiciens ou des fées.

Le district côtier du Sud–Est

Hallisport est la capitale de la grande région qui va des plaines côtières du sud jusqu'aux contreforts des Kaladruns à l'est, et jusqu'aux frontières du district de Sharuun, 800 km à l'ouest. Le district est gouverné par un prince sarcosien très rusé nommé Castor Mardif. Il a réussi à entrer dans les bonnes grâces des légats chargés de le surveiller et s'est montré suffisamment compétent en tant que chef militaire pour obtenir le commandement de ses propres troupes orques.

Le district héberge des forces militaires grandissantes qui auront bientôt pour mission d'ouvrir un second front dans la guerre contre les fées des montagnes. Le plan de Jahzir consiste à écraser les dernières résistances naines entre le marteau et l'enclume – c'est à dire entre une armée venant du nord et une autre venant du sud.

Dans leur tentative pour contrôler la circulation des informations et limiter la mobilité des espions et des insurgés, les gouverneurs de districts exigent que les commerçants, les messagers, les équipages de navire, et tous les autres voyageurs potentiels portent une autorisation spécifique. Ces autorisations sont généralement des papiers mentionnant le but, le point de départ et la destination des voyageurs, et portent des sceaux prouvant leur authenticité. Parfois, les autorisations prennent la forme de petits bâtons en métal, d'armoiries, ou d'autres objets de ce type, qui donnent le droit à celui qui les porte de se déplacer à son grès. Ils sont souvent attribués aux officiers du gouverneur, aux agents et aux espions. Enfin, les autorisations peuvent prendre la forme plus rare d'une rune ou de symboles magiques que seuls les légats et les arcanistses peuvent lire. Ils sont normalement invisibles aux non-initiés et quasiment impossibles à contrefaire.

Les lois des tyrans sont généralement appliquées de manière sévère et brutale. Le Roi Jahzir se moque de la façon dont les régions sont gérées du moment que les tributs lui sont versés. Par conséquent, les gouverneurs sont libres de prendre toutes les mesures qu'ils jugent appropriées pour maintenir l'ordre et la production. Beaucoup on réduit en esclavage les habitants de leur district. D'autres s'appuient sur les raids brutaux et les punitions corporelles pour réprimer toute velléité de rébellion. Certains prennent des otages dans toutes les zones habitées et d'autres cantonnent des garnisons orques aux quatre coins du territoire qu'ils contrôlent. Certains princes de district combinent toutes ces méthodes coercitives. La souffrance, les blessures et la mort qui accompagnent ces atrocités quotidiennes désespèrent le peuple et poussent certains hommes à se rebeller.

La Guerre contre les Fées

La première des priorités de Jahzir est la guerre contre les fées. L'Ombre du Nord veut anéantir les elfes et les nains, et obtenir le contrôle total d'Eredane. Izrador a ordonné à ses Seigneurs des Ténèbres de terminer la campagne militaire rapidement, quel qu'en soit le prix. Obéissant aux désirs de son maître, Jahzir envoie actuellement les garnisons cantonnées sur les Terres d'Eren en direction des fronts d'Erethor et des Kaladruns.

La lutte contre les nains

La plus grande partie des forces encore disponibles va être employée pour l'offensive contre les nains, dans laquelle plus de 130 000 soldats orques sont déjà engagés. Les forces qui avancent sur le front nord sont en train d'être lourdement renforcées et un nouveau front s'ouvre dans le sud. L'intention de Jahzir est d'écraser la résistance naine entre deux irrésistibles armées orques. Il est convaincu que les nains sont sur le point de céder et que dans une poignée d'années ses troupes auront envahi la dernière de leurs citadelles.

Les nains semblent avoir fait une erreur stratégique qui va probablement leur coûter la guerre. En se retirant dans leurs citadelles et en isolant leurs clans les uns des autres, ils sont devenus vulnérables aux tactiques de siège. Pendant les 100 dernières années, plus de 50 citadelles sont tombées après des sièges orques, et une douzaine d'autres sont actuellement bloquées, au nombre desquelles on compte la grande cité de Calador.

Les commandants orques sont en effet devenus adeptes des techniques de siège, et affinent chaque jour leurs tactiques. D'abord ils commencent par des raids sur les patrouilles naines et les avant-postes, tuant autant de guerriers qu'ils le peuvent et obligeant les autres à se retirer dans la forteresse principale. Puis ils utilisent des éclaireurs gobelins et hobgobelins pour dénicher tous

les passages et les tunnels qui mènent à la citadelle. Les orques font s'effondrer ou bloquent ceux qu'ils peuvent et confient à des groupes d'ogres et de trolls la mission de surveiller les autres. Ils s'assurent ensuite que les accès à la surface et aux sources potentielles de nourritures sont coupés. Ils cherchent alors des moyens de détourner ou d'empoisonner toutes les sources ou rivières souterraines qui fournissent l'eau à la cité. Enfin, ils s'installent là et attendent, patrouillant pour empêcher l'arrivée de renforts venant d'autres cités et l'excavation de nouveaux tunnels ou l'utilisation de passages secrets par les défenseurs. Même si la plupart des sièges de ce type durent plusieurs années, à la fin, même la plus résolue des citadelles tombe – que ce soit à cause de la famine ou dans une dernière charge désespérée et sanglante.

La lutte contre les elfes

La guerre que l'Ombre mène contre les elfes et très différente de celle qu'elle livre aux nains. Car les elfes n'ont pas des murs de pierres dans le dos, Erethor elle-même est un allié vivant, et ils n'ont pas encore abandonné l'espoir d'une victoire. En outre, les elfes maîtrisent la magie – de formidables sorts de bataille et des défenses enchantées qui leur fournissent non seulement l'aide de la forêt mais aussi celle de tous ses habitants.

La guerre entre les forces d'Izrador et les elfes d'Erethor s'étend sur trois principaux fronts. Dans les bois du nord de la Veradeen, les guerriers orques de la tribu de la Matrone Conquérante et leurs aides de camps, 140 000 créatures au bas mot, combattent les elfes des neiges. C'est un combat rapproché et sanglant, avec des ogres, des trolls et des worgs qui aident les orques, et des loups, des ours et des gloutons qui se battent aux côtés des elfes. C'est une guerre d'escarmouches, de patrouilles et de raids où l'on gagne parfois du terrain pour le perdre aussitôt. C'est un conflit brutal qui dure depuis l'arrivé des orques dans les montagnes Cornues il y a un millier d'années, et où l'objectif est simplement de survivre plus longtemps que l'adversaire.

Dans les forêts centrales de la Caraheen, les orques ont déjà progressé d'au moins 150 km vers le cœur d'Erethor, et plus de 230 000 orques se battent à ce jour dans la forêt. Ils approvisionnent et renforcent les unités les plus avancées en utilisant les rivières Gamaril et Felthera, et progressent lentement vers Caradul, la capitale elfique.

Les combats sont d'une grande sauvagerie. Les archers elfes font pleuvoir la mort sur les positions ennemies et la magie des fées emplit l'air de cris orques. La forêt elle-même s'efforce de gêner la progression des armées ennemies, et des animaux de toutes tailles attaquent les intrus. Même les esprits des arbres aident les fées en étranglant les soldats orques dans leur sommeil ou en les conduisant aveuglément dans les embuscades elfiques.

Malgré les efforts résolus des elfes, ils sont surpassés par le nombre, et les tactiques des orques sont en train de lentement écraser leurs défenses. Pour chaque orque tué, trois autres sont près à prendre sa place, mais pour chaque elfe tué, il ne reste qu'une famille en pleurs. Les orques ont leur propre magie, de noirs sortilèges divins offerts par Izrador. Les prêtres du dieu sombre soignent leurs blessés, avant de les renvoyer dans la bataille. Ils répandent des peurs divines dans le cœur des soldats elfes et conjurent des démons qui viennent rôder silencieusement derrière les lignes elfiques, prélevant des vies à chaque fois.

Les orques empoisonnent les rivières, tuent tous les animaux qu'ils voient, et mettent le feu à la forêt. Avec l'aide de Zardrix, les orques ont détruit plusieurs milliers d'âcres de l'Ancien Bois. C'est un grand coup porté au moral des elfes, car ceux-ci considèrent la Grande Forêt comme la mère des elfes, et la voir mourir est plus qu'ils ne peuvent supporter.

La plus ignoble des tactiques d'Izrador consiste à présent à envoyer à la bataille des Affamés, relevés sur les champs de bataille et contrôlés par la magie maléfique des légats. Ces terribles créatures sont des combattants résistants et effrayants qui commencent à prélever un terrible tribut sur les forces elfiques.

Dans les jungles du sud d'Erethor, la guerre entre l'Ombre et les elfes n'est pas livrée sur une ligne de front bien définie. L'alliance magique entre Izrador et les multiples démons qui habitent la jungle d'Aruun obligent les Danisil à livrer une guerre ininterrompue. Obligés d'user de tout leur talent de chasseur de démons et de chaque parcelle de magie qu'ils possèdent dans une guérilla contre des esprits insidieux et maléfiques, les elfes de la jungle ne sont pas en mesure de porter secours à leurs cousins du nord. La bataille qu'ils mènent au quotidien les affaiblis de jour en jour, et ils commencent à perdre espoir. Ils sont tout simplement trop peu nombreux, et les forces démoniaques trop supérieures en nombre pour que la résistance puisse durer plus longtemps.

CHAPITRE 11

Les campagnes de Midnight

J'ai vu que l'Armée Céleste était devenue sombre et qu'elle ne chevauchait plus dans le ciel. J'ai vu que les portes glacées du royaume des morts étaient grandes ouvertes, et que le dieu déchu s'avançait, coiffé d'une couronne de fer, une épée de feu à la main. Son vêtement ruisselait du sang des innocents et il ravageait les terres du monde entier. Son corps était fait d'ombre et de flammes, son nom était Désespoir.

Vesra Anu, *Prophéties du Dernier Age*

Diriger une campagne Midnight

Ce chapitre présente un certain nombre d'indications et de conseils pour vous aider à mener à bien des campagnes dans le monde de MIDNIGHT.

Bien que l'univers de MIDNIGHT s'inspire des jeux de fantasy classiques, il en diffère cependant sous bien des aspects. Un monde d'apocalypse où se manifeste le mal, un climat d'oppression et de guerres constantes, l'isolement des différentes races ainsi qu'une magie et des trésors limités, tout concoure à faire de MIDNIGHT un univers unique et passionnant dans lequel développer vos aventures. Les conseils suivants sont destinés à aider le MD à tirer le meilleur du monde tout en évitant les pièges des jeux de fantasy traditionnels.

Un monde de ténèbres

Aryth est un monde à l'agonie, qui souffre d'un lourd héritage de destruction, d'oppression et de malfaisance. C'est un monde post-apocalyptique qui ne s'est pas remis du cataclysme qui l'a détruit, et qui reste marqué de bien des façons par celui-ci. Il est dirigé par un pouvoir maléfique et il y très peu d'espoir que cela change un jour. Si les joueurs souhaitent réellement jouer dans cette ambiance, voici quelques clés pour le MD désireux d'interpréter l'atmosphère empreinte de désespoir, d'horreur et de tristesse permanents propre à la vie sous le règne d'Izrador.

Pour tout MD, le premier outil est avant tout la description. Le MD ne doit pas hésiter à prendre le temps de décrire tout ce que les personnages rencontrent, en mettant l'accent sur certains aspects : lassitude, désespoir, peur et privation. Il faut garder en mémoire que les gens sont abattus, qu'ils ont faim et qu'ils ont le regard fuyant. De la même manière, les constructions sont mal entretenues, les équipements et les vêtements sont vieux et usés et la magie est rare et proscrite. Le MD doit décrire à ses joueurs le sentiment de mal palpable et l'impression permanente de découragement qui accompagnent la plupart des interactions avec les personnages non joueurs. Il est naturel pour les joueurs de revenir aux fonctionnements des mondes auxquels ils sont le plus habitués, il est donc capital que les descriptions du MD leur rappellent constamment qu'Aryth est un monde à part.

L'action est toujours plus parlante que les mots et les MD peuvent mettre à profit les petits évènements et les rencontres mineures pour renforcer l'ambiance. Soigneusement préparées, celles-ci peuvent être bien plus efficaces pour représenter les particularités de MIDNIGHT qu'une longue description explicative. Partager sa nourriture avec des orphelins affamés, voir des diamants utilisés comme munitions de frondes, détruire des membres de sa famille devenus zombies ou

croiser une vieille femme dépouillant un cadavre de ses bottes : ces images fortes peuvent, en quelques mots, instaurer l'ambiance voulue.

La création d'un l'historique pour chaque personnage peut également constituer un outil efficace. LeMD et les joueurs peuvent travailler ensemble à l'élaboration d'histoires personnelles détaillées et originales, qui incluent des éléments précis (souvenirs, motivations) du monde dans lequel vivent leurs personnages. Un historique qui retranscrit une émotion et de véritables motivations aident à déterminer la place d'un personnage dans l'univers. Ainsi, certains seront marqués par des évènements tels : le sacrifice des parents pour sauver le personnage enfant d'un démon ; une jeunesse passée en tant qu'esclave ; ou une prise de conscience d'un héritage dworg dû au viol de sa mère par des pillards orques.

Une lueur d'espoir

Même si il est important de créer une atmosphère de désespoir dans une campagne MIDNIGHT, il est sans doute plus important encore que le MD veille à ce que l'ambiance, les évènements, et les rencontres ne privent pas totalement les personnages joueurs de tout espoir. C'est la motivation ultime, la raison pour laquelle les personnages, quelle que soit l'histoire, continuent la lutte. Mais cet espoir n'est pas celui de délivrer un jour Eredane du règne d'Izrador. Ce genre de quête, aussi tentant que cela puisse paraître, n'est tout simplement pas le but de MIDNIGHT. En fait, l'espoir devrait se trouver à une échelle plus immédiate et plus personnelle. Les joueurs doivent sentir que quelles que soient les circonstances, malgré la tristesse et les morts, ils ont toujours une chance de s'en sortir.

Héros

Les personnages dans MIDNIGHT sont prévus pour être des individus exceptionnels destinés à devenir de grands héros. Les voies héroïques permettent aux personnages de devenir ceux qui ranimeront la lumière au sein des ténèbres. Le MD doit travailler à la création d'aventures et de rencontres qui mettent à l'épreuve l'honneur, la volonté et le sens moral des personnages, leur permettant de faire les choix nécessaires et d'entreprendre les actions qui feront d'eux des héros.

La contrepartie de cette destinée est que les personnages sont vus comme des fauteurs de troubles partout en Eredane. La meilleure chose qui puisse arriver à un homme du peuple est que les forces d'Izrador ne le remarquent pas, c'est pourquoi les actions de soi-disant héros, risquant d'entraîner de lourdes représailles, effraient la population. La plupart des habitants du continent sont plus enclins à dénoncer un groupe de joueurs pour empocher une prime qu'à les remercier pour leur aide.

L'importance accordée à l'héroïsme, en dehors de toute autre récompense est un des éléments importants qui fait l'originalité du monde de MIDNIGHT.

Le cadre des aventures

MIDNIGHT a été conçu pour être un monde de ténèbres dans lequel des êtres aux destinées héroïques agissent pour soulager les souffrances. MIDNIGHT, du fait des thèmes abordés, n'est pas l'univers idéal pour les aventures conventionnelles où se côtoient de longues explorations de donjons et des montagnes de trésors. En dépit du fait que l'exploration et la découverte de trésors peuvent très bien servir de cadre à une aventure, ils ne sont certainement pas son intérêt majeur. Il est donc préférable que les MD imaginent des scénarios remplis de rebondissements et d'actions héroïques, qui vont au-delà de la classique chasse à l'orque ou au brigand.

De telles aventures peuvent être simples, comme la défense d'un village ou complexes, comme une quête menant d'un bout à l'autre du pays, au service de la reine elfe. Elles peuvent bien évidemment mettre en scène des combats, mais elles devraient surtout servir de prétextes à des scénarios orientés sur les interactions avec des villageois désespérés, des ravisseurs orques, ou des hommes luttant pour la liberté. De même, les récompenses des joueurs ne devraient pas se mesurer en terme de richesse mais plutôt en terme d'honneur, de gratitude, de respect de soi et d'abnégation. Il se peut même que les personnages ne gagnent que de quoi survivre quelques jours de plus.

Constituer un groupe d'aventuriers

Les voies héroïques de chaque personnage impliquent qu'un groupe d'aventuriers de MIDNIGHT est en fait composé de personnages puissants, qui se trouvent rassemblés par les manipulations du destin. Il semble alors difficile, du fait de l'univers dans lequel évoluent les joueurs, de démarrer des aventures sur une simple rencontre dans une taverne. Ce sera encore plus difficile si le groupe contient des personnages de races différentes, les restrictions quant aux voyages et à l'éventuelle présence de personnages fées rendant les simples rencontres de tavernes encore plus improbables.

Pour correspondre au cadre et donner du corps à l'existence du groupe, le MJ doit inventer des raisons plausibles à la constitution du groupe d'aventuriers. Souvent, ces raisons peuvent être inhérentes au scénario lui-même, ou bien expliquées dans le background collectif des personnages. Quoi qu'il en soit, il est très important de réfléchir soigneusement à l'origine du groupe si l'on veut lui conserver une cohérence et construire des histoires crédibles tout en respectant les divisions culturelles rigoureuses du monde de MIDNIGHT.

Cela ne signifie pas pour autant que les tavernes et autres auberges sont à bannir d'une campagne. Ces endroits sont toujours d'importants lieux publics dans la plupart des villages et des villes, et il est plausible que des voyageurs et des étrangers s'y rencontrent et s'y regroupent. L'aventure proposée à la fin de ce livre met en scène une rencontre dans une taverne, mais les PJ sont supposés avoir déjà été réunis par le destin avant que l'aventure ne commence.

Pénurie

Une des plus grandes différences entre MIDNIGHT et les autres cadres de campagne est que l'or et les trésors n'ont quasiment aucune valeur, et que les objets que l'on trouve facilement dans la plupart des autres univers sont difficiles à obtenir. Le MD doit rappeler à ses joueurs l'état de l'économie d'Eredane et mettre l'accent sur la valeur de ressources telles que la nourriture ou les vêtements. Il peut le faire de plusieurs manières.

Le fait que l'or et les joyaux aient perdu toute valeur en Eredane est suffisant pour faire comprendre à la plupart des joueurs que MIDNIGHT est très différent des univers auxquels ils sont habitués. Retranscrire un échange basé sur le troc, outre l'aspect amusant, peut aider les joueurs à mieux appréhender cet aspect de l'univers du jeu.

Le MD doit encourager les joueurs à conserver leurs ressources et à imaginer les conséquences d'une mauvaise gestion desdites ressources. Le MD doit faire tenir à jour la nourriture et les autres provisions que le groupe transporte, jusqu'à ce qu'elles viennent à manquer. Si la disponibilité de matériel tel que l'huile pour les lampes ou les flèches n'est pas remise en question dans un univers conventionnel, dans MIDNIGHT ce genre de produit est bien souvent rare et doit être troqué. Quelquefois, épuiser le stock de nourriture et en appliquer les conséquences permettra aux joueurs de se rendre compte que leurs personnages évoluent dans un monde plus dur que ceux qu'ils ont connu jusqu'ici.

Le MD doit encourager ses joueurs à conserver le moindre objet qu'ils pensent pouvoir troquer. Copeaux de métal, armes ou outils brisés, flèches ramassées, ils sont tous des objets de valeur pour le troc. Certaines choses, courantes dans une région mais pas dans la voisine, font toujours de bons objets d'échange, pour peu que le groupe voyage. Des éléments comme le tabac ou les remèdes halfelins sont légers à transporter et peuvent facilement se troquer. Ce constant souci sur la conservation des biens nécessaires au troc aidera les joueurs à se représenter cet univers particulier.

Les objets magiques sont exceptionnellement rares dans le monde de MIDNIGHT. Les personnages ne doivent être mis en contact avec eux que de manière très épisodique, et lorsque cela leur arrive, le MD doit présenter l'objet le plus mineur comme un artefact légendaire de grande valeur. Il doit insister sur son grand âge, son aura de mystère et sa rareté. Le décrire avec une sorte de respect mêlé de crainte en fera quelque chose de réellement spécial, et cela lui donnera une véritable qualité magique qui fait souvent défaut dans les univers où les objets de ce type sont monnaie courante.

Le plaisir de la redécouverte

Aryth est un monde dans lequel l'éducation et la science sont proscrits, les connaissances géographiques et historiques se sont peu à peu effacées, et les relations avec d'autres races appartiennent au passé, tout spécialement pour les humains, qui ont une espérance de vie très courte. En conséquence, la plupart des peuples se sont isolés, renfermés sur eux – mêmes, et se montrent de plus en plus ignorants et suspicieux.

Les mythes et les stéréotypes, de chaque race, sont souvent acceptés comme un fait par les autres peuples. Le MD doit jouer sur ce point lorsqu'il dirige une aventure réunissant des personnages de plusieurs races ou encore lorsque ceux-ci rencontrent les membres d'une autre race que la leur. La peur, les incompréhensions, voire l'humour, sont inhérents à de telles rencontres et servent à pimenter les campagnes MIDNIGHT. Le fait que les différentes races n'aient quasiment aucun contact entre elles peut induire une part de mystère qui peut s'avérer un élément important de l'interaction entre les différents peuples.

Découvrir certains aspects oubliés des races d'Aryth doit être un motif d'émerveillement ou de mystère pour les personnages. Le manque d'éducation implique que les personnages puissent découvrir la grandeur passée de leur propre peuple, que ce soit par le biais d'une interaction avec un personnage non joueur bien informé, par la lecture d'un vieil ouvrage ou par une exploration de ruines perdues. Les joueurs seront alors plus à même d'apprécier les révélations qu'apporteront ce genre de rencontres. L'univers de MIDNIGHT vous permet d'utiliser cette « redécouverte » en vous proposant des parties background sur les savoirs perdus, et le contexte dans lequel utiliser l'impression de mystère qui en résulte.

Une très bonne façon d'utiliser ceci est de présenter des rencontres habituelles sous un jour nouveau. Par exemple, lorsque les personnages tombent sur une ombre des roches, le MD ne doit pas décrire la créature en la nommant tout simplement « ombre des roches ». Il est préférable d'en donner une description complète sans préciser le nom connu de la créature et de dire à ses joueurs qu'ils n'en ont jamais entendu parler. Ou s'ils en ont entendu parler, ils se souviennent que c'est un ulfaarn, un monstre issu des veilles légendes, une créature très dangereuse. De telles astuces de présentation contribuent très souvent à donner aux joueurs l'impression d'être dans un monde unique.

Le bien et le mal

Une voie plus philosophique peut être empruntée pour faire découvrir aux joueurs les spécificités de l'univers de MIDNIGHT. Il s'agit de les encourager à découvrir la signification profonde du bien et du mal, de l'héroïsme et de la lâcheté, et la façon dont ils se positionnent au regard de ces forces. Plus que dans d'autres univers, le mal est une présence manifeste, tangible et puissante, à laquelle les joueurs seront très souvent confrontés. Au-delà de l'aspect purement guerrier du mal, les joueurs devraient être amenés à vivre des crises de conscience et des dilemmes moraux qu'ils ne devraient pas rencontrer dans d'autres univers de jeu.

De tels dilemmes peuvent se traduire par la décision de sauver un village plutôt qu'un autre, tous deux étant en proie à des pillards orques, ou de donner un objet magique permettant de créer de la nourriture à une famille affamée plutôt que de le conserver pour soi. Les personnages peuvent avoir à choisir entre risquer leurs vies pour libérer un groupe d'esclaves ou se glisser en toute sécurité dans la pénombre en les abandonnant à leur sort. Ils peuvent aussi s'en remettre à leur bonne étoile devant les représentants d'une race différente de la leur, dont ils ont peur ou qu'ils ne connaissent pas. Une nouvelle fois, il est intéressant de faire en sorte que les joueurs prennent conscience de ces problèmes, qui contribuent à installer l'ambiance propre à MIDNIGHT.

