

Personnages

L'histoire récente

Bienvenue sur Aryth, le monde de Midnight.

L'Ombre du Nord a affronté pour la troisième fois les peuples unis d'Aryth il y a maintenant 100ans.

Ensemble, les Elfes d'Erethor menés par la reine Aradil, les nains des mont Kaladrunes, les fiers guerriers Dorns, les vaillants chevaliers Sarques et les troupes de l'Éren, ont affronté les noires tribus d'Orques vomies par les plaines gelées du Nord. Là où depuis des millénaires règne l'Ombre, le dieu noir déchu, le seul dieu ayant une influence sur le monde. Aidés des légats, les prêtres corrompus de l'Ombre, Orques et Gobelins ont déferlé sur les remparts du Long Mur lors de la Dernière Bataille. Par la ruse, la trahison et la force brutes, les armées sombres, menées par les Rois de la Nuit ont brisé les armées civilisées et imposé leur joug sous l'Éren.

Depuis un siècle l'Ombre règne sur les terres d'Éren. Aujourd'hui Elfes et Nains sont les derniers à encore lui opposer une résistance de plus en plus désespérée. Chaque jour qui passe voit les arbres de la grande forêt d'Erethor succomber au feu où à la hache des sauvages guerriers Orques. Chaque semaine voit les Orques progresser un peu plus dans les cols et les souterrains des monts Kaladrunes, détruisant un à un tous les Caers des Nains.

Adaptation par Fenris (romain.schmitter@gmail.com) en Savage Worlds de Midnight 2ème édition (Copyright Fantasy Flight Games ©2005, Copyright Black Book Editions ©2007), et du Fantasy Companion. Merci à Acqua pour ses relectures.

La vie sous l'Ombre

La vie sous l'Ombre est dure, mais assez inégale suivant où l'on est et qui l'on est.

Au sud, l'Ombre règne sur d'anciennes cités, et un vernis de civilisation subsiste toujours. Quand on remonte vers le nord, à travers les plaines, les principales cités ont été rasées, et ce sont surtout des villages isolés, soumis à un écrasant tribut qui parsèment les plaines.

Au nord de l'Éren, avant les plaines gelées de l'Ombre, le peuple Dorn n'est plus que le fantôme de ce qu'il était. La quasi-totalité des gens vivent en esclavage tandis que les orques prennent petit à petit leur place.

Sous le règne de l'Ombre, la magie et l'écriture ont été bannies. Porter armes, armures, objets magiques ou pratiquer la magie sans être un agent reconnu de l'Ombre est un crime passible de mort. Le fait d'écrire conduit à se retrouver les chaînes aux pieds pour le restant de ses jours.

Le commerce a été quasiment aboli, l'or et les bijoux n'ont plus de valeur ou presque, et voyager sans autorisation est passible d'esclavage à vie.

La loi de l'Ombre est brutale, cruelle et injuste. Ses légats et ses troupes ont tout pouvoir, tous les abus leur sont possibles, et peu d'entre eux se privent d'exercer leurs prérogatives.

Être un Nain ou un Elfe dans les terres de l'Ombre revient à être un mort en sursis.

Être un Halfelin ou un Elfelin est à peine moins grave: l'esclavage.

Les Gnomes eux sont les seuls fées à avoir juré allégeance à l'Ombre, leurs barges transportent désormais les troupes de l'Ombre partout où celles-ci désirent se rendre.

La résistance subsiste toujours cependant, que ce soit par la lutte des armées elfes et naines, les bandes de cavaliers renégats Sarques qui s'attaquent aux convois des armées, au traqueur Dorn isolé qui abat tout Orque isolé qu'il croise, ou aux actions plus subtiles des Éréniens du Promontoire de Baden, qui espionnent et sabotent autant qu'ils le peuvent en évitant les foudres des troupes occupantes.

Jouer au 3ème Âge

Midnight est prévu à la base pour jouer dans un environnement désespéré et noir. Il est cependant possible de jouer au 3ème Âge de manière plus classique, dans une ambiance plus proche du Seigneur des Anneaux, voir du Trône de Fer. Les possibilités de conflit sont nombreuses entre la sécession des royaumes Dorns, les maraudeurs orques franchissant le long Rempart, la Cabale fomentant divers complots et milles autres encore.



Création de personnage

Races

Chaque race donne accès à certains Atouts raciaux spécifiques.

La race a aussi un impact important sur l'équipement auquel à accès le personnage lors de sa création.

Elfe, Caransil



Les plus répandus des Elfes, souples et agiles à la peau couleur d'écorce, et aux cheveux noirs. Artistes et philosophes, réputés pour leur magie, ils font partie des derniers avec les Nains à manier encore l'épée contre l'Ombre au 4ème Âge.

- Vision nocturne
- Agiles (d6)
- Fragiles (augmenter la vigueur nécessite le double des points à la création du personnage)

un elfe Caransil peut prendre les Atouts suivants:

- Grande Affinité Magique (+10 points de pouvoir pour la tradition Hermétique),
- Artisan (+2 en réparation et aux jets liés à l'artisanat, d8 en ressources si le personnage peut exercer son métier et à la création)
- Grande Sensibilité au Murmure (réussite automatique du jet d'Âme pour écouter le Murmure)

Elfe, Erunsil

Les Elfes des neiges ont la peau pâle, les cheveux blancs et les yeux en amande sont des chasseurs et des guerriers hors pairs.

