

MIDNIGHT

« L'esprit de la vengeance ! »

Auteur : Sébastien
sebnariste@yahoo.fr



L'histoire : l'Aruun, triste théâtre d'une bataille sempiternelle entre démons, a vu naître de grands chasseurs traquant ces créatures. Comme beaucoup de villages, il en est un qui a été témoin d'une vieille et sanglante bataille.

Les PJ vont découvrir un village arboricole et être bien malgré eux, des enquêteurs d'un passé, afin de redresser les torts causés...

Ecrit pour la seconde édition de Midnight, pour 4-5 personnages, de niveau 8-10 et plutôt situé dans l'Aruun du sud, à la frontière avec le Marécage du Druide.

Matériel : Vous trouverez tout ce dont vous avez besoin dans ces pages pour jouer le scénario. Seules les feuilles des PJ ne sont pas fournies.

Bonne lecture et aventure !

FANTASY
FLIGHT
GAMES



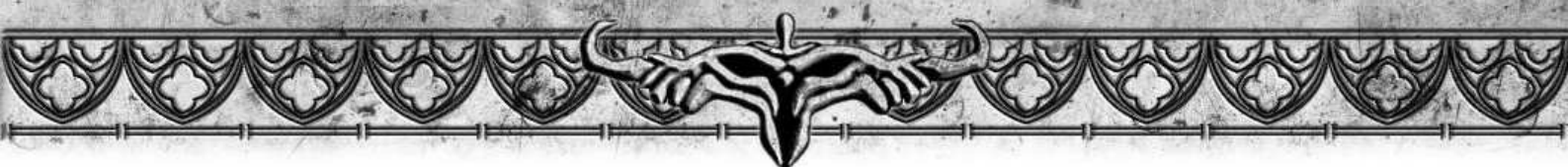
www.fantasyflightgames.com





SOMMAIRE

| | |
|--|-----------|
| SOMMAIRE | 2 |
| SYNOPSIS | 3 |
| REDACTION DE L'AVENTURE | 4 |
| PARTIE 1 : PENETRER DANS LA JUNGLE | 4 |
| <i>Profil des joueurs</i> | 4 |
| <i>Le village</i> | 5 |
| <i>El'Theal</i> | 5 |
| <i>Les visions en cours de partie</i> | 7 |
| PARTIE 2 : UN VILLAGE ABANDONNE | 8 |
| <i>Supériorité régionale</i> | 9 |
| <i>La grande hutte – Hutte du conseil de la tribu</i> | 10 |
| <i>La hutte d'un villageois – Hutte d'El'Theal</i> | 12 |
| <i>Une hutte avec sur le toit des plantes multicolores – Hutte des infusions</i> | 13 |
| <i>Une double hutte à deux étages – Hutte des esprits</i> | 14 |
| <i>Des bûches grises - Le centre du village</i> | 18 |
| PARTIE 3 : LE COMBAT FINAL ! | 21 |
| <i>Sépi</i> | 21 |
| <i>... ou pas sépi ?</i> | 22 |
| PARTIE 4 : LA SUITE ? | 23 |
| <i>Le Hameau</i> | 23 |
| <i>El'Theal abandonné</i> | 23 |
| <i>Pierre Profonde, au nord des Montagnes Arunath</i> | 23 |
| <i>Ahlissa</i> | 23 |
| <i>Liés par Zulion</i> | 23 |
| ANNEXES | 24 |
| AHLISSA FP 11 | 24 |
| EL'THEAL, « L'ESPRIT DE LA VENGEANCE » FP 10 | 25 |
| LES SINGES DEMONIAQUES – LES RAVAGEURS FP 6 | 26 |
| LA CREATURE AUX ALLURES D'AIGLE - L'AVORAL FP 7 | 27 |
| LES ESPRITS | 29 |
| <i>Bashia</i> | 29 |
| <i>Heepas-heepas</i> | 29 |
| <i>Kayba</i> | 29 |
| <i>Seecha</i> | 29 |
| <i>Zulion</i> | 29 |
| LES COULISSES DE LA CREATION | 30 |
| SOURCES OFFICIELLES | 30 |
| NOUVELLES COMPETENCES | 30 |
| A L'ORIGINE DE L'ECRITURE | 30 |
| CARACTERISTIQUES | 30 |
| MENTIONS LEGALES | 30 |
| REMERCIEMENTS | 30 |



SYNOPSIS

L'histoire se situe en Aruun. Vous pouvez la placer plus particulièrement à l'est des montagnes Arunath et à la frontière avec le Marécage du Druide.

Il y a une soixantaine d'années, un village danisil a connu l'arrivée d'un Extérieur Bon. Cette créature était un avoral, un fervent défenseur du Bien. Il était en train de fuir une bande de démons, lorsque grâce à sa vision exceptionnelle, il repéra un village danisil parmi la végétation. Il s'est posé tout de go au centre de ce village. De nature bonne et généreuse, l'avoral prononce un discours enflammé, sur la terrible menace qui va bientôt s'abattre ici : des démons remontent la rivière et, comme lui, risquent de repérer le village. Vu la nature de ces démons, ils vont tout massacrer et il ne subsistera rien après leur passage.

L'avoral profite également de cette occasion pour trouver une population voulant bien l'accueillir. En effet, à cause de ces démons, il fut forcé de quitter la cachette de son nid, pour essayer de trouver refuge ailleurs. Rester dans son nid aurait été beaucoup trop dangereux pour lui. L'Aruun est infestée de multiples créatures malfaisantes et les Extérieurs Bons comme lui se font rares ou sont chassés. De plus, les Extérieurs Bons sont trop peu nombreux pour résister aux forces du Mal. Ils sont éparpillés à travers tout l'Aruun et n'ont quasiment aucun contact entre eux.

Suite au discours de l'avoral, le conseil de la tribu s'est réuni. Des tensions ont éclaté. Certains ont prétendu que parce qu'il y avait l'avoral, les démons viendraient, attirés par son aura. D'autres ont vu là un excellent moyen d'être aidé et que de toute manière, avoral ou pas, les démons viendraient quand même.

Quelle que soit la vérité, quelques temps après, les démons sont arrivés.

Le combat fit rage ! Les bâtiments volèrent en éclat. Les familles furent décimées.

Au cours de la bataille, El'Theal, un jeune danisil nouvellement père de famille pour sa première fois, vit sa famille massacrée à cause des démons.