Les mécaniques de MIDNIGHT

Parmi les spécificités du monde de MIDNIGHT, les éléments les plus significatifs sont sans doute les importants changements du système de magie et la gestion d'une économie basée sur le troc

Ainsi, le système de sorts correspond au ton sombre de MIDNIGHT, avec ses seigneurs maléfiques, ses hordes de gobelins, ses orques sauvages et son dieu sombre régnant sur les terres. Moins courante, mais pas moins puissante, la magie du monde d'Aryth induit le risque pour un groupe de se faire pourchasser par les légats d'Izrador. La rareté des sorts et de certains objets dotés de bonus magiques rendent certaines créatures beaucoup plus dangereuses que dans un jeu classique, où *boule de feu* et *épée sainte* peuvent venir à bout du plus coriace des adversaires.

L'absence d'une économie basée sur l'or a également plusieurs répercussions. Trouver un butin d'or et d'argent amassé par une tribu kobold n'apportera jamais le luxe matériel dont les personnages auraient pu jouir dans un monde plus conventionnel. Le fait que les objets magiques soient rares et requièrent des circonstances spéciales pour être créés, plutôt qu'une simple dépense en pièces d'or, implique qu'ils sont à la fois plus accessibles en termes de moyens et que les possesseurs de tels objets ne les vendent jamais.

Certains des changements les plus significatifs et leurs répercussions sont décrits ci-dessous, mais les joueurs ne devraient pas considérer ces suggestions comme allant de soi.

Dégâts et soins

Le manque de classes de personnage spécialisées dans les soins peut s'avérer être une perte conséquente pour les groupes d'aventuriers, qui comptent généralement sur leur prêtre pour les soigner entre deux combats. Si quelques arcanistes ont accès à des sorts de soin, il est cependant difficile pour eux de rivaliser avec le véritable pouvoir d'un prêtre.

Qu'est ce que cela signifie ? Simplement que les personnages doivent être plus prudents. Ils doivent éviter le combat lorsque cela n'est pas absolument nécessaire. Une blessure qui serait soignée normalement en quelques sorts peut ici garder un personnage alité pendant plusieurs jours, surtout si le groupe n'a pas de soigneur. C'est pourquoi, plutôt que de charger la première bande de gobelins qu'ils rencontrent, les personnages doivent apprendre à utiliser la furtivité, les tactiques d'embuscade, et les techniques de repli à leur avantage. De la même manière, le Bluff, la Diplomatie et l'Intimidation sont des compétences qui pourront aider les personnages à éviter un combat là où la discrétion aura échoué.

Les soins dont disposent les personnages ne devront pas être gaspillés. Il est beaucoup plus probable qu'un personnage de MIDNIGHT reste légèrement blessé plutôt que de dépenser une charge de *bâton de soins légers* à chaque fois qu'une lame de gobelin l'égratigne.

Les personnages de haut niveau doivent également prendre conscience que seul un sort de *réincarnation* pourra les ramener d'entre les morts. Cela devrait inciter les personnages à y réfléchir à deux fois avant d'entrer en combat avec des ennemis très puissants ou dont les attaques peuvent tuer instantanément. Si *restauration partielle* et *transmutation de la pierre en chair* peuvent sauver des vies dans certains cas, le manque de capacités à ramener un mort à la vie constitue un changement important par rapport aux règles de base

En plus d'être plus meurtrier, le combat dans MIDNIGHT est aussi beaucoup plus exténuant. Même si un groupe d'aventuriers parvient à survivre à un combat contre un camp d'orques, que se passe-t-il si, après l'affrontement, ils se replient sur le territoire d'un ours-hibou ou d'une meute de loups ? Quel sera l'impact de deux

jours de repos forcés sur leur mission ? C'est ce type de questions qui doit traverser l'esprit des personnages avant que ces derniers ne choisissent de combattre, surtout si d'autres options s'offrent à eux.

Caractéristiques des monstres

Certaines attaques spéciales et capacités de monstres peuvent avoir plus ou moins d'impact sur le jeu, étant donné la rareté des objets magiques, le peu de sorts accessibles infligeant des dommages directs et le taux de mortalité élevé du monde de MIDNIGHT. Voici quelques unes des caractéristiques les plus communes des monstres, ainsi que la manière dont elles peuvent être exploitées dans le cadre du jeu.

Affaiblissement temporaire de caractéristique

La quasi absence de magie et de véritable classe de soigneur rend très puissantes les capacités entraînant un affaiblissement temporaire de caractéristiques. Sans prêtre, un groupe d'aventuriers n'est pas certain d'avoir accès à *restauration partielle*, et le sort *restauration* ne figure même pas dans la liste de l'arcaniste. Cette absence peut rendre certaines capacités de drainage très puissantes, mais également très frustrantes pour les joueurs qui en sont la cible. Le MD doit garder à l'esprit que son groupe n'aura pas énormément de pouvoir de guérison et il devra en tenir compte lors de rencontres avec des créatures possédant de tels pouvoirs.

Règle optionnelle : il est préférable de réduire la puissance des pouvoirs causant une diminution permanente de caractéristique, en les modifiant, par exemple, en un affaiblissement temporaire qui ne peut être soigné magiquement. Le personnage récupèrera sa caractéristique initiale avec du repos. Si ce changement peut rendre certaines créatures moins redoutables, il permet surtout de ne pas frustrer les joueurs qui pourraient avoir l'impression d'être confrontés à des défis impossibles à surmonter.

Réduction des dégâts

La réduction des dégâts prend, dans le monde de MIDNIGHT, toute son importance. La rareté des objets magiques et des véritables attaques magiques à distance implique que la plupart des groupes de personnages seront en difficulté face à des créatures disposant d'une réduction des dégâts, même limitée. Quelques voies héroïques, comme celle du Sang d'Acier, donnent aux personnages des moyens non magiques de s'en affranchir, tout comme la capacité de frappe précise de la classe de Protecteur. La réduction des dégâts demeure toutefois plus puissante que dans un univers classique.

Règle optionnelle : Comme toujours, le MD doit considérer les capacités de son groupe avant de décider des aventures à leur faire jouer. Si le groupe ne possède pas de personnage Brave, Sang d'Acier ou Protecteur, la réduction de dégâts va devenir un gros problème. Par contre, si le groupe a les moyens de gérer cette réduction, il ne sera alors pas nécessaire de procéder à des ajustements.

Attaques mortelles

Parce qu'il est pratiquement impossible de ramener magiquement un personnage à la vie, les attaques mortelles et celles qui causent une mort instantanée comme le toucher désintégrant ou encore le regard mortel sont pratiquement irréversibles dans MIDNIGHT. Ces attaques doivent être utilisées avec la plus grande parcimonie voire remplacées par quelque chose d'entièrement différent. Donner aux personnages une méthode pour s'immuniser à une attaque spécifique d'une créature peut également rajouter du piment au jeu (par exemple si les personnages approchent une banshee avec dans les oreilles des bouchons d'herbes aquatiques, ils seront immunisés à sa plainte).

Règle optionnelle : Un personnage ayant raté son jet de sauvegarde contre une attaque mortelle tombe instantanément à -1 pv, agonisant.

Absorption d'énergie

L'absorption d'énergie ressemble énormément à la diminution permanente de caractéristique : sans sort de *restauration*, elle devient un véritable handicap pour les joueurs. Les créatures dotées de telles attaques sont à utiliser avec précaution, à moins de modifier l'absorption d'énergie en un affaiblissement temporaire de caractéristique qui ne peut être soigné magiquement.

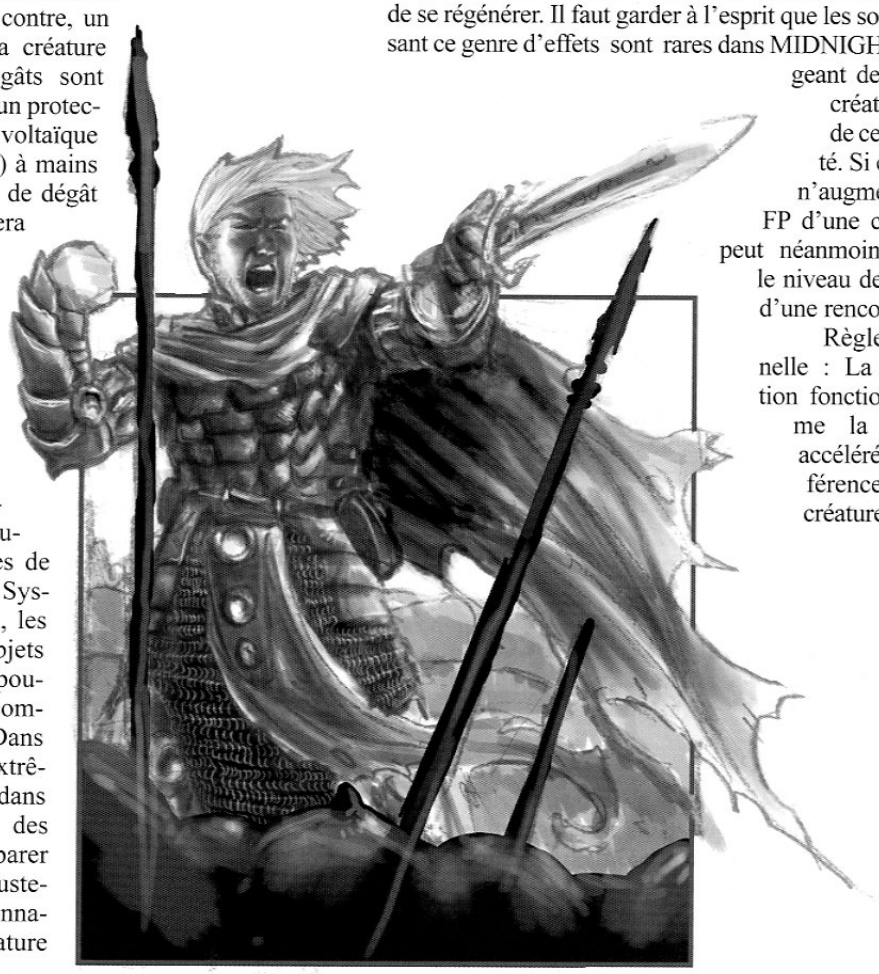
Règle optionnelle : un personnage ayant raté son jet de Vigueur et ayant un niveau négatif le conserve un jour de plus. Au début du jour suivant, le personnage peut faire un autre jet de Vigueur pour tenter à nouveau de se débarrasser de ce niveau négatif. Cela continue jusqu'à ce que le personnage réussisse son jet ou gagne un niveau, auquel cas tous les niveaux négatifs disparaissent.

Résistance aux énergies destructives / Sous-types

Dans l'univers de Midnight, une créature possédant une résistance aux énergies destructives ou une capacité lui permettant de ne pas encaisser les dégâts dus à une certaine forme d'énergie sera moins invulnérable que dans les univers standards. Si on exclut l'usage naturel d'une source de chaleur ou d'acide, les personnages ont peu de moyens de générer des dégâts appartenant à un type d'énergie. Les *boules de feu*, les *éclairs* et les *cônes de froid* sont limités à l'usage des mages relativement puissants, et quoiqu'il en soit, ces sorts sont beaucoup moins courants que dans les univers standards.

Aucun changement n'est nécessaire pour ces créatures, mais le MD doit rester conscient de l'impact limité de telles capacités. Il est rare que cela affecte le FP d'une créature, mais le niveau de difficulté de certaines rencontres pourrait légèrement changer si elle n'est pas dotée d'une résistance aux énergies très pertinente.

Règle optionnelle : Une créature résistante aux énergies destructrices causera un point de dégâts par tranche de cinq points de résistance à chaque fois qu'elle touche ou qu'elle est touchée par une attaque à mains nues. Un personnage attaquant à l'aide d'une arme manufacturée ne reçoit aucun dégât. Par contre, un personnage agrippé à la créature les encaissera. Ces dégâts sont limités à 5 points. Ainsi, un protecteur attaquant un lézard voltaïque (immunisé à l'électricité) à mains nues encaissera 5 points de dégât à chaque fois qu'il frappera la créature.



Créatures volantes

Les monstres ayant la capacité de voler sont susceptibles de constituer les rencontres les plus dangereuses pour les personnages de MIDNIGHT Dans un Système d20 conventionnel, les sorts de vol et les objets magiques donnant ce pouvoir sont relativement communs et accessibles. Dans MIDNIGHT, ils sont extrêmement rares. Comme dans le cas de la réduction des dégâts le MD doit se préparer à procéder à certains ajustements lorsque les personnages rencontrent une créature volante.

Créatures intangibles

Les créatures intangibles ne pouvant être affectées par des armes non magiques, elles poseront de gros problèmes aux personnages de MIDNIGHT. Comme pour les attaques mortelles, il sera peut être plus judicieux d'utiliser les créatures intangibles avec parcimonie. Les utiliser en tant que PNJ non combattant peut aussi représenter un changement de ton original. Si le MD les utilise en tant qu'adversaires directs, il est intéressant de permettre aux joueurs de trouver un moyen efficace d'affecter ces créatures, après des recherches de rumeurs ou de légendes évoquant leurs faiblesses. L'arme ayant, par exemple, servi à assassiner une personne devenue un fantôme peut avoir été une dague d'argent, de sorte que seul l'argent peut à présent affecter sa forme intangible. Dans ce cas précis, les règles habituelles concernant une cible intangible s'appliqueront.

Régénération Le feu ou de l'acide est un des moyens les plus efficaces pour venir à bout des créatures capables de se régénérer. Il faut garder à l'esprit que les sorts produisant ce genre d'effets sont rares dans MIDNIGHT, avantageant de fait toute créature dotée de cette capacité. Si ce pouvoir n'augmente pas le FP d'une créature, il peut néanmoins affecter le niveau de difficulté d'une rencontre.

Règle optionnelle : La régénération fonctionne comme la guérison accélérée, à la différence que les créatures ayant la capacité de régénérer gardent la faculté de recoller toute partie manquante à leur corps.

Résistance à la magie

La résistance à la magie est moins forte dans l'univers de MIDNIGHT dans la mesure où la magie n'est pas une arme aussi puissante ni aussi communément utilisée que dans les univers standards. Si ce pouvoir n'augmente pas le FP d'une créature, cette capacité peut néanmoins affecter le niveau de difficulté d'une rencontre.

Modificateur de rencontre

Situation	Ajustement au ND
Il y a plus de monstres que de membres dans le groupe, et les monstres sont d'une force égale ou inférieure à celle du groupe.	+1
Il y a plus de monstres que de membres du groupe, et la force des monstres est largement supérieure à celle du groupe.	+2
Les monstres sont au moins deux fois plus nombreux que les membres du groupe	+1 supplémentaire

Modificateur selon la capacité d'un monstre

Capacité	Ajustement au ND
Réduction des dégâts	+1 à +3 par créature
Résistance aux énergies destructives	-1 si elle constitue la principale défense de la créature
Vol	+1 à +2 par créature
Intangibilité(e)	+2 par créature
Régénération	+1 par créature
Résistance à la magie	-1 si elle constitue la principale défense de la créature

Modification du niveau de difficulté d'une rencontre

La plupart des capacités spéciales décrites ci-dessus mentionnent le fait que, dans certains cas, le niveau de difficulté d'une rencontre doit être modifié selon l'influence que certaines capacités peuvent avoir sur l'issue du combat. D'autres considérations doivent aussi être prises en compte. Plusieurs indications sont fournies ci-dessous pour les MD désirant modifier le niveau de difficulté d'une rencontre à MIDNIGHT. Même si le niveau de difficulté d'une rencontre n'est pas toujours utilisé à des fins purement mécaniques, il est important de le modifier dans le cadre de MIDNIGHT. Il donnera au MD une meilleure compréhension de la manière dont chaque combat affectera le groupe de joueurs. A noter que ce ne sont là que des indications générales, et que chaque MD doit bien évaluer son groupe de personnages avant d'entreprendre une quelconque modification.

Des suggestions pour gérer ces modifications de niveaux de difficulté sont données dans la partie « Aide à la création d'une aventure ».

L'effet "pas de boule de feu"

Les sorts très destructeurs, tels que *boule de feu*, éclair ou *cône de froid*, sont donc difficilement accessibles aux lanceurs de sort de MIDNIGHT .En fait un personnage doit être au minimum niveau 7 pour pouvoir enfin lancer un simple *projectile magique* ! Sans la possibilité d'utiliser ces sorts de masse, le danger à affronter de nombreux opposants devient beaucoup plus important et il s'accroît encore si les personnages ne disposent toujours pas de ces sorts à des niveaux plus élevés. La table ci-dessous donnera des indications basées sur le nombre et la force des créatures ennemies.

Capacités d'un monstre

Certaines capacités de monstres peuvent faire augmenter ou diminuer le niveau de difficulté d'une rencontre selon qu'elles sont utiles ou pas dans le monde de MIDNIGHT. La table ci-dessus donne certaines indications pour l'ajuster de manière appropriée. A noter que si un groupe a le potentiel pour venir à bout des capacités spéciales de la créature il n'est pas nécessaire de modifier le niveau de difficulté de la rencontre.

Récupérer des trésors

Le concept même de trésor est à voir différemment dans MIDNIGHT, du fait de son économie basée uniquement sur le troc. Les sacs d'or valent moins qu'une livre de nourriture dans la plupart des endroits. Les PJ risquent donc de ne pas vraiment apprécier ce genre de récompense. Du coup, les PJ possèderont moins d'objets de valeur que dans une campagne traditionnelle. Plutôt que de « tuer et amasser », les personnages combattent dans un autre but : aider les forces d'opposition à l'Ombre. Si des récompenses matérielles peuvent véritablement les aider, la rencontre d'un nouveau contact ou la découverte d'informations spécifiques peuvent se montrer tout aussi précieuse.

Les objets magiques et les richesses sont remplacés par l'utilisation de fétiches et d'autres petits objets qui peuvent prendre une signification importante dans le monde de MIDNIGHT. Les objets de concordance, avec leurs pouvoirs étendus et leur réelle connexion avec les personnages, permettent aux PJ d'accompagner leur progression, tout en maintenant l'impression de rareté de la magie. Il est important que les joueurs gardent un intérêt constant dans l'évolution de leur personnage et dans l'accomplissement de nouvelles quêtes. Cependant, gardez à l'esprit que sans l'attrait de l'or et des objets magiques, il vous faudra trouver d'autres éléments pour stimuler vos joueurs.

La valeur de l'équipement

La valeur de l'équipement en pièces d'or, trouvée dans le Manuel des Joueurs, est toujours pertinente. Dans MIDNIGHT, elle continuera d'être utilisée tandis que les personnages augmentent en niveau. Les indications disponibles dans le Guide du Maître (Chapitre 2, Création d'un nouveau personnage) s'appliquent mais à un degré moindre. Un personnage de MIDNIGHT ne possède que 25 à 30% de la valeur listée dans cette table. De fait, cela ralentit l'acquisition d'objets magiques et rend les objets de valeur inférieure plus chers en comparaison. La plupart des objets de concordance présentés dans ce livre ont été créés dans cette optique, sachant qu'ils sont destinés à être le trésor ultime d'un personnage.

Les trésors alternatifs

Puisque l'or et les gemmes n'ont pas de réelles valeurs dans MIDNIGHT (dans le sens où différents peuples leur donneront différentes valeurs), un MD reste libre de faire trouver ce type de trésor à ses personnages. Les objets travaillés, tels que la joaillerie, auront une valeur supérieure à celle de gemmes brutes ou de pièces, puisque leur valeur excède celle de leur composition matérielle. Lorsque les personnages écoulent ce genre de trésor, ils doivent garder à l'esprit la valeur que l'on donne à ces objets plutôt que leur valeur réelle. Par exemple, il faut se demander ce qui sera le plus utile à une tribu isolée de halfelins entre un morceau d'acier, une reconnaissance de dette de 20 po, ou une hache. C'est l'idée qu'il faut suivre pour donner une valeur aux biens matériels dans l'univers de MIDNIGHT.

Récompenser des personnages en leur donnant de la nourriture est beaucoup plus propice dans le contexte de MIDNIGHT que dans celui d'un autre univers, dans le sens où il est très ardu de se procurer à manger lorsqu'il n'y a aucun chasseur expérimenté parmi les personnages. Les outils et les armes ont également beaucoup de valeur, encore que transporter un sac plein d'armes, quand on n'a pas prêté allégeance à Izrador, est le plus sûr moyen d'abréger la vie de son personnage.

Le MD peut aussi choisir de récompenser ses personnages en nature. Même si le fait d'y assigner une valeur monétaire est difficile, cela reste faisable. Par exemple, un tavernier sauvé de la bastonnade par les personnages peut leur promettre, en remerciement, le gîte et le couvert gratuits dans son auberge à chacun de leurs séjours en ville. Selon le coût d'une chambre dans cet établissement et l'importance de cette bourgade, cela peut correspondre pour les personnages à une économie de 5 à 50 po. Les promesses de faveurs entrent également dans cette catégorie. Gagner la confiance d'une sorcière qui peut fabriquer des potions peut s'avérer une aide inestimable, tout comme la promesse d'une tribu halfelin de faire toujours en sorte que les personnages restent hors de portée des serviteurs d'Izrador sur leur territoire.

Aide a la création d'une aventure

Concevoir des scenarii pour MIDNIGHT demande de réfléchir au jeu d'une manière un peu différente. Le monde d'Aryth est un endroit dans lequel les vieux héros ont été corrompus par le pouvoir du dieu maléfique et où ceux qui aident les gens dans le besoin sont passés au fil de l'épée. Beaucoup de règles changent et les suggestions proposées dans « Les mécaniques de Midnight » (voir page 233) affectent la description des rencontres. Le MD trouvera ci dessous des idées pour créer des aventures et des intrigues propres à cet univers.

L'ambiance et les thèmes exploités

L'ambiance dans MIDNIGHT est celle d'un combat désespéré entre les clandestins et les forces du dieu sombre qui a réduit en esclavage les peuples du monde. Les héros sont difficiles à trouver dans un tel contexte, et ceux qui osent prendre les armes contre leurs maîtres sont impitoyablement chassés et exécutés. Les légats d'Izrador sont partout et les forces des Seigneurs de l'Ombre surveillent en permanence les terres et les peuples d'Eredane. Ici, tout conspire contre les héros. Ils ne seront pas acclamés pour avoir vaincu une bande d'orques ou avoir débarrassé une forêt du dragon qui terrorisait le village voisin. En fait, ceux qui les fréquentaient jadis nieront tous liens avec eux, et il se peut même qu'ils soient chassés du village qu'ils viennent pourtant de défendre.

Bien sûr, tout le monde n'évite pas ceux qui s'opposent à l'Ombre. Il en est qui aident ces personnages rebelles, leur offrent leur concours et leur proposent l'asile lorsqu'ils le peuvent. Il n'est pas facile de trouver ces alliés dissimulés car, un mot de trop signant leur arrêt de mort, ils gardent précieusement leur secret. Très souvent, ces alliés potentiels se feront connaître des personnages après que ceux-ci aient prouvé leur valeur. Au fur et à mesure que les personnages progresseront dans leurs aventures, ils devraient rencontrer de nombreux contacts de ce type, de sorte que tout espoir ne semblera pas perdu.

La plupart des personnages bons passeront leur temps à essayer de trouver un moyen d'affaiblir l'emprise de l'Ombre sur le monde. Si certains ne se préoccupent que d'alléger les souffrances d'un groupe de personnes en particulier, la plupart réaliseront cependant que seule la défaite d'Izrador apporterait un réel changement. Si les jeunes sont motivés par cet idéal, les rebelles plus âgés se sont résignés à périr au cours de leur lutte pour sauver Eredane de l'Ombre.

Une campagne se focalisera sans doute sur cet espoir. Les personnages doivent se rapprocher de ce but durant leur progression, autrement, ils se sentiront frustrés. Il est important cependant de bien leur faire comprendre que même leur plus grand triomphe ne sera qu'une petite victoire dans la lutte contre l'Ombre. A chacune d'entre elles, un nouvel obstacle se dressera, à chaque chef de guerre abattu, une ville plongera un peu plus dans la terreur. De temps en temps les personnages pourront remporter une victoire significative contre l'Ombre, mais ils devront ressentir sa présence autour d'eux en permanence.

Les défis

Les affrontements dans MIDNIGHT peuvent être plus mortels que dans les jeux habituels, comme expliqué dans « Les mécaniques de Midnight ». En conséquence, les aventures ne peuvent pas se baser uniquement sur des combats. Un donjon et son lot d'escarmouches salle après salle est susceptible d'ennuyer rapidement un groupe d'aventuriers dans MIDNIGHT. Une partie du problème peut être résolue en adoptant les modifications suggérées plus haut, mais le MD devra prévoir des rencontres qui ne se solderont pas automatiquement par un combat.