- Vision nocturne
- Agiles (d6)
- Fragiles (augmenter la vigueur nécessite le double des points à la création du personnage)

un Elfe Erunsil peut prendre les Atouts suivants:

- Coureur des bois (+2 en escalade, +2 en Discrétion en milieu sylvestre)
- Grand Froid (+4 pour résister au froid)



Elfe, Danisil

Les Elfes de la jungle sont petits avec une chevelure broussailleuse souvent coiffée en dreadlocks, leur connaissance de la nature est inégalée en Erédane.

- Vision nocturne
- Agiles (d6)
- Fragiles (augmenter la vigueur nécessite le double des points à la création du personnage)

un elfe Danisil peut prendre les Atouts suivants:

- Chasseur de démon (+2 aux jets de terreur face à un démon, +2 aux jets de Connaissance concernant les démons)
- Grand Herboriste (+2 aux jets de Connaissances(Herboristerie) et de Survie)
- Résistant au poison (+4 pour résister au poison)



Elfe, Miransil

Les Elfes marins ont la peau cuivrée et sont de grands navigateurs. Ce sont les moins nombreux des elfes.

- Vision nocturne
- Agiles (d6)
- Fragiles (augmenter la vigueur nécessite le double des points à la création du personnage)
- semi aquatique
- Pas nés pour la guerre (Pacifiste, mineur).

un elfe Miransil peut prendre les Atouts suivants:

- Grand navigateur (+2 à tous les jets relatifs à la mer et la navigation)
- Dauphin (peut rester 30mn sous l'eau sans respirer au lieu de 15mn, vitesse de Natation égale à l'Allure)

Nain (Kurgun et nain des clans)

Les Nains sont séparés en deux grandes cultures: les Kurguns, qui vivent à l'extérieur aux pieds des montagnes Kaladrunes, et les Nains des clans, qui représentent la grande majorité des Nains, vivant sous la montagnes, en des clans isolés.

- Infravision
- Lent (Allure 5)
- Robuste (d6 en vigueur)

un Nain peut prendre les Atouts suivants:

- Maître de la pierre et du métal (+2 à tous les jets nécessitant une connaissance ou un travail de la pierre ou des métaux)
- Résistance aux Arcanes (les pré-requis ne sont pas à remplir)
- Résistance au poison (+4 pour résister au poison)



Gnome

Les Gnomes sont débrouillards et vivent pour la plupart sur leurs barges du fleuve Éren. Au 4ème Âge ils sont en apparence dévoués à l'Ombre, transportant troupes et fournitures, mais en réalité la plupart d'entre eux sont aussi des contrebandiers et des espions travaillant discrètement contre l'Ombre.

- Lent (Allure 5)
- Linguiste (commence avec son Intellect en nombre de langues)
- Faites moi confiance (d6 en Persuasion)
- Pied marin (d6 en Navigation)

un gnome peut prendre les Atouts suivants:

- Grand navigateur (+2 à tous les jets relatifs à la mer et la navigation)
- Charismatique (les pré-requis ne sont pas à remplir)



Halfelin



Les Halfelins sont séparées en deux communautés, les agraires et les tribus nomades. Les deux entretiennent de très bons liens et sont liées aux Wogren. Aux 4ème Âge quasiment tous les villages halfelins fixes ont été détruits, et leurs habitants massacrés, mangés, ou réduits en esclavage.

- Lent (allure 5)
- Agile (d6)
- au choix:
 - Nomades: cavalier né: d6 en équitation
 - Agraires: +2 pour résister aux éléments
 - Affinité magique :+5 points de pouvoir pour la tradition Spirituelle

un Halfelin peut prendre les Atouts suivants:

- Cavalier Wogren:+2 en équitation et à tout jet relatif aux Wogrens
- Petit mais costaud: +4 pour résister aux éléments (+6 si Agraires)

Humain, Érenien



Les Éréniens sont le fruit du mélange des Dorns et des Sarques il y a plus de 2000 ans de ça. Débrouillards et ingénieux, les survivants du Grand Royaume d'Éren sont opprimés par l'Ombre au 4ème Âge.

- Un Atout au choix ou 3 points de compétences

un Érenien peut prendre les A tous suivants:

- Adaptable: peut choisir un Atout racial Dorn et un Atout racial Sarque (cet Atout peut être pris deux fois, il ne confère qu'un seul Atout à chaque fois)
- Adaptation: 3 points de compétence au choix

Humain, Dorn



Les fiers Hommes du Nord, les Dorns sont grands et larges d'épaules. Au 3ème Âge leurs cheveux sont longs et retenus par des anneaux en métal, signes de leurs victoires. Au 4ème Âge ce peuple vaincu se rase la tête.

- Un Atout au choix

un Dorn peut prendre les Atouts suivants:

- Borné:+4 pour résister aux pouvoirs de persuasion
- Grand Froid: +4 pour résister au froid,
- Nous sommes du même clan: +1 en parade si combat avec au moins 4 autres Dorns
- Anuhlir: voit et communique avec les esprits Dorns

Humain, Sarque



Les Sarques sont des humains à la peau sombre et cheveux noirs brillants. Au 4ème Âge, leurs villes, gouvernées par des sussars voués à l'Ombre, sont les dernières villes humaines.