A la fin du combat, les démons réussirent à s'emparer de l'avoral et à s'enfuir avec lui à travers la jungle d'Aruun. Ils laissèrent derrière eux un village de morts.

Sauf qu'une personne n'était pas morte. Elle fut involontairement laissée pour morte par les démons. C'était El'Theal.

Plus tard, l'inévitable Malédiction d'Aryth tomba sur ce village. Tous les villageois se relevèrent en morts-vivants. Certains étaient corporels, d'autres transparents.

El'Theal était parti du village bien avant que la Malédiction d'Aryth fasse son œuvre. Lorsqu'il revint, il était accompagné d'un Adepté du Murmure. Tous deux trouvèrent le village laissé à l'abandon après la bataille et rempli des morts-vivants, autrefois villageois.

El'Theal, comme tout danisil, respectait les traditions et les esprits. Il voulait faire Kayba avec les morts, c'est-à-dire que ces derniers rejoignent le Murmure. Voilà pourquoi, il était parti trouver un Adepté du Murmure. Sauf que l'Adepté du Murmure ne pouvait rien faire tant que les morts étaient des morts-vivants.

Alors, résignés à combattre autrefois ce qui étaient des villageois et même sa famille, El'Theal les combattit avec l'aide de l'Adepté du Murmure, pour leur donner la digne sépulture du Murmure. Mais lorsque l'Adepté du Murmure effectua le rituel sur les morts, il découvrit une chose terrible : tous ces villageois morts refuseraient de rejoindre le Murmure, tant que l'avoral n'aura pas été tué.

Passée à l'état de mort-vivant, la conscience des villageois s'était estompée et, à tort ou à raison, les villageois étaient animés de vengeance envers l'avoral. Dorénavant, tous rejetèrent la faute de leur mort sur l'avoral. Leur mort, c'était à cause de cet avoral, étranger à leur tribu et tout autant Extérieur que les démons ! Bon ou Mauvais, cela ne change rien ! L'avoral devait payer de sa vie, toutes celles prises, afin que celles-ci trouvent le repos dans le Murmure. Telle était la Malédiction de la vengeance.

L'Adepté du Murmure fit part de ces informations à El'Theal. Pour aider à apaiser les esprits environnants et les villageois morts-vivants, il déposa un pot en terre cuite, spécialement fabriqué pour ce village. Ne pouvant rien faire d'autre, l'Adepté du Murmure repartit. Il conseilla à El'Theal d'en faire autant. Il essaya même de le dissuader de retrouver l'avoral dans l'Aruun car, pour lui, cette cause était perdue d'avance...

Mais El'Theal refusa d'écouter. Sa famille ne pouvait trouver le repos. Alors lui non plus, il ne se reposerait pas !

Il reçut une formation de chasseurs de démons. Aujourd'hui, il est parfaitement autonome dans l'Aruun. Il est revenu dans son village et ses habitants morts-vivants l'ont accepté. Aussi étonnant que cela puisse paraître, les villageois morts-vivants l'ont reconnu comme l'un des leurs. El'Theal vit parmi eux et avec le temps, l'esprit de vengeance des morts-vivants est devenu le sien. Il traque tous les Extérieurs, quel que soit leur alignement.

Actuellement, il est en proie à de graves conflits intérieurs. Ces derniers risquent de le faire basculer d'un côté ou de l'autre. Peut-être les PJ pourront-ils l'aider et aussi à faire Kayba avec le village ?



REDACTION DE L'AVENTURE

Partie 1 : Pénétrer dans la jungle

Profil des joueurs

Rencontre préalable avec El'Theal

El'Theal est le PnJ central de cette histoire. C'est un chasseur de démons et en conséquence, il est marqué de tatouages typiques. Ce serait un plus si les PJ, avant ou au début de cette aventure, pouvaient apercevoir le visage d'El'Theal, même brièvement.

Exemple : Vos PJ verraient dans les arbres, un elfe danisil aux tatouages à la beauté effrayante, se balançant de branches en branches et disparaissant parmi la végétation. (En fait El'Theal est en train d'aller chasser un Extérieur pour les morts-vivants de son village et, pris par la concentration de sa chasse, n'a pas vu les PJ).

Implication des joueurs

Le point clef du scénario tourne autour des opinions des danisils morts-vivants du village et d'El'Theal, sur les Extérieurs. En effet, ces derniers sont très mal vus.

Pour que vos joueurs soient surpris et se sentent tout de suite dans le contexte culturel, il faudrait que vous ayez dans votre groupe de joueur, un PJ étant de type Extérieur ou ayant créé une forte relation avec une telle créature.

El'Theal, avec ses capacités de chasseur de démons le prendrait en grippe et d'emblée, vous avez une accroche avec vos joueurs. Un PJ qui se voit immédiatement menacer de mort par une personne qu'il ne connaît pas, a de grande chance d'être impliqué !

Pour plus de détails, veuillez vous référer plus bas à la Partie 1, au passage avec El'Theal.

Capacités principales

- **Un danisil.** S'il y a un Adepté du Murmure (danisil ou pas) ce sera un plus.
- **Un PJ de type Extérieur** ou en forte connexion avec eux (comme la voie héroïque de Descendant de la Rupture), que le PJ ait conscience de cette connexion ou pas (cette aventure serait alors un bon moyen de lui fournir des indices sur ce que le joueur ne sait pas à propos de son personnage).
- **Connaissance (Erethor).**

Capacités secondaires

- Un PJ possédant la compétence **Profession (herboriste)**. Cette compétence, tout indiquée dans l'Aruun, contribuera à étoffer et à connaître la richesse de la région, sans pour autant nuire au scénario si un PJ ne la possédait pas. Il est important de ne pas remplacer Profession (herboriste) par Connaissance (nature), car Midnight, de par l'Aruun, mais aussi de par son chapitre sur l'herboristerie, propose véritablement un aspect de magie druidique à ne pas dénigrer. Cette magie est puissante et il faut s'en donner les moyens de la maîtriser, d'où Profession (herboriste).
- **Connaissance (ingénierie)**. Savoir repérer la fonction des bâtiments dans un village abandonné permet de ne pas se rendre tout de suite dans la gueule du démon !
- Le don **Pistage**, avec le maximum en Survie.



