

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 100 ans.

Ensembles, les elfes d'Erethor, menés par la reine Aradil, les nains des monts 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 ou 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.

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 halfélin ou un elfélin 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 secession 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 spécifiques. La race a aussi un impact important sur l'équipement auquel a 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 4^{ème} Âge.

- Vision nocturne
- Agiles (d6)
- Artisans nés (d6 en Réparation)
- Fragiles (augmenter la Vigueur nécessite le double des points à la création du personnage)

Elfe, Erunsil

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

- Vision nocturne
- Agiles (d6)
- Chasseurs nés (d6 en Survie)
- Fragiles (augmenter la Vigueur nécessite le double des points à la création du personnage)



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 Erédanc.

- Vision nocturne
- Agiles (d6)
- Herboristes (d6 en Connaissance (Herboristerie))
- Fragiles (augmenter la Vigueur nécessite le double des points à la création du personnage)



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

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 montagne, en clans isolés.

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



Halfelin



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.

- Petit (Taille -1, Résistance -1)
- Vision nocturne
- Linguiste (commence avec son Intellect en nombre de langues)
- Faites moi confiance (d6 en Persuasion)
- Pied marin (d6 en Navigation)

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

- Petit (Taille -1, Résistance -1)
- Agile (d6)
- Vision nocturne
- au choix:
 - Nomades : cavaliers nés (d6 en Équitation)
 - Agraires : Endurants (+2 pour résister aux éléments)
- Affinité magique (+5 Points de pouvoir pour la tradition Spirituelle)

Humain, Érenien



Les Éreniens 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

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

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

Orque



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

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

Ennemis raciaux

À 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 considérés 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.

En contrepartie les nains, les elfes et les orques ont généralement accès à un équipement de meilleur qualité, et en plus grande quantité

Un elfelin est issu de l'union d'un halfelin et d'un elfe Danisil, ils sont bien acceptés dans les deux communautés.

- ✦ Agiles (d6)
- ✦ Petit (Taille -1, Résistance -1)
- ✦ Vision nocturne
- ✦ Adoptés (Équitation d6 ou Connaissance Herboristeric) d6)

Dworg

Un dworg est issu du viol d'une naine par un orque, et a été élevé par des nains, où il a un statut de paria. Les dworgs haïssent les orques avec une intensité inégalée.

- ✦ Paria
- ✦ Infravision
- ✦ Robustes (d6 en Vigueur)
- ✦ Brutes (d6 en Force)
- ✦ Sensibilité mineure à la lumière (la lumière vive, comme celle du jour provoque de l'inconfort)

Sangs mêlés

Elfelin



Dwarrow

Un dwarrow est issu de l'union d'un nain et d'un gnome, ils sont bien acceptés dans les deux communautés.

- ✦ Infravision
- ✦ Lents (Allure 5)
- ✦ au choix:
 - ✦ Faites moi confiance (d6 en Persuasion)
 - ✦ Pied marin (d6 en Navigation)

Attributs

Les personnages commencent avec d4 dans les 5 Attributs et répartissent ensuite 5 points dans ceux-ci. Augmenter un Attribut d'un dé coûte 1 point. A la création un Attribut ne peut dépasser d12.

Compétences

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

Une compétence est acquise au niveau d4 pour 1 point. Augmenter une compétence d'un dé, coûte 1 point tant que la compétence est inférieure ou égale à l'Attribut associé.

Monter une compétence au-dessus de l'Attribut coûte 2 points par dé.

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

A Savage Midnight, quand un personnage dépense une Progression, il peut soit apprendre deux nouvelles compétences à d4, soit en apprendre une seule à d6.

Compétences autorisées

- > Connaissance* (Intellect)
- > Combat (Agilité)
- > Discrétion (Agilité)
- > Équitation (Agilité)
- > Escalade (Agilité)
- > Intimidation (Âme)
- > Lancer (Agilité)
- > Langues (Intellect)
- > Mystification (Intellect)
- > Natation (Agilité)
- > Navigation (Agilité)
- > Perception (Agilité)
- > Persuasion (Âme)
- > Pistage (Intellect)
- > Réparation (Intellect)
- > Réseaux (Intellect)
- > Sarcasme (Intellect)
- > Soins (Intellect)
- > Survie (Intellect)
- > Tir (Agilité)

*: Herboristerie, Ombre, Magie, Histoire, Esprits, Batailles (les joueurs ne doivent pas hésiter à discuter avec le MJ pour savoir si une compétence aura une réelle utilité ou non en jeu)

Compétences non autorisées:

Conduite (Faites un jet d'Agilité si nécessaire), Crochetage (incluse dans Réparation), Pilotage (Faites un jet d'Agilité si nécessaire), Jeu (incluse dans Mystification), Recherche (faites un jet d'Intellect si nécessaire)

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, de dissimuler une arme ou les bluffs qui ne sont pas de la Persuasion.

