

Midnight



LE COEUR DE L'EREN





LE CŒUR DE L'ÉREN

Une introduction à l'univers de *Midnight* et
une aventure *Savage Worlds* convertie en édition *Adventure*.
Les personnages vont tenter d'arracher des résistants des griffes de l'envahisseur.

INTRODUCTION

Le *Cœur de l'Éren* est une aventure dans l'univers de *Midnight*, convertie aux règles de *Savage Worlds Adventure Edition*. Elle a été conçue comme une introduction passionnante à cet univers, utilisant le même univers dépeint dans *Midnight Chronicles*, le film-pilote produit par *Fantasy Flight Studios*. Pour en savoir plus sur celui-ci, visitez le site <https://www.fantasyflightgames.com/en/products/midnight-chronicles/>

Le *Cœur de l'Éren* est écrit pour un meneur de jeu (MJ) et quatre héros, des personnages joueurs (PJ) de rang Novice. Pour aider à plonger les joueurs dans l'action, l'annexe de cette aventure inclut quatre prêtirés qui ont été conçus pour aider à renforcer certains des thèmes essentiels de *Midnight*, en particulier la rareté de la magie.

RÈGLES D'UNIVERS

Pour jouer cette aventure avec les règles de *Savage Worlds*, vous aurez besoin du livre des règles en version *Adventure Edition*.

Les Règles d'univers suivantes (voir *Savage Worlds* p. 131) s'appliquent :

- Choix cornéliens
- Conviction
- Profusion de langues
- Dégâts handicapants

L'ŒIL SOMBRE D'IZRADOR

À chaque fois que les héros font usage de magie (note : les pouvoirs de voie héroïque ne sont pas considérés comme de la magie), tirez une carte. Si c'est un trèfle, un astirax l'a senti et il 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.

Vous trouverez aussi des règles complémentaires sur le site *Torgan.net* (<http://savage.torgan.net>).

UNE PRÉQUELLE À MIDNIGHT CHRONICLES

Le *Cœur de l'Éren* se déroule dans une région d'Éredane connue sous le nom de Terres de l'Ouest, une dizaine d'années avant les événements des *Chroniques de Midnight*. Les joueurs

déjà familiers du film pilote reconnaîtront plusieurs des personnages et des lieux de cette aventure, y compris Landring Loren et son jeune fils Gaelen, l'intrigante Leshier, le sage et discret Grimnoir, ainsi que la ville de Murnoir.



L'UNIVERS DE MIDNIGHT

Dans le monde de *Midnight*, le mal règne, et les derniers courageux héros se battent contre des forces écrasantes. Il y a un siècle, les peuples libres d'Éredane livrèrent une ultime bataille dans une guerre désespérée pour leur survie face à l'Ombre, le sombre dieu Izrador... et furent défaits. Les terres des hommes furent écrasées par les armées d'Izrador ou succombèrent à son insidieuse corruption. Les vestiges des armées elfes et naines autrefois glorieuses se retirèrent au cœur de leurs patries pour résister en vain en attendant leur inévitable défaite. La plupart des peuples plus faibles ont simplement été réduits en esclavage ou transformés en réfugiés sans espoir.

Un siècle s'est écoulé depuis le début de l'Ombre. Les races anciennes, en particulier celles d'ascendance féerique qui luttaient contre

Izrador depuis des millénaires, sont systématiquement pourchassées et exterminées. Leur royaume de la grande forêt est devenu un îlot de lumière dans un monde qui s'assombrit, les gardiens elfes perdent des batailles contre des hordes d'orques et d'autres agents du Dieu Sombre. Les clans nains survivants se sont enfermés dans leurs citadelles des montagnes, et les rues de leurs villes souterraines sont devenues des hachoirs à viande pour les interminables vagues d'ennemis envoyées pour les éliminer.

Les terres humaines sont gouvernées d'une main de fer par les séides de l'Ombre. Les grandes cités d'antan gisent en ruine, et presque chaque ville ou village est isolé et survit uniquement pour répondre en priorité aux besoins de l'Ombre, ceux de la populace locale venant loin derrière. L'alphabétisation, la magie et les armes sont illégales, et même les voyages sur de lon-

gues distances attirent la suspicion. À chaque nouvelle génération d'hommes l'ignorance générale grandit. Bientôt, aucun homme en vie ne se rappellera l'époque où les Ténèbres ne régnaient pas.

LE VOILE

Il y a des éons de cela, le Dieu Sombre Izrador fut chassé des cieux et banni à la surface du monde des mortels. Les forces à l'origine de ce bannissement tentèrent d'emprisonner Izrador à jamais dans un plan matériel où sa puissance serait affaiblie. Mais la barrière, connue aujourd'hui comme le Voile, qui devait empêcher Izrador de retourner dans les cieux pour répandre sa corruption, empêcha aussi tous les autres dieux de répondre aux prières des mortels.

Le Voile impénétrable qui sépare les royaumes célestes et mortels a produit d'autres changements fondamentaux. À présent, les esprits des morts n'ont plus de lieu d'ultime repos. Beaucoup de ceux qui meurent sont maintenant

voués à rester liés à leurs dépouilles, ressuscitant dans une parodie hideuse d'eux-mêmes, souillés par la folie et une faim insatiable pour la chair des vivants. La plupart font référence à ces morts-vivants qui marchent comme aux Afamés. D'autres êtres, peut-être ceux possédant une plus forte volonté, échappent à ce destin terrible à l'heure de leur mort pour réaliser qu'ils jouissent d'une éternité d'errance désincarnée à travers le monde. Ces derniers sont connus sous le nom d'Égarés.

GÉOGRAPHIE DE L'AVENTURE

Cette aventure se déroule dans la région des Terres de l'Ouest, l'un des anciens royaumes humains qui a été conquis il y a longtemps par les armées d'Izrador. En raison de sa proximité du territoire des elfes, les Terres de l'Ouest restent une zone de guerre et la plupart de ses ressources sont consacrées à soutenir la considérable présence militaire de l'Ombre dans la région.



LES LOIS DE L'OMBRE

À mesure que l'armée de l'Ombre se répand à travers l'Éren, elle a émis une série de décrets pour soumettre ses nouveaux sujets et leur ôter toute capacité ou volonté de résister. Ces édits sont appliqués par le fouet et la vardatch, la terrible épée des orques. Il n'y a aucun appel, aucune compassion. Les jugements sont rapides et brutaux et les innocents en souffrent aussi souvent que les vrais coupables.

L'Ombre impose des centaines de lois écrites pour ses sujets (voir l'encadré pour des exemples), ainsi que d'innombrables lois non écrites qui peuvent changer sur le caprice du légat local ou du commandant de la garnison. Beaucoup de fonctionnaires ont aussi ordre d'amender régulièrement de nouvelles lois ou de les modifier sans préavis tout simplement pour qu'ils puissent disposer d'un prétexte pour punir les ignorants, un acte particulièrement cruel puisque la plupart des roturiers sont analphabètes.

Les trois lois d'un intérêt particulier pour les aventuriers sont l'interdiction de porter des armes et des armures, l'interdiction de porter un objet possédant des propriétés magiques et l'interdiction de tout acte magique, y compris le lancement de sorts. Beaucoup de gens trouvent des façons acceptables de contourner la première de ces lois en possédant des armes et des armures que l'Ombre ne juge pas de qualité militaire, comme les armures de cuir et de peau, les couteaux, les lances de chasse, les arcs ou la plupart des outils. Bien sûr il y a des groupes d'aventuriers errants qui violent régulièrement toutes ces lois mais ils savent que cela leur vaut le statut de fugitifs. En conséquence, la plupart des aventuriers adoptent des moyens astucieux pour cacher leur matériel de valeur de manière à réduire au maximum l'attention qu'ils attirent sur eux.

QUELQUES LOIS DE L'OMBRE

CONDAMNATION À MORT

- Posséder du sang de fée (elfe ou nain)
- collaboration avec une fée
- aider un fugitif recherché par l'Ombre
- attaquer un légat ou un serviteur important d'Izrador
- posséder un objet enchanté
- lancer un sort ou faire usage de magie

- tout acte de rébellion directe contre la domination de l'Ombre

CONDAMNATION À L'ESCLAVAGE OU L'EMPRISONNEMENT

- Posséder des armes ou des armures
- attaquer un serviteur ou un soldat d'Izrador
- se trouver dans une zone dont l'accès n'est pas autorisé
- refuser d'obtempérer
- adorer un autre dieu qu'Izrador
- faire de la contrebande
- voler ou posséder un objet dont l'usage est réservé à Izrador
- se rendre sans autorisation au-delà des limites du village
- posséder des livres et des parchemins non magiques
- apprendre à lire à quelqu'un
- ne pas dénoncer une violation manifeste des lois

CONDAMNATION AU FOUET

- Stocker de la nourriture,
- avoir du retard dans le paiement intégral des taxes,
- porter un regard déplacé ou ne pas céder la place au passage d'un légat,
- faire usage d'une forge sans autorisation.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Dans cette aventure, les personnages joueurs (PJ) sont chargés de faire la lumière sur un mystère entourant la disparition d'un homme nommé Loren Landring. L'histoire commence lorsque les PJ arrivent dans le village de Fernglade, une petite communauté agricole en dehors de la ville de Murnoir. Là, ils apprennent que Loren a dirigé un important groupe d'hommes du village vers les contrées voisines quelques nuits auparavant et que personne n'en est revenu.

Les PJ apprennent très vite que Loren et ses hommes constituent secrètement un groupe de combattants rebelles qui opèrent de nuit pour harceler les armées de l'Ombre de toutes les façons possibles. Plus récemment, le groupe a été alerté par leur contact secret de Murnoir de la présence d'une grande caravane transportant des armes au sud. Décidant que l'opportunité était trop belle pour la laisser passer, Loren et

ses hommes sont partis dans la nuit pour attaquer la caravane.

Au moment où les PJ rattrapent Loren et ses hommes, ils apprennent qu'une terrible bataille a eu lieu. Les hommes ont été attaqués par des soldats orques de l'Ombre, beaucoup d'entre eux ont été tués, et Loren a été fait prisonnier. La caravane s'est ensuite apparemment séparée. Impossible de déterminer exactement où Loren a été emmené. N'ayant ni le temps ni les ressources pour poursuivre toutes les pistes à la fois, le meilleur pari des PJ sera de voyager jusque Murnoir. Là, ils pourront espérer apprendre où la caravane devait initialement se diriger et trouver éventuellement les contacts secrets de Loren qui devraient être en mesure de les aider.

Les informations les plus importantes que les PJ rassembleront à Murnoir sont que Loren a été emmené prisonnier à la cité d'Eisin avec quelques autres survivants de la bataille. Les autres rescapés sont conduits par Harwen, l'un des plus anciens amis de Loren, et ils ont apparemment dû se cacher dans le sud près de l'Ar-dune. Les PJ quittent Murnoir à la recherche de Harwen.

Après une rencontre avec Harwen et quelques autres rescapés, les PJ s'accordent

à aider Harwen pour le sauvetage de Loren. Harwen conçoit un plan audacieux qui les mènera directement dans le cœur d'Eisin. Là, ils vont infiltrer le lieu le plus probable où Loren serait retenu captif : la tour de l'Infinie Miséricorde, lieu de résidence d'une ordonnance de légats spécialistes dans l'art subtil de l'interrogatoire.

REMARQUE À PROPOS DES DIALOGUES DES PNJ

Tout au long de cette aventure, les joueurs rencontreront des personnages non-joueurs (PNJ) qui seront en mesure d'offrir des indices et autres informations sur l'univers. Des exemples de dialogue pour chacun de ces PNJ sont fournis sous la forme de phrases ciblées. Le MJ peut utiliser ces phrases mot à mot ou il peut simplement s'en servir comme point de départ de son propre dialogue. Dans les deux cas, le MJ devrait essayer d'entraîner les acteurs dans un échange verbal qui est plus intéressant pour tout le monde que d'entendre le MJ lire à haute voix un paragraphe de texte entier.