Le village

Les habitants

Certains sont corporels, d'autres transparents. Tous se terrent dans les ruines des maisons attendant sagement que des visiteurs imprudents traînent par ici. Les morts-vivants transparents ne traversent pas les murs et sont tout aussi « terrestres » que les corporels. C'est juste qu'ils sont transparents, comme entre deux mondes : celui Matériel d'Aryth et celui qu'ils ne peuvent rejoindre à cause de la Rupture (exemple : plans des âmes) ou de leur vengeance (Murmure).

La Malédiction de la vengeance !

Tous les villageois morts-vivants ont rejeté la faute de leur mort sur l'avoral. Tant que la cause de leur mort vivra, ils continueront à hanter leur village.

Que la venue de l'avoral ait été la cause de la venue des démons, importe peu pour les villageois. Aujourd'hui ils sont animés de vengeance envers l'avoral. Seule sa mort apaisera les villageois morts-vivants et permettra aux Adeptes du Murmure d'effectuer le rituel pour que ces villageois rejoignent le Murmure.

Lorsque les PJ auront les visions décrites dans le scénario ou affronteront les morts-vivants, ils se rendront compte d'une chose : les morts-vivants reviendront sempiternellement à cet état de non-vie. Il est donc impossible de les tuer... mais eux peuvent parfaitement tuer les PJ !

Les villageois

Les villageois sont de simples morts-vivants. D'aucun ne quittera le village. Si les huttes sont en hauteur comme celle de la Maison des Infusions où vit dorénavant El'Theal, les morts-vivants n'iront pas. La hauteur est une protection efficace, même pour les morts-vivants transparents.

Néanmoins, par le passé, il est arrivé que les plus hardis morts-vivants réussissent à escalader, tellement la faim les tirait.

Parmi les morts-vivants que rencontreront les PJ, veillez à bien leur en décrire trois en particulier. Ces morts-vivants étaient autrefois au conseil de la tribu. De leur vivant, ils étaient plus puissant que les autres. Vous pouvez donc les doter de capacités originales et propres à leurs anciennes vies.

Le chasseur danisil : Son visage est dessiné par des tatouages à la beauté effrayante.

La chaman : Elle porte un collier fait de lianes.

La druidesse : D'allure calme, elle porte une robe verte sombre.

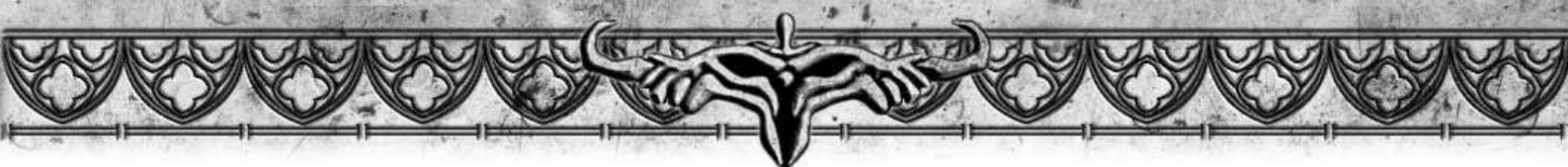
Etant donné que les villageois se relèveront toujours, même s'ils sont détruits (= 0 pv), il est inutile de créer leurs caractéristiques. Pour que l'effet de surprise soit de taille, laissez donc vos PJ croire qu'ils ont vraiment triomphé des morts-vivants. Puis, **une heure après** de temps réel de jeu, relevez les villageois pour que vos PJ les affrontent de nouveau.

Je gage qu'à la deuxième fois, vos PJ se poseront beaucoup de questions ! Laissez-les donc réfléchir sur cette situation si particulière.

El'Theal

Chasseur de démons

Lorsque l'Adepté du Murmure repartit du village en conseillant à El'Theal d'en faire autant, El'Theal partit. Mais pas pour s'enfuir ! Les Extérieurs avaient causé la mort de son village et plus encore celui de sa famille ! Comment pouvait-il donc les abandonner ?



Il trouva un autre village danisil dans lequel sa rage envers les Extérieurs trouva un échappatoire. Un chasseur de démons danisil lui apprit à canaliser cette rage pour être beaucoup plus efficace face à de telles créatures. El'Theal s'entraîna longtemps, en se remémorant le doux souvenir de sa femme et de son nouveau-né. Pour eux deux, il deviendrait le plus terrible chasseur de démons qui soit !

Et il est bien en passe de l'être.

Les capacités de la classe de prestige de chasseur de démons ne s'appliquent qu'aux Extérieurs. Si votre groupe ne comporte pas de PJ de type Extérieur, peut-être l'un d'eux a créé une forte relation avec une telle créature, volontaire ou involontaire. Dans ce dernier cas, du fait de cette forte relation, partez du principe que les capacités d'El'Theal s'applique sur votre PJ.

Au final, gardez en mémoire que l'idée principale est de faire en sorte qu'un de vos PJ soit la cible de la vengeance d'El'Theal. Au pire, choisissez-en un et à vous de l'expliquer pourquoi par la suite.

De son côté, El'Theal, en véritable chasseur, va permettre à sa proie de découvrir pourquoi elle est chassée... avant de la tuer. Il laissera les PJ aller et venir librement dans le village, pour qu'ils comprennent bien, combien le PJ Extérieur à apporter le maheur ici et combien il va payer pour ! Le revers de la médaille (bénéfique pour une fois !) est de permettre aux PJ de comprendre la vengeance intérieure d'El'Theal et peut-être, d'éviter le pire (Voir la Partie 3 : ... ou pas sépi ?).

Son souhait le plus cher

El'Theal souhaite de tout cœur que sa famille rejoigne le Murmure. Il a essayé de retrouver la trace de l'avoral... sans succès. L'Aruun est grande. Trop pour un seul être.

Il est alors retourné au Hameau, là où il était venu chercher l'Adepte du Murmure. Il lui a demandé si, à travers le Murmure, il n'aurait pas la révélation de la localisation exacte de l'avoral. Car après tout, si les villageois sont encore des morts-vivants, c'est que l'avoral est encore en vie, non ?