- Un Atout au choix

un Sarque peut prendre les Atouts suivants:

- Maître des chevaux (+2 en équitation et à tout jet relatif aux chevaux)
- Charismatique (les pré-requis ne sont pas à remplir),
- Sahi (Vision nocturne, +2 aux jets de Connaissances (Histoire))

Orque



Les Orques, ou Odrendor sont des êtres entièrement corrompus et façonnés par la volonté d'Izrador. Énormes, brutaux et organisé, ils ont déferlé du Nord, dirigés par leurs matrones et leurs généraux. Ils forment l'essentiel des armées de l'Ombre.

- Brute (d6 en force)
- Infravision
- Vraiment grand (Taille +1)
- Murmures d'Izrador ou Paria
- Né une nuit gelée (+2 contre les effets du froid, la lumière vive, comme celle du jour provoque de l'inconfort)

un Orque peut prendre les Atouts suivants:

- Meute (+1 aux dégâts si combat avec au moins 10 autres Orques)
- Résistance aux Arcanes (les pré-requis ne sont pas à remplir)
- Insensible au Froid (+6 pour résister au froid)
- doué pour les langues (apprends deux langues, à d6, peut être pris plusieurs fois)

Ennemis raciaux

A l'exception des Dworgs, les races n'ont volontairement pas de Handicaps Ennemis ou Paria, car suivant le lieu et l'époque (3ème ou 4ème Âge), les impacts sont très différents.

On rappellera qu'au 4ème Âge, les Nains et les Elfes sont attaqués à vue s'ils ne peuvent pas prouver très rapidement leur allégeance à l'Ombre, les Halfelins et Elfelins sont de même emprisonnés et réduits en esclavage.

Les Orques sont de même attaqués à vue par les Elfes et les Nains. Ils sont de base considérées comme des âmes damnées de l'Ombre par toute personne (ce qui est un avantage et un inconvénient). Au 4ème Âge un Orque doit pouvoir justifier à d'autres Orques pourquoi il n'est pas avec son unité.

Sangs mêlés

Elfelin

Un Elfelin est issu de l'union d'un Halfelin et d'un Elfe Danisil, ils sont bien acceptés dans les deux communautés.

- Agile (d6)
- Vision nocturne
- Fragiles (augmenter la vigueur nécessite le double des points à la création du personnage)

un Elfelin peut prendre les Atouts suivants:

- Grande Affinité magique (+10 points de pouvoir pour la tradition Spirituelle ou Hermétique)
- Cavalier Wogren:+2 en équitation et à tout jet relatif aux Wogrens
- Résistant au poison (+4 pour résister au poison)
- Chasseur de démon (+2 aux jets de terreur face à un démon, +2 aux jets de Connaissance concernant les démons)
- Grand Herboriste (+2 aux jets d'Herboristerie)



Dworg

Un Dworg est issu du viol d'une Naine par un Orque, et élevé par des Nains, où il a un statut de paria. Les Dworgs haïssent les Orques avec une intensité inégalee.

- Paria
- Infravision
- Robuste (d6 en vigueur)
- Brute (d6 en force)
- Sensibilité mineure à la lumière (la lumière vive, comme celle du jour provoque de l'inconfort)

un Dworg peut choisir des Atouts raciaux parmi les Atouts raciaux nains et orques



Dwarrow

Un Dwarrow est issu de l'union d'un Nain et d'un Gnome, ils sont bien acceptés dans les deux communautés.

- Infravision
- Lent (Allure 5)
- au choix:
 - Faites moi confiance (d6 en Persuasion)
 - Pied marin (d6 en navigation)

un Dwarrow peut prendre les Atouts suivants:

- Résistance aux Arcanes (les pré-requis ne sont pas à remplir)
- Résistance au poison (+4 pour résister au poison)
- Grand Froid (+4 pour résister au froid)

Attributs

Les personnages commencent avec d4 dans les 5 attributs et répartissent ensuite 5 points dans ceux-ci. Augmenter un attribut de un type de dé coûte 1 point. A la création le maximum possible dans un attribut est d12.

Compétences

Les personnages disposent de 15 points pour acquérir et augmenter des compétences.

Chaque compétence est acquise au niveau d4.

Augmenter de un type de dé une compétence, coûte 1 point tant que la compétence est inférieure ou égale à l'attribut associé.

Dès que l'attribut est dépassé, le coût est de 2 points.

A la création le maximum possible dans une compétence est d12.

Liste des compétences autorisées

- > Connaissance* (intellect)
- > Combat (agilité)
- > Crochetage (agilité)
- > Discrétion (agilité)
- > Équitation (agilité)
- > Escalade (agilité)
- > Intimidation (âme)
- > Jeu (intellect)
- > Lancer (agilité)
- > Langues (intellect)
- > Mystification (intellect)
- > Natation (agilité)
- > Navigation (agilité)
- > Perception (agilité)
- > Persuasion (âme)
- > Pistage (intellect)
- > Recherche (intellect)
- > Réparation (intellect)
- > Réseaux (intellect)
- > Sarcasme (intellect)
- > Soins (intellect)
- > Survie (intellect)
- > Tir (agilité)

*: Herboristerie, Ombre, Magie, Histoire, Esprits, ...