Elle utilise le même principe que Perception :

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.

Cette compétence est aussi utilisée à la place de la compétence Jeu

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: +1
- > Dissimuler un arc: -1
- > Dissimuler une arme longue: -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: voir le chapitre Équipement

Réparation

Cette compétence est aussi utilisée pour crocheter les serrures, désamorcer les pièges et effectuer des sabotages. Elle engloba la compétence Crochetage

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 Pelluric	-1
Miraleen	0
Montagnes Cornucs	-1
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'Eclipse (disponibilité restreinte)*

*Langue noire, Signaux de patrouille des elfes des neige et Langues de l'Eclipse (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

De plus, 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

Règles d'univers

L'oeil sombre d'Izrador : à chaque fois que les héros font usage de magie, tirez une carte: si c'est un trèfle, un astirax l'a senti et prévient son compagnon légat qui décide d'intervenir. Suivant le lieu il lui faudra plus ou moins de temps pour arriver. Si la carte est en plus une figure, soit le légat est tout proche, soit il est accompagné d'une patrouille orque (voir les deux). Cette règle s'applique aussi lorsque les personnages font une action susceptible d'attirer une attention malvenue.

Échec critiques catastrophiques : Midnight est un univers sombre, si un personnage fait un double 1 sur un jet de Trait, il ne peut pas utiliser de jeton pour relancer le jet.

Atouts et Handicaps

Handicaps non autorisés:

Sceptique

Handicap modifié

Code d'honneur

Suivant la culture du personnage, les codes d'honneur suivants peuvent être sélectionnés:

- **chevalier érenien (Majeur)** : Trouver les héritiers du royaume d'Eren, garder secrète toute information à leur sujet, aider tout Érenien qui le nécessite, tuer les suppôts du Dieu Sombre quand c'est possible

- **Dorn (Mineur)** : Respecter les ancêtres, les traditions. Respect de la parole donnée, si on fait un travail il doit être bien fait. Ceci ne représente qu'une partie du code d'honneur dorn, les autres parties sont couvertes par d'autres Handicaps : accomplir des faits héroïques au combat (Majeur), et être Loyal envers sa famille et ses amis) (Mineur)

- **nain (Majeur)**: le clan avant tout. Ne pas demander d'aide en-dehors du clan. Faire les demandes d'aide au clan en respectant un protocole complexe, et en dernier recours seulement. La mort et l'échec sont préférable à la faiblesse et l'incompétence.

- **Sarque (Mineur)**: respecter les préceptes du Sorshef Sahi respecter le principe de caste et la loi. Impressionner le Sorshef peut se traduire par le Handicap Héroïque (Majeur). Jurer fidélité à un sussar se traduira souvent par le Handicap Ordres (Mineur ou Majeur)

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. La compétence 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 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, des démons et des autres créatures surnaturelles servant Izrador.

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

Ordres (Mineur ou Majeur)

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. En Handicap Majeur, les ordres peuvent s'avérer très dangereux pour le personnage et ses compagnons.

Le Handicaps Irascible de Beasts & Barbarians peut aussi être choisi, de même que les Handicaps suivant de Lankhmar: Coeur d'artichaut, Impulsif, Main coupée et Prétentieux.

Atouts non autorisés

Adeptes

Bricoleur de génie

Débrouillard

Don des Langues

Drain de l'âme (inclus dans certains Atout d'Arcanes)

Mentaliste

Tous les autres Atouts du livre de base peuvent être choisis, de même que tous les Atouts de combat de Lankhmar, ainsi que les Atouts suivants issus de Beasts & Barbarians: tous les Atouts de combat, à l'exception de Héros en Pagne et Déité en pagne, Criminel (Atout Professionnel), Sage (Atout Professionnel), Assistant (Atout étrange) et Derrière-toi ! (Atout étrange)

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 atouts.