L'Adepte du Murmure a donc demandé conseil au Murmure. Celui-ci lui a révélé la dernière localisation où il a perçu l'avoral : au nord des montagnes Arunath. En effet, dans cette zone, le Murmure n'est plus présent. Néanmoins, si l'avoral était réapparu dans une zone où le Murmure était présent, ce dernier l'aurait fait savoir à son adepte. Or, ce n'est pas le cas. L'avoral est donc toujours au nord des montagnes Arunath, une des zones les plus dangereuses d'Aruun. Car là-bas se trouve Pierre Profonde, l'endroit dont on dit qu'il est une porte sur Ibon-Sul, la capitale des démons !

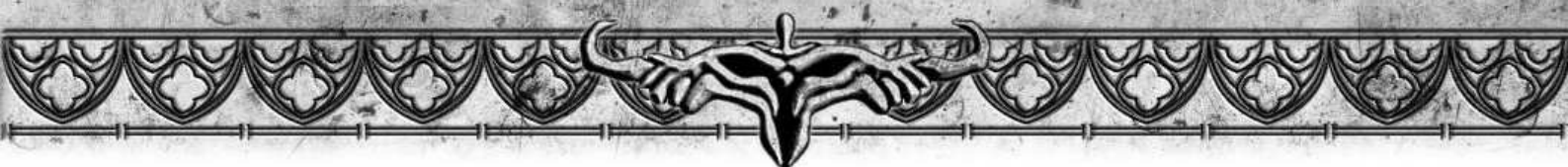
Et qui a emmené l'avoral ? C'étaient des démons !

Pour cette raison, l'Adepte du Murmure a menti auprès d'El'Theal. Il ne voulait pas que ce dernier risque sa vie inutilement. Des dizaines d'expéditions ont été envoyées là-bas. Aucune n'en est jamais revenue. L'Adepte a joué la carte du mensonge, pour assurer la vie d'El'Theal.

Les conflits intérieurs : entre sagesse et vengeance

Ne pouvant sauver sa famille et accablé de tristesse, El'Theal est machinalement revenu dans son ancien village. Mais au lieu d'être attaqué par les anciens villageois, ceux-ci le prirent sous leur protection. El'Theal était le seul survivant du massacre et de fait, il avait un lien très fort avec tous les autres, devenus morts-vivants.

Ce lien grandit durant soixante ans. Avec le temps, El'Theal se surnomma lui-même « l'esprit de la vengeance ! ». Il rapportait à manger aux morts-vivants, en leur offrant des



cadavres d'Extérieurs. Il espérait ainsi apaiser leur vengeance. Mais leur vengeance n'était pas apaisée. Le seul cadavre d'Extérieur qui le pouvait était celui de l'avoral...

A force, El'Theal ne se satisfaisait pas réellement de cette situation, même s'il y trouvait un peu son compte. Comme sa famille n'était pas morte, il pouvait la voir et passer un peu de temps avec elle... jusqu'à ce qu'elle se retourne contre lui avec l'intention de le manger !

Il est de plus en plus en proie à la vengeance et à développer malgré lui, une haine farouche contre tous les Extérieurs. Sa formation de chasseurs de démons lui porte préjudice... mais est bénéfique au village !

D'ailleurs, l'aura de vengeance du village s'empare progressivement d'El'Theal. Il a remarqué que quand il était dans le village, ses attaques et ses dégâts étaient beaucoup plus efficaces qu'avant. Cela ne lui convient guère. Mais s'il arrive un jour à se battre ici contre l'avoral, ce dernier ne fera pas long feu !

Tel est le conflit intérieur d'El'Theal. Il est entre deux lianes : celles qui lui permettent de se raccrocher aux bonnes branches de l'arbre du Murmure, ou celles qui l'attirent dans les racines démoniaques de la vengeance.

Peut-être que si l'Adepté du Murmure, il y a soixante ans, avait révélé l'information du nord des montagnes Arunath à El'Theal, celui-ci n'aurait pas autant sombré... ou moins rapidement.

Les visions en cours de partie

Le scénario se relève à vos PJ à travers des visions du passé, lorsqu'ils rentrent dans certaines huttes. Ces visions « arrêtent » le temps et tant qu'elles durent, les PJ ne peuvent pas agir. **Sitôt terminées, les morts-vivants présents dans la hutte attaquent les PJ !**

Le but est que les PJ fassent eux-mêmes la découverte du village abandonné et que, pour chaque hutte (et attaque !), leur soit révélé les informations correspondantes. A terme, ils arriveront à établir un certain lien chronologique entre elles, même si ce ne sont que des bribes du passé.

Les visions peuvent avoir lieu plusieurs fois selon votre convenance. La vengeance anime tellement le village, qu'elle se manifeste dès que des êtres vivants pénètrent dans les huttes.

Pour accéder aux visions, un jet réussi de **Connaissance (Erethor) DD 10 ou 15** s'avère nécessaire. Si aucun PJ n'arrive à faire un tel score, vous avez deux méthodes :

1. Parce que les PJ ont raté ce jet, ils ne sont pas en phase avec les esprits du village. Ils ne peuvent donc voir au-delà de ce que leurs yeux voient. Les visions du passé leur restent cachées.
2. S'il devient vraiment trop difficile à vos PJ d'obtenir un tel score, accordez-leur quand même le premier niveau de la vision (voir les tables de renseignements, en fonction de la vision dans la hutte, dans la Partie 2). Car sinon, tout le scénario va leur passer sous le nez et il ne représentera pas un grand intérêt, ni pour eux, ni pour vous.

Les 80 villageois hantent le village mais plus particulièrement le lieu exact de leur mort. Ainsi, chaque hutte et chaque lieu du village possède ses propres morts-vivants villageois. Mettez ceux qui vous font plaisir et n'oubliez pas : **tant que l'avoral n'est pas tué, les morts-vivants reviendront encore et encore !**