Compétences non autorisées: conduite, pilotage

Connaissance (herboristerie):

Voir les règles d'herboristerie. Permet d'identifier et de préparer des décoctions herbeuses.

Mystification (intellect)

Mystification permet de tromper quelqu'un.

Cette compétence couvre le fait de se faire passer pour quelqu'un d'autre, de falsifier des documents, dissimuler une arme ou les bluffs qui ne sont pas de la Persuasion.

Opposé à Perception si actif, sinon succès standard (même fonctionnement que discrétion):

Si les personnes que l'on cherche à tromper n'ont pas de raison de se méfier, elles sont considérées comme 'inactives'. Un succès suffit à tromper leur vigilance, un échec les fait devenir actives.

Si les personnes sont 'actives', elles font un jet de Perception opposé au jet de mystification.

Ce que l'on cherche à falsifier ou personifier influe sur la difficulté du jet.

- > Sceau d'un commandant mineur: 0
- > Sceau d'un légat mineur: -2
- > Se déguiser en quelqu'un d'une autre classe sociale (paysan, légat, noble ...): -2
- > Changer de race: -2
- > Changer de sexe: -2
- > Individu précis: -4
- > Dissimuler une dague: 0
- > Dissimuler un arc: -2
- > Dissimuler une épée: -2

Il faut bien sûr avoir un moyen crédible de dissimuler l'arme (il n'est pas possible de dissimuler une épée dans un pagne sous prétexte qu'on a fait un bon jet).

Armes escamotables: spécial, voir le chapitre Équipement

Survie

Une relance permet de trouver le nécessaire pour deux personnes (au lieu de cinq personnes comme décrit dans les règles de base de Savage Worlds).

Modificateurs de région:

Région	Modificateur
Aruun:	-1
Caraheen	0
Désert blanc	-2
Éren méridional	-1
Asmadar	0
Marches du nord	-2
Mer de Pellurie	-1
Miraleen	0
Montagnes Cornues	-1

Région	Modificateur
Montagnes Kaladrunes	-1
Monts Murs de glace	-2
Plaines centrales	-1
Terres de l'ouest	-2
Terres du nord	-1
Veradeen	-1

Langues

Tous les personnages connaissent la moitié de leur Intellect en langues en plus de leur langue natale à d6 (cf. p. 165 des règles de Savage Worlds).

On considère de base que les personnages ont appris d'une manière ou l'autre à lire et écrire, ce qui illégal. Ils peuvent cependant prendre le Handicap **Illettré** de manière habituelle.

Le niveau de maîtrise d'une langue est défini de la manière suivante:

Rudimentaire: d4

Base: d6

Courant d8

Langage soutenu: d10

Imiter des accents d12

Augmenter d'un dé une compétence de langue coûte toujours un point de compétence, quelque soit le dé d'Intellect du personnage.

Les langues disponibles sont les suivantes:

- Colonial,
- Courtisan**,
- Érenien,
- Nordique,
- Langue du Commerce,
- Halfelin,
- Danisil,
- Haut Elfe**,
- Signaux de patrouille des elfes des neige*,
- Nain (dialecte de clan),
- Nain Archaïque
- Langue noire* ,
- Orque,
- Sylvain,
- Langues de l'Éclipse (disponibilité restreinte)*

*Langue noire, Signaux de patrouille des elfes des neige et Langues de l'Éclipse (pour un mortel): d4 maximum.

**Courtisan et haut elfe: langues ardues, les niveaux de maîtrise sont décalés d'un cran (avoir d6 en Courtisan

permet de le parler de manière rudimentaire).

Particularités:

Maîtriser le niveau courant (d8) dans certaines langues confère le niveau rudimentaire (d4) dans d'autres langues:

Érenien :	Nordique, Colonial
Nordique :	Érenien
Colonial :	Érenien
Haut Elfe :	Danisil
Danisil :	Haut Elfe, Halfelin
Halfelin :	Danisil

Parler les langues suivantes au niveau courant (d8) confère le niveau rudimentaire (d4) dans la Langue du commerce :

- Halfelin,
- Colonial,
- Danisil,
- Érenien,
- Haut Elfe,
- Nain,
- Nordique

Atouts et Handicaps

Handicaps non autorisés:

- Sceptique

Nouveaux Handicaps

Apprenti (Mineur ou Majeur)

Le personnage doit disposer de l'atout Arcanes (tradition Hermétique ou Spirituelle). Pour une raison ou une autre le personnage n'a pas pu finir son entraînement Le rang d'Arcanes du personnage ne peut pas dépasser d6, il a 2 points de pouvoir en moins.

En cas de Handicap Majeur le personnage a de plus un Pouvoir de moins

Marques d'esclave (Mineur ou Majeur)

Le personnage porte des marques (fer rouge, ou tatouage indélébile) indiquant clairement qu'il est un esclave. En cas de Handicap Mineur les marques sont dissimulables par des vêtements. En cas de Handicap Majeur elles sont clairement visibles de suite (visage, tout le corps ...).

Maudit par l'Ombre (Mineur ou Majeur)

La lignée du personnage a été maudite par Izrador Mineur: Le personnage a -2 pour résister aux pouvoirs des Légats et des démons et autres créatures surnaturelles servant Izrador.

En cas de Handicap Majeur le malus passe à -4.