Charismatique

Un Sarque, un Érenien ou un gnome n'a pas besoin de remplir le prérequis d'Âme pour prendre cet Atout

Chasseur de démon (Atout de Pouvoir, Beasts & Barbarians)

Pré-requis : Aguerri, Connaissance (Esprit) d6+, Connaissance (Ombre) d6+, Connaissance (Magie) d6+ le bonus s'applique aux jets de Connaissance (Ombre) au lieu de Connaissance (Religion)

Contact

Voici une liste d'organisations parmi lesquelles un personnage pourrait avoir un contact:

Ordre de l'Ombre, Soldats de l'Ombre, Faux princes sussars, cavaliers libres sarques, résistants d'Eren, Princes Dorns, armée d'Aradil, familles marchandes gnomes, Esprits immortels. Evidemment le MJ peut séparer davantage cette liste (en considérant les tribus orques comme distinctes des soldats de l'Ombre par exemple) et d'autres organisations comme les sorcières des neiges peuvent être pertinentes suivant la campagne du MJ.

Résistance aux Arcanes

Un nain, un dwarf, un dworg ou un orque n'a pas besoin de remplir le prérequis d'Âme pour prendre cet Atout

Monture fidèle (Atout de background cavalier-buffle, Beasts & Barbarians)

Pré-requis : Novice, Équitation d6+, Vigueur d6+, halfelin ou elfelin ou Sarque ou Érenien

Un halfelin ou un elfelin bénéficie d'une monture

Wogren et d'une lance halfeline, tandis qu'un Sarque ou un Érenien bénéficie d'un cheval de selle ou de guerre sarque (son choix) et d'une lance sarque.

Lanceur d'élite (Atout Professionnel, Beasts & Barbarians)

Un elfe ne bénéficie de cet Atout qu'avec un arc, un Sarque ou un Érenien avec une lance Sarque, un halfelin avec une fronde, un nain avec un urutuk et un gnome avec un inutek.

Guerrier Saint

Un arcaniste de tradition spiritualiste peut aussi sélectionner cet Atout pour affecter d'autres créatures que les morts-vivants (voir chapitre 2: Magie)

Voleur

Pré-requis : Novice, Agilité d8+, Escalade d6+, Réparation d6+, Discrétion d8+

Le bonus de +2 en Crochetage est remplacé par un bonus de +2 en Réparation pour toutes les actions visant à crocheter, désamorcer ou saboter un mécanisme.

Nouveaux Atouts

Atouts de background

Anodin

Pré-requis : 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.

Grand Froid

Pré-requis : Novice, Erunsil ou Dorn ou Érenien ou nain ou dwarf, Vigueur d6+

+4 aux jets pour résister au froid.

Insensible au Froid

Pré-requis : Novice, orque ou dworg, Vigueur d6+

+6 aux jets pour résister au froid.

Petit mais costaud

Prérequis : Novice, halfelin ou elfelin

+4 aux jets pour résister aux éléments (+6 si le personnage bénéficie déjà de la capacité Endurant des Agraires)

Résistance au poison

Prérequis : Novice, Danisil ou elefelin ou nain ou dworg ou dwarf, Vigueur d6+

+4 aux jets pour résister au poison

Sahi

Prérequis : Novice, Sarque ou Érenien, Connaissance (Esprit), Connaissance (Histoire) d6+, Âme d6+, Int d8+
Le personnage gagne la capacité Vision nocturne, ainsi qu'un bonus de +1 aux jets de Connaissance (Histoire) et Connaissance (Esprits).

Le personnage peut aussi consulter le Sorshef : il lui faut pouvoir observer le ciel étoilé pendant au moins une heure, et il ne peut le faire qu'une fois par nuit. Le personnage doit réussir un jet de Connaissance (Histoire), en cas de succès il obtient les mêmes réponses que s'il avait utilisé le Pouvoir Divination.

Enfin si le personnage est identifié en tant que Sahi, il bénéficie d'un bonus de Charisme de +2 vis à vis de la plupart des Sarques, les forces de l'Ombre chercheront par contre activement à l'emprisonner ou à le tuer.

Voisinage démoniaque

Prérequis : Novice, Danisil ou elfelin

+2 aux jets de Terreur face à un démon, +2 aux jets de Connaissance concernant les démons

Volonté de fer

Prérequis : Novice, Dorn ou Érenien, Âme d6+

+4 aux jets pour résister aux pouvoirs de persuasion

Atouts de Combat

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.

Meute

Prérequis : Novice, orque ou dworg

+1 aux dégâts si combat avec au moins 4 autres orques ou dworgs.

Nous sommes du même clan

Prérequis : Novice, Dorn ou Érenien, Combat d6+

+1 en Parade si combat avec au moins 2 autres Dorns ou Éreniens.