Cela ne signifie pas pour autant que les aventures à MIDNIGHT manquent de combats dangereux. Bien au contraire, les menaces à l'encontre de la vie du personnage sont constantes. Le MD doit simplement veiller à ne pas noyer ses joueurs sous une multitude d'affrontements. Il faut donner aux personnages une chance de se reposer entre deux combats, et être sûr qu'ils soient capables de supporter les dégâts qu'ils pourraient être amenés à recevoir. Il est primordial de donner aux personnages des solutions qui puissent leur permettre d'éviter le combat lorsque cela est possible. La diplomatie est souvent la clé de la survie, même lorsque le PJ doit traiter avec des créatures maléfiques qu'il préfèrerait détruire. Après tout, les créatures de l'Ombre ne sont pas plus attirées par le concept de leur propre mort que les personnages. Le repli est une option que les personnages de MIDNIGHT doivent aussi apprendre à considérer avec plus d'attention.

Butin

La distribution des trésors est décrite dans « Les trésors » page 237.

Types d'aventures

Il existe de nombreux types d'aventures appropriés au monde de MIDNIGHT. Quelques exemples sont donnés ci-dessous. Évidemment, cela ne représente en aucun cas une liste exhaustive des possibilités.

Voyage

Les forces du sombre dieu sont partout, et voyager d'un endroit à un autre risque d'attirer leur attention. Pour les personnages de MIDNIGHT, qui vivent sous le joug d'Izrador et des seigneurs de l'ombre, la furtivité est un instrument de survie indispensable.

Exemple : les personnages peuvent simplement être de passage, faisant étape dans la ville durant leur long périple, mais les armes qu'ils transportent et leurs objets magiques (ou la présence d'un arcaniste) peuvent leur attirer des ennuis s'ils sont attrapés. Il leur est possible d'être interceptés par une patrouille, un dragon ou une créature fidèle à l'Ombre, auquel cas ceux-là peuvent leur demander de s'acquitter d'une mission particulière en échange.

Contrebande

Les armes, la magie, et même certaines races d'humanoïdes, sont hors-la-loi dans les terres d'Eredane. Il y a donc toujours un contrebandier à l'œuvre, faisant passer en fraude des objets, des personnes, d'une partie du continent à une autre.

Exemple : les personnages transportent un objet, escortent un personnage ou des biens de contrebande d'un endroit à un autre. Ceci est beaucoup plus dangereux qu'un simple voyage, et les personnages doivent utiliser un réseau de maisons sécurisées pour se déplacer vers l'endroit voulu sans être repérés. Une des maisons peut avoir été investie par des forces de l'Ombre, obligeant par là même les personnages à régler ce problème avant de poursuivre leur route.

Renseignement

L'ensemble du continent d'Eredane est colonisé depuis des milliers d'années, mais une grande partie du territoire est toujours inexplorée. Des rumeurs de magie et d'évènements surnaturels attirent toujours l'intérêt de ceux qui oeuvrent contre l'Ombre.

Exemple : les elfes d'Erethor recherchent un point de ravitaillement pour leurs raids contre les troupes de l'Ombre. Malheureusement, ils sont trop voyants pour reconnaître eux-même la région, située sur la rive est de la Mer de Pellurie. Ils y ont détecté une grande source magique, et ils ont besoin de quelqu'un pour trouver ce qu'il en est. Les personnages sont parfaitement adaptés pour ce genre de mission.

Aller récupérer un objet

Certains des objets les plus puissants jamais créés son cachés quelque part, soit enterrés avec leur propriétaire, soit dissimulés hors de portée d'Izrador. Celui qui les trouve en premier peut avoir accès à un grand pouvoir, pour faire le bien ou le mal…

Exemple : le légendaire Anneau d'Alondor est, à ce que l'on raconte, enterré quelque part dans les plaines centrales d'Eredane. Une tribu de halfelins et de wogrens semble surveiller très attentivement un groupe de cairns et de sépultures, et les personnages entendent des rumeurs selon lesquelles l'anneau est supposé se trouver sous l'une de ces tombes recouverte d'herbe.

L'utilisation de suppléments publiés

De nombreux suppléments publiés peuvent vous permettre d'approfondir le monde de MIDNIGHT, bien qu'il soit nécessaire de modifier certaines de leurs informations pour refléter la nature de cet univers. Pour se faire, le MD peut se rapporter aux conseils donnés dans « les Mécanismes de MIDNIGHT ».

CHAPITRE 12

Les monstres

Les races humaines et féeriques dominent le monde depuis des temps immémoriaux, mais nous partageons ce monde avec d'innombrables créatures, grandes ou petites. Même si les fées prétendent descendre d'une race commune plus ancienne que toutes les autres, il est évident pour celui qui a réellement étudié le livre de la nature que ce sont les races humaines et les animaux ordinaires qui furent les premiers êtres vivants à peupler ce monde. Car nous avons un lien de parenté avec les animaux et partageons les mêmes os, le même sang et la même chair. Quant aux races féeriques, aux créatures monstrueuses, et aux bêtes immondes qui vivent à présent sur nos terres, elles forment un groupe différent – ce sont des créatures déformées par le cataclysme magique que nous appelons l'Éclipse. Durant cette période ténébreuse et chaotique, certaines des races humaines et animales furent perverties et donnèrent naissance à des créatures aberrantes, tout comme la vérole transformerait le visage d'un homme en une horrible parodie de son portrait originel. Les animaux sanguinaires des bois, les horreurs des montagnes et des plaines, et les races féeriques que nous nommons elfes et nains – toutes ces créatures sont des corruptions ou des déformations du monde naturel et ne doivent leur existence qu'à une répugnante magie noire.

- Sunulael, prêtre du Sahi, *Les origines des fées et autres bêtes monstrueuses*

Les monstres de MIDNIGHT

Les créatures qui vivent dans le monde de MIDNIGHT sont similaires à celles de nombreux autres univers fantastiques, à ceci près que sur Aryth, le Mal avance à visage découvert sans que rien ne le menace. Cet univers est principalement habité par des humanoïdes. La nature du monde (rareté de la magie, absence de dieux, isolement planaire) fait que les différents types de créatures y sont plus ou moins représentés. On ne rencontrera probablement pas sur Eredane les monstres les plus exotiques du Système d20, mais le siècle de règne d'Izrador a permis aux orques, aux gobelours et aux gobelins de se multiplier. L'apparition des Affamés a également fait gonfler le nombre des morts-vivants, sans parler de l'usage croissant qui est fait de la nécromancie. Car même si les humains, les elfes et les nains ont mis au point des rituels funéraires pour protéger l'esprit et le corps de leurs défunts, de nombreuses races humanoïdes ne se préoccupent pas ce problème.

Les Extérieurs sont un cas à part, puisque l'Éclipse les empêche de quitter Aryth pour rentrer dans leur plan d'origine. Les sorts de convocation sont particulièrement affectés par ce phénomène, car les créatures des autres plans ne peuvent plus être appelées. Cela signifie que les sorts de convocation appellent des créatures qui résident déjà sur Aryth, et que lorsque les effets du sort cessent, ces créatures retournent là où elles se trouvaient juste avant la convocation. Un jeteur de sort peut apprendre à appeler la même créature chaque fois qu'il jette son sort de convocation, s'il réussit un test d'Art de la magie (DD

15 + les DV de la créature). Cela peut être utile au jeteur de sort, mais cela agace souvent la créature, qui pourrait exiger des compensations pour le dérangement.

Plusieurs nouvelles créatures sont décrites ci-dessous. On trouvera aussi la description spécifique de quelques-uns des dragons qui vivent encore sur le continent d'Eredane. Souvenez-vous que c'est un univers terrifiant envahi par le Mal, où les monstres gouvernent et où les hommes de bien sont pourchassés comme des animaux.

Astirax

Créature magique (intangible) de taille P	
Dés de vie :	3d10+6 (22 pv)
Initiative :	+2
Vitesse de déplacement :	27 m, vol 54 m (bonne)
Classe d'armure :	15 (+1 taille, +2 Dex, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+3/—
Attaque :	—
Attaque à outrance :	—
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	possession animale, absorption d'énergie magique, visage horrible
Particularités :	intangibilité, invisibilité naturelle, perception de la magie, vulnérabilité à l'argent
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques :	For -, Dex 14, Con 15, Int 16, Sag 12, Cha 15
Compétences :	Art de la magie +5, Connaissance (mystères) +5, Détection +7, Discrétion +5, Fouille +9, Perception auditive +7, Psychologie +3, Survie +7
Dons :	Attaque spéciale renforcée, Pistage
Milieu Environnement :	quelconque
Organisation sociale :	solitaire ou en meute (4-12)
Facteur de puissance :	4
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	4-5 DV (taille P), 6-10 DV (taille M)

Presque inconnus des autres mondes, les astiraxes sont la plaie des jeteurs de sort d'Aryth. Izrador créa les astiraxes à la fin du Troisième Âge, pour trouver et éradiquer tous les magiciens qui se dressaient contre lui. Il savait que sans l'aide de la magie, les peuples d'Aryth succomberaient rapidement devant ses armées. Les légats ont donc reçu des astiraxes comme compagnons et alliés pour dénicher et tuer les derniers jeteurs de sort.

Les astiraxes sont des esprits intangibles, naturellement invisibles. Lorsqu'ils choisissent ou sont obligés de devenir visibles, ils prennent l'apparence d'un animal en décomposition. En fait, ils prennent simultanément l'apparence de tous les animaux qu'ils ont déjà possédés. C'est pourquoi les vieux astiraxes ont une apparence corrompue et disparate : ils rassemblent sur un seul corps les chairs flétries de différents animaux.

Combat

Les astiraxes n'ont pas de capacités offensives sous leur forme naturelle, mais ils peuvent posséder le corps d'un animal et ne sont donc pas complètement



sans défense s'ils doivent se battre.

Absorption d'énergie magique (Sur) : quand il contrôle un animal, l'astiraxe est capable de porter l'attaque qui fait de lui un adversaire si redouté des arcanistes d'Aryth. Quel que soit l'endroit où l'astiraxe frappe le jeteur de sorts (i.e. tout personnage possédant le don Essence magique) et quel que soit le type d'attaque (morsure ou toute autre attaque principale animale), la victime perd immédiatement 1d4 points d'énergie magique en plus des dégâts normaux. Si cela réduit l'énergie magi-

que de la victime à zéro, alors tous les dégâts qui restent sont considérés comme affaiblissement temporaire de Constitution, comme si la victime de l'attaque avait jeté un sort. Cet affaiblissement suit toutes les règles normales d'un affaiblissement temporaire de Constitution dû au lancement d'un sort, y compris l'impossibilité d'être soigné par un autre moyen qu'une bonne nuit de repos.

Possession animale (Sur) : un astiraxe peut habiter temporairement n'importe quel animal, dont il contrôle alors le corps et l'esprit. L'astiraxe adopte le profil de l'animal, mais il conserve ses propres valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. De plus, l'astiraxe est capable d'effectuer son attaque d'absorption d'énergie magique grâce aux attaques naturelles de la créature (voir ci-dessus).

Posséder un animal exige une action simple, et les animaux normaux n'ont droit à aucun jet de sauvegarde. Les animaux sanguinaires et les familiers ont droit à un jet de Volonté (DD 15) pour résister à la possession. Un animal sanguinaire ou un familier qui réussit son jet de sauvegarde est immunisé au pouvoir de possession animale de l'astiraxe pendant une journée. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Dès que l'astiraxe quitte le corps de l'animal, celui-ci retrouve l'entière possession de ses moyens. La possession n'engendre aucun effet secondaire, si ce n'est que l'animal peut se retrouver dans un lieu imprévu ou dans une situation délicate, par exemple face à des humanoïdes en colère qui ne savent pas qu'il était possédé.

Visage horrible (Sur) : toute créature vivante qui se trouve à 9 mètres ou moins d'un astiraxe et qui le voit sous son apparence naturelle doit réussir un jet de Volonté (DD 13) ou être effrayé et s'enfuir pendant 1d4 rounds, comme sous l'effet d'un sort de frayeur. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Intangible : il ne peut être blessé que par d'autres créatures intangibles, par des armes magiques +1 ou supérieures, ou par la magie. Même touché par l'une de ces attaques, l'astiraxe a 50% de chance de ne pas encaisser de dégâts. Il peut, à volonté, se déplacer à travers les objets solides. Il se déplace toujours en silence.

Invisibilité naturelle (Ext) : un astiraxe est invisible en permanence, comme sous l'effet du sort du même nom. Son attaque de possession animale ne le rend pas visible. Il peut activer ce pouvoir et le désactiver à volonté, par exemple pour utiliser son attaque de visage horrible.

Perception de la magie (Sur) : un astiraxe peut percevoir l'aura magique qui émane d'une créature, d'un objet, ou d'un lieu dans un rayon d'1,5 kilomètre. Il ne peut pas repérer avec précision la source des auras sauf



s'il s'en approche à 9 mètres ou moins, mais il peut faire des tests de Survie (DD 20) pour trouver de quelle direction vient une aura. Pour chaque aura magique qui provient d'une zone donnée, l'astiraxe bénéficie d'un bonus de circonstances de +1 sur ses tests de Survie. Chaque sort actif et chaque objet magique compte comme une

seule aura, même s'ils ont plusieurs pouvoirs ou effets.

Vulnérabilité à l'argent (Ext) : les armes en argent peuvent blesser un astiraxe intangible comme si c'était une créature tangible, même si frapper la créature reste difficile puisqu'elle est toujours invisible. De plus, un astiraxe ne peut pas traverser un seuil en argent. Ainsi, si une maison était complètement entourée par un cercle de poudre argentée, l'astiraxe serait incapable d'entrer dans la maison, même par le biais d'un animal possédé. Créer un tel cercle nécessite de réussir d'un test en Art de la magie (DD 20) et prend 5 minutes par tranche de 3 m de rayon de cercle.

Les dragons d'Aryth

Les dragons d'Aryth sont des créatures qui possèdent chacune une histoire particulière, et dont les pouvoirs ne sont pas définis par la couleur des écailles. En fait, la plupart des dragons encore vivants ont des écailles qui varient du gris-argenté ou vert marbré au noir de jais. Ils ont chacun des traits caractéristiques tels que des épines, ou un long museau, ce qui permet aux experts en draconologie de les différencier facilement les uns des autres. Les dragons sont des créatures anciennes, peut-être même immortelles, qui ont assisté à la croissance tâtonnante des peuples d'Aryth pendant des millénaires. Ils se mêlent rarement des affaires humaines, et quand ils le font, c'est de leur propre initiative. Ils ont leurs propres motivations, qui sont généralement incompréhensibles pour les races qui vivent moins longtemps qu'eux. Enfin, ils ne s'intéressent pas aux richesses et aux pouvoirs que peuvent leurs offrir les rois humains. Mais il y a des exceptions. À la fin du Deuxième Âge par exemple, de nombreux dragons furent corrompus par les promesses d'Izrador.

Les dragons qui sont encore vivants aujourd'hui sont divisés et solitaires, mais ce ne fut pas toujours le cas. Autrefois les dragons avaient un roi, et ils avaient lié une profonde amitié avec les anciennes fées. Ils étaient heureux de partager le monde avec elles. Mais l'Éclipse eue un terrible impact sur la civilisation des dragons. Ils se divisèrent en plusieurs factions et s'affrontèrent durant une bonne partie du Premier Âge, pendant que les anciennes fées prenaient l'apparence des races qui peuplent à présent le monde d'Aryth. Ces guerres décimèrent la population des dragons, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que quelques centaines. À la fin du Deuxième Âge, la Bataille du Long Rempart réduisit encore davantage ce nombre. Aujourd'hui, il reste une poignée de dragons corrompus au service de l'Ombre. Quant à ceux qui sympathisent avec les peuples oppressés d'Aryth, ils se cachent. Ils essayent de se rendre utiles là où ils peuvent mais craignent d'être découvert et massacrés.

Plusieurs dragons sont décris ci-dessous, ainsi que leurs activités actuelles et les endroits où ils se trouvent.

Xircxi

Xircxi est le patriarche de la race draconique depuis les Années Légendaires. Il ne participa pas aux guerres qui suivirent l'Éclipse. Et pourtant cela ne lui valu aucune sympathie de la part de ses semblables, car il fut considéré à la fois comme un lâche et un traître par les différentes factions en présence. Il se contraignit alors à l'exil pendant un millier d'années, jusqu'à ce que la nouvelle lui parvienne que le dieu déchu employait des dragons dans sa guerre contre l'humanité. Il sortit alors de sa torpeur pour mener ses frères au combat et affronter les dragons corrompus. Cette guerre s'acheva par la sanglante bataille du Long Rempart, au cours de laquelle de nombreux dragons d'Aryth furent tués.

Xircxi lui-même fut gravement blessé dans la bataille, mais il survécut. Incapable de soigner totalement sa blessure, il resta légèrement estropié. Pleins de respect pour sa conduite glorieuse lors de ces temps troublés, deux autres dragons, Esteherix et Agammon, devinrent ses compagnons. À présent, Xircxi s'intéresse de près aux événements qui secouent le monde, et il fait de son mieux pour aider les forces du Bien qui s'opposent encore à Izrador. On sait qu'il réside actuellement au cœur des Kaladruns, bien que la localisation exacte de son nid soit inconnue. Estherix et Agammon sont devenus ses oreilles et ses yeux sur le monde, et il les envoie parfois prêter secours à de grands héros en difficultés.

Xircxi : dragon mâle ; FP 27 ; dragon de taille C ; DV 41d12+451 ; pv 717 ; Init +4 ; VD 12 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m ; CA 42, contact 2, pris au dépourvu 42 ; B.B.A. +41 ; Lutte +75 ; Att morsure (+51 corps à corps, 4d8+18) ; Out morsure (+51 corps à corps, 4d8+18), 2 griffes (+46 corps à corps, 4d6+9), 2 ailes (+46 corps à corps, 2d8+9), queue (+46 au corps à corps, 4d6+27) ; Esp/All 9 m/6 m (9 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, écrasement, présence terrifiante, souffle ; Part immunité contre le feu et les effets mentaux, perception aveugle (18 m), pouvoirs magiques, réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (33), sens surdéveloppés ; AL LB ; SV Réf +22, Vig +33, Vol +33 ; For 47, Dex 10, Con 33, Int 32, Sag 33, Cha 32 ; longueur 21 m.

Compétences et dons : Art de la magie +33, Bluff +35, Concentration +55, Connaissances (histoire) +55, Connaissances (mystères) +55, Connaissances (nature) +55, Déguisement +55, Détection +57, Diplomatie +57, Évasion +44, Fouille +55, Intimidation +57, Langue (tous les langages connus), Perception auditive +57, Psychologie +57, Saut +40, Utilisation d'objets magiques +55 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Expertise du combat, Négociation, Persuasion, Science de l'initiative, Science de la destruction, Succession d'enchaînements, Vigilance, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Souffle (Sur) : Xircxi dispose de deux types de souffle, un cône de feu et un cône de gaz étourdissant. Le cône de feu inflige 24d10 points de dégâts à toutes les cibles. Un jet de Réflexes (DD 41) permet de diminuer de moitié les dégâts. Toutes les créatures prisent dans le cône de gaz sont étourdies pendant 4d4 rounds. Un jet de Volonté réussi (DD 41) permet de réduire cet étourdissement à un seul round.

Écrasement : Xircxi peut sauter ou atterrir sur ses adversaires, qui ont droit à un jet de Réflexes (DD 41) pour éviter d'être immobilisés. Les personnages immobilisés encaissent 4d8 +27 points de dégâts à chaque round passé sous le dragon. Le dragon bénéficie alors d'un bonus de +75 en lutte.

Présence terrifiante (Ext) : la seule présence de Xircxi suffit à déstabiliser les adversaires qui l'entourent. Ce pouvoir prend effet quand il les attaque, quand il les charge ou quand il les survole. Toutes les créatures de moins de 41 DV présentent dans un rayon de 108 m autour de Xircxi sont sujettes à cet effet. Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 41) sont immunisées à sa présence terrifiante pendant une journée. Sur un jet manqué, les créatures qui possèdent 4 ou moins de 4 DV sont paniquées pendant 4d6 rounds, tandis que les créatures d'au moins 5 DV sont secouées pendant 4d6 rounds. Les autres dragons sont immunisés à cet effet.

Balayage de queue : Xircxi peut faire un balayage avec sa queue, ce qui compte comme une action normale. Le balayage inflige 2d8 +27 points de dégâts à toutes les créatures dans un demi-cercle (à l'arrière du dragon) de 12 m de rayon. Il est possible de faire un jet de Réflexes (DD 41) afin de réduire les dégâts de moitié.

Perception aveugle (Ext) : Xircxi peut repérer la présence de créatures par des moyens non visuels dans un rayon de 18 m.

Immunités : Xircxi est immunisé contre les effets des sorts de sommeil et de paralysie, ainsi qu'au feu et aux sorts mentaux.

Sens surdéveloppés (Ext) : la vision de nuit de Xircxi est quatre fois supérieure à celle d'un humain, et sa vision de jour deux fois supérieure. Il bénéficie aussi de la vision dans le noir avec une portée de 36 m.

Pouvoirs magiques : lévitation, son imaginaire, télékinésie – à volonté ; *flou, soins intensifs, métamorphose* – 3/jour ; *prémonition, guérison suprême, protection contre les projectiles* – 1/jour. Ces pouvoirs sont lancés à un niveau 20 d'arcaniste. La métamorphose de Xircxi fonctionne comme le sort, excepté que chaque métamorphose n'autorise qu'un changement, qui dure jusqu'à ce que le dragon choisisse une autre forme ou reprenne la sienne (ce qui ne compte pas comme une utilisation de ce pouvoir).



Verlathis

Le long du fleuve Eren, entre les cités de Borderen et d'Eisin, le petit village de Val Grover dissimule un grand secret : le dragon Verlathis y a fait son nid, dans un complexe de cavernes qui s'étend sous la place centrale de la ville. Seule quelques-uns des plus vieux habitants du village connaissent ce secret – et personne en dehors du village. L'existence du dragon est tenue secrète depuis la victoire de l'Ombre, il y a un siècle. Val Grover, connue seulement pour les pommes acidulées qui poussent dans ses vergers, se situe à plusieurs kilomètres du fleuve Eren à proprement parler. Elle ne joue aucun rôle dans les plans d'Izrador, aussi le secret a-t-il été bien gardé pendant toutes ces années.

Verlathis s'est installée dans ces cavernes il y a presque un millier d'années, avant que le village ne soit fondé, et elle a surveillé son développement depuis lors. À l'origine, c'était un petit village gnome dont les habitants ne voulaient plus vivre sur le fleuve mais voulaient rester proches de leurs familles. En quelques décennies, le village devint célèbre pour sa bienveillance à l'égard des réfugiés, quelle que soit leur race, leur culture et leur histoire. Le village fut bientôt suffisamment grand pour assurer sa pérennité, et Verlathis compris qu'elle allait devoir faire un choix : révéler sa présence, ou s'en aller en abandonnant son nid. Elle décida de révéler sa présence aux doux habitants du village, et grâce à ses pouvoirs de *métamorphose* et de *charme*, elle réussit à gagner l'amitié de certains des patriarches de la communauté, qui jurèrent de ne jamais trahir son secret. Depuis lors, le dragon et les villageois vivent en paix, et Verlathis a utilisé ses considérables pouvoirs pour protéger les habitants de Val Grover des pires déprédations orques.

Verlathis : dragon femelle ; FP 19 ; dragon de taille TG ; DV 28d12+168 ; pv 350 ; Init +4 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 35, contact 8, pris au dépourvu 35 ; B.B.A +28 ; Lutte +46 ; Att morsure (+37 au corps à corps, 2d8+10) ; Out morsure (+37 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+31 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+31 corps à corps, 1d8+5), queue (+31

corps à corps, 2d6+15) ; Esp/All 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, présence terrifiante, souffle ; Part immunité contre l'acide et le froid, perception aveugle (18 m), pouvoirs magiques, réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (26), sens surdéveloppés ; AL NB ; SV Réf +18, Vig +22, Vol +22 ; For 31, Dex 10, Con 23, Int 24, Sag 25, Cha 24 ; longueur 9 m.