Ordres (Mineur)

Bien qu'il ait son propre agenda le personnage est soumis à une autorité qui peut lui donner à n'importe quel moment des ordres auxquels il doit répondre.

Atouts non autorisés

- Adeptes,
- As,
- Bricoleur de génie,
- Débrouillard,
- Drain de l'âme (inclus dans les Atout Arcanes appropriés)

Atouts modifiés

Les Atouts Riche et Très Riche sont autorisés, mais au 4ème Âge ils nécessitent l'accord du MJ et une explication à leur provenance, ce qui peut entraîner certains désavantages. Leur impact n'est pas valable dans toutes les régions (un Riche elfe d'Érethor ne peut récupérer des ressources qu'en Érethor par exemple). Voir aussi le Chapitre 3: Équipement pour ces deux atouts.

Nouveaux Atouts

Anodin

Prérequis: Novice, Charisme 0

Le personnage est anodin. Tous les jets de Perception pour le repérer dans la foule ou le fouiller ont un malus de 2.

Les gens ont les plus grandes difficultés à se souvenir du personnage ou à le décrire.

Ennemi Juré

Prérequis: Aguerri, Intellect d8+, Combat, Lancer ou Tir d8+

Le personnage choisit un type d'ennemi juré (Orques, Géants, Dorns, Légats ...). Le personnage dispose d'un bonus de +1 en parade lorsqu'il affronte ses ennemis jurés. De plus s'il obtient une relance sur son jet d'Attaque, le bonus aux dégâts passe de d6 à d8.

Cet Atout peut être pris plusieurs fois, le personnage choisit alors un nouveau type d'ennemi juré.

Familier de l'Ombre

Prérequis: Novice, Humain, Orque ou Gnome Charisme +2 vis à vis des serviteurs de l'Ombre. Le personnage a un ou plusieurs contacts parmi les forces de l'Ombre et sait comment se lier d'amitié avec eux.

Journal Hermétique

Prérequis: Novice, Intellect d8+, Arcanes, tradition Hermétique

Le personnage tient un journal qui regroupe la somme de ses compétences.

Il répartit un bonus égal à son Intellect qu'il répartit dans une (bonus max +3) ou plusieurs Connaissances qu'il choisit. Le personnage doit lire le tome pendant une heure par +1 de bonus qu'il souhaite utiliser.

Mémoire Eidétique

Prérequis: Novice, Journal Hermétique

le temps pour bénéficier du bonus du journal passe à une action par bonus de +1.

Sensibilité aux berceaux de pouvoir

Prérequis: Novice, accord du MJ

Le personnage est capable de percevoir la présence d'un berceau de pouvoir jusqu'à une distance de 10kms en réussissant un jet d'Âme. S'il passe une journée à se concentrer il peut déterminer la position exacte du berceau de pouvoir en obtenant une Relance à un nouveau jet d'Âme.

Cet Atout requiert l'accord du MJ et ne devrait être accordé que dans des cas particuliers.



Vigilance au Murmure

Prérequis: Novice, race non elfique, Âme d8+

Le personnage peut percevoir le Murmure plus facilement: une réussite au jet d'Âme suffit au lieu d'une Relance.

Union avec la monture

Prérequis: Novice, Équitation d8+

Le cavalier et sa monture ne forment plus qu'un. Cavalier et monture utilisent le score de Parade le plus élevé des deux. De plus chacun peut agir au tour de l'autre, ou simultanément.

Archétypes

Les archétypes suivants sont adaptés pour Savage Midnight, sauf mention contraire tous les archétypes suivant sont des Éréniens Novices et incluent en conséquence l'Atout gratuit de cette race. Un nom entre parenthèses indique de quel archétype des règles de base de Savage Worlds est issu l'archétype.

Arcaniste Hermétique (Mage)

Attributs : Agi d4, Âme d8, For d4, Int d10, Vig d4

Compétences : Combat d4, Connaissance (Arcanes) d6, Perception d8, Recherche d6, Arcanes d10, 3 points à répartir

Langues: Érézien d8, Nordique d6, Colonial d6, Langue du Commerce d6, une langue au choix d4

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 4, **Résistance** : 4

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Arcanes (Hermétique), Nouveau pouvoir, Points de pouvoir

On pourra considérer en alternatives l'**Érudite**

Hermétique, ainsi que le magicien sur le site Savage.Torgan.net, archétype le magicien, avec l'ajout suivant:

Langues: Érézien d8, Nordique d6, Colonial d6, Langue du Commerce d6, une langue au choix d4

Arcaniste Runique (Savant fou).

Nécessite l'accord du MJ, la magie runique étant un savoir disparu.