CHAPITRE 1 : DES HOMMES PORTÉS DISPARUS

L'aventure commence tandis que les PJ voyagent vers la ville de Murnoir à la recherche de nouvelles opportunités de commerce ou d'aventure. En chemin, ils passent par le petit village de Clairefougère.

CLAIREFOUGÈRE

Population du village : 53 âmes

Rarement indiqué sur les cartes, le village de Clairefougère est un hameau agricole tranquille composé d'un ensemble de minuscules bâtiments en bois, situé à quelques lieues à l'extérieur de Murnoir. Après deux jours de tempête, la pluie a enfin cessé, mais le froid et la fatigue du voyage pèsent sur votre moral. Vous chérissez l'espoir de trouver un repas chaud et des lits au sec, mais tandis que vous approchez du centre du village, vous ne pouvez vous empêcher de remarquer quelques éléments troublants.

ENNUIS SUR LE CHEMIN

Alors que les PJ observent avec désinvolture les villageois qui vaquent à leurs occupations du soir, il ne leur faut pas longtemps pour comprendre qu'il n'y a presque pas d'hommes dans le village. Les femmes et les enfants sont par-

tout, avec ici et là, un homme âgé, mais il n'y a pas un jeune homme en vue. Les PJ réalisent aussi rapidement que tout le monde les observe de près. Quand soudain un jeune garçon court vers eux.

GAELEN LANDRING

Ce jeune garçon de huit ans semble désireux d'obtenir l'attention des PJ. Il va les suivre partout où ils vont et il saisira le premier prétexte pour commencer à assommer les PJ de questions :

- ❖ *Qui êtes-vous ? Qu'est-ce qui vous amène à Clairefougère ? D'où venez-vous ?*
- ❖ *Hé, tu as l'air plutôt fort ! Je parie que tu as déjà combattu des orques ! Tu veux bien me raconter ?*
- ❖ *Vous allez à Murnoir ? Je peux venir avec vous ? J'ai besoin de retrouver mon père ! Son nom est Loren, et il me manque !*

Finalement, la mère de Gaelen, Sandra, viendra récupérer son fils.

SANDRA LANDRING

Jolie femme bien en chair dans la quarantaine, Sandra Landring est la mère de Gaelen et la femme de Loren. Elle a un esprit vif et une langue audacieuse. Sandra gronde Gaelen pour avoir parlé aux étrangers et présente des

excuses aux PJ pour les avoir dérangés. Mais Gaelen persiste et continue à clamer qu'il a besoin d'eux pour retrouver son père. D'autres villageois l'entendent et tentent d'intervenir et d'arrêter Gaelen avant qu'il ne parle trop devant des étrangers à qui ils ne peuvent pas faire confiance. Ces échanges suscitent la colère de Sandra. Bientôt, une douzaine de villageoises et d'anciens se présentent au centre du village pour statuer sur la disparition du père de Gaelen, mais leur attention va rapidement passer aux PJ :

- ❖ *Qui êtes-vous ? Et qu'est-ce que vous venez faire ici ? Si vous pensez que ce village est une cible facile simplement parce que nos hommes sont partis, vous serez très surpris !*
- ❖ *Ne leur dites rien ! Ils travaillent probablement pour l'Ombre.*
- ❖ *Peut-être qu'ils pourraient nous aider ?*

Ils me paraissent suspects. Mieux vaut ne pas leur faire confiance.

Les PJ devraient finalement commencer à poser des questions. Qu'ils choisissent d'apaiser la situation avec un peu de diplomatie éclairée ou qu'ils cherchent à intimider tout le monde et les obliger à se taire, ils finiront par entendre les réponses suivantes de la part des villageois (deux informations par Succès et Prouesse sur un jet de Réseautage (voir *Savage Worlds* p. 140), Soutiens possibles :

- ❖ *Oui, le père de Gaelen n'est pas ici. Lui et une bande d'autres hommes du village sont partis il y a trois nuits et ne sont pas revenus. Les imbéciles !*
- ❖ *Loren les a conduits dans la nature, au milieu de la nuit. Harwen n'a même pas dit au revoir !*
- ❖ *En général, ils ne sont pas partis aussi longtemps...*
- ❖ *Ce n'est pas la première fois qu'ils disparaissent. Ils seront bientôt de retour.*
- ❖ *C'est la première fois qu'ils disparaissent tous en même temps.*

Sandra Landring a des informations plus concrètes pour les PJ et les invite chez elle pour un repas. Gaelen est ravi de cette suggestion et prie les PJ de ne pas refuser l'offre de sa mère.

CHEZ LES LANDRING

Sandra et Gaelen Landring vous accueillent dans leur maison et vous offrent une épaisse bouillie d'orge, du pain et du vin chaud. Vous ne pouvez vous empêcher de remarquer un bouclier éprouvé

par d'anciennes batailles accroché au mur à l'arrière de la maison, un héritage rare en provenance de l'ancien royaume.

Alors que les PJ mangent leur souper et conversent avec Sandra et Gaelen, ils apprennent ce qui suit :

- ❖ *Loren est un homme bon. C'est un fermier, oui. La plupart des hommes du village le sont, mais ils sont également plus que ça. Ce sont des résistants. L'Ombre les appelle hors-la-loi, mais ce sont de vrais héros. Ils travaillent aux champs pendant le jour, mais la nuit, ils font ce qu'ils peuvent pour lutter contre l'Ombre.*
- ❖ *Loren est le meneur du groupe. Il a toujours été celui que les hommes suivent.*
- ❖ *Il y a deux nuits, lui et Harwen ont pris 30 hommes pour l'expédition suite à des informations qu'ils ont reçues sur une caravane de l'armée de l'Ombre roulant vers le sud avec un chargement d'armes.*
- ❖ *Harwen est le plus ancien ami de Loren, et le meilleur chasseur de Clairefougère.*
- ❖ *La caravane devait voyager par voie terrestre et ne pas emprunter la Route du Roi, mais les routes secondaires à travers les bois.*
- ❖ *Loren a des contacts à Murnoir. C'est là qu'il obtient ses informations. Il est allé à Murnoir quelques jours avant qu'il ne prenne les hommes pour attaquer la caravane.*
- ❖ *S'il vous plaît, allez-vous le chercher ? Les autres ont raison, ils ne prévoyaient pas d'être absents aussi longtemps. Une seule nuit a dit Loren. Et ça en fait déjà trois qu'il est parti ! Je sais que quelque chose de terrible est arrivé.*

BAVARDAGES DANS LE VILLAGE

Alors qu'ils déambulent dans Clairefougère, les PJ peuvent obtenir des renseignements complémentaires à propos de Loren et ses hommes, des environs de Murnoir et de la région, ou tout simplement des ragots. Utilisez le Réseautage (voir *Savage Worlds* p. 140), et donnez-leur une rumeur pour chaque Succès et Prouesse obtenus :

- ❖ *Murnoir a été détruite pendant la dernière guerre, mais la reconstruction a commencé presque immédiatement. Tant le grand donjon que le temple de l'Ombre sont actuellement en construction.*
- ❖ *Le nouveau légat de Murnoir est arrivé l'été dernier. Je l'ai vu une fois. Si j'ai de la chance, ça ne se reproduira plus.*

❖ Je crois qu'il n'y a pas beaucoup d'orques qui traînent à Murnoir, mais là encore, un orque, c'en est déjà un trop, hein ? J'ai entendu dire qu'Eisin est bien pire, hé.

❖ Loren est un fou idéaliste et son ami Harwen est encore pire. Je souhaite qu'ils renoncent bientôt. Nous n'avons besoin d'aucun soi-disant héros. Ces garçons sont des hors-la-loi, tout simplement. Ils vont attirer l'attention et ce village sera détruit par les flammes quand l'Ombre les attrapera.

❖ Tu as déjà vu ce qu'un orque peut faire à un cou décharné comme le tien ? Tu ferais mieux de rentrer à la maison, petit. Nous avons eu assez d'ennuis ici.

❖ Loren est l'homme le plus courageux que j'ai jamais connu ! Il a sauvé la vie de mon garçon, et plus d'une fois. S'il vous plaît trouvez-le !

❖ Ils ont disparu depuis trop longtemps, avec de la chance, ils sont morts maintenant. Si vous êtes chanceux, vous ne les trouverez jamais. Si vous n'avez pas de chance, ils vous trouveront. Voyez ce que je veux dire ?

SUR LES TRACES DE LOREN

Après avoir recueilli autant d'informations qu'ils le souhaitent dans Clairefougère, les PJ devraient se lancer à la recherche de Loren et ses hommes. Les villageois ont quelques informations de base sur la direction dans laquelle ils devraient aller.

Finalement, Gaelen révèle que la nuit où les hommes ont quitté Clairefougère, il s'est faufilé hors de la maison et les a suivis pendant un petit moment. Il ne voulait pas dire quoi que ce soit auparavant à ce sujet car il avait peur de s'attirer les foudres de sa mère. Gaelen n'est pas allé bien loin cependant, avant d'être capturé par Harwen. Les deux convinrent de garder le petit incident secret, à condition que Gaelen se hâte de retourner à la maison.

Bien que les pluies des derniers jours aient probablement effacé toutes les pistes, les PJ seront capables de se lancer dans la bonne direction avec l'aide de Gaelen.

L'EMBUSCADE DES HORS-LA-LOI

MISE EN PLACE

Important ! Ne révélez pas le plan de la rencontre aux joueurs ou ne mettez pas tout de suite les figurines en place. Cela évitera de révéler aux joueurs qu'il s'agit d'une rencontre hostile. Donner d'abord une chance aux PJ de faire un peu d'investigation s'ils le souhaitent.

Après des heures de voyage par voie terrestre à travers la lande détrempeée de la campagne boisée, vous tombez sur l'un des nombreux petits chemins boueux qui serpentent dans la région des Terres de l'Ouest. Un peu plus loin, le spectacle d'un lendemain de bataille s'offre à vous. Un chariot gît, brisé, sur le côté de la route, non loin d'un tas fumant de cadavres brûlés. Près de la charrette, vous entendez des gémissements et de faibles suppliques « De l'eau... de l'eau... »

SAUVETAGE DES SURVIVANTS

Cinq hommes sont allongés sur le sol, ou calés contre des arbres, et semblent gravement blessés. L'un d'eux lève des yeux enfoncés vers vous, agitant une main molle, il dit : « S'il vous plaît... Aidez-nous... De l'eau... »

Voici quelques-uns des hommes de Clairefougère. Bien qu'ils ressemblent aux survivants grièvement blessés d'une bataille, ils ont en fait été tués dans cette bataille et sont revenus sous forme de morts-vivants Affamés.

Si un PJ se rapproche des hommes, faites faire au PJ un jet de Soins ou de Perception à -1. En cas de Succès, le PJ se rend compte que les blessures de certains hommes sont bien trop graves pour qu'ils puissent être encore vivants.

À PROPOS DE LA MORT EN ÉREDANE

Dans l'univers de Midnight, tout le monde a entendu des histoires d'horreur sur les morts revenant à la vie. Mais cela ne signifie pas nécessairement que tout le monde a effectivement rencontré des morts-vivants. Il devrait pourtant être de notoriété publique pour les PJ que si les cadavres ne sont pas brûlés ou détruits, il y a une chance qu'ils reviennent sous la forme de morts-vivants, appelés Affamés. Ces morts qui marchent ont une faim insatiable pour la chair vivante. Les nouveaux Affamés possèdent encore un regard humain et conservent la plupart de leur intelligence et des compétences qu'ils avaient dans la vie, y compris la capacité de parler. Certains Affamés semblent même ne pas comprendre qu'ils sont morts, et deviennent progressivement fous à cause de la faim et de la lente et inéluctable dégradation de leur corps.