Compétences et dons : Art de la magie +22, Bluff +38, Concentration +37, Connaissances (mystères) +38, Connaissances (nature) +38, Détection +40, Diplomatie +38, Évasion +31, Fouille +38, Perception auditive +40, Psychologie +38, Saut +33, Survie +38 ; Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Pistage, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Souffle (Sur) : Verlathis dispose de deux types de souffle, un jet d'acide et un cône de gaz. Le jet d'acide inflige 16d8 points de dégâts à toutes les cibles. Un jet de Réflexes (DD 30) permet de diminuer de moitié les dégâts. Toutes les créatures (quels que soient leurs DV) prisent dans le cône de gaz soporifique sont affectées pendant 2d4+8 rounds. Un jet de Volonté réussi (DD 30) permet de réduire cet étourdissement à un seul round.

Écrasement : Verlathis peut sauter ou atterrir sur ses adversaires, qui ont droit à un jet de Réflexes (DD 30) pour éviter d'être immobilisés. Les personnages immobilisés encaissent 2d8 +15 points de dégâts pour chaque round passé sous le dragon. Le dragon bénéficie alors d'un bonus de +46 en lutte.

Présence terrifiante (Ext) : la seule présence de Verlathis suffit à déstabiliser les adversaires qui l'entourent. Ce pouvoir prend effet quand elle les attaque, quand elle les charge ou quand elle les survole. Toutes les créatures de moins de 28 DV présentent dans un rayon de 72 m autour de Verlathis sont sujettes à cet effet. Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 30) sont immunisées à sa présence terrifiante pendant une journée. Sur un jet manqué, les créatures qui possèdent 4 ou moins de 4 DV sont paniquées pendant 4d6 rounds, tandis que les créatures d'au moins 5 DV sont secouées pendant 4d6 rounds. Les autres dragons sont immunisés à cet effet.

Perception aveugle (Ext) : Verlathis peut repérer la présence de créatures par des moyens non visuels dans un rayon de 18 m.

Immunités : Verlathis est immunisée contre les effets des sorts de *sommeil* et de *paralysie*, ainsi qu'au froid et à l'acide.

Sens surdéveloppés (Ext) : la vision de nuit de Verlathis est quatre fois supérieure à celle d'un humain, et sa vision de jour deux fois supérieure. Elle bénéficie aussi de la vision dans le noir avec une portée de 36 m.

Pouvoirs magiques : *feuille morte*, *bouclier*, *charme-personne* – à volonté ; *métamorphose*, *rapidité*, *soins importants* – 3/jour ; *inversion de la gravité*, *guérison suprême* – 1/jour. Ces pouvoirs sont lancés à un niveau 20 d'arcaniste. La métamorphose de Verlathis fonctionne comme le sort, excepté que chaque métamorphose n'autorise qu'un changement, qui dure jusqu'à ce que le dragon choisisse une autre forme ou reprenne la sienne (ce qui ne compte pas comme une utilisation de ce pouvoir).

Anaximath

Anaximath était à l'avant-garde des forces d'Izrador quand elles déferlèrent sur le sud pour livrer la Dernière Bataille. Au cours de cette journée sanglante, il fut responsable de la mort de plusieurs centaines d'elfes. Depuis ce jour, il réside sur la lisière orientale de la forêt d'Erethor. Sa présence rend périlleuse toute excursion sur la rive ouest de la mer de Pellurie. Car il patrouille en permanence au-dessus de la forêt, tue tous les elfes et les voyageurs qu'il trouve, et se nourri des animaux sanguinaires qui y vivent. Anaximath est une créature cruelle et pervertie, qui ne vit que pour tuer et servir l'Ombre.

Il a deux nids : l'un dans une grotte couverte de mousse à l'intérieur de la forêt, et l'autre dans une caverne submergée sur la côte méridionale de la Pellurie. C'est dans cette caverne submergée qu'il cache les trésors magiques qu'il a ramassés au cours des batailles de la dernière guerre. Il espère faire un jour d'Erethor son royaume, et il se trouve très bien dans la partie de la forêt où il s'est installé. Bon nombre des créatures intelligentes d'Erethor nomment déjà cette portion de la forêt le «domaine d'Anaximath », bien que les elfes considèrent cette expression comme un affront à leur résistance.

Anaximath : dragon mâle ; FP 14 ; dragon de taille TG ; DV 20d12+100 ; pv 230 ; Init +4 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m ; CA 27, contact 8, pris au dépourvu 27 ; B.B.A +20 ; Lutte +36 ; Att morsure (+26 corps à corps, 2d8+8) ; Out morsure (+26 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+21 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+21 corps à corps, 1d8+4), queue (+21 corps à corps, 2d6+12) ; Esp/All 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, présence terrifiante, souffle ; Part immunité contre l'acide et le feu, perception aveugle (18 m), pouvoirs magiques, réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (21), sens surdéveloppés ; AL CM ; SV Réf +12, Vig +17, Vol +15 ; For 27, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 17, Cha 16 ; longueur 7,5 m.

Compétences et dons : Art de la magie +14, Bluff +14, Concentration +28, Connaissances (mystères) +26, Connaissances (nature) +26, Détection +28, Fouille +26, Perception auditive +28, Psychologie +26 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Science de l'initiative, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Souffle (Sur) : le souffle d'Anaximath est un cône de gaz qui inflige 12d6 points de dégâts d'acide à toutes les cibles. Un jet de Réflexes (DD 25) permet de diminuer de moitié les dégâts.

Écrasement : Anaximath peut sauter ou atterrir sur ses adversaires, qui ont droit à un jet de Réflexes (DD 25) pour éviter d'être immobilisés. Les personnages immobilisés encaissent 2d8 +12 points de dégâts pour chaque round passé sous le dragon. Le dragon bénéficie alors d'un bonus de +36 en lutte.

Présence terrifiante (Ext) : la seule présence d'Anaximath suffit à déstabiliser les adversaires qui l'entourent. Ce pouvoir prend effet quand il les attaque, quand il les charge ou quand il les survole. Toutes les créatures de moins de 20 DV présentent dans un rayon de 54 m autour d'Anaximath sont sujettes à cet effet.

Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 25) sont immunisées à sa présence terrifiante pendant une journée. Sur un jet manqué, les créatures qui possèdent 4 ou moins de 4 DV sont paniquées pendant 4d6 rounds, tandis que les créatures d'au moins 5 DV sont secouées pendant 4d6 rounds. Les autres dragons sont immunisés à cet effet.

Perception aveugle (Ext) : Anaximath peut repérer la présence de créatures par des moyens non visuels dans un rayon de 18 m.

Immunités : Anaximath est immunisé contre les effets des sorts de *sommeil* et de *paralysie*, ainsi qu'au feu et à l'acide.

Sens surdéveloppés (Ext) : la vision de nuit d'Anaximath est quatre fois supérieure à celle d'un humain, et sa vision de jour deux fois supérieure. Il bénéficie aussi de la vision dans le noir avec une portée de 180 m.

Pouvoirs magiques : *respiration aquatique*, *bouclier entropique*, *silence* – à volonté ; *distorsion du bois*, *suggestion*, *croissance végétale* – 3/jour ; *domination*, *guérison suprême* – 1/jour. Ces pouvoirs sont lancés à un niveau 20 d'arcaniste.

Oruk

Géant de taille G

Dés de vie :	3d8+6 (19 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	6 m (armure à plaques) ; base 9 m.
Classe d'armure :	17 (–1 taille, +7 armure à plaques, +1 rondache), contact 9, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+2/+9
Attaque :	hache d'armes (+5 corps à corps, 2d6+3) ; ou javeline (+1 distance, 1d8)
Attaque à outrance :	hache d'armes (+5 corps à corps, 2d6+3) ; ou javeline (+1 distance, 1d8)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/3 m
Particularités :	sensibilité à la lumière, sang d'orque/d'ogre
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +5, Vol +1
Caractéristiques :	For 17, Dex 10, Con 15, Int 9, Sag 10, Cha 8
Compétences :	Détection +3, Perception auditive +3
Dons :	Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance
Environnement :	collines tempérées
Organisation sociale :	solitaire, paire, groupe (2-4), en équipe (11 à 20 plus 2 sergents de niveau 3 et un chef de niveau 3 à 6), ou en bande (20 à 80 plus un sergent de niveau 3 pour 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, et 3 capitaines de niveau 7)
Facteur de puissance :	2
Trésor :	normal
Alignement :	souvent loyal mauvais
Évolution possible :	par classe de personnage

Les oruks, que l'on appelle aussi orques d'élite ou grands orques, ont une taille supérieure à celle des autres orques. Ils mesurent facilement plus de 2,40 m de haut, mais à part leur carrure et leur musculature impressionnantes, ils ressemblent énormément aux orques normaux. Certaines personnes prétendent que les oruks sont nés d'une union entre un orque mâle et une femelle ogre.

Contrairement aux orques normaux, les oruks sont parfaitement disciplinés et loyaux. Les oruks d'Aryth ont été élevés pour mener leurs petits cousins à la bataille, même si une fois le combat engagé ils se rassemblent souvent en unités spécifiques. Les unités de combat oruks sont très bien organisées, tactiquement plus efficaces et beaucoup plus dangereuses que les unités orques ordinaires. Ce sont d'ailleurs des unités oruks qui formèrent l'avant garde des armées d'Izrador au cours de la Dernière Bataille, et elles se révélèrent dévastatrices face aux humains, aux elfes et aux nains. Les oruks ne forment pas un clan spécifique, malgré leur tendance à se regrouper entre eux au sein des armées orques. Les oruks parlent l'orque et la langue noire.

Combat

Les oruks préfèrent les armes qui font beaucoup de dégâts. Ils n'aiment pas les subterfuges, et privilégient l'affrontement direct à toute autre tactique.

Sang d'orque/ogre (Ext) : pour tous les pouvoirs spéciaux et effets, un oruk est considéré comme un orque ou un ogre. Les oruks peuvent, par exemple, utiliser des armes ou des objets magiques réservés aux orques ou aux ogres. Ils bénéficient alors des pouvoirs raciaux spécifiques comme s'ils étaient des orques ou des ogres.

Sensibilité à la lumière (Ext) : les oruks subissent un malus de -1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

Wogren

Créature magique de taille M

Dés de vie :	3d10+9 (25 pv)
Initiative :	+5
Vitesse de déplacement :	12 m
Classe d'armure :	16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte :	+3/+7
Attaque :	morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)
Attaque à outrance :	morsure (+7 corps à corps, 1d6+4), 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4+2)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaque spéciale :	croc-en-jambe
Particularités :	Réf +1, Vig +5, Vol +1
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +6, Vol +2
Caractéristiques :	For 18, Dex 13, Con 16, Int 7, Sag 13, Cha 12
Compétences :	Détection +5, Perception auditive +5, Survie +3
Dons :	Science de l'initiative, Vigilance
Environnement :	plaines chaudes
Organisation sociale :	solitaire, paire, ou meute (6-10 plus 10-30 halfelins)
Facteur de puissance :	2
Trésor :	aucun
Alignement :	souvent neutre bon
Évolution possible :	4-7 DV (taille M) ; 8-13 DV (taille G)

Les wogrens sont des créatures intelligentes qui ressemblent à des énormes chiens de chasse. On les trouve presque toujours en compagnie d'halfelins, dont ils protègent fidèlement les communautés.

Combat

Les wogrens défendent férocement leur territoire ainsi que les halfelins auxquels ils s'attachent. Ils chargent l'ennemi le plus proche et essayent de le renverser avant de lui porter le coup de grâce.

Croc-en-jambe (Ext) : un wogren qui utilise son attaque par morsure peut essayer de faire tomber son adversaire. C'est une action libre qui ne nécessite pas de réussir un jet d'attaque supplémentaire et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si le wogren rate son croc-en-jambe, son adversaire ne peut pas tenter de lui retourner l'attaque.

Vision aveugle (Ext) : un wogren peut détecter la présence de créatures par des moyens non-visuels dans un rayon de 30 m (principalement grâce à l'ouïe et à l'odorat).

Les Affamés

L'Éclipse a complètement bouleversé le monde d'Aryth en le coupant des dieux et des autres plans d'existence. Cela a modifié sensiblement la nature de la vie et de la mort. D'abord les prêtres ont perdus leurs pouvoirs et ne peuvent plus ressusciter les morts. Ensuite les esprits des défunts ne réussissent plus à s'extirper des cadavres. Les habitants d'Aryth ont compris peu à peu que toutes les créatures intelligentes finissaient par se relever sous une forme corrompue. Ils ont appelé ces créatures les Affamés.

Vous trouverez ci-dessous plusieurs archétypes d'Affamés. Ces archétypes sont attribués aux créatures qui se relèvent d'entre les morts. Pour plus d'information sur les Affamés, voir page 220.

Ungral

Les créatures qui ont rejoint les rangs des Affamés depuis peu sont appelées ungral, un mot haut-elfique qui signifie « jeune mort ». Les ungral sont en tous points semblables aux créatures vivantes, à ceci près qu'une mort violente ou débilitante laisse généralement des traces. Les ungral conservent leur intelligence, et tous ne succombent pas immédiatement au Mal.

Si un ungral n'arrive pas à se nourrir, il se transforme en faengral. Un faengral qui ne se nourri pas devient un maelgral, ou « mort rampant ». À la fin, comme le corps de l'Affamé continue inévitablement à pourrir et à se délabrer, il devient pareil à un squelette animé créé par la nécromancie. Quand il atteint ce stade, il n'est plus considéré comme un Affamé.

Créer un ungral

L'archétype de l'ungral peut être appliqué à n'importe quelle « créature de base », c'est-à-dire toute créature tangible n'appartenant pas déjà au type des morts-vivants, et dont l'intelligence est de 5 minimum. La créature devient de type mort-vivant. Elle conserve la plupart de ses sous-types (tels que feu ou aquatique) mais perd ses sous-types d'alignement (tel que bon) et ses sous-types qui indiquent la race (tels que goblinoïde

ou reptilien). Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs spéciaux de la créature de base. Elle adopte les modifications décrites ci-dessous.

Dés de vie : se transforment en d12.

Vitesse : comme la créature de base. Si cette dernière avait une vitesse de creusement, d'escalade, de vol ou de nage, l'ungral conserve ces pouvoirs.

CA : l'ungral obtient un bonus d'armure naturelle en fonction de sa taille (voir ci-dessous). Utilisez l'armure naturelle de la créature de base si elle est plus élevée.

Taille	Armure naturelle
Minuscule	+1
Infime	+1
Très petit	+1
Petit	+2
Moyenne	+3
Grand	+4
Très grand	+6
Gigantesque	+8
Colossal	+12

Attaques : l'ungral conserve toutes les attaques naturelles, les armes manufacturées, et la formation en maniement d'armes de la créature de base. L'ungral gagne aussi une attaque de coup si la créature de base n'en avait pas déjà une.

Dégâts : les attaques naturelles et les armes manufacturées font les dégâts normaux. Les dégâts de l'attaque de coup dépendent de la taille de l'ungral. Utilisez les dégâts de l'attaque de coup de la créature de base s'ils sont plus élevés. Afin de tenir compte des bonus de Force aux dégâts, une attaque de coup est considérée comme une attaque à deux mains.

Taille	Dégâts
Minuscule	1
Infime	1d2
Très petit	1d3
Petit	1d4
Moyenne	1d6
Grand	1d8
Très grand	2d6
Gigantesque	2d8
Colossal	4d6

Attaques spéciales : l'ungral conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base.

Particularités : l'ungral conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne en plus le type mort-vivant (Introduction, MM).

Jets de sauvegarde : identiques à ceux de la créature de base.

Caractéristiques : identiques à ceux de la créature de base. De type mort-vivant, donc pas de valeur de Constitution.

Compétences : identiques à celles de la créature de base.

Dons : identiques à ceux de la créature de base.

Environnement : quelconque

Organisation sociale : tous

Facteur de puissance : comme la créature de base +1.

Trésor : normal

Alignement : souvent neutre mauvais

Évolution possible : par classe de personnage

Faengral

Si un ungral ne mange rien pendant 30 jours, il se transforme en faengral ou «mort furieux ». L'esprit d'un faengral est déjà détérioré, et il succombe donc aux noirs désirs qui le poussent à se nourrir. Un faengral conserve une partie de son intelligence et de sa personnalité d'origine, mais il est tenaillé par une faim brûlante et insatiable qui aiguise ses instincts de chasseur.

Créer un faengral

L'archétype du faengral peut être appliqué à n'importe quelle « créature de base », c'est-à-dire toute créature tangible n'appartenant pas déjà au type des morts-vivants, et dont l'intelligence est de 5 minimum. La créature devient de type mort-vivant. Elle conserve la plupart de ses sous-types (tels que feu ou aquatique) mais perd ses sous-types d'alignement (tel que Bon) et ses sous-types qui indiquent la race (tels que goblinoïde ou reptilien). Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs spéciaux de la créature de base mais adopte les modifications décrites ci-dessous.

Dés de vie : se transforment en d12.

Vitesse : comme la créature de base. Si cette dernière avait une vitesse de creusement, d'escalade, de vol ou de nage, le faengral conserve ces pouvoirs.

CA : le faengral obtient un bonus d'armure naturelle en fonction de sa taille (voir ci-dessous). Utilisez l'armure naturelle de la créature de base si elle est plus élevée.

Taille	Armure naturelle
Minuscule	+1
Infime	+1
Très petit	+1
Petit	+2
Moyenne	+3
Grand	+4
Très grand	+6
Gigantesque	+8
Colossal	+12

Attaques : le faengral conserve toutes les attaques naturelles, les armes manufacturées, et les compétences la formation en maniement d'armes de la créature de base. Le faengral gagne aussi une attaque de coup si la créature de base n'en avait pas déjà une.

Dégâts : les attaques naturelles et les armes manufacturées font les dégâts normaux. Les dégâts de l'atta-

que de coup dépendent de la taille du faengral. Utilisez les dégâts de l'attaque de coup de la créature de base s'ils sont plus élevés. Afin de tenir compte des bonus de Force aux dégâts, une attaque de coup est considérée comme une attaque à deux mains.

Taille	Dégâts
Minuscule	1
Infime	1d2
Très petit	1d3
Petit	1d4
Moyenne	1d6
Grand	1d8
Très grand	2d6
Gigantesque	2d8
Colossal	4d6

Attaques spéciales : le faengral conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base.

Particularités : le faengral conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne en plus le type mort-vivant et le pouvoir odorat (Introduction, MM).

Jets de sauvegarde : identiques à ceux de la créature de base.

Caractéristiques : For +2, Int –4, Sag –2, Cha –2. De type mort-vivant, donc pas de valeur de Constitution.

Compétences : identiques à celles de la créature de base. Mais le faengral gagne aussi un bonus racial de +4 à tous ses jets de Déplacement silencieux et Détection, Discrétion, Perception auditive.

Dons : identiques à ceux de la créature de base.

Environnement : quelconque

Organisation sociale : tous

Facteur de puissance : comme la créature de base +1.

Trésor : normal

Alignement : souvent neutre mauvais

Évolution possible : par classe de personnage

Maelgral

Si un faengral ne mange rien pendant 30 jours, il se transforme en maelgral ou « mort rampant ». Ces créatures ne conservent presque plus rien de leur personnalité et de leur intelligence d'origine. Elles sont très peu différentes des zombies créés par la nécromancie, mais gardent un esprit vicieux et rusé que n'ont pas les morts-vivants sans cervelle.

Créer un maelgral

L'archétype du maelgral peut être appliqué à n'importe quelle « créature de base », c'est-à-dire toute créature tangible n'appartenant pas déjà au type des morts-vivants, et dont l'intelligence est de 5 minimum. La créature devient de type mort-vivant. Elle conserve la plupart de ses sous-types (tels que feu ou aquatique) mais perd ses sous-types d'alignement (tel que Bon) et ses sous-types qui indiquent la race (tels que goblinoïde ou reptilien). Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs spéciaux de la créature de base avec les modifications décrites ci-dessous. Cet archétype remplace celui du faengral.

Dés de vie : retirez tous les dés de vie obtenus par l'avancement en niveau de classe, doublez le nombre de dés de vie restant, et transformez les en d12.

Vitesse : comme la créature de base. Si elle avait une vitesse de creusement, d'escalade, de vol ou de nage, le maelgral conserve ces pouvoirs. Si la créature de base avait une vitesse de vol, sa manoeuvrabilité devient déplorable.

CA : le maelgral obtient un bonus d'armure



naturelle en fonction de sa taille (voir ci-dessous). Utilisez l'armure naturelle de la créature de base si elle est plus élevée.

Taille	Armure naturelle
Minuscule	+0
Infime	+0
Très petit	+0
Petit	+1
Moyenne	+2
Grand	+3
Très grand	+4
Gigantesque	+6
Colossal	+10

Attaques : le maelgral conserve toutes les attaques naturelles, les armes manufacturées, et la formation en maniement d'armes de la créature de base. Recalculez les bonus d'attaque au corps à corps et à distance en fonction du type mort-vivant et de ses nouvelles caractéristiques (+2 en Force, -2 en Dex). Les morts-vivants ont un bonus de base à l'attaque égal à leurs dés de vie x1/2 (comme un mage). Le maelgral gagne aussi une attaque de coup si la créature de base n'en avait pas déjà une.

Dégâts : les attaques naturelles et les armes manufacturées font les dégâts normaux. Les dégâts de l'attaque par de coup dépendent de la taille du maelgral. Utilisez les dégâts de l'attaque de coup de la créature de base s'ils sont plus élevés. Afin de tenir compte des bonus de Force aux dégâts, une attaque de coup est considérée comme une attaque à deux mains.

Taille	Dégâts
Minuscule	1
Infime	1d2
Très petit	1d3
Petit	1d4
Moyenne	1d6
Grand	1d8
Très grand	2d6
Gigantesque	2d8
Colossal	4d6

Attaques spéciales : le maelgral perd toutes les attaques spéciales de la créature de base.

Particularités : le maelgral perd toutes les particularités de la créature de base à l'exception de celles qui sont liées à son sous-type (telles que feu ou aquatique). Il gagne en plus le type mort-vivant (Introduction, MM).

Limité à une seule action (Ext) : le maelgral a des réflexes médiocres et ne peut réaliser qu'une action de mouvement ou d'attaque par round. Ainsi, il peut se mouvoir ou attaquer, mais ne peut pas faire les deux choses en même temps, à moins de charger (charge partielle).

Jets de sauvegarde : Réf +1/3 DV, Vig +1/3 DV et Vol +2 +1/2 DV (pareil que pour le mage).

Caractéristiques : For +2, Dex –2, Int 1/4 de celle de la créature de base, Sag 10, Cha –1. De type mort-vivant, donc pas de valeur de Constitution.

Compétences : le maelgral perd toutes ses compétences.

Dons : le maelgral perd tous ses dons.

Environnement : quelconque.

Organisation sociale : tout type.

Facteur de puissance : en fonction du nombre de dés de vie.

Dés de vie	Facteur de puissance
1/2	1/8
1	1/4
2-3	1/2
4-5	1
6-7	2
8-10	3
12-14	4
16-18	5
19-20	6

Trésor : aucun.

Alignement : toujours neutre mauvais.

Évolution possible : aucune.

Les lieux de confluence nécromantique

Certains lieux débordent d'énergie nécromantique. Cette énergie peut avoir beaucoup d'influence sur le réveil et le profil des nouveaux Affamés. Généralement, on ne trouve de telles concentrations d'énergie nécromantique que dans des cimetières, dans des catacombes situées à proximité du caveau d'un roi maléfique, ou dans des zones qui furent submergés par la nécromancie à un moment ou à un autre dans le passé. Dans de tels lieux, les Affamés peuvent se révéler plus puissants que d'ordinaire, avec davantage de dés de vie que la créature vivante n'en possédait. Dans certains cas, la quantité d'énergie nécromantique est telle qu'elle accélère le réveil des cadavres, au point que certaines créatures se relèvent dans le round qui suit leur décès. D'autres lieux de confluence nécromantique peuvent ralentir la détérioration des Affamés, peut-être même les conserver en bon état pendant des mois, voire éternellement s'ils ne quittent pas la zone. Ces lieux sont maudits au plus haut point, et leur énergie a déjà été utilisée par un légat particulièrement doué dans l'art de la nécromancie. Celui-ci à pu se constituer une véritable armée de serviteurs morts-vivants.

À l'opposé, des endroits particulièrement saints ou bénis peuvent empêcher les morts de se relever. La demeure d'un céleste piégé sur Aryth par l'Éclipse peut avoir cette capacité. Ou bien un lieu où est enterré un puissant artefact enchanté dédié au Bien. Quand de tels lieux se situent à proximité de villes ou de villages, ils deviennent des hospices naturels pour les malades qui sentent leur fin venir et qui ne veulent pas hanter les vivants après leur mort.