Attributs : Agi d6, Âme d6, For d4, Int d8, Vig d6

Compétences : Perception d6, Réparation d8, Runes d10, Tir d6, 5 points à répartir

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d6, une langue au choix d6

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 2, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Arcanes (Runes), Bricoleur de génie

Arcaniste Spirituel (Mage)

Attributs : Agi d4, Âme d10, For d4, Int d8, Vig d4

Compétences : Combat d4, Connaissance (Esprits) d6, Perception d8, Recherche d6, Arcanes d10, 3 points à répartir

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d6, une langue au choix d6

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 4, **Résistance** : 4

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Arcanes (Spirituelle), Nouveau pouvoir, Points de pouvoir

Barbare, Dorn

Comme Guerrier Arme lourde, en remplaçant l'Atout Balayage par l'Atout Enragé:

Attributs : Agi d6, Âme d6, For d10, Int d4, Vig d6

Compétences : Combat d10, Intimidation d6, Perception d6, 4 points à répartir

Langues: Nordique d6, une langue au choix d6

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 7, **Résistance** : 6

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Enragé, Costaud

Cavalier Halfelin

For d6 Agi d8 Vig d6 Âme d6 Int d6 Combat d8, Equitation d8, Tir d8, Pistage d6, Survie d6, 4 points à répartir Cavalier Wogren, Nomade

Langues: Halfelin d8, Langue du Commerce d6, une langue au choix d4

Allure : 5, **Charisme** : —, **Parade** : 6, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Cavalier Wogren, Nomade

Cavalier Sarque

For d6 Agi d8 Vig d6 Âme d6 Int d6 Combat d8, Equitation d8, Lancer d8, Survie d6, 4 points à répartir **Langues**: Colonial d8, Érézien d4,

Langue du Commerce d4, une langue au choix d6

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 6, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Maître des chevaux



Contrebandier Gnome ("Face")

Attributs : Agi d6, Âme d8, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d4, Mystification d8, Navigation d6, Perception d6, Persuasion d8, Réseaux d6, Sarcasmes d6, Tir d4, 2 points à répartir (ou un atout au choix)

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d6, Langue Noire d4, une langue au choix d6

Allure : 5, **Charisme** : +2, **Parade** : 4, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs
Atouts : Charismatique

Erudit (Scientifique)

Attributs : Agi d4, Âme d6, For d4, Int d10, Vig d6

Compétences : Connaissance (au choix) d10, Connaissance (autre) d10, Perception d8, Recherche d6, Réparation d6

Langues: Érézien d8, Nordique d6, Colonial d6, Langue du Commerce d6, une langue au choix d4

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 2, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Débrouillard, Érudit, Touche-à-tout

Note: beaucoup d'érudits d'Éredane sont aussi des arcanistes hermétiques. On pourra considérer l'alternative suivante:

Érudit Hermétique

Attributs : Agi d4, Âme d6, For d4, Int d10, Vig d6

Compétences : Connaissance (au choix) d8, Connaissance (autre) d8, Perception d8, Recherche d6, Arcanes d10

Langues: Érézien d8, Nordique d6, Colonial d6, Langue du Commerce d6, une langue au choix d4

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 2, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Arcanes (Hermétique), Érudit, Journal Hermétique

Espion insurgé ("Face")

Attributs : Agi d6, Âme d8, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d4, Intimidation d6, Mystification d6, Perception d6, Persuasion d8, Réseaux d6, Sarcasmes d6, Tir d4

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d4, Langue Noire d4, une langue au choix d4

Allure : 6, **Charisme** : +2, **Parade** : 4, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs
Atouts : Séduisant, Volonté de fer

Guerrier Arme Lourde

Attributs : Agi d6, Âme d6, For d10, Int d4, Vig d6

Compétences : Combat d10, Intimidation d6, Perception d6, 4 points à répartir

Langues: Érézien d6

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 7, **Résistance** : 6

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Balayage, Costaud

On pourra considérer en alternative le guerrier arme lourde sur le site Savage.Torgan.net, archétype le guerrier lourd, avec l'ajout suivant:

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d4, une langue au choix d4

Guerrier Escrimeur

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d12, Discrétion d6, Perception d6, Sarcasme d8

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d4

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 8, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Combat à deux armes, Florentine



Herboriste (prêtre guérisseur)

Attributs : Agi d6, Âme d6, For d6, Int d8, Vig d6

Compétences : Combat d6, Connaissance (Herboristerie) d8, Soins d8, Survie d8, Perception d6, 2 points à répartir

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d6, une langue au choix d4

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 5, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs
Atouts : Herboristerie, Guérisseur

Leader

Attributs : Agi d6, Âme d8, For d4, Int d8, Vig d6

Compétences : Combat d6, Connaissance (Batailles) d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6, 3 points à répartir

Langues: Érézien d10, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d8

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 5, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs
Atouts : Commandement, Leader naturel

Maraudeur forestier

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d6, Int d8, Vig d6

Compétences : Combat d6, Perception d6, Tir d8, Pistage d8, Survie d8, Discrétion d6

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d6, Haut Elfe d6 ou (Langue Noire d4 et Signaux de patrouille des elfes des neige d4)

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 5, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs
Atouts : Forestier

Maraudeur (Tireur d'élite)

Attributs : Agi d10, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d6, Perception d6, Pistage d6, Sarcasme d6, Tir d10, Survie d6, 1 point à répartir

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d6, Langue Noire d4 ou Signaux de patrouille des elfes des neige d4

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 5, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs
Atouts : Vigilant

Maraudeur, maître des bêtes

Attributs : Agi d8, Âme d8, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d6, Perception d8, Tir d8, Pistage d6, Survie d6, 3 points à répartir

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d6, Langue Noire d4 ou Signaux de patrouille des elfes des neige d4

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 5, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs
Atouts : Maître des bêtes

Pirate de Pellurie, Dorn

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d6, Int d4, Vig d8

Compétences : Combat d8, Intimidation d6, Navigation d6,

Perception d6, Sarcasme d6, Tir d6

Langues: Nordique d8, Langue du Commerce d6

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 7, **Résistance** : 6

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs
Atouts : Acrobate, Poigne ferme