ILS PARLENT

Si les PJ le souhaitent, ils peuvent converser avec les Affamés. Mais, si les PJ s'approchent trop près, les Affamés seront submergés par leur envie de consommer de la chair fraîche et attaqueront.

Voici quelques bribes de phrases que les Affamés peuvent prononcer :

- ❖ *Donnez-moi de l'eau... à manger... si faim...*
- ❖ *Un piège... des orques... cinquante au moins... une tuerie...*
- ❖ *Ils ont pris Loren... prisonnier...*

L'ATTAQUE DES AFFAMÉS

Finalement, les Affamés se lèveront et attaqueront les PJ. Utilisez le plan, et mettez en place les figurines des PJ en fonction de la proximité de chacun d'entre eux avec les Affamés juste avant qu'ils n'attaquent. Déterminez l'initiative et procédez à la résolution des combats.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ENVIRONNEMENT

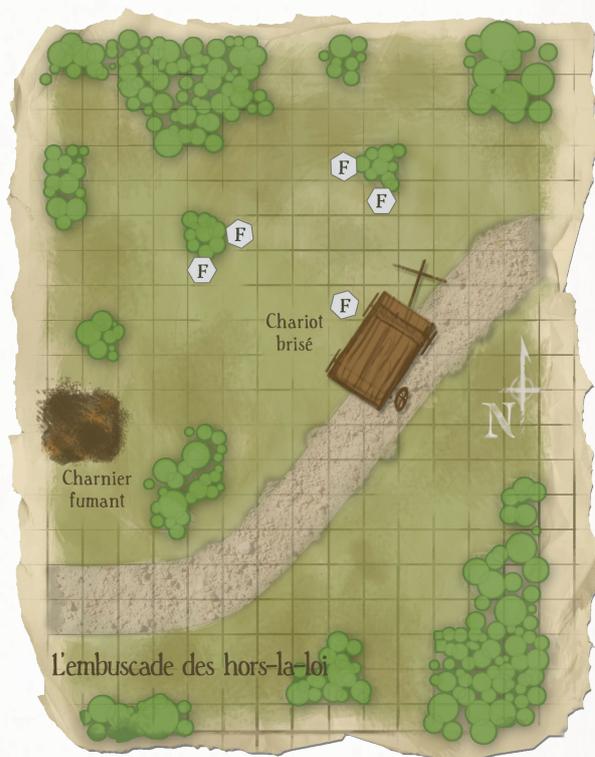
Visibilité : lumière vive, à moins que les PJ n'aient décidés de voyager de nuit (Pénombre dans ce cas).

Route et herbe : les cases de route et d'herbe ne gênent pas le mouvement et n'affectent pas la Visibilité.

Feuillage : de grands arbres à l'épais feuillage poussent dans cette zone. Ces zones légèrement obscurcies offrent la possibilité de se cacher ainsi qu'un Couvert léger pour ceux qui attaquent depuis celles-ci. Les cases couvertes par le feuillage sont également considérées comme un terrain difficile.

Chariot brisé : un personnage adjacent à la charrette cassée peut grimper dessus pour obtenir un meilleur point de vue de la zone environnante. Considérez cela comme un mouvement dans une case de terrain difficile.

Charnier fumant : un examen plus approfondi de la pile fumante de cadavres brûlés révèle qu'ils sont tous d'origine orque. Apparemment, les orques ont pris le temps de brûler leurs morts, mais n'ont pas pris la peine de faire la même chose pour les humains. Ces cases comptent comme un terrain difficile, mais ne fournissent pas de couvert ou de gêne à la Visibilité.



TACTIQUE

Une fois que les Affamés sont tenaillés par leur irrésistible faim de chair vivante, ils se précipitent tout simplement sur le PJ le plus proche et l'attaquent.

ENQUÊTE SUR LE SITE DE L'EMBUSCADE

Une fois que les PJ ont détruit les Affamés, ils ont une chance supplémentaire de mener une enquête approfondie sur le site. Ils découvriront les faits suivants selon le résultat d'un jet de Perception :

- ❖ *Les restes de 17 corps humains gisent sur les lieux, dont les cinq qui sont devenus affamés. Tous sont apparemment des hommes de Clairefougère. Aucun ne correspond à la description de Loren ou Harwen. (Succès)*
- ❖ *Dans le bûcher funéraire fumant, il semble y avoir les restes de cinq ou six orques. (Prouesse)*
- ❖ *Il y avait évidemment de nombreux chariots dans la caravane, des hommes et des orques, peut-être à cheval. La pluie a rendu les traces illisibles. Impossible de savoir où la caravane est allée après la bataille, et il y a une chance qu'ils se soient séparés et dirigés dans de multiples directions. (Succès)*

❖ *Il n'y a pas d'objets de valeur dans la zone, juste quelques armes brisées. Apparemment, les orques ont tout emporté avec eux. (Succès)*

❖ *Les PJ trouvent un petit morceau de tissu près de l'un des corps humains où apparaît une carte grossière tracée à l'encre. La carte semble montrer une ville entourée d'une palissade avec une seule porte, côté sud-ouest. À l'ouest de la ville, dans ce qui ressemble à un bosquet d'arbres, est marqué un « X ». Bien que la carte ne comporte pas d'annotations, il y a fort à parier que la ville représentée est Murnoir. (Prouesse)*

PROCHAINES ÉTAPES

Après avoir enquêté sur Clairefougère et découvert le site de l'embuscade de la caravane, il devrait être clair que la tentative de Loren a échoué. Étant donné que ni Loren, ni Harwen ne se trouvent parmi les morts, ils doivent avoir été faits prisonniers par les orques, ou se sont échappés dans les bois. De toute façon, les trouver ne sera pas facile. Le meilleur pari des PJ est d'essayer d'apprendre où la caravane devait se diriger, et pour ce faire, ils auront besoin d'aller à Murnoir.



CHAPITRE 2 : MURNOIR

Population de la cité : 525 âmes

Dans le cœur profond des Terres de l'Ouest, un promontoire rocheux s'élève haut au-dessus d'une campagne de champs vallonnés et de bois clairsemés. Sur les pentes herbeuses à sa base se trouve la ville de Murnoir. La ville est entourée d'une grande palissade en bois percée d'une unique porte côté sud-est. Le promontoire est couronné des ruines d'un vieux donjon, détruit plus d'un siècle auparavant par les armées d'Izrador, mais la structure la plus importante, dans Murnoir, est le temple de l'Ombre encore inachevé, qui s'accroche à la paroi rocheuse comme une balafre sur le paysage.

DIRIGEANT

Le maire actuel de Murnoir est un homme grassouillet et nerveux du nom de Fergus Beyla. Il a été nommé à son poste il y a cinq ans par les officiers locaux de l'armée de l'Ombre et a bien servi leurs besoins depuis. Beaucoup pensent que le véritable chef de Murnoir est le légat du temple, Ralt Cereth, qui a pris son poste l'année dernière juste après que le précédent légat ait disparu.

DÉMOGRAPHIE

La population de Murnoir est composée d'à peu près trois quarts d'humains, d'un quart d'orques, et d'une poignée d'autres espèces, dont des halfelins, des gnomes, des gobelins et apparentés. Comme dans toutes les colonies sous la domination de l'Ombre, le cadre juridique est basé sur le culte d'Izrador.

ÉCONOMIE

La plupart des gens qui vivent dans et autour de Murnoir travaillent dans les champs environnants et les maigres vergers qui produisent la nourriture pour les armées de l'Ombre. La ville est trop loin des routes principales pour servir de plaque tournante au commerce, si bien que les marchands locaux vendent des biens et des services qui répondent immédiatement aux besoins de la ville : nourriture, boisson, textile, semences, bétail, outils, et matériaux de construction. Murnoir abrite également des dizaines d'artisans et d'ouvriers non qualifiés qui, sur l'ordre du légat Ralt Cereth, triment jour et nuit pour terminer la construction de l'immense temple de l'Ombre.

GARDES

Comme la plupart des colonies occupées par l'ombre, la ville de Murnoir possède un grand nombre de gardes humains et orques. Le MJ devrait se sentir libre de faire patrouiller des gardes partout à travers Murnoir s'il le juge approprié. La plupart du temps, les gardes ignorent tout simplement les PJ (en supposant qu'ils n'agissent pas de façon trop suspecte !). Mais si les PJ créent trop de difficultés, déclenchent une rixe, ou sont surpris en train d'enfreindre les lois, les gardes réagiront en conséquence.

SOUS MURNOIR

Murnoir est plus qu'une petite ville rurale. Quoique la plupart des vieilles histoires aient été réprimées par l'Ombre, la forteresse qui se tient au sommet du promontoire de Murnoir était autrefois un point fort de la défense de l'ancien royaume humain d'Éren pendant la guerre contre l'Ombre. Certains disent que le Haut-Roi d'Éren s'y réfugia après la Dernière Bataille et utilisa les tunnels souterrains pour dissimuler les restes de son armée. De là, il est dit qu'ils ont résisté pendant des semaines contre l'Ombre jusqu'à ce que l'un des redoutés Seigneurs des Ténèbres d'Izrador ne vienne et ne mette fin à la résistance une fois pour toutes. Les tunnels sous Murnoir sont à ce jour un secret de polichinelle, mais peu en parlent. Les tunnels sont généralement considérés comme hantés par les esprits des gardiens fidèles du roi et sont à éviter à tout prix. De nombreux habitants ont encore peur de puiser de l'eau provenant des puits de la ville pendant la nuit. Les MJ sont encouragés à utiliser ces tunnels comme point de départ pour leurs propres aventures. Qui sait quels secrets peuvent être trouvés dans l'obscurité sous Murnoir ?

ENTRER À MURNOIR

Il existe deux façons principales pour les PJ d'entrer dans la ville de Murnoir. La première consiste simplement à passer par la porte principale comme tout le monde, mais cela peut être difficile si les PJ ne sont pas disposés à laisser leurs armes derrière eux.

L'autre option est d'utiliser l'un des tunnels secrets qui serpentent sous Murnoir, qui rejoint un ou plusieurs des puits de la ville. Les entrées de ces tunnels sont bien cachées dans la nature autour de Murnoir, et même si on en a localisé une, cela pourrait prendre des jours pour que quelqu'un ne trouve une sortie. Néanmoins, avec de bonnes informations, les PJ devraient être en mesure de trouver une entrée de tunnel leur permettant d'entrer secrètement dans Murnoir.

Rappelez-vous, si les PJ ont vaincu les Affamés hors-la-loi lors de l'embuscade, ils ont trouvé une carte. Un Succès d'Intellect devrait leur permettre d'utiliser la carte pour trouver l'entrée cachée d'un tunnel qui mène en ville.

REPÉRAGES EN VILLE

La principale raison pour les PJ d'aller à Murnoir est de rechercher des informations concernant la capture de Loren, et d'espérer y trouver un peu d'aide pour partir à son secours. Ce processus d'exploration et d'enquête peut commencer dès que les PJ entrent dans Murnoir. Il s'agit de jets de Compétences qui peuvent être combinés avec divers endroits et PNJ se trouvant dans toute la ville (voir la section suivante, **Zones clés et PNJ dans Murnoir** pour plus de détails). Vous pouvez sinon utiliser les règles de **Réseutage** (voir *Savage Worlds* p. 140) pour simplifier cette partie, à -2 aux jets.