Partie 2 : Un village abandonné

Observation (max DD19), Connaissances (Erethor), Connaissance (ingénierie), Survie (Pistage)

| | |
|-------------|--|
| Moins de 10 | Ce village, fait de cabanes végétales, est vieux et abandonné. |
| 10-14 | <p>C'est un village danisil typique. Les arbres boa-bil, longs et fins mais avec de solides branches, servent à l'aménagement. Les danisils ont appris à dissimuler leurs villages pour se protéger des esprits mauvais qui pullulent dans l'Aruun. Des passerelles, des plates-formes ont été aménagées juste au-dessus d'une rivière, située 30m en contrebas. L'eau vive de la rivière et la hauteur du village protègent des nombreuses attaques démoniaques.</p> <p>On accède au village par des échelles ou plantes grimpantes, sans lesquelles il est quasiment impossible d'atteindre le village. D'ailleurs, vous êtes monté par l'unique échelle... et qui vient de disparaître ! Elle n'est plus à sa place ! (El'Theal l'a retiré. Observation contre Furtivité +5 d'El'Theal car il se déplace à mi-vitesse. El'Theal met toutes les chances de son côté pour ne pas être repéré).</p> |
| 15-19 | <p>D'après les installations et la superficie du village, vous estimez l'ancienne population à environ 80 personnes.</p> <p>Tout est désert et abandonné. Même les animaux ont quitté la place. Toutes les huttes sont fracassées et des branches d'arbres présentent de grosses boursouflures, comme si les arbres avaient cicatrisé de grosses fractures. Les canoës ont été détruits.</p> <p>Néanmoins, parmi ce décor d'une ancienne bataille, vous remarquez des détails d'un temps très récent. L'herbe et la mousse du village ont été fraîchement coupées. Le sol du village est entretenu. Au centre du village, des bûches grises témoignent d'un feu très récent.</p> |
| 20-24 | <p>Parmi les huttes, qu'elles soient en ruine ou tenant encore à peine debout, il y a de fraîches empreintes de griffes, de chair décharnée et de petits morceaux d'os. Ces indices sont typiques de la présence de morts-vivants.</p> <p>En dehors de la toute proche proximité de huttes en ruines, il n'y a aucune autre trace de morts-vivants dans le village. (En réalité, El'Theal les a toutes effacées).</p> |
| 25-29 | <p>Malgré l'architecture totalement délabrée des lieux, vous reconnaissez néanmoins quatre bâtiments notables :</p> <p>(Ne pas lire aux PJ la définition exacte des huttes entre parenthèses. Elle est donnée à titre indicatif pour le MJ).</p> <ul style="list-style-type: none">• une grande hutte. (Hutte du conseil de la tribu)• une hutte de villageois en meilleur état que les autres. (Hutte d'El'Theal)• une hutte avec sur le toit des plantes multicolores. (Hutte des infusions)• une double hutte à deux étages. (Hutte des esprits) |
| 30+ | <p>Vous lisez quelques bribes du témoignage des scènes passées, sur ce qui reste des huttes. Des traces d'énormes griffures, des flèches danisil brisées, des branches de bois modulées par de la magie et des coups de sépis sont tout ce qui reste d'une bataille ayant fait rage il y a environ 60 ans.</p> <p>Les énormes griffures sont celles laissées par des Extérieurs possédant une force impressionnante. Malheureusement, les traces sont trop vieilles pour déterminer précisément le type de ces créatures.</p> |



Supériorité régionale

Pour rendre d'autant plus vivant l'atmosphère de la jungle et du village laissé à l'abandon, vous trouverez ci-dessous l'option de règle, initialement présentée dans Steel and Shadow. Vous n'avez pas besoin d'avoir ce supplément pour faire ce scénario. Ce dont vous avez besoin est réécrit ci-dessous.

L'idée de la règle est : parce que vous connaissez bien le terrain sur lequel vous êtes, vous n'êtes plus sujet aux aléas du terrain et vous pouvez même l'utiliser à votre avantage.

Le scénario se déroulant en Aruun, la compétence correspondante est Connaissance (Erethor). Le même principe s'applique aux autres compétences régionales, si vos parties se déroulent dans les régions correspondantes.

Connaissance (Erethor)

| Résultat du test | Supériorité | Résultat type |
|------------------|-------------|---|
| Moins de 20 | Normale | Malus normaux |
| 20-25 | Doué | Malus réduits de moitié (arrondis au chiffre supérieur) |
| 26-31 | Héroïque | Aucun malus |
| 32+ | Légendaire | Bonus |

Broussailles légères

Lieu : près des huttes où se terrent les morts-vivants

Normal : 1 case de broussailles légère coûte 2 cases de mouvement et offre un camouflage de 15% de chance de rater sa cible. Le DD des tests d'Acrobaties et de Furtivité est augmenté de 2 (les vêtements peuvent se déchirer dans les broussailles et vous faire repérer plus facilement).

Doué : Pas de malus aux jets d'Acrobaties et de Furtivité.

Héroïque : Pas de malus de déplacement.

Légendaire : Les ennemis ne bénéficient pas du camouflage.

Broussailles épaisses

Lieu : dans tout l'Aruun et la hutte supérieure de la double hutte

Normal : 1 case de broussailles épaisses coûte 4 cases de mouvement et offre un camouflage de 30% de chances de rater sa cible.

Doué : Le DD des tests d'Acrobaties et de Furtivité est augmenté de 5. Il est impossible de charger ou de courir.

Héroïque : Le DD des tests d'Acrobaties et de Furtivité est augmenté de 2

Légendaire : Il est possible de charger ou de courir. Le personnage bénéficie d'un abri mou (bonus de circonstance de +4 CA contre les attaques de corps à corps), lorsqu'il est dans les broussailles.

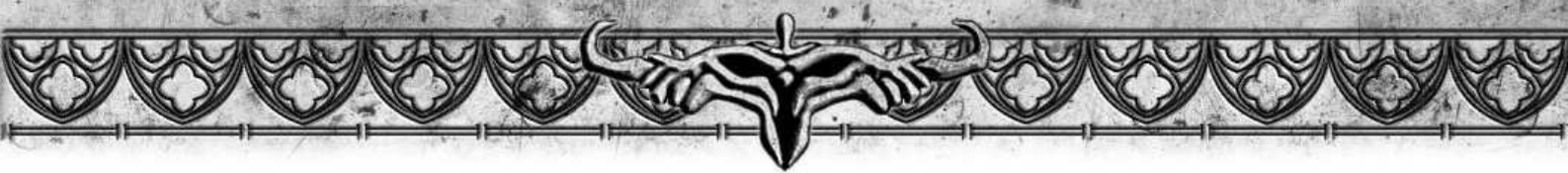
Note : les morts-vivants hantent depuis soixante ans ce village et le connaissent donc par cœur. Ils bénéficient automatiquement d'une réussite Héroïque.