Protecteur Érézien (Adeptes des arts martiaux)

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d8, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d10, Intimidation d6, Mystification d6, Perception d6, 4 points à répartir

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d6, une langue au choix d4

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 7, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Arts martiaux

On pourra considérer en alternative le boxeur sur le site Savage.Torgan.net, archétype le [boxeur](http://Savage.Torgan.net), avec l'ajout suivant:

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d6,

Voleur (Voleur)

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d6, Crochetage d6, Discrétion d8, Escalade d6, Mystification d6, Perception d6, Réseaux d6 ou Sarcasmes d6

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d6, une langue au choix d4

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 5, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Assassin, Voleur

On pourra considérer en alternative le voleur sur le site Savage.Torgan.net, archétype le [voleur](http://Savage.Torgan.net), avec l'ajout suivant:

Langues: Érézien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d6, une langue au choix d4

Les archétypes suivants du livre des règles de Savage Worlds, ne sont à priori pas directement adaptés à Savage Midnight:

Détective
Pilote
Pilote d'avion
Pistolero

Concepts d'aventuriers

Quelques idées de concepts pour créer un aventurier dans le monde de Midnight. Il est possible de cumuler plusieurs concepts (un esclave devenu brigand par exemple).

Le fermier rebelle: certains subissent le joug de l'Ombre sans broncher ... jusqu'à un certain point. Certains fermiers se rendent compte que la situation est désespérée et décident de prendre les armes. D'autres n'ont pas eu vraiment le choix, et ont vu leur famille ou leur village détruits, et ont échappé de peu à la mort. Certains essayent de mener des actions de guérilla locale, soit par eux mêmes, soit en rejoignant des bandes plus organisées.

Le vengeur: obnubilé par la mort des siens, il cherche à se venger, soit d'individus précis, soit des sbires de l'Ombre en général. Il est prêt à prendre d'énormes risques pour accomplir sa vengeance.

Le résistant: (Promontoire de Baden, cités Sarques, cour des traîtres Dorn ...) membre chevronné de la résistance : élevé depuis sa plus tendre enfance dans la haine dissimulée de l'occupant, il est chargé de missions de sabotage ou d'assassinat. Il peut être intégré à une cellule organisée, ou agir en solitaire.

Le cavalier libre: en bande ou solitaire, extrêmement mobile il peut servir de messager ou d'agent rapide dans les zones occupées. Les bandes Halfelines et Sarques sont devenues ainsi de véritables épines dans les pieds des commandeurs de l'Ombre.



Le brigand, le pirate de la mer de Pellurie: d'abord préoccupé par sa survie et son bien-être, il suffit parfois d'un rien pour transformer ces rudes combattants en de féroces adversaires de l'Ombre.

L'esclave en fuite: son esclavage peut avoir commencé il y a peu ou depuis sa naissance. Une opportunité a fini par se présenter, et l'esclave a pris la fuite. Il peut porter la marque (au fer rouge) plus ou moins visible de son asservissement.

Le réfugié: sa famille peut avoir fui pendant des générations, beaucoup d'entre eux se retrouvent en Érethor ou dans les Kurguns. Le réfugié a peu ou pas de possessions, et souffre souvent de privations multiples. La plupart sont habitués à vivre dans la peur des patrouilles orques, et à s'enfuir au moindre risque. Pour survivre certains deviennent de vrais leaders ou des chasseurs chevronnés.

L'agent de l'Ombre rédempté: ancien légat, mercenaire ou agent de l'Ombre, les horreurs auxquelles il a assisté ou qu'il a perpétrées ont fini par peser tellement sur sa conscience, qu'il a choisi de se rebeller. Il sait mieux que quiconque que la lutte est sans espoir, mais il n'a plus rien à perdre. Il dispose d'un autre côté d'une très bonne connaissance du fonctionnement des forces de l'Ombre, et peut avoir des autorisations de port d'armes et de déplacement, ou les moyens de les contrefaire.

Le guerrier fée: Ultime rescapé de son unité ou village, il peut obéir à des ordres plus ou moins vagues de sa hiérarchie, ou mener le combat à sa manière. Obligé de se cacher en permanence ou presque, il est par contre généralement bien équipé.

L'agent double / le contrebandier: ce roublard feint de travailler pour l'Ombre, mais travaille en secret pour la résistance. Il peut faire partie d'un équipage, ou agir seul.

L'héritier des chevaliers: tous les chevaliers d'Éredane n'ont pas péri lors de la Dernière Bataille. Certains ont décidé de faire survivre la flamme de l'espoir, et ont formé leurs héritiers pour reprendre l'étendard.

Le chasseur de berceaux de pouvoir: souvent arcaniste il est à la recherche de berceaux de pouvoirs, pouvant apporter une aide considérable à la lutte contre l'Ombre. Dans ses rêves les plus fous, il rêve aussi de découvrir la trace d'Aradar, le mythique berceau de pouvoir, réputé être la source d'un pouvoir incroyable.

L'arcaniste archiviste: élevé dans les traditions anciennes son but est de préserver les savoirs antiques. Souvent de tradition hermétique, il est en quête des livres ayant survécu aux bûchers des armées orques (malheureusement beaucoup de ceux-ci ont atterris dans les quartiers des Légats). Obligé de dissimuler ses pouvoirs et son savoir, il essaye souvent d'enseigner son savoir interdit à ceux qu'il juge doués et dignes de confiance.