Situation : Pour découvrir où Loren a obtenu son information, ce qu'il a dit, et où il peut avoir été emmené après sa capture, les PJ auront besoin d'utiliser leur intelligence pour traquer les sources d'information probables ainsi que leurs Compétences de persuasion et de négociation pour gagner la confiance ou intimider ces sources afin d'obtenir les réponses qu'ils cherchent.

Les PJ pourront à chaque fois choisir quelle Compétence ils souhaitent utiliser parmi celles ci-dessous. Les jets se font à -2 et peuvent bénéficier de Soutiens. Les effets de l'Atout Réseau s'appliquent normalement. Tirez aussi une carte

avant chaque jet. Si c'est un trèfle, une complication intervient, les PJ devront faire face à une patrouille ou à une personne méfiante par exemple, ce qui inflige un -2 supplémentaire.

Ils gagnent un marqueur par Succès et Prouesse à un jet.

S'ils cumulent 5 marqueurs, l'enquête est un succès, ils apprennent tous les informations normales et les informations de qualité. Ils reçoivent également une fausse information par jet Échoué. Faites jouer ensuite la rencontre de **la maison de Grimnor**.

Si passé le 5ème jet les PJ ont moins de 5 marqueurs ils apprennent les informations normales, et une fausse information par jet Échoué. Faites jouer ensuite la rencontre **Mme Leshher** intervient.

COMPÉTENCES UTILISABLES

■ **INTIMIDATION** : vous utilisez la force physique pour obtenir des informations auprès d'un PNJ, ou vous utilisez des menaces voilées pour le contraindre à vous aider ou vous indiquer un nouveau contact afin de sauver sa propre peau.

■ **PERCEPTION** : vous essayez d'écouter une conversation pour acquérir une certaine information, vous observez soigneusement un PNJ à proximité pour avoir une idée de son caractère avant d'approcher, ou vous pesez les mots d'un PNJ afin de séparer la vérité de la fiction.

■ **PERSUASION** : vous essayez de négocier avec un PNJ pour obtenir un aperçu des dernières nouvelles et des potins, de trouver un nouveau contact, vous expliquez comment un accord serait mutuellement bénéfique, ou vous essayez de raisonner avec un PNJ en le convainquant qu'il n'y a pas de mal à partager quelques informations anonymes, ou vous essayez de gagner la confiance de quelqu'un dont vous espérez secrètement qu'il est un ennemi de l'Ombre en lui révélant une partie de votre véritable objectif.

■ **SURVIE** : vous essayez de suivre un PNJ pour en savoir plus au sujet de ses activités, avec qui il interagit, ou encore où il vit.

■ **SUBTERFUGE / PERFORMANCE** : Vous essayez de convaincre un PNJ que vous êtes un agent de l'Ordre de l'Ombre, que vous êtes un pourvoyeur de « produits rares » et êtes à la recherche d'un partenaire ou d'un acheteur, ou

que vous êtes un vieil ami d'un autre PNJ qui vous a envoyé ici pour l'aider.

INFORMATIONS COLLECTÉES EN VILLE

INFORMATIONS DE QUALITÉ

❖ *Grimnor est l'homme le plus sage de la ville. Si quelqu'un sait quelque chose au sujet de votre ami, c'est lui. Je vous demande de ne pas m'impliquer.*

❖ *Vous êtes à la recherche de Loren, n'est-ce pas ? Ouais, je le connais. Il vit à Clairefougère, mais vous le savez probablement déjà. Vous devez aussi déjà tout savoir sur ses activités non agricoles aussi, hein ? C'est ce que je pensais. Alors que cherchez-vous vraiment ? Des ennuis ? Et bien moi je n'en veux pas. Parlez-en à ce vieux Grimnor, c'est à lui que parlait toujours Loren quand il venait ici.*

INFORMATIONS NORMALES

❖ *Je connais votre genre. La personne à qui vous avez besoin de parler c'est madame Leshher, hé. Elle aura ce que vous voulez. Ne vous attendez cependant pas à ce qu'elle soit aussi courtoise que moi.*

❖ *Il y avait une caravane, l'autre jour, voyageant vers le sud à partir de Borderen, apportant toutes sortes d'armes et de fournitures pour Eisin. J'ai entendu dire qu'ils n'allaient pas utiliser la Route du Roi, ils voulaient emprunter les petites routes boisées à la place. Pas exactement du jamais-vu, je suppose, mais ce genre de route est un peu inhabituel pour une caravane.*

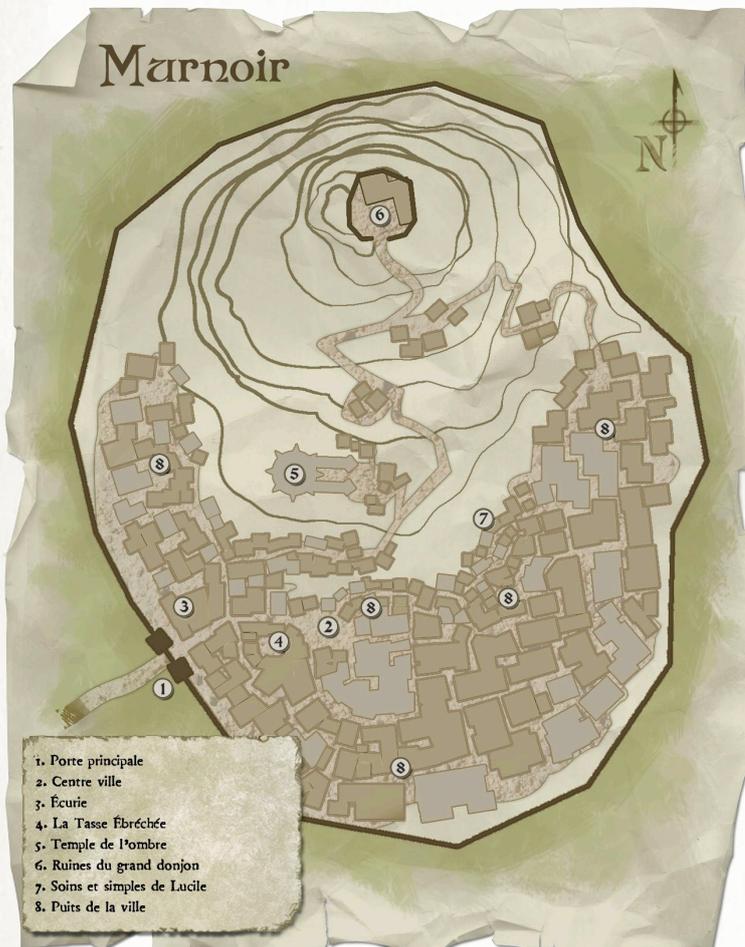
❖ *Ce légat, il n'est ici que depuis l'été dernier. Les chefs de leur ordre l'ont envoyé depuis Eisin pour superviser l'achèvement du temple. C'est la seule chose dont il semble se soucier. Je pense qu'il veut que le travail soit rapidement terminé pour qu'il puisse se faire réaffecter ailleurs. C'est une mauvaise nouvelle pour les pauvres gens qui doivent trimer jour et nuit sur le chantier de construction, mais une bonne nouvelle pour le reste d'entre nous qui veulent juste qu'on les oublie.*

FAUSSES INFORMATIONS

❖ *Avant la guerre, Eisin était une grande cité, mais aujourd'hui, ce n'est plus qu'un tas de ruines où pullulent les orques.*

❖ *Vous ne vous êtes jamais demandés pourquoi ce temple de l'Ombre a pris si longtemps pour être construit ? C'est parce que l'Ombre ne veut pas vraiment le voir terminé. Murnoir est le dépotoir pour les légats qui causent trop de problèmes.*

❖ Vous avez donc entendu parler cette caravane, hein ? Je vais vous confier un petit secret. C'était juste un leurre. Il n'y avait rien dans ces chariots. L'Ombre fait ça tout le temps. Elle protège les expéditions réelles et fait suivre celui qui pense avoir eu une idée géniale pour voler l'Ombre. Ça ne marche jamais, je te le dis.



ZONES CLÉS ET PNJ DANS MURNOIR

Certaines des zones clés de Murnoir sont détaillées ci-dessous. Le MJ devrait aussi se sentir libre d'ajouter ses propres zones d'intérêt comme il l'entend.

1. LA PORTE PRINCIPALE.

Murnoir est complètement entourée par une haute palissade de bois, et une seule porte permet d'y entrer du côté sud-est. Comme la plupart des colonies occupées, les gens ne peuvent tout simplement pas passer par la porte comme ils l'entendent. Toute personne, même un fonc-

tionnaire de l'Ombre, qui souhaite entrer dans Murnoir devra s'identifier aux gardes et indiquer les raisons de sa venue. Tout le monde est bien sûr également tenu de respecter les lois de l'Ombre.

■ **GARDES** : deux gardes de Murnoir et deux gardes orques de l'Ombre montent la garde jour et nuit à la porte de Murnoir. Les gardes orques se contentent de laisser les gardes humains de Murnoir faire toute la conversation.

2. CENTRE-VILLE

La place de la ville est la zone centrale pour les commerces, et plusieurs marchands locaux proposent des étals permanents offrant une variété de produits locaux et d'autres nécessités de base. Comme dans la plupart des villes occupées, la meilleure nourriture est expédiée aux armées de l'Ombre dans le sud, les étals des marchands sont perpétuellement dégarnis et les prix sont toujours très élevés.

3. LES ÉCURIES

Les écuries de Murnoir sont assez modestes, puisque la plupart des habitants de la ville sont trop pauvres pour s'offrir un cheval et que les voyages sont rares. Les quelques chevaux gardés ici sont la propriété du temple de l'Ombre ou de riches marchands, et aucun n'est à vendre.

LE JEUNE PIERRE, PALEFRENIER

Les écuries sont entretenues par un garçon de dix ans appelé le jeune Pierre. Son père est le propriétaire, mais le vieux Pierre, comme il l'appelle, passe le plus clair de son temps à la Tasse ébréchée. Le jeune Pierre est souvent maltraité par les adultes, et il ne livrera pas spontanément d'informations aux PJ. Si ceux-ci mentionnent qu'ils connaissent Gaelen, que Pierre considère comme un ami, il devient plus confiant.

4. LA TASSE ÉBRÉCHÉE

La Tasse Ébréchée est la plus grande et la plus populaire taverne de Murnoir. Il s'agit d'un simple bâtiment à deux étages, fait de bois et de pierre, qui est toujours bondé d'une grande variété de clients désireux de noyer leur chagrin.

« GROS ROUGE » RODOLPHE GROLSEY, PROPRIÉTAIRE

Le propriétaire de la Tasse Ébréchée est un homme massif avec une épaisse barbe rougeâtre raison pour laquelle tout le monde l'appelle Gros Rouge. Il se montre amical et jovial si ses clients font preuve de respect et relâchent les cordons de leur bourse, mais il ne verra pas d'un bon œil tous ceux qu'il soupçonne de fomenter des troubles. Il n'a pas d'allégeance envers l'Ombre, mais il n'est pas sot non plus. Il prête toujours l'oreille aux potins locaux et peut être une bonne source d'information pour les PJ s'ils l'approchent de la bonne manière.

LE VIEUX PIERRE

Le meilleur client de la Tasse Ébréchée est le vieux Pierre, le propriétaire des écuries de Murnoir. Ces derniers jours, il a tendance à laisser les opérations commerciales à son jeune garçon, préférant passer la plupart de son temps vastré dans une flaque de bière. Il sait à peu près tout sur tout le monde dans Murnoir, et si les PJ s'adressent à lui au bon moment de la journée, il peut être une précieuse source d'informations.

5. LE TEMPLE DE L'OMBRE

Le temple de l'Ombre de Murnoir est un grand et imposant édifice de pierre qui est encore partiellement en construction. Les travaux progressent lentement, par à-coups, au fil des ans, au grand dam des légats responsables du district. Les jardins du temple sont fermés à tous sauf aux artisans, ouvriers, gardiens, et au légat du temple lui-même, Ralt Cereth.