Atouts de Pouvoir

Anuhlir

Prérequis : Novice, Dorn ou Érenien, Âme d8+, Arcanes d6+, tradition spirituelle, Convocation d'alliés
Le personnage communiquer avec les esprits ancestraux Dorns. Il peut de plus voir les Vigdirs sous leur vraie forme et communiquer avec eux.

En exécutant un rituel spécifique d'une heure le personnage peut utiliser son Pouvoir Convocation d'alliés pour invoquer l'esprit d'un guerrier ancestral Dorn. Il peut invoquer un esprit particulier s'il en connaît le nom.

Une fois invoqué l'esprit s'incarne, et une requête peut lui être adressé. Cette requête doit respecter les règles de l'honneur Dorn, et l'esprit peut exiger une requête en retour (respecter les valeurs dorns, tuer un ennemi familial, retrouver les ossements d'un membre de clan, aider des réfugiés Dorns dans le voisinage ...). L'esprit n'accepte les tâches suicidaires que si un guerrier Dorn vivant l'accepterait. L'esprit disparaît une fois sa tâche accomplie, ou au lever ou coucher du soleil, suivant quel événement arrive en premier, il n'y a pas de coût de maintenance. Un esprit tué se reforme en un mois au sein du Feywris.

CONVOCAATION D'ALLIÉ

Coût	Rang	Allié
3	Novice	ancêtre Dorn (soldat expérimenté)
4	Aguerri	Meruros (Vigdir, voir Bestiaire)
5	Vétéran	Tadulos (Vigdir, voir Bestiaire)
6	Héroïque	ancêtre Dorn légendaire

Ancêtre Dorn légendaire : Joker, comme soldat expérimenté, avec For d10, Vig d10, Combat d10, Tir d10, 3 Atouts de combat (Combatif, Bec et ongle, Vif par exemple)

Grande Affinité Magique

Prérequis : Aguerri, Caransil ou Danisil ou elfelin, Arcane tradition Hermétique, Arcanes d6+

Le personnage dispose de 10 Points de pouvoir supplémentaires. Pour un elfe Caransil ces Points de pouvoir ne comptent que pour la tradition Hermétique, tandis que pour un elfe Danisil ils comptent pour la tradition spirituelle. Un elfelin peut choisir à quelle tradition ces Points de pouvoir s'appliquent.

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 pour chaque bonus de +1 dont il souhaite bénéficier.

Mémoire Eidétique

Prérequis : Aguerri, Journal Hermétique

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

Atouts professionnels

Adaptation

Prérequis : Novice, Érenien

Le personnage gagne 3 points de compétence au choix

Coureur des bois

Prérequis : Novice, Erunsil, Escalade d6+, Discrétion d6+

+2 en Escalade, +2 en Discrétion en milieu sylvestre

Cavalier Wogren

Prérequis : Novice, halfelin ou elfelin, Équitation d6+

+2 aux jets d'Équitation et à tout jet relatif aux Wogrens

Doué pour les langues

Prérequis : Novice, orque ou dworg ou gnome

Apprends deux langues, à d6, peut être pris plusieurs fois

Grand Artisan

Prérequis : Novice, Caransil, Réparation d8+

+2 aux jets de Réparation et aux jets liés à l'artisanat, d8 en ressources si le personnage peut exercer son métier et à la création.

Grand Herboriste

Prérequis : Novice, Danisil ou elfelin, Connaissance (Herboristerie) d6+, Survie d6+

+2 aux jets de Connaissance (Herboristerie) et de Survie

Grand Navigateur

Prérequis : Novice, Miransil ou gnome, Navigation d6

+2 à tous les jets relatifs à la mer et la Navigation et en Natation

Maître de la pierre et du métal

Prérequis : Novice, nain ou dworg, Perception d4+

+2 à tous les jets nécessitant une connaissance ou un travail de la pierre ou des métaux

Maître des chevaux

Prérequis : Novice, Sarque ou Érenien, Équitation d6+

+2 aux jets d'Équitation et à tout jet relatif aux chevaux

Maître espion

Prérequis : Aguerri, Contacts, Âme d6+, Intellect d6+, Mystification d8+, Discrétion d6+, Perception d6+, Persuasion d6+, Intimidation d6+, Réseaux d8+

Un maître espion est capable de gérer un réseau d'informateurs ou de mettre à jour des espions ennemis. Il bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de Mystification, de Réseaux et de Persuasion. Il gagne de plus un nombre de Contacts égal à son Rang (et en gagne un de plus à chaque fois qu'il change de Rang)