CHAPITRE 13

En fuite

Préparation

« En fuite » est un scénario d'introduction au monde de MIDNIGHT qui s'adresse à quatre aventuriers de niveau 1. Il serait préférable que les membres du groupe aient des talents variés, car ils devront user de la diplomatie autant que de leurs épées pour descendre le fleuve. Un bon pisteur pourra également éviter à son groupe une grande partie des dangers de la forêt. Si l'un des joueurs incarne un elfe ou un elfelin, la mission prendra un tour plus personnel. Le but de ce scénario est de faire découvrir aux joueurs les particularités du monde de MIDNIGHT.

Les profils de créatures pour les rencontres, ainsi que tous les éléments dérivés du Document de Référence du Système d20 sont **Open Game Content**. Tout le reste est **Closed Content.**

Synopsis

Les PJ arrivent dans la petite ville de Bergefleuve alors qu'elle se remet péniblement d'une attaque. Ils découvrent que la ville est assiégée par des gobelins aux ordres d'un chef oruk, et que ces créatures recherchent « un espion ». Puis ils sont contactés par un mystérieux voyageur qui leur demande d'aller à Espérance pour délivrer un message à un allié. Le village d'Espérance est situé à plusieurs jours de là, en aval du fleuve.

Au cours de leur voyage le long de l'Eren, les PJ croisent un convoi de barges gnomes. Le capitaine les avertit de la présence d'un poste de contrôle infesté de gobelours, en aval du fleuve. Il leur conseille un itinéraire par voie de terre pour contourner l'obstacle. Les PJ décident de suivre le sentier forestier que le capitaine leur indique, bien qu'il se révèle au final beaucoup moins sûr que prévu. Après avoir affronté bien des dangers, ils retrouvent les gnomes de l'autre côté du poste de contrôle et continuent leur chemin.

Le reste de leur voyage se passe calmement jusqu'à ce qu'ils débarquent aux portes de Pointespoir. Là, ils sont attaqués par des gobelins embusqués qui ont ordre de les conduire devant le légat. Après un combat acharné, les PJ rencontrent enfin leur contact et achèvent leur mission.

Pour les joueurs

Un des éléments suivants peut inciter les joueurs à se lancer dans cette aventure.

- Au moins un des PJ est originaire de la ville de Bordefleuve. Il s'y rend pour voir sa famille et ses amis.
- Les personnages ont croisé récemment une famille qui fuyait la ville. Ils ont décidé d'enquêter sur la cause de ce départ précipité.
- Garak Thul, le commandant oruk chargé de superviser les troupes de la région, a capturé les PJ. Plutôt que de les emprisonner pour port d'armes ou une autre infraction de ce genre, il les envoie à Bordefleuve (à présent envahie par les Affamés) pour trouver l'espion.

Chapitre I : Bordefleuve

La ville de Bordefleuve n'est pas habituée à l'excitation et au chaos qui règnent depuis quelques jours. Sa petite taille et son absence d'intérêt stratégique lui ont en effet permis d'échapper aux pires exactions des armées de l'Ombre lorsqu'elles marchaient vers le sud un siècle plus tôt. Et depuis, la vie insouciante des habitants n'a pas beaucoup changée. La communauté vit quasiment en autarcie, et les négociants qui remontent le fleuve s'amarrent rarement à ses jetées puisque les habitants n'ont que très peu de biens à échanger.

Cependant, ce havre de paix a été bouleversé par les événements récents : une bande de gobelins aux ordres de Garak Thul a poursuivit une espionne elfe jusque dans la ville. L'agglomération a énormément souffert, des bâti-

ments ont été brûlés, et des habitants sévèrement battus, interrogés, et massacrés. À présent des morts-vivants parcourent les rues. Les troupes de Garak se sont retirées pour le moment, mais elles surveillent étroitement la ville pour s'assurer que leur proie ne s'échappe pas. Car l'elfe se cache toujours en ville à l'aide de ses talents d'illusionniste. La rumeur affirme néanmoins qu'un légat est en route pour Bordefleuve afin de dissiper la magie qui protège la fugitive.

La ville est encore sous le choc de cette violente attaque, et certains habitants craignent de voir leurs secrets révélés si un légat mène une enquête parmi eux. Le forgeron du village, descendant d'un héros mineur de la Dernière Bataille, a prié l'elfe de s'enfuir, mais elle affirme que sa mission est trop importante. La présence des PJ est pour elle une occasion rêvée de faire son devoir tout en épargnant à la ville plus de souffrances. Si les PJ refusent d'aider l'elfe, Gabriel Elesk l'obligera à partir, car bien que sympathisant à sa cause, il est avant tout déterminé à protéger la ville.

Bordefleuve (petite ville) :
Conventionnelle ; AL N ; Limite de po 50 ;Capital 1 750 po ;Isolée (Ereniens 84%, Sarcosiens 9%, Dorns 5%, Autres 2%)

Figures d'autorité : Garak Thul, oruk (m), Gue 3, chef de guerre régional ; Arrok Thorn, Erenien (m) Nob 3, conseiller de la ville ; Gabriel Elesk, Erenien (m) GdP 2 / Arc 1, conseiller de la ville ; Zhmar Erenson, Erenien (m) GdP 5, conseiller de la ville.

Personnalités importantes : Burlen Moulinardent, humain (m) Exp 2 / HdA 2, forgeron de la ville ; Selenil elfe des bois (f), Rou 4 / Rang 4, espionne.

Lieux importants de Bordefleuve

La fosse crématoire

C'est une fosse dans laquelle sont incinérés les cadavres, qu'ils soient humains ou gobelins, pour les empêcher de se transformer en Affamés. Bien entendu, dans le chaos de l'attaque, plusieurs morts ont été laissés sans sépulture et se sont changés en ungral ; ils sillonnent à présent la ville, s'attaquant à toutes les créatures qu'ils croisent. La fosse est aux portes de la ville, et le MD peut lire à ses joueurs la description suivante lorsqu'ils s'en approchent.

Une odeur épouvantable vous prend à la gorge alors que vous approchez de Bordefleuve. Vous apercevez bientôt une fosse peu profonde débordante de restes pourrissants. La fosse ne brûle plus, mais de la fumée noire s'en élève encore.

Il n'y a aucun objet de valeur dans la fosse, et les personnages qui s'y attardent un peu trop longtemps doivent réussir un jet de Vigueur (DD 10) ou se sentir nauséeux jusqu'à ce qu'ils s'en éloignent. La fosse semble contenir davantage de cadavres humains que d'orques ou de gobelins, mais dans l'état où se trouvent les restes, il est difficile de s'en assurer.

L'auberge de Bordefleuve

L'auberge qui se situe à proximité du centre ville est le seul endroit où l'on peut manger, boire et dormir. Elle accueille parfois – à titre gracieux bien entendu – les gobelins et les orques que Garak Thul envoie patrouiller dans les environs. Dans ces cas là, l'auberge se vide pratiquement de tous ses clients. La taverne est propriété de la ville. Elle est gérée par un citoyen aux manières douces que les habitants nomment Darien Tavernier. Il a acquis la dernière partie de son nom parce qu'il n'a jamais rien fait de notable à part tenir cet établissement.

Lorsque les PJ arrivent, deux orques sont en train d'hurler sur l'aubergiste dans un erenique laborieux : ils se plaignent de la nourriture qui leur a été servie durant leur séjour. Ils portent le tabard noir caractéristique des troupes de Garak et des haches d'armes sont pendues à leur ceinture. Les deux orques se sont attardés ici plus longtemps qu'ils n'auraient dû, pendant que le reste des troupes de Garak dressait le camp en dehors de la ville. Ils aimeraient rentrer au camp sans se faire remarquer, et s'ils s'aperçoivent que les PJ portent des armes ou agissent de manière curieuse, ils provoqueront un affrontement dans l'espoir de rapporter quelque chose à Garak pour justifier leur absence.

Les PJ peuvent loger dans l'auberge en échange de menus travaux ou de troc, cependant les événements du soir les empêcheront très vraisemblablement de faire ni l'un ni l'autre. Si les PJ combattent les orques dans l'auberge, Darien les logera gratuitement pour les remercier d'avoir osé faire ce dont il rêve depuis longtemps. Il insiste cependant pour que les PJ transportent immédiatement les orques jusqu'à la fosse crématoire afin de les y brûler. Car il ne veut pas qu'on puisse soupçonner qu'ils sont morts dans l'auberge, et craint qu'ils ne se transforment en ungral au cours de la nuit. Si les PJ ne font pas preuve de prudence lorsqu'ils transportent les corps, ils ont 25% de chances d'être repérés par un groupe de gobelins (voir ci-dessous Les rencontres à Bordefleuve).

L'enclos à bétail

En dépit du fait que l'enclos à bétail est petit et que certains des animaux ont été emmenés par les forces de Garak, c'est un endroit important pour la ville. En effet, c'est ici que les habitants du village se rassemblent le plus fréquemment. D'autre part, le conseil y tient ses réunions publiques une fois par semaine. De plus, un des membres du conseil, Gabriel Elesk, a fait construire une structure secrète sous l'enclos, dans laquelle il fabrique des remèdes

à base de plantes, et même quelques potions magiques pour aider ses compatriotes. Il fera ce qui est nécessaire pour protéger son atelier, et ira jusqu'à dénoncer l'elfe s'il le faut. C'est la découverte d'un berceau de pouvoir mineur à cet endroit qui a encouragé Gabriel à bâtir la structure autour.

Gabriel Elesk se trouve presque toujours à proximité de l'enclos à bétail, et si les PJ sont attaqués dans les environs, il se peut qu'il vienne les aider. Si les PJ réussissent un test de Diplomatie (DD 20), il leur expliquera sa crainte : que la présence de l'elfe n'amène un légat en ville. Il se montrera beaucoup plus discret quant à son atelier caché, mais si les PJ insistent ou proposent leur aide pour faire sortir l'elfe de l'agglomération, il sera peut être enclin à leur présenter quelques-uns des fétiches et potions qu'il a créés. Il a fabriqué les objets suivants, et il est prêt à les échanger contre n'importe quel bien de valeur, surtout s'il est de fabrication artisanale, car il s'en servira comme composante pour ses fétiches ou ses potions.

- *Fétiche simple :* le bréchet d'un poulet ; bonus de chance de +2 au prochain test de Premiers secours.
- *Fétiche simple :* un morceau de cuir qui doit se placer dans la bouche ; bonus de chance de +2 au prochain test de Discrétion.
- *Fétiche simple :* une fine chaîne qui doit être ôtée du cou ; bonus de chance de +2 au prochain jet d'attaque
- *Fétiche mineur :* une bille remplie d'eau qui doit être immergée dans l'eau ; purification de 30 cm3 d'eau.
- *Potion de soins légers* x2.

Les métaux fins de Burlen

Burlen est le meilleur forgeron de la ville. Il a prouvé plusieurs fois sa loyauté envers Bordefleuve, notamment au cours des attaques de ces derniers jours. Gabriel Elesk lui a révélé la présence de l'elfe après la fin du premier assaut, car ils n'ont pas de secret l'un pour l'autre.

Une part du succès avec lequel Burlen a aidé à repousser l'ennemi est dûe à l'épée qu'il a héritée de son père, et qui appartient à sa famille depuis des générations. C'est un objet de concordance au pouvoir modéré, dont Burlen vient seulement de commencer à percer les secrets. Il craint que l'elfe n'attire l'attention d'un légat, ce qui lui ferait perdre l'épée, et probablement la vie. C'est pourquoi il a supplié l'elfe de quitter la ville en emmenant sa mission avec elle, et il n'hésitera pas à la trahir pour conserver sa précieuse épée.

Les PJ n'auront pas besoin d'insister beaucoup pour que Burlen admette avoir connaissance de la présence de l'elfe en ville. Il espère, précise-t-il, que les rumeurs persistantes la chasseront de Bordefleuve. Il ne sait pas exactement où elle se cache, mais demande aux PJ d'essayer de la convaincre de quitter la ville si par hasard ils la retrouvent. Burlen est près à troquer divers objets. De fait, presque tous les objets métalliques dont la valeur est inférieure à 10 po sont disponibles dans son atelier. Si les PJ semblent disposés à l'aider à faire sortir l'elfe de la ville ou s'ils réussissent un test de Diplomatie (DD 15), il se laissera convaincre de leur échanger une arme issue de sa réserve secrète. Deux dagues, une épée bâtarde et une hache d'armes sont dissimulées dans son échoppe, sous une lame mobile du parquet.

Rencontres à Bordefleuve

Ces rencontres peuvent se produire quand le MD juge le moment approprié. La « Patrouille de gobelins » et « L'attaque des morts » peuvent être utilisés plusieurs fois. Si le MD pense que les PJ auront besoin d'un peu plus de motivation pour transporter le message de l'elfe, un entretien avec Gabriel ou Burlen pourrait s'avérer utile. De plus, si les PJ sont mis en difficulté lors de la rencontre avec les Affamés ou avec les gobelins, l'un de ces deux hommes peut venir à leur rescousse. En outre, les PJ peuvent croiser quelques villageois. Ceux-ci semblent terrifiés et adjurent les personnages de se réfugier à l'intérieur d'une maison.

L'attaque des morts (NE variable)

C'est le type de rencontre le plus fréquent que les PJ feront au cours de leur séjour en ville. Ces ungral sont des cadavres qui n'ont pas été incinérés à la suite des récentes attaques. Ces créatures à la démarche traînante sortent d'une ruelle, de derrière un empilement de tonneaux, ou de n'importe quel endroit dans lequel elles pourraient se cacher. La table ci-dessous détermine le ou les ungral que les PJ rencontrent.

Jet (d%)	Rencontre
01-50	James Tolbert
51-75	Heather
76-100	Martin Chandler et Sara Grove

James Tolbert, Erenien (m) Ungral GdP 1: FP 1; Mort-vivant de taille M; DV 1d12 ; pv 9 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 13 (+3 armure naturelle) ; Att coup (+1 corps à corps, 1d6+1) ; Part mort-vivant; AL NM ; JS Réf +0, Vig +0, Vol +0 ; For 13, Dex 11, Con -, Int 9, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Escalade +5, Artisanat (menuiserie) +5, Connaissances (Eren Central) +3, Profession (bûcheron) +5, Talent (Artisanat [menuiserie]), Talent (Profession [bûcheron]), Robustesse.

Possessions matérielles : aucune

Notes : James Tolbert était un bûcheron d'âge moyen. Il a passé toute sa vie à Bordefleuve. Une hache gobeline l'a pratiquement décapité. La blessure est horrible, et la tête de Tolbert est inclinée selon un angle peu naturel. Tolbert était un homme bon de son vivant, mais il a rapidement succombé à la faim et il est près à tuer n'importe qui pour se nourrir.

Heather, Humain (f) Ungral GdP 1 : FP 1; Mort-vivant de taille P ; DV 1d12 ; pv 6 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 16 (+2 Dex, +3 armure naturelle, +1 taille) ; Att coup (+0 corps à corps, 1d6–1) ; Part mort-vivant ; AL NB ; JS Réf +2, Vig +0, Vol +0 ; For 8, Dex 14, Con -, Int 10, Sag 11, Cha 15.

Compétences et dons : Escalade +5, Détection +3, Natation +2, Saut +2, Talent (Escalade).

Possessions matérielles : aucune

Notes : Heather est la fille du cordonnier de la ville. Elle a 10 ans. Elle n'a pas compris qu'elle est morte et ne se rappelle même pas son nom de famille. Les PJ peuvent la trouver assise sur la branche d'un arbre, les genoux ramenés sous le menton, pleurant doucement sur elle-même. Le corps de Heather est presque intact, et aucun détail ne trahit son état d'ungral, si ce n'est la petite corolle de sang sur sa chemise, à l'endroit où une lance gobeline a transpercé son estomac. Heather a connu une mort lente et son esprit a été gravement traumatisé par cette épreuve, mais elle ne s'est pas encore nourrie. Elle ne peut pas rentrer chez elle parce que ses parents et son frère aîné sont morts également. Si les personnages restent avec Heather plus de cinq minutes, elle doit réussir un jet de Volonté (DD 12) une fois par heure pour résister à l'envie de dévorer l'un d'entre eux. Les caractéristiques d'Heather sont celles des enfants normaux telles que décrites dans les règles de base.

Martin Chandler, Erenien (m) Ungral GdP 1: FP 1; Mort-vivant de taille M ; DV 1d12 ; pv 6 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 16 (+1 Dex, +2 armure de cuir, +3 armure naturelle) ; Att épée longue (+1 corps à corps, 1d8+1) ; Part mort-vivant ; AL NM ; JS Réf +1 Vig +0, Vol -1 ; For 12, Dex 13, Con -, Int 10, Sag 9, Cha 10.

Compétences et dons : Artisanat (cordonnerie) +4, Détection +3, Escalade +4, Natation +4, Saut +4, Maniement d'une arme de guerre (épée longue), Ports des armures légères, Science de l'initiative.

Possessions matérielles : épée longue, armure de cuir.

Sara Grove, Erenienne (f) Ungral GdP 1: FP 1 ; Mort-vivant de taille M; DV 1d12 ; pv 6 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 14 (+1 Dex, +3 armure naturelle) ; Att coup (+0 corps à corps, 1d6), Part mort-vivant ; AL NM ; JS Réf +1, Vig +0, Vol +2 ; For 10, Dex 12, Con -, Int 11, Sag 11, Cha 13.

Compétences et dons : Bluff +5, Artisanat (tissage) +4, Connaissances (Eren Central) +2, Diplomatie +6, Profession (couturière) +4, Talent (Bluff), Talent (Diplomatie).Volonté de fer,

Possessions matérielles : aucune.

Notes : Martin Chandler, le fils du cordonnier local, rêvait de devenir soldat. Il s'est donc entraîné de longues heures au maniement de l'épée, grâce à une vieille lame rouillée qu'il avait trouvée dans un champ. Mais son remarquable talent ne lui a pas permis d'échapper aux gobelins qui l'attaquèrent, lui et son amante Sara, alors qu'ils se promenaient sur la route au clair de lune. Martin a eu le bras gauche tranché au-dessus du coude par la hache d'un gobelin : il est mort après avoir perdu tout son sang.

Sara Grove était une jolie jeune fille de 17 ans qui travaillait en ville comme apprentie-couturière. Elle était douée pour ce travail, mais plus douée encore pour séduire les garçons – les hommes, comme elle préférait les appeler. Sara rêvait de se marier, mais pas avec un citadin ennuyeux et pédant. Elle pensait que Martin était un bon parti, et elle a fait le nécessaire pour gagner son cœur. Sara a été violée par les orques, puis étranglée. Ses yeux sont injectés de sang, mais les marques sur sa gorge sont à peine visibles (test de Détection DD 15).

Martin et Sara ont compris qu'ils étaient morts, mais à cause de leur amour mutuel, ils considèrent que l'état de morts-vivants est une bénédiction : un moyen de rester ensemble pour toujours. Ils savent qu'ils doivent se nourrir, et Sara connaît un moyen efficace pour attirer des proies. Elle use de son charme naturel pour entraîner un innocent vers un endroit sombre, tandis que Martin, caché dans l'ombre, attend sa victime.

La patrouille de gobelins (NE 1)

Ces gobelins errent dans les faubourgs de la ville depuis un bon moment. Ils cherchent l'elfe ou une quelconque occasion de causer des problèmes. Ils peuvent suivre les PJ en ville pour leur tendre une embuscade, ou bien pour découvrir s'ils n'ont pas un rapport avec l'elfe. En tout cas, s'ils sont repérés par les PJ, ils se précipitent à l'attaque.

Créatures : gobelins (4), 4 pv chacun ; voir *MdM*.

Tactiques : les gobelins attaquent dès qu'ils sont repérés. Ils lancent leurs javelines avant de s'engager au corps à corps, se limitant à un seul mouvement si nécessaire pour avoir une meilleure portée.

Trésor : chaque gobelin transporte, en plus de son équipement normal, des rations pour trois jours.

Les murmures de l'elfe

Il n'y a pas que les PJ qui arpentent les rues de la ville pour trouver quelque chose. L'elfe Selenil ne tient plus en place et cherche un moyen de quitter la ville sans faire échouer sa mission. Cachée dans les ombres (modificateur total de Discrétion +10), elle observe longuement les PJ avant de se montrer. S'ils la repèrent ou si elle estime que le moment est propice, elle sort de sa cachette mais ne s'approche pas. Le MD peut alors lire le texte suivant à ses joueurs.

> Une silhouette émerge des ombres devant vous. Elle parle d'une voix très basse, presque un chuchotement, et vous pouvez à peine l'entendre à cette distance.
>
> « Ce n'est pas le moment de se faire attraper seul dans les rues. Essayez donc l'Auberge de Bordefleuve, surtout pour le dîner. »
>
> L'instant d'après, la silhouette a disparu dans les ténèbres.

La réussite d'un test de Perception auditive (DD 15) permet de remarquer que l'interlocuteur parlait l'érenique avec un léger accent, mais rien ne permet de

déterminer l'origine de celui-ci. Les PJ peuvent tenter de suivre l'étranger, mais lorsqu'ils tournent au coin de la rue, ils ne voient qu'une impasse pleine de caisses et de tonneaux.

Créatures : Selenil, 42 pv ; voir l'Appendice 1 pour ses caractéristiques.

Les habitants

Si les résidents de Bordefleuve redoutent d'autres attaques, le forgeron Burlen et le conseiller Gabriel s'inquiètent davantage encore de la venue possible d'un légat chargé de localiser l'elfe cachée dans la ville. Les deux hommes sillonnent continuellement les rues à la recherche d'un signe annonciateur d'une nouvelle attaque ou, pire, de la présence d'un légat et de ses lieutenants. Ils aident également à débarrasser la ville des quelques Affamés qui n'ont pas été incinérés. Burlen porte en permanence une hache d'armes au côté. Il pense qu'il vaut mieux ne pas arborer en public l'épée dont il a héritée.

Comme il est dit plus haut, une rencontre avec les deux hommes peut être organisée dans les rues si le MD le juge opportun ; ils peuvent également porter secours aux PJ au cours d'un affrontement périlleux. En fonction des besoins des PJ, utilisez la hache de Burlen ou les talents de guérisseur de Gabriel.

Rencontre à l'auberge

Ce devrait être la dernière rencontre que feront les PJ à Bergefleuve. Donnez-leur d'abord l'opportunité d'explorer un peu la ville pour comprendre ce qui se passe. S'ils ont correctement interprété l'indice que l'elfe leur a donné, ils iront dans la salle commune de l'auberge à l'heure du dîner. Par chance, l'établissement est suffisamment bondé ce soir-là pour que l'elfe puisse s'y glisser sans attirer trop l'attention. Si les PJ sont sur place au bon moment, le MD peut leur lire le passage suivant.

> Un homme traverse la salle et se dirige vers vous. Il évite habilement les regards des autres clients de l'auberge. Il a la même démarche que l'homme entr'aperçu dans l'ombre d'une ruelle quelques heures plus tôt, mais il semble légèrement différent.

L'elfe a changé de déguisement depuis la dernière fois que les PJ l'ont vue. C'est en effet l'un des nombreux moyens qu'elle a employé jusqu'à présent pour échapper à ses poursuivants. Quand elle s'adresse aux personnages, elle ressemble à un homme d'une quarantaine d'années. Si un PJ réussi un test de Détection opposé au test de Déguisement de Selenil (modificateur total +18), il remarque un détail qui trahit le déguisement : il voit que c'est une femme, mais pas que c'est une elfe.

Selenil demande aux PJ de s'asseoir, et qu'ils acceptent ou pas, elle se penchera vers eux et leur exposera calmement la raison de cette convocation.

> « Je transporte un message pour un de mes contacts qui se trouve à Pointespoir », débute-t-elle, « et s'il devait tomber entre les griffes de Garak Thul, ou pire, d'un légat, beaucoup d'adversaires de l'Ombre seraient compromis. Je ne souhaite pas être responsable d'un nouveau massacre dans ce village, mais je dois livrer ce message. Si vous acceptez de descendre la rivière pour l'apportez vous-même à Point espoir, je me chargerai d'emmener les troupes de Garak loin d'ici. »

Lorsque les personnages auront bien assimilé toutes ces informations, ou s'ils demandent des précisions sur leur récompense, le MD peut leur lire le passage suivant.