Glossaire

Affamé: mort-vivant intelligent se nourrissant de chair humaine. Suivant l'état de décomposition et d'intelligence on distingue trois catégories d'Affamés: ungral (impossible ou presque à distinguer de l'être vivant), faengral (corps pourrissant, il conserve des lambeaux de conscience), maelgral (cadavre errant, à peine pensant).

Anuhlir: Dorn, capable de communiquer avec les esprits ancestraux Dorn, ainsi que de voir la vraie forme et de communiquer avec les Vigdirs. Les premiers Anuhlirs sont apparus à la fin de Premier Âge, ils ont été tour à tour chassés, méprisés, respectés et oubliés par la société Dorn.

Arcaniste: une personne capable de sentir et de manipuler les flux magiques d'Aryth. Peut lancer des sorts plus ou moins puissants. Sensible aux astirax et aux perturbations des Miroirs Noirs d'Izrador.

Astirax: esprit démoniaque immatériel dévoué à l'ombre. Capable de détecter la magie sur de grandes distances et de posséder les animaux. Assiste les légats.

Boro: sorte de bison des plaines à défenses, Élevé et chassé par les Éréniens et les Halfelins.

Caer: forteresse naine.

Cedeku: épée courte sarque.

Dorn: humain habitant le nord de l'Éren, culture de type nordique, celtique. Peuple guerrier aujourd'hui brisé. Dorns et Sarques étaient en guerre autrefois avant qu'ils n'émigrent en Éredane, les Dorns ayant le dessous.

Dor: chef d'un clan nain.

Dorthane: chef d'un Caer nain.

Erethor: la grande forêt majestueuse des Elfes à l'ouest de l'Éren.

Izrador: L'ombre, le Dieu du Nord, le Dieu Déchu. Le seul dieu connu, dont les prêtres sont les Légats, et les Orques le peuple élu. L'Ombre corrompt touche ce qu'elle touche. On suppose qu'Izrador est le seul Dieu encore capable de toucher le monde.

Kaladrunes: la chaîne de montagne à l'est de l'Éren, demeure historique des Nains.

Kurgun: Nains du sud des Kaladrunes, ils forment des communautés rurales et accueillantes envers les autres races. La plupart des Kurguns sont morts lors de l'avènement de l'Ombre, et accueillent dorénavant à bras ouvert tout rebelle et tout fuyard.

Légat: prêtre de l'Ombre, investi de pouvoirs divins, et de pouvoirs séculiers. Les légats disposent de l'aide d'Astirax pour traquer les utilisateurs de magie.

Maraudeur: habitant des bois, maître de la nature, capable de comprendre les bêtes. Principalement des humains et des elfes. Les maraudeurs humains se sont toujours opposés à l'Ombre, mais sont paradoxalement considérés responsables de l'avènement de l'Ombre.

Le Murmure: dans la grande forêt d'Érethor certains arbres abritent les âmes de défunts Elfes. Ceux-ci communiquent entre eux, et les elfes sont capables de percevoir ce flux d'échanges qui les prévient des dangers en Érethor. Les Halfelins, ainsi que certains humains parviennent parfois aussi à en discerner quelques bribes. Un Elfe doit réussir un jet d'Âme pour percevoir le Murmure, les Halfelins et Elfelins ont une pénalité de -2, les autres races doivent obtenir une Relance.

Ort: gros rongeur (1,2m, 40kgs), omnivore et à très mauvais caractère. Comestible, parfois apprivoisé par les nains.

Protecteur: expert en combat à mains nues Éréniens. Habitué à utiliser n'importe quel objet comme une arme. Les protecteurs sont apparus au Dernier Âge, suite à l'interdiction des armes et armures. Les forces de l'Ombre n'ont pas conscience de leur potentiel. De nombreux protecteurs assurent la sécurité et l'ordre dans les villages Éréniens.

Sahi: prêtre Sarque. Scrute les constellations pour deviner l'avenir. Étudie et enseigne et respectent le Sorshef Sahi.



Sarque: humain habitant le sud de l'Éren, culture de type persique. Les Sarques sont de grands marchands, et des éleveurs de chevaux renommés. Dorns et Sarques étaient en guerre autrefois, avant qu'ils n'émigrent en Éréthane, les Sarques ayant le dessus.

Sorshef: le panthéon des dieux Sarques. Symbolisés par les constellations d'étoiles. Le Sorshef veille sur les Sarques et les protège. L'existence réelle du Sorshef n'est pas établie. Il peut s'agir soit d'anciens Dieux coupés complètement du monde depuis l'Éclipse, soit d'une fabrication des Sarques. Le Sorshef Sahi désigne les enseignements du Sorshef.

Urutuk: hache de lancer naine.

Vardatch: grande lame orque.

Zordrafin Corith (Miroir Noir): au centre de certains temples de l'Ombre se trouve un autel de pierre dédié à Izrador. Il est en forme de cuvette, rempli d'un abject liquide mêlant le sang et l'eau maudite.

Les miroirs noirs absorbent lentement la magie d'Aryth, et nécessitent des sacrifices d'êtres pensants pour continuer à fonctionner.