Atouts étranges

Création de fétiches

Prérequis : Novice, Réparation d8+, Connaissance (Magie) d8+, Connaissance (Histoire) d8+, Connaissance (Esprits) d8+

Le personnage peut confectionner un fétiche avec des objets de tous les jours en y consacrant une journée de travail, avec un jet de Réparation. Ce fétiche confère le Pouvoir Augmentation de Trait. Le Trait doit être choisi lors de la confection du fétiche, et cela ne peut pas être la Force. Le Pouvoir dure un seul round, le fétiche doit être brisé, ce qui est considéré comme une Action gratuite.

Dauphin

Prérequis : Novice, Miransil, Natation d6+

Le personnage peut rester 30mn sous l'eau sans respirer au lieu de 15mn, la vitesse de Natation devient égale à l'Allure et le personnage peut "Courir" sous l'eau.

Grande Sensibilité au Murmure

Prérequis : Novice, Caransil

Le personnage réussit automatiquement ses jets d'Âme pour écouter le Murmure

Sensibilité aux berceaux de pouvoir

Prérequis : Novice, Âme d8+, Perception d8+, accord du MJ

Le personnage est capable de percevoir la présence d'un berceau de pouvoir jusqu'à une distance de 10km 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.

Sensible au Murmure

Prérequis : Vétéran, 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.

Atouts professionnels

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 bénéficie du bonus d'Attaque à plusieurs.

Héritier des lames ancestrales

Prérequis : Vétéran, Connaissance (Histoire) d8+, Connaissance (Arcanes) d8+, posséder un objet de concordance ayant appartenu à sa famille

Le personnage a établi un lien particulier avec un objet de concordance lié à sa famille. Ce lien lui permet de bénéficier d'un effet de plus de l'objet de concordance, comme s'il était d'un Rang supérieur au sien. De plus l'objet est incassable tant qu'il reste en sa possession, et le personnage est capable de localiser vaguement la position de l'objet s'il en est séparé moins d'un mois.

Oeil d'Aradil

Prérequis : Aguerri, Caransil, Anodin, Mystification d8+, Discrétion d8+, Persuasion d8+

Le personnage peut prendre une identité prédéfinie par Rang en réussissant un jet de Mystification. C'est une transformation qui n'irradie pas la magie et ne peut être dissipée. La transformation se fait en une minute (un round en cas de Relance). L'identité est généralement celle d'un humain, mais l'oeil d'Aradil doit connaître la culture humaine en question. Au Rang Héroïque, il peut prendre l'identité d'un autre type d'humanoïde, s'il en connaît aussi la culture.

Si quelqu'un se méfie, il lui faut réussir un jet de Perception à -4 opposé à un jet de Mystification de l'œil d'Aradil pour discerner quelque chose

Il peut de plus établir un lien télépathique avec un maître-espion Aradil une fois par jour pendant 10mn. Le maître-espion peut de son côté envoyer un message télépathique à l'œil quand il le souhaite.



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, Connaissance au choix d6, Arcanes d10, 3 points à répartir

Langues: Érénién 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.l'organ.net, archétype le **magicien**, avec l'ajout suivant:

Langues: Érénién 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: Érénién 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, Persuasion d6, Arcanes d10, 3 points à répartir

Langues: Érénién 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, 2 points à répartir

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

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

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts :** Cavalier Wogren, Monture fidèle

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, Érénién 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, Monture fidèle, Lanceur d'élite



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

Handicaps : Taille -1, 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, Soins 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, Arcanes d10, 2 points à répartir au choix

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](http://Savage.Torgan.net), 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: Érékien 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

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: Érékien 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: Érékien 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: Érékien 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

Meneur

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: Érékien d10, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d8

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

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs **Atouts** : Commandement, Leader nature

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** : Acrobat, Poigne ferme



Protecteur Érézien (Adepte 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](#), avec l'ajout suivant:

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

Voleur (Volcur)

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

Compétences : Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6, Mystification d6, Perception d6, Réparation 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](#), 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 a priori pas directement utilisables à Savage Midnight:

Détective
Pilote automobile
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 Sarque, 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 Erethor 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 meneurs ou des chasseurs chevronnés.

L'agent de l'Ombre redempté: 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'Éredanc 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 dorns, 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 dorne.

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.

Érethor : 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

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 : Érézien expert en combat à mains nues. 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, enseigne et respecte 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 Éredane, 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'Eclipse, 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.