La grande hutte - Hutte du conseil de la tribu

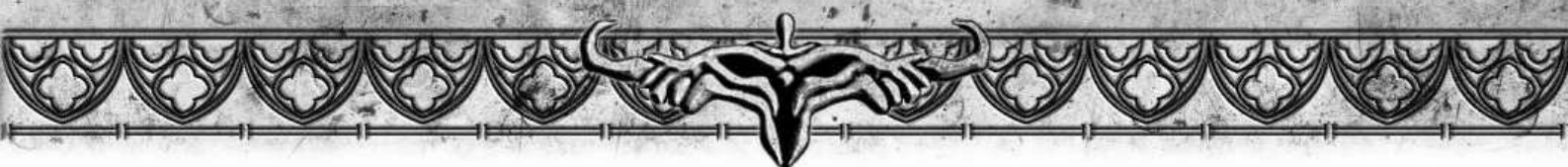
Connaissances (Erethor), Connaissance (ingénierie) (max DD14)

| | |
|-------------|---|
| Moins de 10 | Une grande hutte. Celui qui habitait là devait être grand. Au moins de taille TG... |
| 10-14 | <p>Grâce au symbole gravé dans le bois au-dessus de la porte d'entrée, représentant une lance et un sépi, vous identifiez la maison : c'est celle du conseil de la tribu. Les danisils ont une culture tribale complexe et parfois ancrée dans leurs tatouages. Plus d'un sociologue de l'Archive des Scribes s'est arraché les cheveux pour déterminer les différents degrés d'alliance et de liens d'un seul danisil. Et aucun n'y est parvenu. En revanche, pour les danisils leurs liens entre eux est parfaitement clair et aussi limpide que l'eau de leurs rivières. Aucun ne s'est jamais encombré à vouloir les répertorier et à les faire connaître. Ils les connaissent tout naturellement et cela leur suffit. Pour les danisils, il n'y a que la Haute-Cour à vouloir s'insinuer dans la vie des autres. C'est dire si aucun n'a aidé les sociologues.</p> <p>Alors que vous pénétrez dans la hutte, trois fumées s'élèvent, chacune d'un siège amoché, réparti en cercle autour d'une table basse. Les fumées prennent la forme de silhouettes de danisils. Vous êtes suffisamment proches et connaissez suffisamment bien la Malédiction d'Aryth, pour identifier les trois danisils comme des morts-vivants.</p> <p>Sans prendre part à votre présence, ces trois formes sont en grande conversation silencieuse.</p> |
| 15-19 | <p>Uniquement si un PJ possède le langage Voix de la jungle. Tu arrives à lire sur les lèvres des morts-vivants et à décrypter leur conversation.</p> <p>Le premier à parler porte des habits de chasseur. Ses tatouages sont effrayants et ses cheveux noirs sont tressés très raides. Sa voix est grave.</p> <ul style="list-style-type: none">- Je n'aime pas ça. Cet avoral va apporter le malheur et la désolation sur notre village.- Je suis assez d'accord avec toi, renchérit une femme portant sur sa gorge un collier fait de lianes. Je n'aime pas voir une créature étrangère à notre tribu arriver dans notre tribu, qui plus est, dans notre village !- Permettez-moi d'émettre un avis moins tranché, interfère une femme portant une robe verte sombre. L'avoral n'est pas annonciateur de malheur et de désolation. Il est au contraire bienveillant, chose rare dans l'Aruun. La plupart du temps ce sont des démons ou des esprits mauvais. Pour une fois que nous pouvons avoir un peu d'aide...- Les esprits mauvais savent prendre moult apparences pour nous tromper, coupe le chasseur. Plus l'avoral est là, plus il met en danger notre communauté ! <p>La voix douce de la femme au collier de lianes intervient :</p> <ul style="list-style-type: none">- J'ai consulté Bashia et l'avoral n'interfère pas avec notre village. Sa présence est d'ailleurs reposante et ses paroles sont forts sages : « Car si nous ne nous débarrassons pas des démons qui rôdent dans notre région, ce seront eux, qui se débarrasseront de nous ! ».- J'en connais déjà un qui va me débarrasser les lianes !, grogne le chasseur.- Nous pourrions déjà envisager une défense stratégique, demande la femme à la belle robe. Cet avoral a su trouver notre village caché. Pourquoi les démons ne le trouveraient-ils pas ? La jungle est notre protection mais cette protection n'est pas infaillible. |



| | |
|-----|--|
| | <p>La femme sort une petite bourse de cuir, y plonge ses doigts et en ressort une petite boule rouge. Elle la mange.</p> <p>- Seecha a peur ces temps-ci, prononce la voix de l'autre femme. Elle m'a indiqué que les démons longeaient la rivière. Ils seront bientôt là ! Si nous devons les combattre, moi aussi je préfère être aidée.</p> <p>- En somme, je suis le seul pour qui l'avoral pose problème, clarifie le chasseur. C'est encore moins qui passe pour le bourru de service !</p> <p>- Nous n'avons pas dit cela. Moi-même suis-je méfiante envers cette créature. Mais la jungle est avec elle, justifie la femme au collier de lianes.</p> <p>Le danisil se tourne davantage vers elle, avant d'ironiser :</p> <p>- Ah oui ? Et pour combien de temps encore ?</p> |
| 20+ | <p>Tu identifies les trois individus. Etant donné qu'ils siègent à la hutte du conseil, tous sont très expérimentés et nommés par la tribu elle-même pour administrer le village.</p> <p>Le danisil est un chasseur. D'après ses tatouages, il serait un spécialiste de la traque aux démons. Bien que les dessins ne soient pas identiques à ceux d'El'Theal, tu peux tout de même dénoter une même base commune.</p> <p>La femme au collier de lianes est la chaman de la tribu. Elle est à l'écoute des multitudes d'esprits de la jungle. D'après sa conversation, elle en a déjà consulté deux : Bashia et Seecha.</p> <p>La femme à la belle robe verte sombre et au discours sage, tiendrait le rôle d'arbitre. La boule rouge était une baie et d'après ses habits et son désir d'apaiser les tensions dans la discussion, elle t'apparaît comme être une druidesse.</p> |