> « Je ne puis vous offrir grand-chose si ce n'est la gratitude de tous les braves gens d'Eredane, mais vous serez récompensé lorsque votre périple prendra fin. Je puis vous confier mon anneau, qui vous identifiera auprès de mon allié. Mais ne le laissez pas tomber aux mains des forces de l'Ombre ! Si vous acceptez cette mission vous pourrez utiliser des embarcations dissimulées près des docks. Je sais fort bien que vous n'avez aucune raison de me faire confiance, mais ma présence dans cette ville fait courir un grave danger aux habitants, et mon message doit être transmis ! »

Si les PJ acceptent, Selenil leur donne un étui à parchemin et leur demande de l'apporter à Antoni Grimald. Elle leur tend également un sac, mais à ce moment précis un orque ouvre violemment la porte de l'établissement. Il ordonne à toutes les personnes présentes de livrer l'espion ou de se préparer à mourir. L'orque est trop éloigné des PJ pour qu'ils aient un angle de visée correct, et du fait de la foule massée dans l'auberge, il leur faudra 2 rounds pour venir au contact. Sans se soucier de ce que font les PJ, Selenil se précipite vers la porte, renverse l'orque, et sort au pas de course. Dans sa fuite, elle crie aux PJ que d'autres sont en chemin et qu'ils doivent se presser d'atteindre le fleuve. S'il y a un elfe ou un elfelin parmi les PJ, il jurera avoir entrevu des traits distinctifs elfiques sur le visage de Sélenil juste avant qu'elle ne se précipite vers la sortie.

À la porte, l'orque se redresse et se lance à la poursuite de Selenil. Lorsque les PJ sortent, ils aperçoivent une dizaine d'orques et de gobelins qui descendent la rue en face d'eux. Les peaux vertes tiennent en laisse une meute de loups. Si les personnages ne font rien, les créatures arrivent à leur hauteur et demandent à voir tout leur équipement. Si les PJ possèdent une arme ou quelque objet prohibé, ils vont se trouver dans une situation délicate. Cependant tout espoir n'est pas perdu. En effet,

ils peuvent encore profiter du chaos occasionné par la fouille de tous les villageois pour s'enfuir vers la rivière. Dans ce cas, un seul orque les poursuivra. Bien sûr, il leur faudra se débarrasser, outre cet orque, des gobelins qui surveillent la jetée.

Quel est le message secret ?

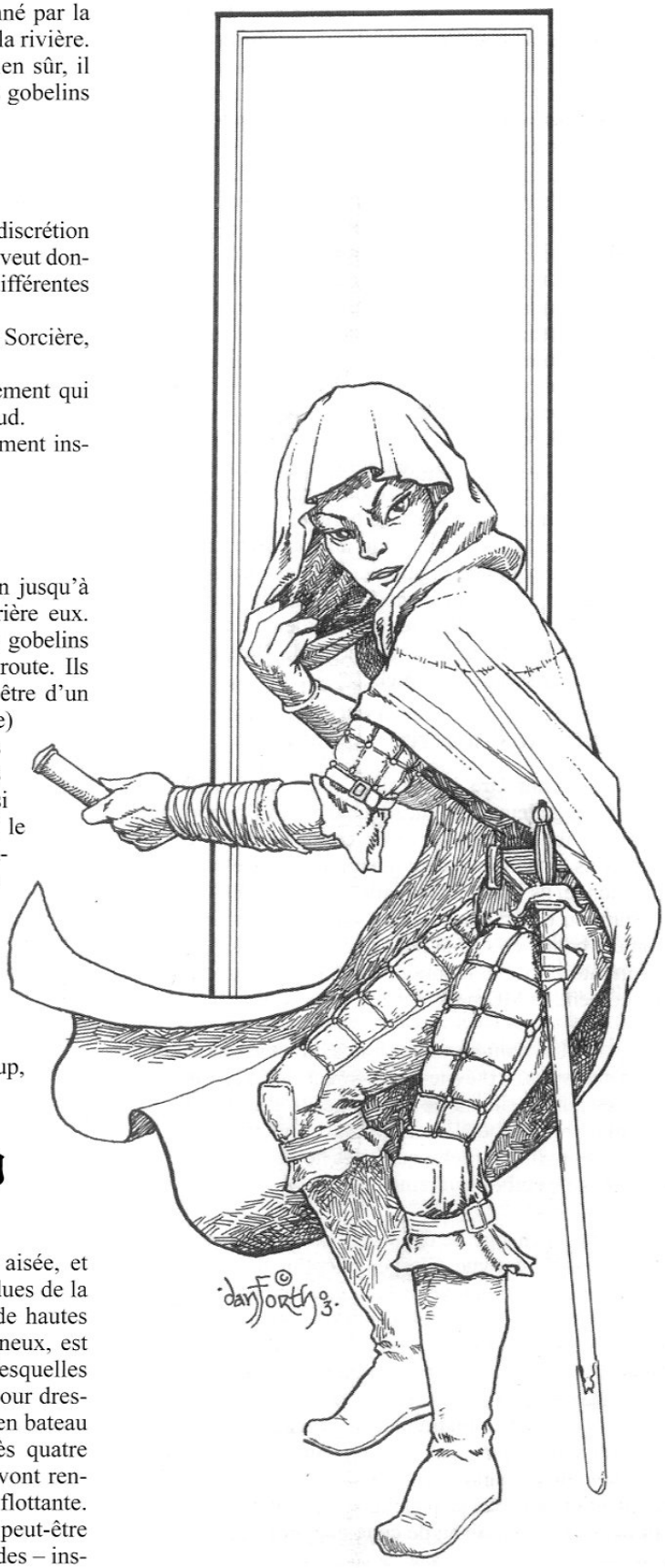
Le contenu du parchemin est laissé à la discrétion du MD. La décision dépend de la direction qu'il veut donner à sa campagne à la fin du scénario. Voici différentes possibilités :

- Un message destiné à Aradil, la Reine Sorcière, pour l'avertir qu'un traître a infiltré sa cour.
- L'organisation des convois de ravitaillement qui partent de Borderen à destination des cités du sud.
- L'emplacement d'un miroir pâle récemment installé dans l'Eren méridional.

Sur la jetée

Pendant que les PJ se frayent un chemin jusqu'à la jetée, les cris des gobelins retentissent derrière eux. Quand ils arrivent enfin sur les berges, deux gobelins et un loup apprivoisé leurs barrent encore la route. Ils devront se débarrasser de ces gardes (et peut être d'un orque qui les aurait poursuivis depuis l'auberge) avant de pouvoir chercher les embarcations dissimulées dont l'elfe leur a parlé. Une fois éliminés les gobelins, un test de Fouille réussi (DD 15) permet de localiser deux canoës (si le groupe comprend plus de quatre joueurs, rajoutez des embarcations afin que les PJ soient deux par canoë). Ils ont normalement assez de temps devant eux pour choisir de faire 20 sur leur test. Cependant, s'ils choisissent le 20 automatique, ils auront des poursuivants sur les talons une fois lancés sur le fleuve en direction de Pointespoir.

Créatures : gobelins (2), 4 pv chacun ; loup, 13 pv ; voir *MdM.*



Chapitre II : Le long du fleuve Eren

La descente du fleuve est relativement aisée, et les paysages sont magnifiques, les vastes étendues de la vallée de l'Eren cédant peu à peu la place à de hautes falaises. Le cours d'eau, tranquille et poissonneux, est bordé de nombreuses criques naturelles dans lesquelles les PJ peuvent dissimuler leurs embarcations pour dresser un campement ou aller chasser. Le voyage en bateau de Bordefleuve à Pointespoir dure à peu près quatre jours, et à la fin de la seconde journée les PJ vont rencontrer des gnomes qui voyagent sur une ville flottante. D'ici là, ils ne croiseront personne, si ce n'est peut-être des hobgobelins – ou quelques autres humanoïdes – ins-

tallés sur la berge. Ces créatures maléfiques leur enverront alors une volée de flèches, pour se distraire.

Rencontre optionnelle : le campement orque

Le but de cette rencontre est de faire sentir aux joueurs que les forces de l'Ombre sont omniprésentes. Un groupe de huit hobgobelins campe sur la berge, et lorsqu'ils aperçoivent les PJ, ils commencent par les huer. Finalement, un des gobelinoïdes attrape son arc et tire quelques flèches en direction des PJ. Ce manège se poursuit durant une bonne minute avant que le hobgobelin n'arrête de gaspiller ses munitions. Les PJ obtiennent un abri supérieur en plongeant au fond de leurs canoës. S'ils ripostent, quatre hobgobelins supplémentaires prennent leurs arcs et se mettent également à tirer. Autrement ils se contentent de savourer le divertissement offert par le premier attaquant.

Créatures : hobgobelins (8), 5 pv chacun ; voir *MdM*.

La ville flottante gnome

Cette ville flottante est amarrée aux berges de l'Eren depuis presque une semaine. Lorsque les PJ rencontrent les gnomes, ils ont l'intention de lever l'ancre le lendemain matin. Ils sont amicaux et vont donner aux PJ un avertissement susceptible de leur sauver la vie. En effet, le Capitaine Sequenelly invite les PJ à dîner avec lui le soir où il les rencontre. Au cours du repas, il leur parle d'un poste de contrôle en aval du fleuve. Le poste est tenu par des gobelours au service des légats. Sequenelly connaît une piste forestière qui contourne ce poste de contrôle, et il conseille aux PJ de l'emprunter pour éviter d'être repérés. Il ne les interroge pas sur la nature de leur mission, et se contente de leur offrir ce conseil amical. De plus, le capitaine propose de transporter leurs canoës par delà le poste de contrôle, et il leur désigne un lieu de rendez-vous en aval. L'inspection des bateaux par les gobelours prendra toute la nuit. Après leur excursion forestière, les PJ devront donc camper sur une petite plage en attendant l'arrivée des gnomes. La ville flottante ne s'arrêtera pas avant plusieurs jours, leur voyage les menant jusqu'aux côtes de la Kasmael, mais ils cacheront les canoës à un kilomètre environ de l'autre côté de la piste de chasse. Si les PJ lui demandent pourquoi il fait tout ça pour eux, il sourit malicieusement et répond simplement que quand il en a l'occasion, il aide les voyageurs à éviter les dangers de la rivière. La réussite d'un test de Psychologie (DD 10) apaise les derniers soupçons des personnages.

Après leur entretien avec Sequenelly, les PJ sont libres de se déplacer d'une barge à l'autre, comme le veut la coutume des villes flottantes. Les autres gnomes sont tout aussi amicaux que le capitaine : ils conversent volontiers, évoquent les rumeurs locales et proposent de faire du troc. Les PJ peuvent se procurer auprès d'eux presque toutes les pièces d'équipement ordinaire dont la valeur est inférieure à 15 po, et plusieurs armes sont dissimulées à bord. Il faut réussir un test de Diplomatie (DD 15) pour convaincre un gnome de troquer des armes, mais une fois le vendeur rassuré, les PJ auront un vaste choix. Parmi les armes disponibles, on compte deux arcs courts, six carquois de 50 flèches, deux marteaux légers, six dagues, une dague en argent, et trois hachettes.

En outre, la réussite d'un test de Renseignements permet d'obtenir des informations utiles.

DD 10 : « Les rives débordent d'activité ces derniers temps. Je ne sais pas si quelqu'un sait vraiment ce qui se passe, mais on voit de plus en plus de soldats de l'Ombre se déplacer le long du fleuve. Et chaque nuit, lorsque la lune atteint son zénith, on entend d'horribles hurlements de worgs. »

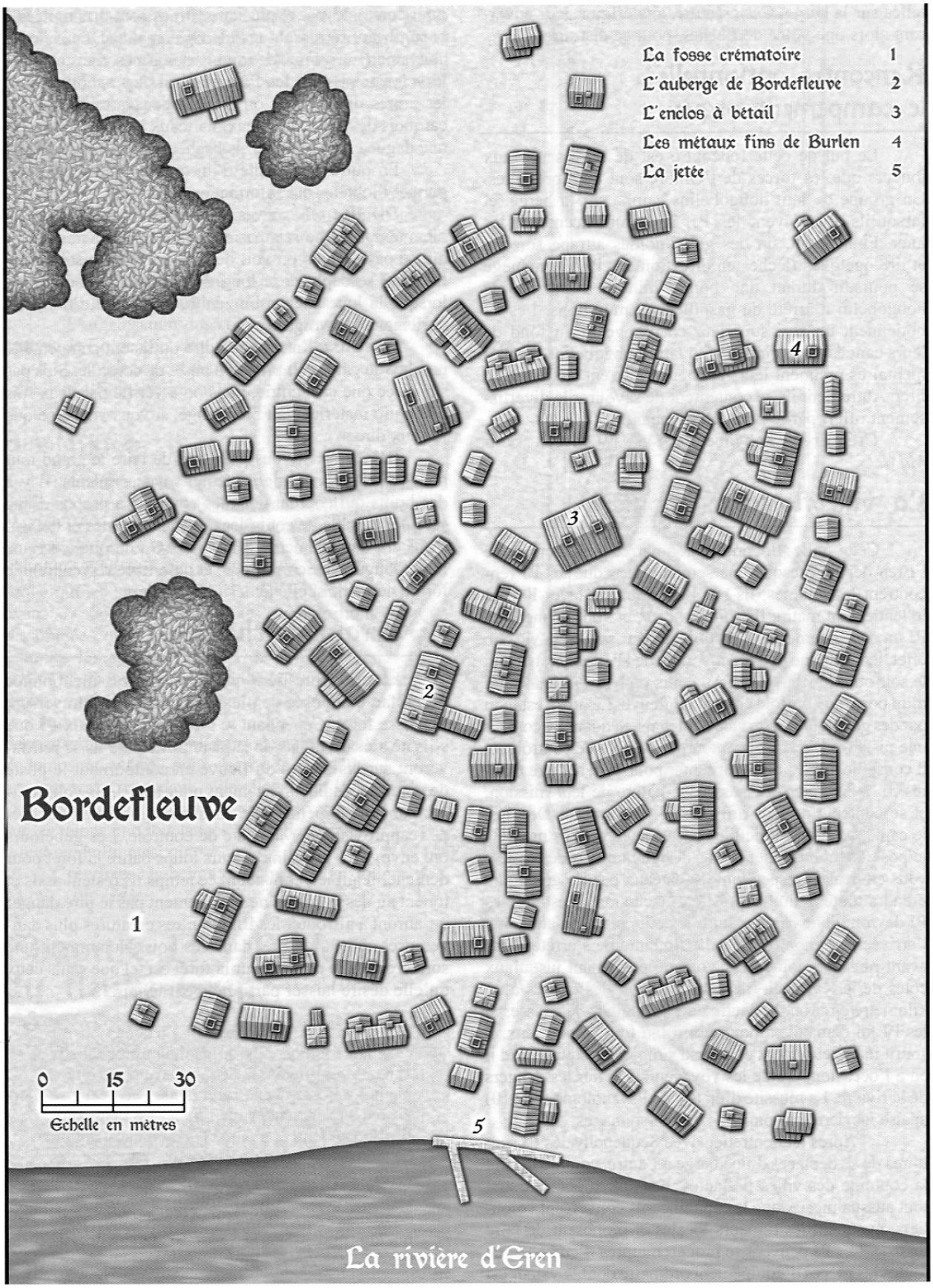
DD 15 : « J'ai entendu dire qu'ils ont augmenté le nombre de gardes au prochain poste de contrôle. Suis pas sûr de ce que ça signifie, mais on a vérifié par deux fois que notre matériel était bien rangé, si vous voyez ce que je veux dire. »

DD 20 : « Si vous prévoyez de faire le grand tour pour éviter le poste de contrôle, soyez prudents. Il y a des bruits qui courent dans les environs à propos d'une sorcière capable de contrôler toutes les plantes et les animaux sur des kilomètres à la ronde. On dit que c'est une louve sanguinaire corrompue, et qu'elle peut prendre une forme humaine si elle le désire. »

Le terrain de chasse

La piste forestière que Sequenelly a mentionnée est en fait composée de plusieurs sentiers qui traversent l'épaisse forêt. Cependant le gnome affirme aux PJ que s'ils ne s'écartent pas de la piste principale ils se retrouveront sur les berges du fleuve en contournant le poste de contrôle. Malheureusement pour les PJ, ils vont tomber sur un campement de chasseurs gobelours chargés de réapprovisionner le poste de contrôle. Les gobelours ont envoyé les gobelins et leurs loups battre la forêt pour dénicher le gibier, et pendant ce temps ils restent assis et jouent au dès. Mais ils ne représentent pas le pire danger qu'auront à affronter les PJ. D'autres créatures plus dangereuses rôdent en effet dans ces bois. Notamment une sorcière dont le pouvoir sur la forêt est tel que seuls ceux qu'elle désire laisser partir peuvent le faire.

> Les indications du capitaine Sequenelly étaient très précises, et vous vous retrouvez bientôt à l'orée d'une forêt dense. Vos yeux se posent sur un sentier bien tracé. Le vent souffle doucement à travers les branches autour de vous, mais il ne s'engouffre pas dans les sous-bois broussailleux. Les gnomes semblent penser que c'est le chemin le plus sûr pour contourner le poste de contrôle gobelours, mais quelque chose dans cette forêt vous fait dresser les cheveux sur la tête.


La fosse crématoire 1
L'auberge de Bordefleuve 2
L'enclos à bétail 3
Les métaux fins de Burlen 4
La jetée 5
Bordefleuve
1
2
3
4
5
0 15 30
Echelle en mètres
La rivière d'Eren

Les sous-bois sont souvent très touffus, et si un PJ veut se déplacer en dehors du sentier, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. Il ne peut se déplacer à pleine vitesse que s'il réussit un test d'Équilibre (DD 15). En outre, tous les jets d'attaque, excepté les coups portés avec une arme perforante, ont un malus de -1 en raison de la gêne qu'occasionnent toutes les branches et autres broussailles pendant le combat.

La piste principale se scinde par endroits. Les sentiers secondaires traversent chacun une partie du bois. La réussite d'un test de Survie (DD 15) permet aux PJ de rester sur la piste principale. Un échec signifie qu'ils sont incapables de discerner le bon chemin. Le sentier des gobelours constitue l'unique exception à cette règle : on peut facilement déterminer (test de Survie DD 5) de quelle direction les gobelours et les gobelins sont venus. Les PJ feraient bien d'éviter ce sentier qui mène au poste de contrôle fluvial et à une capture certaine.

En plus des rencontres balisées sur la carte, les PJ peuvent croiser quelques-unes des créatures listées sur la Table des rencontres aléatoires en forêt. Le trajet à travers le bois devrait leur prendre à peu près trois heures. Toutes les heures, ils ont 25% de chance de faire une rencontre aléatoire. La table ci-dessous détermine précisément la nature de la rencontre.

Jet (d%)	Rencontre
01-35	Un groupe de chasseurs comprenant deux gobelins et un loup (ND 1)
36-60	Un nid de trois striges cherchant à se nourrir du sang chaud des PJ (ND 1)
61-85	Un gobelours lassé des jeux de hasard, qui a décidé d'aller chasser (ND 2)
86-100	Un piège magique qui lance le sort enchevêtrement et fait apparaître la sorcière des bois. Dans ce cas, aller directement à la Rencontre dans la forêt #3.

Rencontre 1 dans la forêt : Le campement des gobelours (ND 6)

Vous entendez des rires rauques et des conversations, cela provient de plus loin devant vous. Ces voix s'expriment en langue noire, signe inquiétant s'il en est puisque cette piste forestière était supposée vous éviter de rencontrer ces immondes créatures.

Malheureusement pour les PJ, une bande de chasseurs gobelours a récemment installé son campement ici le temps de trouver suffisamment de viande pour ravitailler le poste de contrôle fluvial. Il y a six gobelours en tout, mais aucun d'entre eux ne surveille attentivement le sentier (malus de circonstance de -2 aux tests de Détection et de Perception auditive). Ils ont confié le ravitaillement à la douzaine de gobelins et aux quelques loups qui les accompagnaient tandis qu'eux-mêmes restent confortablement installés à parier et à boire de la liqueur gnome. Ces adversaires sont beaucoup trop forts pour que les PJ puissent en venir à bout, ils devront donc revenir sur leurs pas et prendre un sentier secondaire.

Créatures : gobelours (6), 16 pv chacun ; voir dans le *MdM*.

Rencontre 2 dans la forêt : le groupe de chasseurs gobelins (ND2)

Vous percevez des éclats de voix devant vous lorsque soudain le hurlement d'un loup retentit et des bruits d'herbe froissée se font entendre dans les broussailles. Les voix, qui s'expriment clairement en gobelin, sont de plus en plus excitées tandis que l'agitation diminue dans les taillis.

Des gobelins viennent d'attraper une belle proie : un sanglier qu'ils ont transpercé de leurs javelines et que les loups ont achevé. Les gobelins sont dans une petite clairière, à environ 9 mètres des PJ. Ils sont tous occupés à célébrer leur succès, et souffrent donc d'un malus de -2 à leurs tests de Détection et de Perception auditive. Néanmoins, si les PJ s'attardent ou se cachent, les choses évoluent rapidement. Après avoir embroché leur proie sur une lance, les gobelins reprennent la route du campement, c'est à dire celle que les PJ ont suivie pour venir.

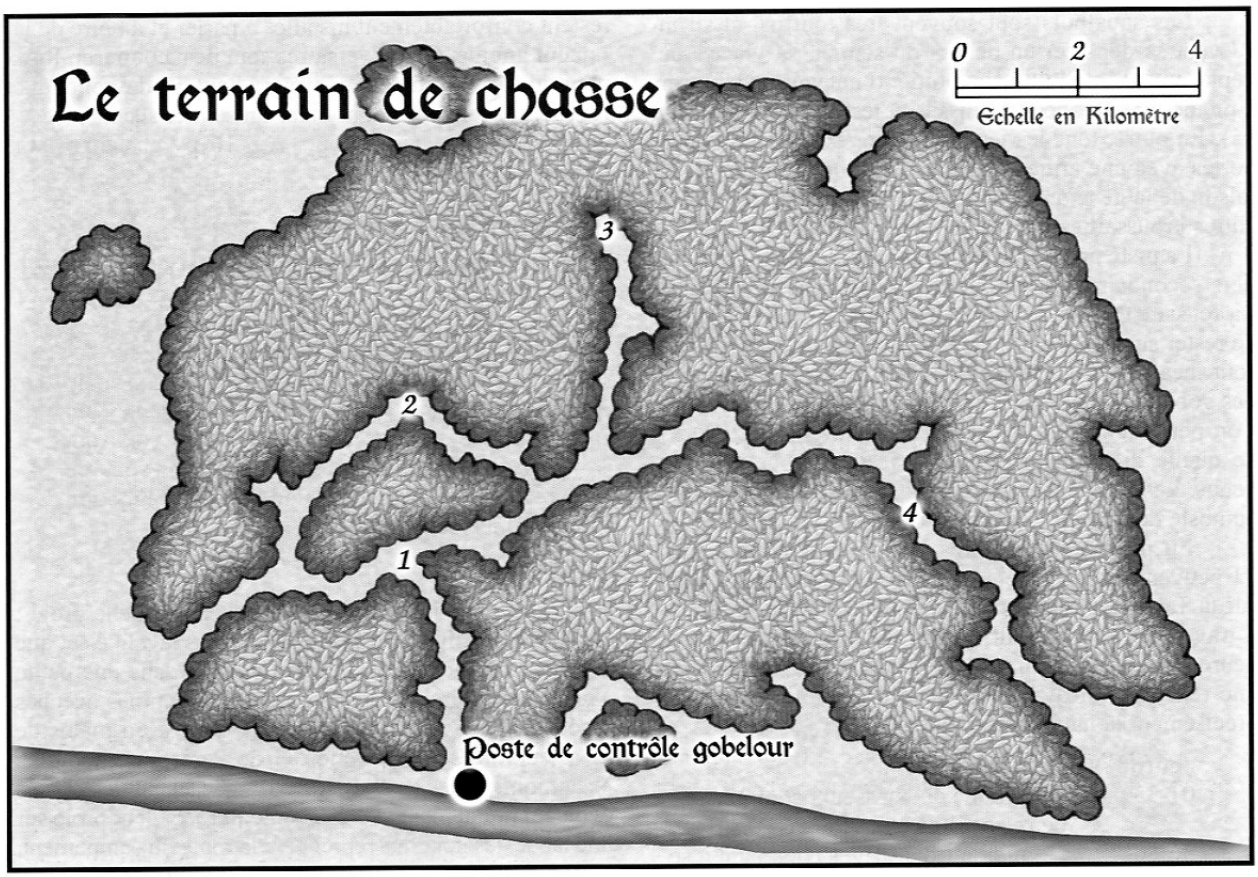
Créatures : gobelins (2), 4 pv chacun ; loup, 13 pv ; voir dans le *MdM*.