Si les PJ tentent de visiter le temple de l'Ombre, ils seront rapidement mis en garde par la population locale, et, éventuellement, par des gardes, que leur présence n'est pas la bienvenue. Si les PJ insistent pour tenter une intrusion, ils seront presque certainement débusqués et s'en suivra une rencontre violente avec les gardes orques de l'Ombre qui se traduira probablement par leur emprisonnement ou leur décès.

RALT CERETH

Le légat du temple Ralt Cereth est trapu, a les cheveux gris et affiche un air sérieux. Ses amples vêtements noirs et rouges sur sa cotte de mailles noire imitent la mise d'un légat supérieur. Il ne supporte pas d'avoir été chargé de servir dans un tel lieu sans importance et ne sera pas dis-

posé à accorder audience aux PJ. Même s'il le faisait, il ne possède aucune information réelle pour eux. Il serait également un ennemi mortel auquel faire face en combat. Les PJ seraient mieux inspirés d'éviter Ralt Cereth lors de leur séjour à Murnoir. Ils ne devraient avoir aucune raison de vouloir attirer son attention.

■ **GARDES** : au moins 10 soldats orques sont en service au temple de l'Ombre, jour et nuit.

6. LES RUINES DU GRAND DONJON

Le point culminant de Murnoir est le promontoire rocheux à l'extrémité nord de la ville. Le promontoire est couronné par les ruines d'un vieux donjon, construit par les hommes avant l'avènement d'Izrador dans le nord et qui fut par la suite détruit par ses armées. Le donjon est en passe d'être reconstruit - un processus particulièrement lent car la plupart des ouvriers et matériaux sont destinés à l'achèvement du temple de l'Ombre. Néanmoins, il existe plusieurs chambres habitables avec des toits intacts ou reconstruits qui servent de résidence au maire.

LE MAIRE, FERGUS BEYLA

Le maire de Murnoir est un vieil homme malade nommé Fergus Beyla. Il passe presque tout son temps blotti près de la cheminée de sa chambre intérieure, signant tout document que ses assistants lui présentent, quel qu'il soit. Sa seule vraie responsabilité est de veiller à ce que Murnoir fournisse sa part de provisions pour satisfaire les besoins de l'Ombre, et le maire Beyla n'a aucun intérêt à perturber le statu quo. Il pourrait être amené à accorder une audience aux PJ, mais il n'aura pas de véritable information pour eux. Il admettra connaître à la fois Ralt Cereth et madame Leshar, mais il refusera de discuter des détails de leurs relations.

■ **GARDES** : Une escouade de 10 gardes de Murnoir patrouille jour et nuit autour du donjon.

7. SOINS ET SIMPLES DE LUCILE

Au milieu d'une rue mal éclairée, loin du marché principal de Murnoir, se trouve une petite boutique détenue par Lucile Harth. Bien connue en ville sous le nom de Lucile, la vieille dame et sa boutique proposent des di-

zaines d'herbes différentes, de racines à mâcher, d'huiles infusées, de pommades, et de charmes. La plupart de ses marchandises sont de qualités variables et possèdent des noms douteux tels que « Thé tranquille » et « Feuille des amants ». Rien de ce qu'elle propose n'est véritablement magique, mais au moins deux charmes fonctionnent et sont utiles, même si leur effet est mineur :

Soin d'herbe-feu : cette petite boîte en bois contient une seule dose d'un baume rose crémeux. Il pique terriblement quand il est appliqué sur une blessure pendant l'heure d'or, mais la personne traitée peut immédiatement faire un jet de Guérison naturelle. L'application de la pommade prend une minute entière, ce qui rend impossible son utilisation en combat. Lucile en possède cinq doses disponibles dans son commerce.

Charme en os d'ort : trois petites perles, fabriquées à partir de plâtre et d'os broyés d'un ort, sont enfilées sur une courte lanière de cuir. Si l'une des perles est brisée juste avant un jet de Soins, ce dernier bénéficie de +2. Lucile possède deux charmes en os d'ort disponibles dans son commerce.

LUCILE, LA VIEILLE DAME

Cette femme ratatinée est assise penchée derrière une grande table jonchée de boîtes minuscules, de bouteilles en verre, de faisceaux d'herbes, de bols de poudre, et autres. Comme la plupart des marchands en Éren, elle ne s'intéresse pas à l'argent sonnante et trébuchant, mais ses articles sont disponibles pour le commerce.

8. PUIIS DE LA VILLE

Ces cercles de pierre peuvent être trouvés partout dans Murnoir. Outre leur fonction principale, plusieurs servent aussi de points d'entrée pour un vaste réseau de tunnels et d'égouts qui s'étend loin en dessous de la ville.

LA MAISON DE GRIMNOR

Cette rencontre ne devrait avoir lieu que si les PJ ont réussi l'enquête de repérage en ville.

Après une exploration minutieuse, vous trouvez la maison décrite comme appartenant à un vieil homme nommé Grimnor. Il s'agit d'un petit bâtiment discret au milieu d'une étroite

rue, au nord-ouest de Murnoir. Filtrant à travers les fissures d'une ancienne porte en bois, une lumière chaleureuse émane de l'intérieur de la maison.

GRIMNOR

Ce grand homme maigre est vêtu d'une robe simple et porte un bâton de marche en bois brut. À première vue, il paraît très vieux, mais son agilité et son esprit vif rendent son véritable âge difficile à juger. Il accueille les PJ chez lui, presque comme s'ils étaient de vieux amis dont l'arrivée était attendue.

Grimnor doit être persuadé d'accepter de parler de Loren aux PJ, il le fait à condition qu'il puisse être certain que l'intention des PJ est bien d'aider au sauvetage de Loren. Si les intentions des PJ sont bonnes, il leur révèle ce qui suit :

❖ *Chers amis, je suis Grimnor, un vieil ami de Loren. Nous avons travaillé ensemble pendant de nombreuses années.*

❖ *Comme vous, j'ai essayé de trouver ce qui est arrivé à Loren et ses hommes ces derniers jours. J'ai soupçonné presque immédiatement que quelque chose s'était mal passé lorsque Loren a disparu.*

❖ *Loren était censé prendre en embuscade une caravane transportant des armes pour les armées de l'Ombre dans le sud, mais ce sont Loren et ses hommes qui ont été pris en embuscade par des soldats orques de l'Ombre.*

❖ *Loren a survécu, mais il a été fait prisonnier à la tour de l'Infinie Miséricorde dans la cité d'Eisin. Comment je le sais, je ne vous l'expliquerai pas, je m'en excuse, mais certains secrets doivent être conservés, même envers ceux qui affichent de bonnes intentions. Disons simplement que j'ai une perception peu commune pour ce genre de choses.*

❖ *La tour de l'Infinie Miséricorde est l'endroit où les légats gardent les prisonniers qui ont une valeur spéciale. La Sororité qui s'y trouve est experte dans l'extraction d'informations. Je crains que même Loren ne soit pas en mesure de résister à leurs méthodes très longtemps.*

❖ *Eisin est la plus grande cité des Terres de l'Ouest. C'est un point stratégique dans les opérations de l'Ombre et cet endroit est infesté de soldats orques de l'Ombre ainsi que de légats. Ce n'est pas un endroit où vous pouvez entrer comme ça. Vous aurez besoin d'aide.*

❖ *Vous devez trouver Harwen. Il a également survécu à l'embuscade, ainsi que quelques autres*

hommes. Ils se sont mis au vert après la bataille. A l'heure actuelle, ils se trouvent dans les grottes.

❖ Il y a de nombreuses grottes le long de la rive nord de l'Ardune, Loren et ses hommes les utilisent parfois comme repaires après un raid. Certains de nos autres alliés doivent aussi le rencontrer très bientôt, de sorte que vous ne devriez pas trop tarder à vous mettre en route. Cette carte va vous montrer où les trouver.

❖ Une fois que vous aurez rencontré Harwen et les autres, tous ensemble, vous devriez être en mesure de trouver un moyen de vous faufiler dans Eisin et de sauver Loren. Bien sûr, cela ne sera pas facile, mais peu de choses le sont ces jours-ci.

Grimnor remet aux PJ une simple carte montrant l'emplacement d'une grotte cachée, sur la rive nord de l'Ardune. Il peut également fournir aux PJ des informations détaillées sur la façon d'entrer et de sortir de Murnoir en utilisant les tunnels souterrains, s'ils n'ont pas déjà découvert cette information. Grimnor peut également aider à déterminer si les renseignements obtenus jusqu'ici sont vrais ou faux.

Enfin, Grimnor donne aux PJ un petit sac de ce qui semble être de fines cendres issues d'un incendie. Grimnor expliquera qu'il s'agit d'un composé enchanté qui les aidera dans le sauvetage de Loren. Il prendra également soin de leur rappeler que si l'Ombre les attrape en possession d'un tel objet, il s'agit d'un crime passible de mort.

CENDRES DE LA NUIT

Ce petit sachet contient un mélange de fines cendres enchantées par la magie elfe.

Objet magique : jetez les cendres dans l'air. Chaque personnage présent dans la zone (petit gabarit) est recouvert d'une fine couche de cendres et reçoit un bonus de +2 en Discrétion dans la pénombre et l'obscurité pour l'heure suivante. Cet objet n'apporte aucun avantage dans un environnement lumineux.

MME LESHER INTERVIENT

Cette rencontre ne devrait avoir lieu que si les PJ échouent lors de l'enquête de repérage en ville.

Tandis que vous cheminez dans une petite rue de Murnoir, découragés et frustrés par votre manque apparent de progrès, vous réalisez que vous n'êtes pas seuls. Une énorme femme richement vêtue approche dans votre direction, escortée par un groupe de durs à cuire et une paire de Gardes de Murnoir.

MME LESHER

Une des marchandes les plus brillantes et influentes de Murnoir. C'est une riche propriétaire terrienne et elle dirige un vaste réseau de contacts et d'intérêts commerciaux dans toutes les Terres de l'Ouest. Elle n'est pas contente d'apprendre que des étrangers sont arrivés à Murnoir et y sèment le trouble.

Garde personnelle : Grâce à un arrangement spécial avec le maire, madame Lesher est toujours accompagnée par une paire de gardes de Murnoir. En outre, elle emploie divers voyous, brigands, et autres coupe-jarrets à faible durée de vie pour faire son sale boulot.

Mme Lesher est très contrariée par l'enchaînement de complications provoquées par les efforts des PJ maladroits pour récupérer des informations, et elle est prête à leur dire ce qu'ils veulent savoir pour se débarrasser d'eux.

❖ *Quêteurs d'informations, je vous prie de reposer vos âmes fatiguées un instant et de satisfaire la curiosité d'une vieille femme. Je suis madame Lesher, et Murnoir est ma ville.*

❖ *Vous êtes nouveaux ici, et cela peut-être expliquer vos méthodes impertinentes. J'imagine que votre solution à une ruche d'abeilles au-dessus de la porte de votre maison serait de la frapper avec un bâton. Tellement typique. Maintenant, dites-moi ce qu'il en coûtera à Murnoir pour se débarrasser de vous ?*

❖ *Bien sûr, vous voulez trouver Loren. Ce fou y est allé et s'est fait capturer par des soldats orques de l'Ombre. Ils l'ont emmené à Eisin. C'est la grande cité remplie d'orques au sud. Loin d'ici, pourrais-je ajouter. Ils ont probablement amené Loren à la tour de l'Infinie Miséricorde. C'est là que les légats gardent les prisonniers de valeur. C'est un endroit terrifiant, malgré son nom. C'est ce qu'on appelle de l'ironie.*

❖ Une dernière chose. Loren n'a pas été le seul survivant de cette attaque ratée de caravane. Un de mes informateurs a récemment confirmé qu'un homme de Loren, Harwen, en a réchappé. Harwen s'est alors dirigé vers le sud, probablement dans les grottes de la rive nord de l'Ardune.