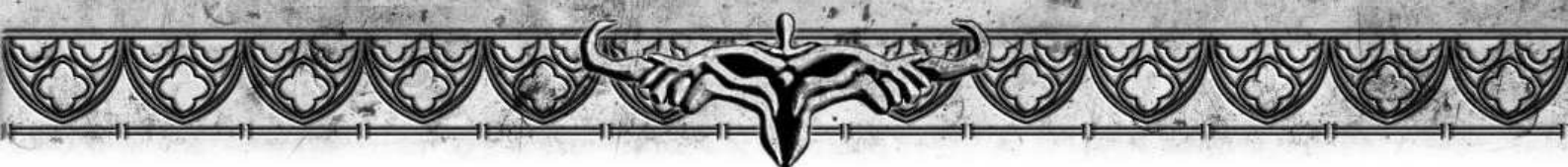




La hutte d'un villageois - Hutte d'El'Theal

Connaissances (Erethor), Connaissance (ingénierie) (max DD14)

| | |
|-------------|--|
| Moins de 10 | Cette hutte est vide et très bien conservée. |
| 10-14 | <p>Cette hutte a subi comme les autres, les assauts d'un grand et ancien combat. Mais à y regarder de plus près, celle-ci a été réparée. Les fortifications ont été faites aux endroits de choix, afin que cette hutte retrouve toute sa structure d'origine. Elle est en parfait état. A l'intérieur, il n'y a ni poussière, ni désordre. Cette hutte est régulièrement entretenue.</p> <p>Au fond, seuls restent deux meubles en bon état : un berceau et une chaise en osier... tous deux en train de se balancer, dans un craquement de bois sinistre !</p> <p>Vous approchant de derrière la chaise, vous voyez de minces cheveux noirs qui dépassent du dossier. Une main transparente et squelettique tient le berceau, pour imprimer le mouvement de balancier. Le poignet est orné d'un bracelet de perles de bois.</p> |
| 15-19 | <p>Vous êtes en face de la créature dans la chaise. Il est difficile d'en voir tous les détails, à cause de sa transparence. Néanmoins, la créature serait une femme noire, présentant des peintures à moitié effacées sur son visage et portant des vêtements de guerre. Vous apercevez le dossier en osier, par transparence de son corps. Dans le berceau, repose une toute petite créature, elle aussi transparente. La Malédiction d'Aryth s'est abattue sur ces deux créatures et toutes deux sont des morts-vivants.</p> <p>Vous entendez au loin des cris et des bruits de combat ! Le berceau vient de disparaître et à la place de la chaise, une femme danisil ensanglantée, le sépi à la main, adopte une posture défensive, comme pour à la fois se protéger elle-même et le nouveau-né dans le berceau. Ses peintures sur le visage sont typiques de ce ayant attiré au combat.</p> <p>La danisil affronte sous vos yeux un énorme singe démoniaque.</p> <p>Le singe bave de ses lèvres retroussées, ses yeux sont rougis par la haine et ses griffes sont d'une longueur effrayantes ! Il pousse un cri horrible et de ses puissants avant-bras, arrache le bras droit de son adversaire. Puis, d'un autre coup, il lui transperce l'abdomen avant de se jeter sur le bébé. D'un revers, il fracasse le berceau, se saisit du bébé et n'en fait qu'une bouchée.</p> |
| 20+ | <p>L'instant d'après, sur le seuil de la porte, arrive un danisil en sueur et en sang. Il a environ 147 ans, soit environ 20 ans d'âge humain. Lui aussi porte un sépi et des peintures de guerre. Il voit la danisil morte par terre, le berceau éclaté et comprend. Il pousse un hurlement de rage et de douleur, et charge droit sur le singe. Le combat qui s'en suit est terrible. Toute la maisonnée est retournée, le mobilier détruit et les deux êtres s'affrontent avec une haine terrifiante. Des coups de griffes et de sépi ouvrent de profondes plaies dans les deux adversaires.</p> <p>C'est alors que le singe bondit sur le danisil.</p> <p>Mais ce dernier trouve encore la force de se jeter de côté. Il arrive même à prendre de vitesse le singe, qui, se ramassant après son bond, n'a pas le temps d'esquiver le tranchant du sépi, glissant sur sa gorge ! La créature meurt et le danisil, puisant dans ses dernières forces, jette un œil sur le cadavre de l'elfe. Il s'écroule l'instant d'après sur le corps de la bête.</p> |



Une hutte avec sur le toit des plantes multicolores - Hutte des infusions

El'Theal a élu domicile dans cette hutte.

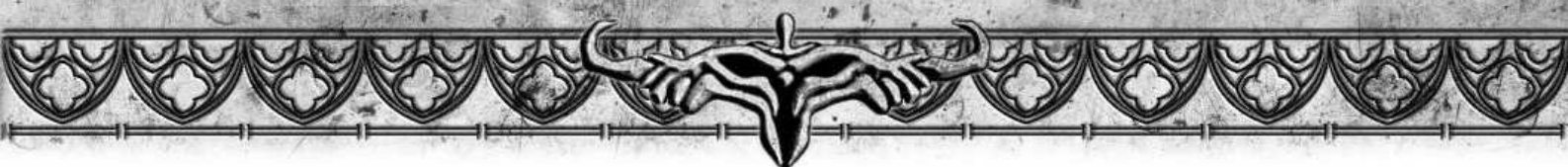
Après s'être fait attaquer plusieurs fois attaqué par les villageois, car ceux-ci avaient réellement faim, il a fait pousser des plantes autour de la Hutte des infusions. Depuis, il est nettement plus tranquille. Par chance, aucun mort-vivant n'a été tué dans cette maison et n'hante précisément le lieu. Etant donné que c'est la Hutte aux infusions, des plantes étaient entreposées ou séchées. Ce n'était guère un lieu de passage, ni d'habitation.

Quand la bataille éclata du côté de la hutte supérieure de la Hutte des Esprits, les rares occupants de cette maison sont allés là-bas pour prêter main forte. La Hutte des infusions resta vide... jusqu'à la venue d'El'Theal.

La Hutte des infusions est totalement fermée. El'Theal a pris bien soin de fermer les portes pour ne pas que les PJ rentrent chez lui. Si les PJ forcent la porte, alors il les fléchera.