Rencontre 3 dans la forêt : le domaine de la sorcière des bois (ND 12)

Ici, des plantes rampantes aux épines acérées ont commencé à envahir le sentier. Il vous semble que la forêt se meut autour de vous, comme si elle souhaitait vous empêcher d'avancer plus avant.

Le chemin conduit à la maison de la sorcière des bois, mais rares sont qui peuvent s'en approcher sans y être invité. En plus de la végétation luxuriante qui rend toute progression difficile, de nombreux serpents, des araignées et divers animaux dangereux s'attaquent à quiconque essaye de s'aventurer dans le sous-bois. Si les PJ persistent sur cette voie, ils déclenchent un piège d'*enchevêtrement* similaire à celui décrit dans la table des rencontres aléatoires en forêt. La sorcière des bois arrive trois rounds après le déclenchement du piège.

Dans ce cas, ou si les PJ ont déclenché le piège par mégarde à cause d'une rencontre aléatoire, la sorcière des bois apparaît et s'adresse à eux d'une voix sifflante.



Un loup s'approche de l'endroit où vous vous tenez. Tout en avançant vers vous, il évite adroitement les épais taillis de buissons. Il s'arrête un bref moment pour vous observer, puis sa silhouette vacille et devient floue. L'instant d'après, une vieille femme se dresse à la place du loup. En dépit de son grand âge, elle dégage une aura impressionnante de force et de pouvoir.

« Allez vous envahir ma forêt comme l'ont fait les gobelins et leurs ignobles maîtres ? Avez-vous également des animaux que vous pliez à votre volonté maléfique pour les faire agir à l'encontre de leur véritable nature ? »

La sorcière des bois est très irritée par la présence d'étrangers dans son royaume forestier, et elle harcèle les chasseurs gobelins depuis qu'ils sont arrivés. Elle n'est pas aussi vieille qu'elle en a l'air mais se donne cette apparence pour mieux tromper ses ennemis. Bien qu'elle se montre suspicieuse envers les personnages, elle ne leur fera aucun mal pour peu qu'ils la supplient ou s'ils parviennent à la convaincre qu'ils n'ont aucune mauvaise intention à l'égard de la forêt et de ses habitants. La réussite d'un test de Diplomatie (DD 15) suffit à convaincre la sorcière qu'ils disent la vérité. Le récit de leur combat contre les gobelins leur permet d'obtenir un bonus de +2 à ce test. S'ils mentionnent qu'ils sont en mission pour Selenil, elle les libère immédiatement et leur donne même un fétiche qui empêche la vermine d'approcher à moins de 4,5 mètres du porteur.

Si les PJ se montrent hostiles ou s'ils l'attaquent de quelque manière que se soit, elle lance un sort de *convocation d'alliés naturels II* pour faire apparaître trois minuscules vipères. Puis elle ordonne aux PJ de quitter la forêt, se change à nouveau en loup, et bondit pour disparaître dans la forêt.

Créatures : sorcière des bois, 72 pv voir page 263 pour ses caractéristiques ; très petits serpents venimeux (3), 1 pv chacun ; voir dans le MdM.

Expérience : les PJ gagnent 50 points d'expérience supplémentaires s'ils parviennent à apaiser la sorcière et évitent le combat.

Rencontre 4 dans la forêt : la fourmilière géante (NE 1 ou 3)

Vous apercevez un monticule de terre sur votre gauche près du sentier. Un étrange bruit de cliquetis émane des bois autour de vous, cependant vous ne pouvez localiser la source exacte de ces sons.

Les PJ viennent de trouver une fourmilière géante, et s'ils restent à proximité pendant plus d'un round, une fourmi ouvrière les attaquera. S'ils la tuent et qu'ils restent dans la zone, une autre ouvrière survient. Bientôt, une fourmi plus grande s'extirpe du nid pour voir ce qui se passe. Si les PJ ne partent pas immédiatement, elle charge l'un d'eux et tente une étreinte et une attaque de son dard acide. Elle s'acharne sur lui jusqu'à ce qu'il meure, puis s'attaque à un autre personnage.

Créatures : Fourmi géante, ouvrière PV 9 ; Fourmi géante, soldat PV 11 ; voir dans le *MdM*.

Hors de la forêt

La traversé du bois s'achève, et vous quittez la piste pour découvrir la petite plage que vous avait décrite Sequenelly. Même si votre excursion dans les bois s'est révélé beaucoup plus dangereuse que prévu, vous demeurez convaincu que l'alternative aurait été plus périlleuse encore. À présent, il ne vous reste plus qu'à attendre la ville flottante, dont l'arrivée est prévue le lendemain matin.

La ville flottante arrive en effet le lendemain aux alentours de midi, et Sequenelly raconte aux PJ qu'ils ont passé le poste de contrôle sans encombre. Après quelques minutes à discuter et à échanger des plaisanteries avec les PJ, Sequenelly leur annonce que la ville flottante doit reprendre sa route. Il leur demande de lui laisser une heure d'avance avant de partir eux aussi.

Chapitre III : Pointespoir

Après avoir navigué deux jours de plus sur le fleuve, les PJ arrivent enfin à destination. Ils débarquent dans une crique à moins de deux kilomètres au nord de Pointespoir. Tandis qu'ils tirent leurs canoës à terre et se préparent à prendre la route de la ville, ils sont surpris par un groupe de gobelins. Leur chef, l'arcaniste Gerikus, est un serviteur du légat de Pointespoir.

Rencontre 1 à Pointespoir : patrouille de gobelins (ND 3)

Alors que vous rangez vos bateaux et préparez votre voyage, vous entendez quelqu'un vous interpeller depuis l'autre côté de la plage dans un érenique laborieux.

« Halte, au nom d'Ardalir Doje, légat de l'ordre de l'Ombre ! »

Vous vous retournez et apercevez votre interlocuteur : un gobelin richement vêtu. Il est flanqué de quatre autres peaux vertes. Il se tourne vers ses compagnons et ajoute :

« Voyons voir ce que ces voyageurs ont à offrir au légat. »

Alors qu'ils se livraient à une patrouille de routine, ces gobelins ont aperçu les PJ descendant la rivière. Si les PJ se laissent faire, Gerikus lance un sort de *détection de la magie* tandis que ses sbires procèdent à une fouille ordinaire. Les gobelins confisquent toutes les armes et Gérikus déclare que les PJ seront conduit à Pointespoir pour répondre de leurs crimes. Ces gobelins se prennent très au sérieux et se battront jusqu'à la mort. Souvenez-vous qu'aucune magie n'émane des fétiches.

Alors que Gérikus fait ces déclarations ou à la fin du second round de combat si les PJ résistent, une femme traverse la plage en courant et attaque les gobelins à la hachette. C'est Alaya, la fille d'Antoni. Elle se doutait que les PJ arriveraient par le fleuve, et elle surveille cette crique depuis la veille.

Créatures : Gerikus, 4 pv, voir page 263 pour ses caractéristiques ; gobelins (4), 4 pv chacun ; voir dans le MdM.

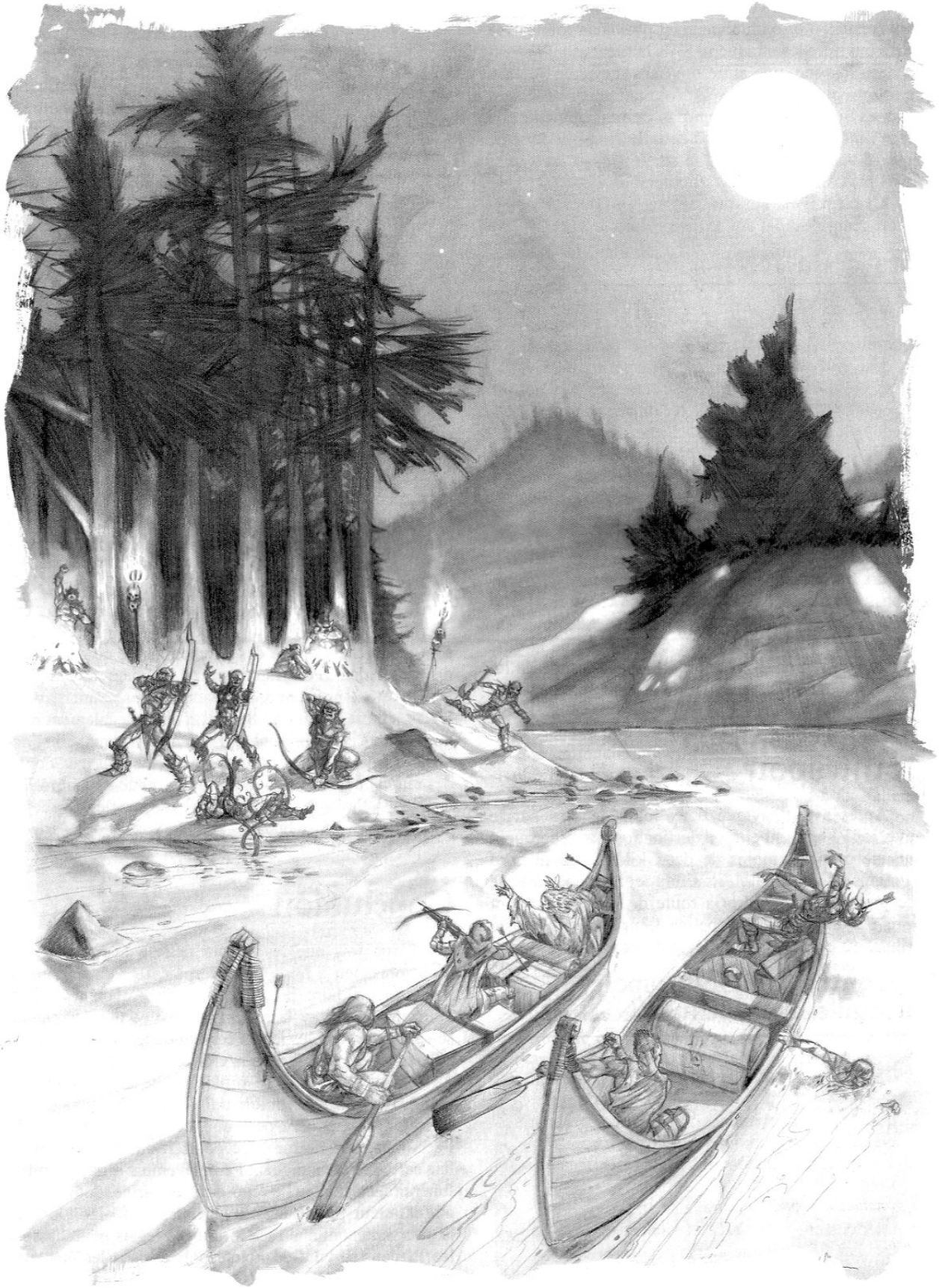
Tactique : Gerikus lance d'abord un sort de *sommeil* sur le combattant le plus lourdement armé. Puis il utilise son aptitude d'inspiration vaillante pour aider ses gardes du corps. Si l'un de ses gardes succombe, Gerikus se lance lui-même dans la bataille.

Suites de la rencontre : une fois la bataille terminée, Alaya tend aux PJ un morceau de parchemin qui décrit chaque membre du groupe. Elle les informe qu'ils sont recherchés, et que des parchemins de ce genre sont distribués dans Pointespoir en ce moment même. Son père a été emprisonné deux jours auparavant par les légats, et elle craint que Selenil n'ait été également capturée. Si les PJ lui présentent l'étui à parchemin, elle l'accepte. En récompense de leurs services, elle leur donne des rations pour deux jours et une hachette de maître. Un test de Psychologie (DD 10) permet de vérifier qu'elle dit la vérité. Sa voix se brise légèrement lorsqu'elle parle de son père, et son ton paniqué ne trompe pas.

Conclusion

Une fois que les PJ ont délivré le message, ils n'ont plus rien à faire à Pointespoir. Ils vont probablement devoir faire profil bas pendant quelque temps, voire même quitter la région jusqu'à ce que les choses se calment et que les légats cessent de les poursuivre. En attendant, ils vivront dans la crainte d'être capturés.

L'aventure peut se prolonger de diverses manières. Alaya pourrait vouloir transmettre ce message très important à une autre personne, et demander aux PJ de l'accompagner. Le message pourrait aussi s'avérer être une carte secrète indiquant l'emplacement d'une chambre funéraire, dans laquelle reposerait une arme, dont seul un être au cœur pur pourrait révéler les pouvoirs. Ou bien la poursuite continue : les forces des légats pourchassent les PJ dans la ville de Pointespoir et dans les étendues sauvages des alentours.



PNJ et monstres

Alaya Grimald, Erenienne (f) Gue 3 : FP 3; humanoïde de taille M; DV 3d10+3 ; pv 19 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 14 (+2 Dex, +3 armure de cuir) ; Att hachette (+5 corps à corps, 1d6+2) ; AL NB ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +1 ; For 14, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 11, Cha 11. Compétences et dons : Escalade +5, Connaissances (Eren Méridional) +5, Dressage +4, Équitation +7, Profession (espion) +4, Saut +5, Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent,

Possessions matérielles : armure de cuir, hachette, fétiche suprême (bonus de sauvegarde de +4 contre les sorts mentaux).

Capitaine Sequenelly, Gnome (m) Exp 6 : FP 5 ; humanoïde de taille P ; DV 6d6+12 ; pv 33 ; Init +3 ; VD 6 m ; CA 17 (+3 Dex, +2 armure de cuir, +1 rondache, +1 taille) ; Att dague (+6 corps à corps, 1d3) ; ou fronde (+8 distance, 1d3) ; AL CB ; JS Réf +5, Vig +6, Vol +7 ; For 10, Dex 16, Con 15, Int 14, Sag 14, Cha 15.

Compétences et dons : Équilibre +9, Bluff +10, Connaissances (Vallée du Fleuve Eren) +8, Détection +10, Diplomatie +7, Maîtrise des cordes +14, Natation +16, Perception auditive +10, Profession (marin) +12, Saut +6, Survie +10 ; Esquive, Talent (Natation), Vigilance.

Possessions matérielles : dague de maître, armure de cuir, hachette, rondache, fronde, sac de 50 billes de fronde.

Burlen, Erenien (m) Exp 2 / HdA 2 : FP 3, humanoïde de taille M ; DV 2d6+4 + 2d8+4 ; pv 24 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 14 (+4 chemise de mailles) ; Att hache d'armes (+5 corps à corps, 1d8+2) ; AL N ; JS Réf +0, Vig +7, Vol +4 ; For 15, Dex 11, Con 14, Int 9, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Escalade +4, Artisanat (forge) +6, Détection +3, Équitation +4, Perception auditive +4, Saut +3 ; Endurance, Talent (Artisanat [forge]) Vigueur surhumaine.

Possessions matérielles : chemise de mailles, hache d'armes.

La sorcière du bois, Erenienne (f) Arc 5 / Dru 7 (spirituel) : FP 12, humanoïde de taille M ; DV 5d6+10 + 7d8+14 ; pv 72 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 15 (+2 Dex, +2 armure de cuir, +1 rondache) ; Att serpe (+8 corps à corps, 1d6) ; Out serpe (+8/+3 corps à corps, 1d6) ; AL N ; JS Réf +5, Vig +8, Vol +14 ; For 10, Dex 14, Con 15, Int 14, Sag 17, Cha 15.

Compétences et dons : Art de la magie +8, Concentration +12, Connaissances (mystères) +10, Connaissances (nature) +14, Détection +10, Dressage +12, Intimidation +9, Perception auditive +12, Premiers secours +12, Profession (herboriste) +7, Psychologie +10, Survie +14 ; Création de talismans rituels, Écriture de parchemins, Essence magique, Pistage. Préparation de potions, Maniement de la magie (Enchantement), Mani ement de la magie (Invocation mineure), Maniement de la magie (Invocation majeure), Maniement de la magie (Transmutation), Maniement de la magie (Universel), Vigilance, Volonté de Fer,

Sorts connus : niveau 0 : *création d'eau, détection de la magie, illumination, lumière, repérage, soins superficiels.*

1er niveau : *brume de dissimulation, charme-animal, charme-personne, convocation d'alliés naturels* I, *enchevêtrement, passage sans traces, soins légers, sommeil.*

2e niveau : *hypnose des animaux, nappe de brouillard, nuée grouillante, peau d'écorce.*

3e niveau : *croissance végétale, nuage nauséabond, soins importants, suggestion.*

4e niveau : *brume mentale, convocation d'alliés naturels IV, création mineure, scrutation.*

5e niveau : *communion avec la nature.*

6e niveau : *soins légers de groupe.*

Possessions matérielles : serpe, armure de cuir, rondache en bois, talisman rituel (*enchevêtrement*), *potion de soins légers* x2, *fétiche mineur* (+1 à la CA pendant 1 minute), *fétiche mineur* (*détection du poison*), *fétiche majeur* (+2 aux jets d'attaque pendant 1 minute), *fétiche suprême* (*immunité à la lycanthropie*).

Gabriel Elesk, Erenien (m) GdP 2 / Arc 1 (charismatique) : FP : 3, humanoïde de taille M ; DV 2d4 + 1d6 ; pv 8 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 11 (+1 armure matelassée) ; Att dague (+1 corps à corps, 1d3) ; AL LB ; JS Réf +0, Vig +0, Vol +4 ; For 11, Dex 11, Con 10, Int 13, Sag 14, Cha 15. Compétences et dons : Escalade +4, Art de la magie +4 ; Connaissances (mystères) +2, Équitation +4, Détection +6, Perception auditive +6, Profession (brasseur) +6 ; Psychologie +4 ; Écriture de parchemins, Essence magique, Maniement de la magie (Invocation mineure), Maniement de la magie (Transmutation), Maniement de la magie (Universel), Préparation de potions, Talent (Art de la magie), Vigilance,

Sorts connus : niveau 0 : *détection de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation.*

1er niveau : *brume de dissimulation, enchevêtrement, rapetissement, repli expéditif, soins légers.*

Possessions matérielles : armure matelassée, dague.

Gerrikus, gobelin (m) Arc 1 (charismatique) : FP 1, humanoïde de taille P ; DV 1d6+1 ; pv 4 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 16 (+2 Dex, +2 armure de cuir, +1 rondache, +1 taille) ; Att dague (+0 corps à corps, 1d3–1) ; AL NM ;JS Réf +2, Vig +1, Vol +2 ; For 9, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 14.

Compétences et dons : Connaissances (mystères) +4, Art de la magie +4 ; Détection +6, Fouille +3, Perception auditive +5, Psychologie +4, Survie +4 ; Essence magique, Maniement de la magie (Enchantement), Maniement de la magie (Transmutatio n), Maniement de la magie (Universel) ; Vigilance,

Sorts connus : niveau 0 : *détection de la magie, hébétement, réparation.*

1er niveau : *apaisement des animaux, repli expéditif, sommeil* ;

Possessions matérielles : armure de cuir, dague, rondache en bois, boucle d'oreille en or.

Selenil, Elfe des bois (f) Rou 3 / Mar 4 : FP 7, humanoïde de taille M ; DV 3d6+6 + 4d8+8 ; pv 42 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 16 (+3 Dex, +3 armure de cuir clouté) ; Att rapière (+9 corps à corps, 1d6+2) ; ou arc court (+9 distance, 1d6) ; Out rapière (+9/+4 corps à corps, 1d6+2) ; ou arc court (+9/+4 distance, 1d6) ; AL CB ; JS Réf +7, Vig +7, Vol +4 ; For 14, Dex 16, Con 15, Int 13, Sag 14, Cha 11.

Compétences et dons : Escalade +11, Déguisement +8, Déplacement silencieux +14, Détection +12, Discrétion +12 (+17), Dressage +6, Fouille +10, Perception auditive +12, Premiers secours +8, Psychologie +6 Saut +9, Survie +10 ; Pistage, Science de l'initiative, Vigilance,

Sorts connus : niveau 0 : *hébétement, lumière, réparation.*

Capacités spéciales du maraudeur : Discret.

Possessions matérielles : armure de cuir clouté, rapière de maître, arc court, 50 *flèches elfiques, cape d'elfe, potion de soins modérés, fétiche suprême* (*déguisement* 3 / jour).

Tables

Table 1-1 : Détermination aléatoire de la taille et du poids 34
Table 1-2 : Détermination aléatoire de l'âge de départ 35
Table 1-3 : Effets du vieillissement 35
Table 1-4 : Jets de consultation du livre de connaissances. 38
Table 1-5 : L'arcaniste 39
Table 1-6 : Force de la personnalité 40
Table 1-7 : Le légat 42
Table 1-8 : Nombre de sorts par jour 43
Table 1-9 : Le maraudeur 46
Table 1-10 : Le protecteur 49
Tableau 1-11 : Le cavalier libre. 53
Table 1-12 : Le druide 55
Table 1-13 : Monde de murmures 55
Table 1-14 : L'espion insurge 56
Table 1-15 : Faveurs accordées par les contacts de l'Ombre 56
Table 1-16 : Le magicien. 59
Table 1-17 : Capacités de l'ami de la nature 60
Table 1-18 : Capacités du chanceux 60
Table 1-19 : Capacités du charismatique 61
Table 1-20 : Capacités du devin 61
Table 1-21 : Capacités du télépathe 62
Table 1-22 : Capacités de l'enfant de l'acier 63
Table 1-23 : Capacités de l'enfant de la terre 63
Table 1-24 : Capacités du fidèle 65
Table 1-25 : Capacités du juggernaut 65
Table 1-26 : Capacités du mystique 65
Table 1-27 : Capacités de l'ombre 66
Table 1-28 : Capacités du philosophe 66
Table 1-29 : Capacités du rapide 67
Table 1-30 : Capacités du sang d'acier 68
Table 1-31 : Capacités du sang de dragon. 68
Table 1-32 : Capacités du sang de fée. 69
Table 1-33 : Capacités du sang de géant 70
Table 1-34 : Capacités du sauvage 71
Table 1-35 : Force accrue du compagnon du sauvage 72
Table 1-36 : Capacités de la sentinelle 72
Table 1-37 : Capacités du soigneur 73
Table 1-38 : Armes courantes - à distance 75
Table 1-39 : Armes exotiques - mélée. 75
Table 2-40 : Temps et coût d'apprentissage des sorts 79
Table 2-41 : Berceaux de pouvoir et coûts énergetiques pour la création d'objets magiques 86
Table 2-42 : Tables aléatoires des fétiches 89

Abjuration

Sorts de niveau 0
Resistance

Sorts de niveau 1
Alarme
Alignement indétectable
Bien/le Chaos/le Mal
Bouclier
Endurance aux énergies destructives
Invisibilté pour les animaux
Protection contre la Loi/le
Verrouillage

Sorts de niveau 2
Dissimulation d'objet
Protection contre les projectiles
Resistance aux énergies destructives
Verrou du mage

Sorts de niveau 3
Antidetection
Cercle magique contre la Loi/le
Bien/le Chaos/le Mal
Dissipation de la magie
Protection contre les énergies destructives
Runes explosives

Sorts de niveau 4
Ancre dimensionnelle
Coquille antiplantes
Délivrance des malédictions
Globe d'invulnérabilité partielle
Liberté de mouvement
Peau de pierre
Piège à feu
Répulsif

Sorts de niveau 5
Annulation d'enchantement
Pénitence
Sanctuaire de Mordenkainen

Sorts de niveau 6
Champ de force
Coquille antivie
Défense magique
Dissipation suprême
Globe d'invulnérabilité renforcée
Zone d'antimagie

Sorts de niveau 7
Dissimulation suprême
Renvoi des sorts

Sorts de niveau 8
Eloignement du métal et de la pierre
Esprit impénétrable
Mur prismatique
Protection contre les sorts
Verrou dimensionnel

Sorts de niveau 9
Aversion
Délivrance
Disjonction de Mordenkainen
Emprisonnement
Sphère prismatique

Divination

Sorts de niveau 0
Detection de la magie
Détection du poison
Lecture de la magie
Repérage
Résistance