❖ Loren a plus confiance en moi que la plupart, ce que je trouve à la fois stupide et étrangement admirable. Cette carte va vous montrer l'emplacement de la grotte près de l'Ardune où Harwen et lui se rendent à l'occasion. N'allez pas dire que je ne suis pas une amie.

❖ Maintenant, soyez gentils et quittez Murnoir.

Leshar remettra aux PJ une simple carte montrant l'emplacement d'une grotte cachée, sur la rive nord de l'Ardune.

Leshar n'aura pas la patience pour d'autres questions. Si les PJ ne comprennent pas qu'ils ne sont plus les bienvenus dans Murnoir, elle ordonne aux gardes de la ville de les escorter dehors.

PROCHAINES ÉTAPES

Indépendamment de la façon dont les PJ ont trouvé leurs informations dans Murnoir, leur tâche suivante devrait être claire. Ils doivent tout d'abord trouver Harwen, ils pourront alors tenter de sauver Loren de la tour de l'Infinie Miséricorde à Eisin.

Les PJ ont une simple carte montrant l'emplacement de la grotte sur la rive nord de l'Ardune que Loren et ses hommes utilisent comme repaire. Ils auront un peu de difficulté à y arriver.

RASSEMBLER LES ALLIÉS À LA GROTTÉ

La marque sur votre carte se révèle exacte, et après un bref aperçu des terres environnantes, vous trouvez l'entrée d'une petite grotte sur la rive nord de l'Ardune. Dès que vous entrez dans la caverne faiblement éclairée, vous êtes accueillis par des lames posées sur vos gorges et une voix murmure dans l'ombre pour exiger de savoir qui vous êtes.

Harwen est ici, avec trois hors-la-loi de Clairefougère. En supposant que les PJ disent la vérité au sujet de leurs bonnes intentions, Harwen les accueillera à l'intérieur. La grotte est

bien garnie avec de l'aménagement et de l'équipement (armes standards, quelques pièces d'armure, etc.). Au fond de la grotte, il y a même quelques poules, une charrette, un vieux cheval de trait, et une cage avec quatre pigeons voyageurs. Il s'agit d'un endroit sûr où les PJ peuvent prendre un repos prolongé, s'ils en ont besoin.

HARWEN

Un homme puissant, au visage sévère et la peau dure, il porte des cheveux grisonnants, c'est un guerrier expérimenté qui a connu beaucoup de batailles. Il porte des vêtements de cuir simples mais bien conçus, un arc long ainsi qu'une paire d'épées courtes. Il parle avec une voix calme et profonde qui peut être à la fois captivante et déconcertante.

Harwen peut fournir les renseignements suivants :

❖ *C'est moi qui ai convaincu Loren d'aller attaquer la caravane. Lui et Grimnor pensaient qu'il était trop dangereux de tenter une action aussi audacieuse si près de Murnoir, mais je pensais que c'était une chance que nous ne pouvions pas laisser passer.*

❖ *C'est Leshar qui nous a donné l'information, mais quelle importance ? Loren savait qu'il ne devait pas lui faire confiance. Mais j'ai mes doutes. Leshar est une femme d'affaires, et la capture de Loren pendant l'opération lui cause un grand préjudice à long terme, même si cela lui offre les faveurs temporaires de l'Ombre.*

❖ *La caravane était un long convoi de chariots et ne semblait que légèrement escortée, comme nos informateurs nous l'avaient dit. Nous avons facilement intercepté les conducteurs de tête et les gardes depuis les arbres et nous nous sommes précipités pour en finir rapidement. C'est à ce moment-là qu'ils ont refermé le piège.*

❖ *Ce fut un massacre. Dix-sept hommes ont été abattus juste comme ça.*

❖ *Loren a été emmené captif. Il n'a pas essayé de cacher le fait qu'il commandait, c'est sa façon de faire. Il a aboyé des ordres comme un vieux général et ils l'ont rapidement repéré.*

❖ *J'ai eu de la chance. J'ai rassemblé autant d'hommes que je le pouvais, ces trois-ci, et nous avons couru. Je ne suis pas fier de cela, mais je ne suis pas fou non plus. Nous n'avions aucune chance contre eux.*

❖ *Ils ont emmené Loren à Eisin. Nos amis elfes l'ont confirmé. Vous saviez qu'Eisin était autrefois une cité elfe, avant la guerre ? Aujourd'hui c'est juste une colonie orque tentaculaire de plus, mais*

les anciennes cryptes des elfes existent encore profondément sous terre. Voilà comment nous allons pénétrer à l'intérieur.

LE PLAN DE HARWEN

Le plan de Harwen est audacieux. Utilisant des cartes fournies par ses alliés elfes, il dirigera les PJ à la périphérie d'Eisin à travers les cryptes cachées construites en fait quelques siècles avant l'arrivée des premiers colons elfes d'Eisin. Elles sont nombreuses sous la cité, et sont toutes reliées par une série de tunnels, que les elfes utilisèrent pour faciliter l'évacuation d'Eisin juste avant que les armées d'Izrador ne prennent la cité. Certains pensent que les tun-

nels souterrains d'Eisin ont inspiré les humains qui ont construit Murnoir.

Une fois dans les tunnels, les PJ devraient être en mesure d'en parcourir le réseau de tunnels pour atteindre leur objectif : la tour de l'Infinie Miséricorde, au cœur de la ville. Selon les cartes elfiques, il y a un tunnel adjacent relié à la chambre du puits et donnant au niveau inférieur de cette structure. C'est l'endroit le plus susceptible de servir de prison à Loren.

Pendant ce temps, Harwen et ses hommes vont entrer dans la cité par la porte Est. Ils se serviront de la charrette et du cheval, déguisés comme fournisseurs venus là pour livrer un chargement de nourriture pour l'armée. Une fois à l'intérieur, ils feront également route vers la tour de l'Infinie Miséricorde.



CHAPITRE 3 : EISIN

Il y a un siècle, lorsque les hordes de l'Ombre traversèrent la mer de Pellurie et mirent en déroute les restes de l'armée du Haut-Roi, leur premier objectif majeur était la cité intérieure de négoce elfique d'Eisin. Aujourd'hui, plus rien de cette ancienne cité ne demeure. Les flèches gracieuses et les tranquilles jardins elfiques ont été remplacés par des entrepôts trapus en pierre, des forges, des tours fortifiées, des enclos d'esclaves, et des cages de prisonniers, et au cœur de la vieille cité elfe, un imposant temple dédié au dieu sombre, Izrador.

Population : 3 000 (Une majorité d'orques et de gobelinoïdes de l'Ombre) ainsi que 500 esclaves (la plupart humains).

DIRIGEANTS

Eisin est la résidence semi-permanente de plusieurs seigneurs de guerre orques dont Hurok et l'infâme Grial le Tueur de Fées, qui se servent de la cité comme d'une structure politique en dehors des légats de l'Ordre de l'Ombre. Le légat responsable d'Eisin est Darman Mordsin.

DÉMOGRAPHIE

Des milliers d'orques de l'Ombre considèrent Eisin comme leur foyer. Des centaines d'esclaves et un nombre incalculable de prisonniers y sont également enfermés. Le légat Darman Mordsin,

ses dizaines d'acolytes, et une centaine de serviteurs de l'Ordre de l'Ombre résident dans et autour du temple de l'Ombre de la cité.

ÉCONOMIE

Eisin est le centre administratif des Terres de l'Ouest et la seule véritable cité. La plupart des commerces dans la cité sont dédiés à la formation, l'alimentation, et l'équipement des troupes de l'Ombre orques. Son emplacement sur la rivière Felthera et à l'intersection de quatre grands axes routiers permet également d'en faire un centre de distribution important pour la nourriture, le bois, les esclaves, et d'autres ressources dans toute la région.

GARDES

Eisin est remplie de troupes armées d'orques de l'Ombre. Chacune des portes de la cité est tenue par une garnison complète de soldats orques, et la rivière est patrouillée par des douzaines de chaloupes rapides équipées d'archers.



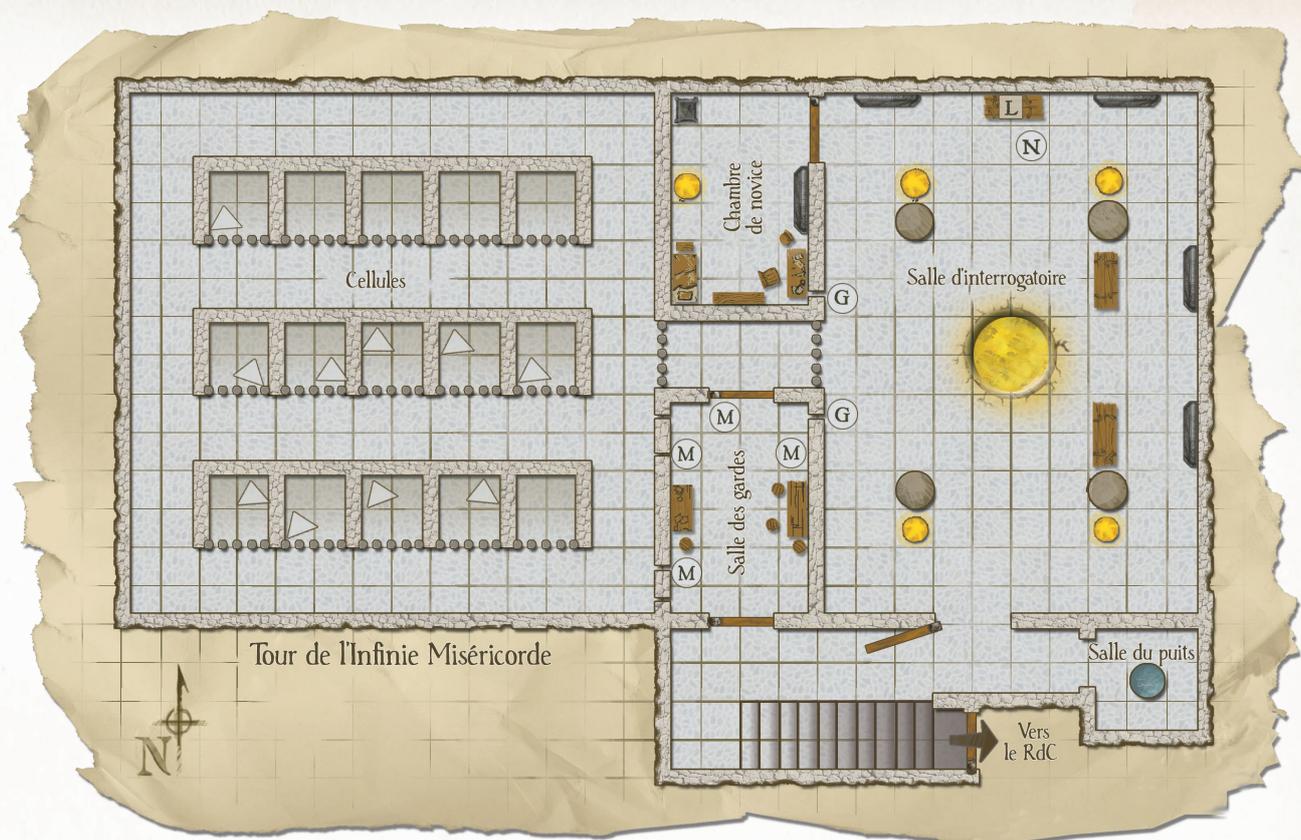
ENTRER DANS EISIN

Suite au plan de Harwen, les PJ peuvent entrer dans Eisin en voyageant à travers les cryptes elfes dans les profondeurs de la ville. La carte fournie par les amis elfes de Harwen se révèle exacte, et les PJ finissent par trouver un tunnel qui les conduit à la salle du puits dans le niveau inférieur de la tour de l'Infinie Miséricorde.

Si le MJ le souhaite, il pourra rajouter ici ses propres créations, afin que les PJ les explorent.

LES CRYPTES DES ELFES

Comme les plus anciennes cités elfiques, Eisin a été construite sur le site d'anciennes ruines elthedars. Les premiers elfes ont adopté la pratique elthedar d'enterrer leurs morts dans les chambres situées sous les racines de l'arbre-foyer sacré. Lorsque la ville fut évacuée peu de temps avant de tomber aux mains des armées de l'Ombre, ses défenseurs n'eurent pas eu le temps d'enlever les artefacts enterrés avec les premiers elfes ; tout ce qu'ils purent faire fut de détruire ou dissimuler les entrées des chambres funéraires. Ces chambres sont restées inviolées depuis les 100 dernières années.



LA TOUR DE L'INFINIE MISÉRICORDE

MISE EN PLACE

Cette zone de rencontre utilise le schéma figurant sur la carte de la tour de l'Infinie Miséricorde. Si les PJ parviennent à vaincre la sœur indulgente et ses orques de l'Ombre, ils seront en mesure de sauver Loren Landring. Demandez aux joueurs de placer leurs personnages dans la salle du puits. Au début de cette rencontre, aucune des créatures de la zone n'est consciente de leur présence. Les PJ devraient profiter au maximum de cet avantage s'ils ne veulent pas subir de lourdes pertes.

Cette rencontre comprend les adversaires suivants :

- **CYLA VAN, SŒUR INDULGENTE**
- **SOLDATS ORQUES (2)**
- **RECRUES ORQUES (1 PAR PJ)**

TACTIQUE

Au moment où l'un des orques de l'Ombre prend conscience de la présence des PJ, il crie pour alerter ses alliés. Les soldats orques se déplacent alors pour protéger Cyla Van et se concentrent sur les dangers immédiats qui la menacent.

Les recrues de l'Ombre orques tentent d'attaquer les PJ par l'arrière, ou par les flancs, soit en se déplaçant au sud du couloir de la salle d'interrogatoire, soit en remontant par les portes qui séparent cette pièce du bloc de cellules.

En tant que légat et membre de la confrérie de l'Infinie Pitié, Cyla Van s'est vue accorder un certain nombre de pouvoirs par son maître, le dieu sombre Izrador. Elle utilise ses pouvoirs autant que possible avant d'aller au corps-à-corps. Elle commence par terreur, puis enchaîne avec diminution de Trait sur les PJ qui lui semblent les plus dangereux.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ENVIRONNEMENT

Visibilité : la salle d'interrogatoire est éclairée. Le reste de la zone baigne dans une lumière tamisée.

Portes : il y a de nombreuses portes munies de lourdes barres de fer en ce lieu, elles sont

toutes fermées au départ. Les leviers de commande pour les deux portes qui séparent la salle d'interrogatoire du bloc de cellules sont situés dans la salle des gardes sur les cases marquées « X ». Activer l'un de ces leviers compte comme une action. Les portes des cellules s'ouvrent avec des clés, qui se trouvent sur une table dans la salle des gardes.

■ **SALLE DU PUIITS** : située dans le coin sud-est de la zone, c'est l'endroit où les PJ commencent cette rencontre. Le puits lui-même est d'un diamètre d'environ 1.5 mètres et descend sur 6 mètres avant de plonger dans l'eau froide et profonde. L'entrée d'un tunnel qui mène aux anciennes cryptes elfes se trouve au fond du puits.

■ **SALLE DES GARDES** : quatre recrues orques sont en service dans cette salle. Dans les coins nord-ouest et au nord-est de la salle se trouvent des leviers qui ouvrent les portes séparant le bloc de cellules de la salle d'interrogatoire (voir ci-dessus). Sur l'une des tables, il y a un trousseau de clés qui ouvre toutes les cellules.

■ **SALLE D'INTERROGATOIRE** : des râteliers en bois garnis de divers outils et instruments de torture tapissent les murs de cette salle, où quatre épais piliers de pierre soutiennent le haut plafond. Un brasero rempli de charbons ardents flambe près de chaque pilier. Ces braseros ne gênent pas les mouvements et peuvent être renversés au prix d'une action. Il y a deux lourdes tables en bois sur la moitié est de la salle. Tous ces éléments peuvent bien sûr être mis à profit pour effectuer des Épreuves. Au centre de la pièce se trouve une grande fosse remplie de braises. Un individu entrant dans une case du foyer subit immédiatement 2d10 de dégâts de feu et peut s'enflammer.

■ **CHAMBRE DE NOVICE** : c'est la chambre privée de Cyla Van. Il y a un petit sanctuaire dédié à Izrador dans le coin nord-ouest, à proximité d'un brasier qui couve. À l'extrémité sud de la salle on peut trouver un lit, un bureau, une chaise, une petite bibliothèque, et un râtelier d'armes. Au pied du lit, un petit coffre verrouillé. À l'intérieur se trouvent deux potions de Guérison et un livre de prières à Izrador.

■ **ESCALIERS** : ils mènent au rez-de-chaussée de la tour de L'Infinie Miséricorde.

■ **LOREN LANDRING** : il est étendu sur une table à l'extrémité nord de la salle

d'interrogatoire. Il est vivant, mais a subi de sévères traumatismes physiques. Ses yeux ont été brûlés et plusieurs de ses orteils ont été arrachés. Traiter Loren comme étant Secoué et Épuisé (Bleus et bosses) pour toute la durée de l'aventure.

■ **LES PRISONNIERS** : dix autres prisonniers occupent les cellules de cette zone de la tour. Ils sont tous physiquement faibles et mentalement traumatisés. Ils supplient qu'on les libère, et si on leur en donne l'opportunité ils essaient immédiatement de fuir par les escaliers.

HARWEN RÉAPPARAÎT

Ce qui suit ne devrait pas se produire avant que les PJ ne soient venus à bout de Cyla Van et de ses orques.

Les PJ ne disposent que de quelques minutes pour aider Loren et explorer le reste de la zone (et peut-être libérer les autres prisonniers) avant que Harwen et deux de ses hommes ne fassent irruption depuis le rez-de-chaussée. Ils se précipitent dans les escaliers et retrouvent immédiatement le groupe. Affaiblis, ensanglantés et hors d'haleine après avoir lutté contre les orques, ils sont ravis que Loren soit toujours vivant, même s'ils doutent de réussir à s'échapper. Harwen aura une autre de ses idées :

❖ *Les dieux soient loués, nous vous avons trouvés ! Comment va Loren ?*

❖ *Il y a encore beaucoup d'orques là-haut, et ils se dirigent par ici.*

❖ *Je vais aider Loren à sortir d'ici. Nous allons revenir en arrière, par là d'où vous êtes venus.*

❖ *J'ai besoin de vous pour couvrir mes arrières et tenir les orques à distance ! Vous devez nous faire gagner un peu de temps !*

❖ *Avec un peu de chance, nous nous reverrons tous à Clairefougère.*

Si les PJ acceptent ce plan, Harwen et ses deux hommes se chargent de Loren et sautent dans le puits. Après cela, donnez aux PJ une minute pour se préparer à combattre plusieurs vagues d'orques afin de donner aux autres le temps de réussir leur évasion. Passez à la prochaine rencontre et faites-la se dérouler normalement.

Si les PJ sont en désaccord avec ce plan, Harwen est prêt à les écouter. S'il est prêt à se battre aux côtés des PJ avec ses hommes jusqu'à la mort, il sait aussi que lui et ses hommes ne sont pas de taille pour tenir en respect les

orques, et il refuse donc de les affronter seuls. Si la discussion ne mène nulle part, vous pouvez lancer l'assaut des orques, Harwen et ses hommes s'esquivent alors dans le puit avec Loren. S'ils ne l'ont pas compris lors du précédent combat, faites cependant bien comprendre aux PJ qu'essayer de retenir les orques en les affrontant de front, sans plan, risque fortement de se conclure par la mort de plusieurs d'entre eux, voir par la mort de tout le groupe.

RETENIR LES ORQUES

MISE EN PLACE

Cette rencontre a lieu dans la même zone de la tour de l'Infinie Miséricorde. Permettez aux PJ de placer leurs personnages où ils le veulent sauf si la rencontre débute plus tôt (parce que les PJ n'étaient pas d'accord avec le plan de Harwen, par exemple). Dès qu'ils sont positionnés, la première vague d'orques de l'Ombre fait éclater la porte du rez-de-chaussée et se précipite dans les escaliers.

Cette rencontre comprend les adversaires suivants :

- **SOLDATS ORQUES (3)**
- **RECRUES ORQUES (3 PAR PJ)**

TACTIQUE

Les orques de l'Ombre descendent les escaliers en trois vagues, chaque vague étant constituée d'un soldat et d'une recrue par PJ. La première vague se précipite vers le bas des escaliers au premier tour de combat, la deuxième vague entre dans la zone au troisième tour de combat et la troisième vague pénètre dans la zone au cinquième tour de combat.

Lorsqu'une nouvelle vague arrive (y compris la première vague), chaque orque commence son tour sur une des deux cases d'escalier au plus proche de la porte du rez-de-chaussée. Chaque orque doit alors choisir entre descendre les escaliers ou se rendre directement vers le bas dans le couloir sud.

Si les PJ se retrouvent en mauvaise posture, le MJ peut régler le rythme des vagues d'orques en augmentant un peu les intervalles entre chaque vague. D'autre part, si les PJ ont le dessus, le MJ doit se sentir libre d'ajouter d'autres vagues. L'objectif est de maintenir la tension pendant plusieurs tours de combat sans complètement écraser les PJ.



ÉPILOGUE

Jon Socar remit l'épée au fourreau et salua la Haute-Reine d'Éren. Même à cette profondeur, loin sous Mur noir, il pouvait sentir le grondement des vingt-milles soldats de l'Ombre se lancer à l'assaut du grand donjon. « Ma Reine, il est temps de partir. »

Sans un mot, la reine choisit la plus jeune de ses trois filles et suivit Socar dans le tunnel. Quatre autres chevaliers les suivaient avec les deux autres filles de la reine. Après plus d'une heure de marche, les neufs émergèrent dans les landes sombres de l'Éren. La bataille pour Mur noir faisait toujours rage au loin, lorsque le groupe prit la direction du sud-ouest, vers la petite communauté agricole de Clairefougère, où Socar espérait qu'ils trouveraient refuge.

Plusieurs années plus tard, Jon Socar vivait encore à Clairefougère comme un paysan. Ses armes

et armures rangées en sécurité sous le plancher d'une vieille grange. La reine et une de ses filles moururent tragiquement au cours d'une épidémie de varicelle dans les années qui suivirent, et la fille aînée s'était enfuie avec un marchand ambulancier. Seule la plus jeune fille, Lisha, que Socar considérait comme sa propre fille, était restée.

Lorsque Lisha fut en âge, elle épousa Daren Landring, un jeune homme d'un village voisin. Ensemble, ils s'occupèrent de la ferme et de Jon Socar, dont la vie touchait à son crépuscule. Bientôt, le jeune couple donna naissance à un fils, qu'ils nommèrent Loren. Peu de temps après le douzième anniversaire de Loren, Jon Socar mourut paisiblement dans son sommeil. En souvenir du brave chevalier qui l'escorta en sécurité tant d'années auparavant, Lisha fit accrocher le bouclier de Socar sur le mur de leur ferme.