Sorts de niveau 1
Communication avec les animaux
Compréhension des langages
Coup au but
Détection de la faune et de la flore
Détection des passages secrets
Détection des collets et des fosses
Détection des morts-vivants
Identification

Sorts de niveau 2
Détection des pensées
Détection de l'invisibilité
Don des langues
Localisation d'objet

Sorts de niveau 3
Clairaudience/Clairvoyance
Communication avec les plantes
Vision magique

Sorts de niveau 4
Détection de la scrutation
Localisation de créature
Oeil du mage
Scrutation

Sorts de niveau 5
Communion avec la nature
Lien télépathique de Rary
Oeil indiscret

Sorts de niveau 6
Analyse d'enchantement
Mythes et légendes
Orientation
Pierre commères
Vision lucide

Sorts de niveau 7
Scrutation suprême
Vision magique suprême
Vision mystique

Sorts de niveau 8
Localisation suprême
Moment de prescience
Oeil indiscret suprême

Sorts de niveau 9
Prémonition

Enchantement

Sorts de niveau 0
Berceuse
Hébétement

Sorts de niveau 1
Apaisement des animaux
Charme-animal
Charme-personne
Confusion mineure
Hypnose
Sommeil

Sorts de niveau 2
Apaisement des émotions
Discours captivant
Fou rire de Tasha
Hébétement de monstre
Hypnose des animaux
Idiotie
Immobilisation d'animal
Lueur hypnotique
Messager animal

Sorts de niveau 3
Domination d'animal
Heroïsme
Immobilisation de personne
Rage
Sommeil profond
Suggestion

Sorts de niveau 4
Charme-monstre
Confusion
Désespoir foudoyant
Mission
Modification de mémoire

Sorts de niveau 5
Brume mentale
Chant de discorde
Domination
Symbole de sommeil

Sorts de niveau 6
Héroïsme suprême
Quête
Suggestion de groupe
Symbole de persuasion

Sorts de niveau 7
Aliénation mentale
Immobilisation de personne de groupe
Mot de pouvoir aveuglant
Symbole d'étourdissement

Sortsde niveau 8
Aversion
Charme-monstre de groupe
Contrôle des plantes
Danse irrésistible d'Otto
Entrave
Exigence
Mot de pouvoir étourdissant
Symbole d'aliénation mentale
Attirance

Sorts de niveau 9
Domination universelle
Immobilisation de monstre de groupe
Mot de pouvoir mortel

Evocation Majeure

Sorts de niveau 0
Rayon de givre

Sorts de niveau 1
Décharge électrique
Disque flottant de Tenser
Mains brûlantes
Projectile magique

Sorts de niveau 2
Bourrasque
Flammes
Flamme éternelle
Lame de feu
Rayon ardent
Sphère de feu

Sorts de niveau 3
Abri de Léomund
Appel de la foudre
Boule de feu
Eclair
Mur de vent

Sorts de niveau 4
Bouclier de feu
Colonne de feu
Tempête de grêle
Mur de feu
Mur de glace
Sphère d'isolement d'Ottiluke

Sorts de niveau 5
Appel de la tempête
Cône de froid
Mur de force
Sanctification
Sanctification maléfique

Sorts de niveau 6
Eclair multiple
Sphère glaciale d'Otiluke

Sorts de niveau 7
Boule de feu à retardement
Cage de force
Epée de Mordenkainen
Tempête de feu

Sorts de niveau 8
Cyclone
Rayon polaire
Sphère téléguidée d'Otiluke

Sorts de niveau 9
Nuée de météores

Evocation Mineure

Sorts de niveau 0
Illumination
Lumière dansante
Lumière

Sorts de niveau 1
Lueur Féérique

Sorts de niveau 2
Cacophonie
Fracassement
Ténèbres

Sorts de niveau 3
Lumière du jour

Sorts de niveau 4
Cri

Sorts de niveau 5
Communication à distance
Main interposé de Bigby
Sanctification
Sanctification maléfique

Sorts de niveau 6
Main impérieuse de Bigby
Prévoyance

Sorts de niveau 7
Poigne de Bigby
Rayons prismatiques
Rayon de soleil

Sorts de niveau 8
Cri suprême
Explosion de lumière
Poing de Bigby
Tremblement de terre

Sorts de niveau 9
Main broyeuse de Bigby

Illusion

Sorts de niveau 0
Lumières dansantes
Son imaginaire

Sorts de niveau 1
Aura magique de Nystul
Couleurs dansantes
Déguisement
Image silencieuse
Ventriloquisme

Sorts de niveau 2
Bouche magique
Détection faussée
Flou
Invisibilité
Image imparfaite
Image mirroir
Lueurs hypnotiques
Piège de Léomund
Silence

Sorts de niveau 3
Déplacement
Image accomplie
Shère d'invisibilité
Texte illusoire

Sorts de niveau 4
Assassin imaginaire
Convocation d'ombres
Invisibilité suprême
Lueur d'arc-en-ciel
Mur illusoire
Terrain hallucinatoire

Sorts de niveau 5
Cauchemar
Faux-semblant
Image prédéterminée
Leurre
Magie des ombres
Mirage
Songe

Sorts de niveau 6
Double illusoire

Image permanente
Image programmée
Traversée des ombres
Voile

Sorts de niveau 7
Convocation d'ombres suprême,
Invisibilité de groupe
Projection d'image
Simulacre

Sorts de niveau 8
Ecran
Magie des ombres suprême
Motif scintillant

Sorts de niveau 9
Ennemi subconscient
Reflet d'ombres

Invocation Majeure

Sorts de niveau 0
Convocation d'instrument

Sorts de niveau 1
Convocation de monstres I
Convocation d'alliés naturels I
Monture

Sorts de niveau 2
Convocation de monstres II
Convocation d'alliés naturels II
Nuée grouillante

Sorts de niveau 3
Convocation de monstres III
Convocation d'alliés naturels III

Sorts de niveau 4
Convocation de monstres IV
Convocation d'alliés naturels IV

Sorts de niveau 5
Convocation de monstres V
Convocation d'alliés naturels V
Fléau d'insectes

Sorts de niveau 6
Convocation de monstres VI
Convocation d'alliés naturels VI

Sorts de niveau 7
Convocation de monstres VII
Convocation d'alliés naturels VII
Invocation instantanée de Drawnij
Mort rampante

Sorts de niveau 8
Convocation de monstres VIII
Convocation d'alliés naturels VIII
Sequestration

Sorts de niveau 9
Convocation de monstres IX
Convocation d'alliés naturels IX
Nuée d'élémentaire
Portail
Tempête vengeresse

Invocation Mineure

Sorts de niveau 0
Aspersion d'acide
Création d'eau
Soins superficiels

Sorts de niveau 1
Armure de mage
Brume de dissimulation
Graisse
Soins légers
Serviteur invisible

Sorts de niveau 2
Flèche acide de Melf
Nappe de brouillard
Poussière scintillante
Ralentissement du poison
Restauration partielle
Soins modérés
Toile d'araignée

Sort de niveau 3
Coursier fantôme
Guérison des maladies
Neutralisation du poison
Nuage nauséabond
Sceau du serpent
Soins importants
Tempête de neige

Sort de niveau 4
Brouillard dense
Création mineure
Refuge de Léomund
Soins intensifs
Tentacules noires d'Evard

Sort de niveau 5
Brume mortelle
Chien de garde de Mordenkainen
Création majeure
Mur de pierre
Mur d'épines
Soins légers de groupe

Sort de niveau 6
Brume d'acide
Germes de feu
Mur de fer
Soins modérés de masse

Sort de niveau 7
Guérison suprême
Manoir somptueux de Mordenkainen
Porte de phase
Régénération

Sort de niveau 8
Nuage incendiaire
Sequestration
Soins importants de groupe

Sort de niveau 9
Grand tertre
Refuge
Soins intensifs de groupe

Necromancy

Sort de niveau 0
Destruction des morts-vivants
Fatigue

Sort de niveau 1
Frayeur
Contact glacial
Rayon affaiblissant

Sorts de niveau 2
Cécité/surdité
Contrôle mineur des morts-vivants
Simulacre de vie
Baiser de la goule
Effroi
Main spectrale

Sorts de niveau 3
Préservation des morts
Immobilisation des morts-vivants
Empoisonnement
Rayon d'épuisement
Baiser du vampire

Sorts de niveau 4
Animation des morts
Malédiction
Contagion
Energie négative
Terreur

Sorts de niveau 5
Flétrissement végétal
Protection contre la mort
Possession
Symbole de douleur
Vagues de fatigue

Sorts de niveau 6
Cercle de mort
Création de morts-vivants
Mauvais oeil
Symbole de terreur
Annihilation de morts-vivants

Sorts de niveau 7
Contrôle des morts-vivants
Doigt de mort
Symbole de faiblesse
Vagues d'épuisement

Sorts de niveau 8
Clone
Création de mort-vivant dominant
Flétrissure
Symbole de mort

Sorts de niveau 9
Absorption d'énergie
Capture d'âme
Plainte d'outre-tombe

Transmutation

Sorts de niveau 0
Manipulation à distance
Ouverture/fermeture
Réparation
Stimulant

Sorts de niveau 1
Agrandissement
Arme magique
Corde animée
Enchevêtrement
Effacement
Feuille morte
Grand pas
Goodberry
Gourdin magique
Morsure magique
Passage sans trace
Pierre magique
Rapetissement
Saut

Sorts de niveau 2
Corde enchantée
Déblocage
Distorsion du bois
Endurance l'ours
Façonnage du bois
Force de taureau
Forme d'arbre
Grâce féline
Lévitation
Métal brûlant
Métal gelé
Modification d'apparence
Pattes d'araignée
Peau d'écorce
Pyrotechnie
Ramollissement de la terre et de la pierre
Ruse du renard
Splendeur de l'aigle
Vent de murmures
Vision dans le noir
Sagesse du hibou

Sorts de niveau 3
Affûtage
Arme magique suprême
Collet
Croissance végétale
Croissance d'épines
Etat gazeux
Extinction des feux
Fusion dans la pierre
Lenteur
Marche sur l'onde
Morsure magique suprême
Page secrète
Rapidité
Rabougrissement des plantes
Réduction d'objet
Respiration aquatique
Vol

Sorts de niveau 4
Agrandissement de groupe
Façonnage de la pierre
Marche dans les airs
Métamorphose
Mémorisation de Rary
Pierre acérées
Rapetissement de groupe
Réincarnation
Rouille
Vermine géante

Sorts de niveau 5
Croissance animale
Eveil
Contrôle des vents
Fabrication
Métamorphose funeste
Passe muraille
Télékinésie
Transmutation de la pierre en boue
Transmutation de la boue en pierre
Vol supérieur

Sorts de niveau 6
Bâton à sort
Bois de fer
Chêne animé
Contrôle de l'eau
Désintégration
Eloignement du bois
Endurance de l'ours de groupe
Force de taureaux de groupe
Glissement de terrain
Grâce féline de groupe
Pétrification
Remémoration de Mordenkainen
Ruse du renard de groupe
Sagesse du hibou de groupe
Splendeur de l'aigle de groupe
Transmutation de la pierre en chair
Transformation de Tenser
Vent divin

Sorts de niveau 7
Bâton sylvanien
Contrôle du climat
Cyclone
Inversion de la gravité
Statue
Transmutation du métal en bois

Sorts de niveau 8
Animation suspendue
Contrôle des plantes
Corps de fer
Métamorphose animale
Métamorphose universelle

Sorts de niveau 9
Arrêt du temps
Changement de forme

Universelle

Sorts de niveau 0
Signature magique
Prestidigitation

Sorts de niveau 5
Permanence

Sorts de niveau 7
Souhait limité

Sorts de niveau 9
Souhait

Midnight™

Adversaires de l'Ombre™



d20 system™

Midnight™

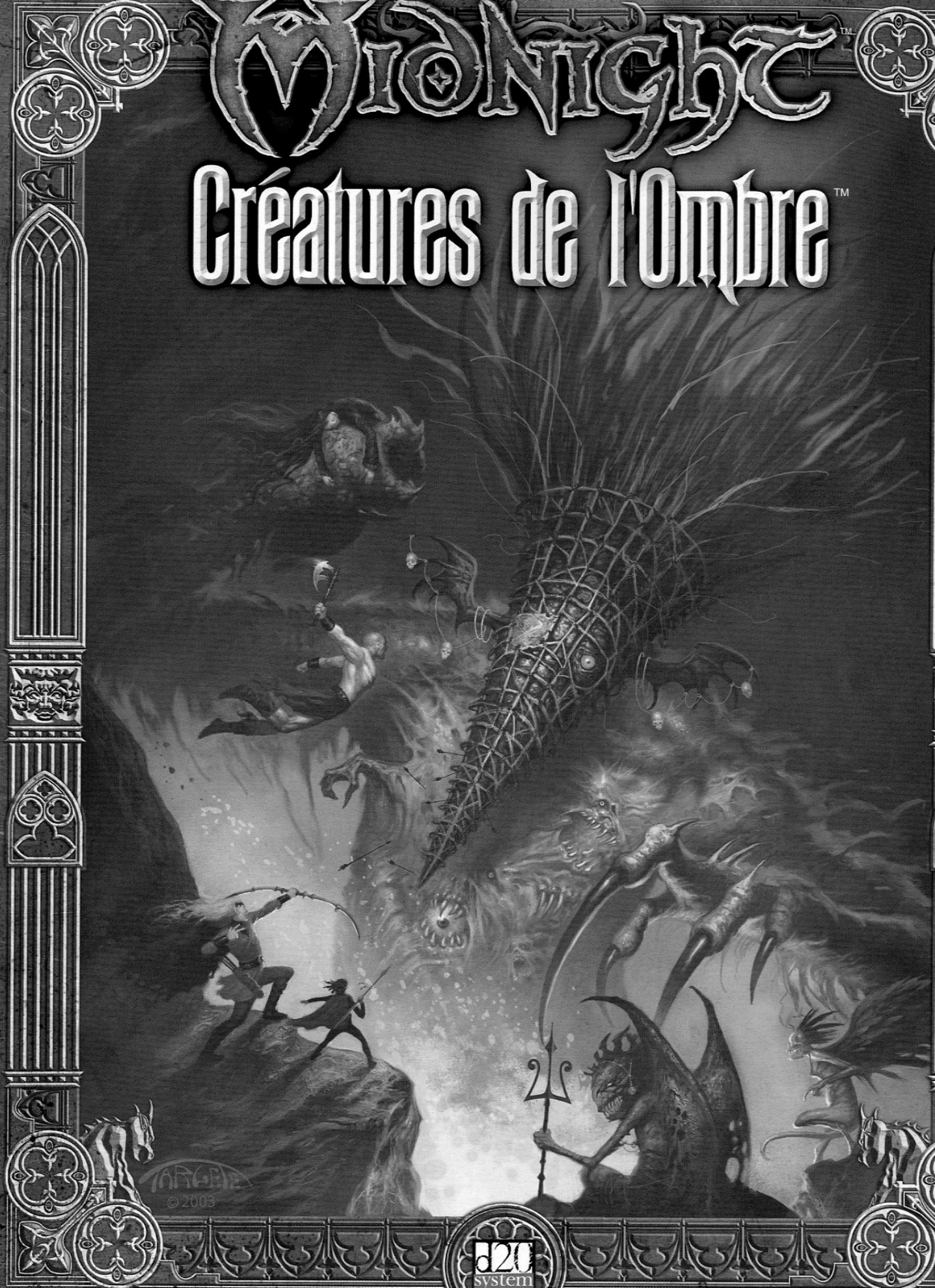
La couronne de l'Ombre™



d20 system™

Midnight™

Créatures de l'Ombre™

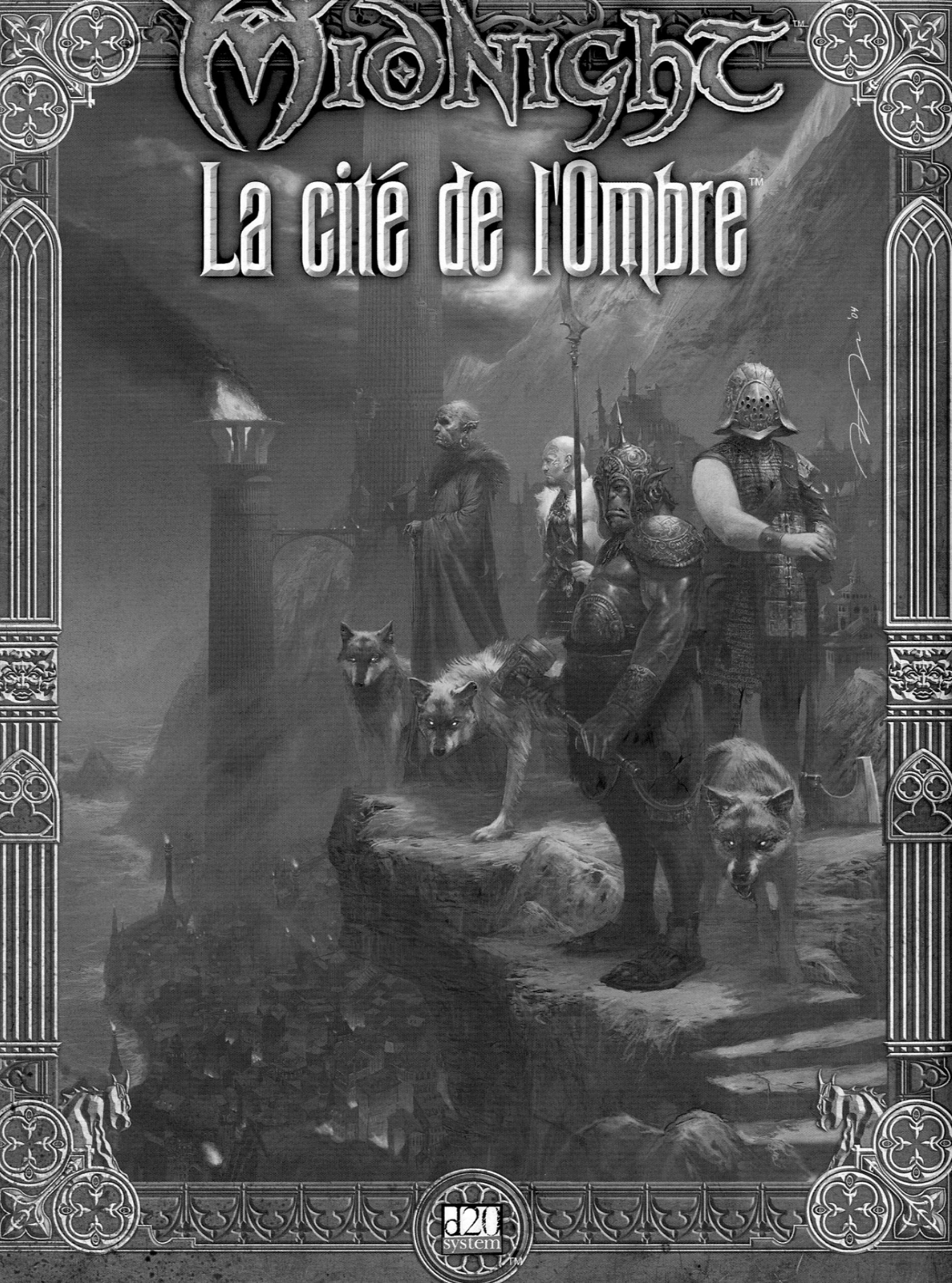


© 2003

d20 system™

Midnight™

La cité de l'Ombre™



d20 system™

Midnight™

Ombre et magie™



d20 system™

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

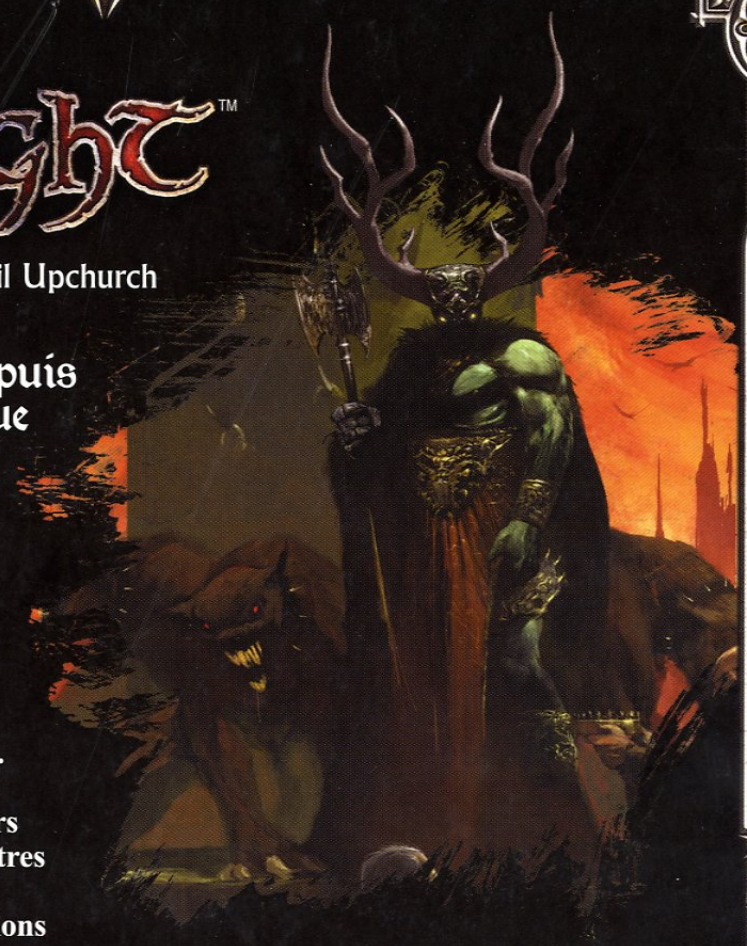
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Path of the Sword Copyright 2002, Fantasy Flight Publishing, Inc.
Tournaments, Fairs, and Taverns, Copyright 2002, Natural 20 Press
Wild Spellcraft, Copyright 2002, Natural 20 Press
Traps & Treachery Copyright 2001, Fantasy Flight Publishing, Inc.
Deadlands d20 Copyright 2001, Pinnacle Entertainment Group, Inc.
Dragonstar: Starfarer's Handbook Copyright 2001, Fantasy Flight Publishing, Inc.
Open Game Content from The Tide of Years Copyright 2001, Michelle A. Brown Nephew
Seafarer's Handbook Copyright 2001, Fantasy Flight Publishing, Inc.
Path of Shadow Copyright 2002, Fantasy Flight Publishing, Inc.
The Ranger Re-revisited Copyright 2002, Fantasy Flight Publishing, Inc.
Midnight Copyright 2003, Fantasy Flight Publishing, Inc.

MIDNIGHT™

Un jeu de Jeffrey Barber et Wil Upchurch



Un siècle s'est écoulé depuis que l'Ombre s'est abattue sur le monde.

Alors que le Troisième Âge touchait à sa fin, le dieu déchu Izrador triompha des nations libres d'Aryth. Les lieutenants félons de l'Ombre du Nord, les Seigneurs des Ténèbres, dirigent d'une poigne de fer les cités en ruine et les royaumes brisés. Des esprits intangibles et torturés pourchassent les derniers possesseurs de connaissances magiques. Les prêtres d'Izrador, les légats de l'Ordre de l'Ombre, traquent sans pitié les espions elfes, les insurgés nains et les quelques héros courageux qui osent encore se dresser et défier les forces obscures.

MIDNIGHT est un univers passionnant créé pour le Système d20. Découvrez un monde où le mal règne en maître absolu, où les ténèbres ont envahies la terre. Combattez pour l'espoir et la liberté dans un royaume où le malheur et la désillusion recouvrent les empires en ruine d'un morne linceul. Explorez cette terre ancienne où les dieux sont absents et les pratiques magiques punies de mort. Embarquez pour un voyage épique dans cette contrée où les héros sont condamnés et les races féériques chassées jusqu'à l'extinction.

Bienvenue dans le monde de MIDNIGHT.

Nécessite l'utilisation du Manuel du Joueur de Donjons & Dragons® édition 3.5 Publié par Wizards of the Coast®

BLACKBOOK EDITIONS

d20 system™ FANTASY FLIGHT GAMES™

www.fantasyflightgames.com

ISBN 2-915847-01-0

9 782915 847017

BBEMN01
Prix : 39.90 Euros