RENCONTRES

HORS-LA-LOI

HORS-LA-LOI AFFAMÉ (UNGRALS)

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d4, Survie d6, Tir d6.

Langues : Érézien d6.

PARADE	RÉSISTANCE
5	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

☠ **Mauvaise habitude (Majeur — faim dévorante)** : subit 1 Fatigue par 24h de manque si Échec de Vigueur.

* **Mort-vivant** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.

ACTIONS

☞ **Morsure** : Combat d6, d6.

☞ **Gourdin** : Combat d6, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Gourdin.

HORS-LA-LOI

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d4, Survie d6, Tir d6.

Handicaps : Poches percées, Recherché.

Langues : Érézien d6.

PARADE	RÉSISTANCE
5	7 (2)

ACTIONS

☞ **Gourdin** : Combat d6, d6+d4.

☞ **Arc** : Tir d6, 12/24/48, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Gourdin, arc, armure de cuir.

**HARWEN**

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d6, Survie d6, Tir d8.

Handicaps : Poches percées, Recherché.

Langues : Érézien d6.

PARADE	RÉSISTANCE
7 (1)	8 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné +2.

ACTIONS

✚ **Épée courte** : Combat d8, d8+d6.

✚ **Arc** : Tir d8, 12/24/48, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Épée courte, petit bouclier, armure de cuir, arc.

TROUPES HUMAINES**BRUTE**

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4-1, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d4-1, Persuasion d4.

Handicaps : Ignorant.

Langues : Érézien d6.

PARADE	RÉSISTANCE
5	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Costaud** : Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.

* **Taille 1** : Costaud inclus.

ACTIONS

✚ **Gourdin** : Combat d6, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Gourdin.

GARDE

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6 (underground ou criminel +2), Discrétion d4, Intimidation d6 (underground ou criminel +2), Perception d6, Persuasion d4-1 (underground ou criminel +2), Tir d6.

Handicaps : Sale caractère.

Atouts : Réseau.

Langues : Érézien d6.

PARADE	RÉSISTANCE
6 (1)	8 (3)

ACTIONS

✚ **Masse** : Combat d6, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Masse, armure de maille avec heaume, petit bouclier.

TROUPES DE L'OMBRE**RECRUE ORQUE**

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d4, Tir d6.

Langues : Orque d6, Langue noire d4, Érézien d4.

PARADE	RÉSISTANCE
6 (1)	9[+2] (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Infravision** : réduit de moitié les malus de Visibilité pour attaquer une cible chaude.

* **Taille 1**.

ACTIONS

✚ **Vardatch** : Combat d6, 2d8 PA 2, Combat -1 et 2 mains si maniée par Taille 0.

+ **Balayage** : Combat -2 pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, max. 1/tour.

✚ **Dague** : Combat d6 / Athlétisme d6, 3/6/12,

d8+d4.

☒ **Javelot** : Athlétisme d6, 3/6/12, d8+d6.

ÉQUIPEMENT

Vardatch, 2 javelots, dague, armure d'écailles, rondache en bois, 2 jours de ration.

SOLDAT ORQUE

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d10	d4	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d4, Tir d6.

Langues : Orque d6, Langue noire d4, Érénién d4.

PARADE	RÉSISTANCE
8 (2)	10[+2] (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Infravision** : réduit de moitié les malus de Visibilité pour attaquer une cible chaude.

* **Taille 1.**

ACTIONS

☞ **Vardatch** : Combat d8, d10+d8 PA 2, Combat -1 et 2 mains si maniée par Taille 0.

+ **Balayage** : Combat -2 pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, max. 1/tour.

☞ **Dague** : Combat d8 / Athlétisme d6, 3/6/12, d10+d4.

☒ **Javelot** : Athlétisme d6, 3/6/12, d10+d6.

ÉQUIPEMENT

Vardatch, 2 javelots, dague, armure d'écailles, écu en fer (-2 Couvert), 2 jours de ration.



Durdénia (CleanPNG)



CYLA VAN, SŒUR INDULGENTE



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d6	d8	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d4, Foi d8, Intimidation d8, Perception d8, Persuasion d4, Provocation d8R, Tir d8.

Handicaps : Bizarrerie (sadique).

Atouts : Humiliation, Points de pouvoir.

Langues : Érénién d8, Colonial d4, Langue du commerce d6, Langue noire d4, Nordique d4.

PARADE	RÉSISTANCE
6	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

☞ **Arcanes (Miracles)** : Foi d8, 15 PP, Recharge 5 PP/h de repos.

ACTIONS

☞ **Fléau** : Combat d8, 2d6, ignore les bonus de bouclier.

☞ **Fouet clouté** : Combat d8, d6+d4, Allonge 2, Parade -1, si Prouesse cible Entravée sans dé de bonus au dégâts.

☞ **Couteau de lancer** : Combat d8 / Athlétisme d8, 3/6/12, d6+d4.

☞ **Augmentation de Trait** : Foi d8, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Augmente un Trait de 1 [2] cran — *par cible supp.* (+1).

☞ **Compréhension des langues** : Foi d8, 1 PP, 8 cases, 10 min. Parle, lit et écrit une langue étrangère — *par cible supp.* (+1).

☞ **Diminution de Trait** : Foi d8, 2 PP, 8 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec me — *par cible supp.* (+1), *résiste à -2* (+1).

☞ **Lecture des pensées** : Foi d8, 2 PP, 8 cases, Inst. Arcanes vs. Intellect pour lire une pensée [sans que la cible en ait conscience].

☞ **Terreur** : Foi d8, 2 PP, 8 cases, Inst. Provoque un jet de Terreur [-2] — GM (+2), GG (+3).

ÉQUIPEMENT

Fléau, fouet, 3 couteaux de lancer, 3 jours de ration.

CRÉDITS

- **CONCEPTION** : Michael Hurley
- **CONTRIBUTIONS ADDITIONNELLES** : Dan Clark, J.R. Godwin et Jay Little
- **HISTOIRE** : Christian T. Petersen
- **ÉDITION** : Jason Beaudoin, Keith Hurley et Mark O'Connor
- **CARTES** : Peter Wocken
- **CONCEPTION GRAPHIQUE** : Andrew Navaro
- **CRÉATION ET CONCEPT DE MIDNIGHT** : Greg Benage
- **PUBLICATION (VO)** : Christian T. Petersen
- **TRADUCTION** : Fred « Balt » Lipari, Romain « Fenris » Schmitter
- **CONVERSION ET RELECTURE** : Romain « Fenris » Schmitter, X.O. de Vorcen
- **RELECTURE** : Fred « Wargleu » Tranchant
- **MAQUETTE** : Chris « Torone » Cussat-Blanc



PRÉTIRÉS

JÉROL REMAR

Leader érézien.



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d4 (séduisant +1), Provocation d6, Soins d6, Stratégie d6.

Handicaps : Loyal, Recherché (Majeur), Serment (défendre l'Éren).

Atouts : Séduisant.

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

PARADE	RÉSISTANCE
5	6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Commandement** : annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases).

* **Voie héroïque (Charismatique)** : Âme d8, 10 PP, Recharge 5 PP/h de repos.

ACTIONS

✂ **Épée courte** : Combat d6, 2d6.

✂ **Couteau** : Combat d6 / Athlétisme d4, 3/6/12, d6+d4.

✂ **Marionnette** : Âme d8, 3 PP, 6 cases, 5 rd. me vs me pour contrôler la cible — *par cible supp.* (+2).

ÉQUIPEMENT

Épée courte, couteau dans un étui d'avant-bras dissimulé sous une manche, armure de peau (torse, bras et jambes), sac à dos, sac de couchage, silex et amadou, 3 jours de ration, outre, 20 m de corde, lanterne avec de l'huile, ballot de peaux d'animaux (armes cachées à l'intérieur).

ANGUS KERWIN

Guerrier dorn.



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d10	d4	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d10, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d4, Survie d4, Tir d4.

Handicaps : Code d'honneur Dorn (Majeur), Maudit par l'Ombre (Mineur – lignée du personnage maudite par Izrador, -2 pour résister aux pouvoirs des légats, des démons et des autres créatures surnaturelles servant Izrador), Têtu.

Langues : Érézien d6, Nordique d6.

PARADE	RÉSISTANCE
7	8 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Costaud** : Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.

* **Taille 1** : Costaud inclus.

* **Voie héroïque (Enfant de l'acier)** : Vigueur +1 cran.

ACTIONS

✂ **Couteau** : Combat d10 / Athlétisme d6, 3/6/12, d6+d4.

✂ **Grande épée** : Combat d10, 2d10, à 2 mains.

+ **Balayage** : Combat -2 pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, max. 1/tour.

✂ **Arc** : Tir d4, 12/24/48, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Grande épée à 2 mains, arc et 12 flèches, couteau dissimulé dans un étui d'avant-bras sous une manche, armure de peau (torse, bras et jambes), sac à dos, sac de couchage, silex et amadou, 3 jours de ration, outre, 20 m de corde, lanterne avec de l'huile, ballot de peaux d'animaux (armes cachées à l'intérieur).

GALREN EVENSHALE

Ranger érenienne.



GALREN EVENSHALE



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d4, Perception d6+2, Persuasion d4, Provocation d6, Survie d6, Tir d10.

Handicaps : Chimère (Majeur – l'héritier d'Éren est vivant et renversera l'Ombre), Loyale, Prudente.

Atouts : Vigilante.

Langues : Érenien d6, Colonial d4, Langue du commerce d6, Langue noire d4, Nordique d4.

PARADE	RÉSISTANCE
5	6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Voie héroïque (Soigneur)** : Âme d6, 10 PP, Recharge 5 PP/h de repos.

ACTIONS

✂ **Couteau** : Combat d6 / Athlétisme d6, 3/6/12, d6+d4.

🏹 **Arc long** : Tir d10, 15/30/60, 2d6 PA 1.

⚡ **Guérison** : Âme d6, 3 PP, Tou, Inst. Guérit 1 [2] Blessure de moins d'1 heure — *sans limite d'heure (+10)*, *neutraliser poison ou maladie (+1)*.

ÉQUIPEMENT

Arc long avec 20 flèches, couteau dissimulé dans un étui d'avant-bras sous une manche, vêtement de cuir souple (torse, bras et jambes), sac à dos, sac de couchage, silex et amadou, 3 jours de ration, outre, 20 m de corde, 4 petits pièges à animaux.

LORRISSÉ LA CHANCEUSE

Espionne halfeline.



LORRISSÉ LA CHANCEUSE



Allure : 5.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d4 (underground ou criminel +2), Discrétion d6, Intimidation d4-2 (underground ou criminel +2), Perception d6, Performance d4, Persuasion d6R (underground ou criminel +2), Provocation d6, Réparation d6, Subterfuge d6.

Handicaps : Bavarde, Marques d'esclave (Mineur), Présomptueuse, Petite.

Atouts : Charismatique, Réseau.

Langues : Halfelin d8, Danisil d4, Érenien d6, Langue du commerce d4, Orque d4.

PARADE	RÉSISTANCE
4	4

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Agraire** : +2 pour résister aux Périls dus aux éléments.

* **Taille -1**.

* **Vision nocturne** : ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

* **Voie héroïque (Chanceux)** : +1 Jeton.

ACTIONS

✂ **Couteau** : Combat d4 / Athlétisme d6, 3/6/12, d6+d4.

🏹 **Fronde** : Athlétisme d6, 4/8/16, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Fronde avec 20 billes, 2 couteaux dissimulés dans un étui d'avant-bras sous chaque manche, vêtement de cuir souple (torse, bras et jambes), sac à dos, sac de couchage, silex et amadou, 3 jours de ration, outre, 20 m de corde de soie avec grappin, matériel de crochetage et de maquillage.