Connaissances (Erethor), Connaissance (ingénierie)

| | |
|-------------|--|
| Moins de 10 | Cette grande plante grimpante a de jolies couleurs en son sommet... exactement comme les plantes carnivores et empoisonnées, qui séduisent ainsi leurs proies naïves ! Gare, tu vas être dévoré vivant ! |
| 10-14 | Cette hutte en hauteur est située un peu à l'écart du village et masquée par plus de branches d'arbres que les autres. Son orientation est beaucoup plus tournée vers la jungle que vers le village. Aux quelques pots en terre brisés, éparpillés à proximité de cette hutte, tu penses qu'il devait s'agir de la Maison des infusions. Les danisils sont en effet les meilleurs herboristes qui soient parmi tous les peuples d'Aryth. Les fleurs multicolores, au sommet de cet amoncellement végétal, sont peut-être une des résultantes du mélange des émanations magiques de l'ancien combat et des infusions... |
| 15-19 | A travers la boule de ronces et de lianes, constituant la structure de la Maison des infusions, vous remarquez en levant la tête, que la porte d'entrée et les fenêtres sont fermées. Ces installations ont d'ailleurs été restaurées. Il suffirait de sauter sur quelques branches, dessinant un escalier invisible et sinueux pour se retrouver sur la plate-forme d'entrée de cette hutte. Légèrement en hauteur, vous auriez alors une belle vue sur tout le village et la forêt environnante. |
| 20+ | Sur une des pentes du toit végétal et côté village, près des fleurs multicolores, vous remarquez une trappe fermée, de laquelle une personne de taille M pourrait aisément passer. De plus, aux abords de cette hutte, il y a tout un tas de ronces naturelles qui rendent l'accès très difficile à la porte d'entrée. Par exemple, elle constitue une barrière très efficace contre les morts-vivants classiques. De toutes les constructions encore debout de ce village, la Maison des infusions présente de bonnes dispositions pour pouvoir être habitée. |



Une double hutte à deux étages - Hutte des esprits

Vue d'ensemble

Connaissances (Erethor), Connaissance (ingénierie)

| | |
|-------------|---|
| Moins de 10 | Cette construction dépasse en taille celle de la grande hutte du village. |
| 10-14 | <p>On accède au bâtiment en pénétrant dans la hutte inférieure, à la suite de quelques volées de marches en piteux état.</p> <p>La hutte est en fait un assemblage de deux huttes décalées, dont l'une est légèrement au-dessous de l'autre. On devait passer dans le temps, de l'une à l'autre par de petits ponts, aujourd'hui vermoulus ou détruits.</p> <p>L'intérieur fracassé devait dans le passé, être le plus beau de tout le village. Aujourd'hui, des griffures et des éclats de bois, ont pulvérisé les diverses fresques et sculptures, faites à même l'écorce. La flore, la faune et diverses représentations plus ou moins humanoïdes, devaient vivre en harmonie avec les personnes de cette hutte. Par sa forme originale et les nombreuses ornements, vous identifiez cette hutte comme étant la Maison des Esprits.</p> <p>Les danisils, peuple elfique sauvage et spiritualiste, apparaissent comme étant les plus superstitieux de tous. Mais les danisils savent combien mettre en colère un esprit, attirent sur eux et ses proches, le malheur pour des décennies. Ils font donc acte de grande prudence avec les esprits pour les respecter et vivre avec eux. Ils ont tout un tas de rites suivant les occasions, qui tous, font partie de l'ordinaire de leurs vies.</p> |
| 15-19 | <p>Des petits sachets de cuir ont été posés de chaque côté de l'arche d'entrée et espacés régulièrement sur la façade extérieure. Ils ne font pas partie de la structure d'origine du bâtiment. (El'Theal se fournit au Hameau, pour ne pas que le sang des Extérieurs qu'il donne à manger aux villageois, ne vienne souiller le village).</p> <p>Des ronces sauvages et des herbes folles ont pris d'assaut la hutte supérieure.</p> |
| 20+ | Le gros de la bataille a dû se passer dans la Maison des Esprits car de toutes les constructions en ruine, c'est celle-ci qui est dans le plus mauvais état et plus particulièrement, la hutte supérieure. |

Les sachets de plantes

Profession (herboriste)

| | |
|-------------|--|
| Moins de 10 | Faits de cuir naturel et tenant dans la main, ces sachets fermés par une lanière de cuir, sentent bon la menthe fraîche. |
| 10-14 | A l'intérieur, il y a de jeunes pousses et des feuilles d'un vert brillant. Ce sont les feuilles qui sentent la menthe. |
| 15-19 | Ces sachets sont des offrandes aux esprits protecteurs de l'Aruun, afin que la Maison des Esprits ne soit pas souillée par la présence d'un mal venant de l'intérieur. Ils sont à renouveler tous les ans, à chaque floraison. |
| 20+ | <p>La vigueur des jeunes pousses permet au sachet de diffuser son aura protectrice durant un an.</p> <p>Les feuilles sont des frondes de lugru. Les frondes fragiles de cette fougère sont d'un vert brillant et sentent fortement la menthe verte. Elles sont tout particulièrement adaptées pour éviter de contracter les maladies. Elles poussent dans les marais.</p> |

La hutte inférieure

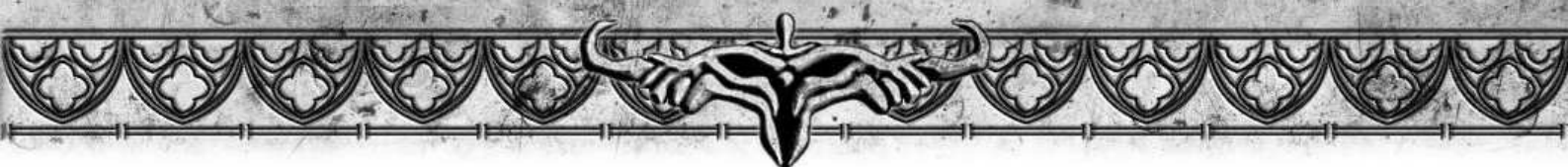
Après avoir admiré la tristesse d'une beauté d'architecture intérieur cassée, votre regard tombe sur deux éléments :

- une grande tache imprégnant ce qui reste du magnifique parquet de la Maison des Esprits.
- un pot en terre cuite intact, posé sur une table au fond de la pièce.

Etudier la tache

Connaissances (Erethor), Connaissance (Esprits), Survie (Pistage), Premiers Secours

| | |
|--|---|
| Moins de 10 | Une grosse tache noire aux reflets verdâtres imprègne le parquet de la hutte inférieure. |
| 10-14 | La tache est en fait constituée de restes organiques d'une récente créature de taille G. Les restes n'ont pas plus de deux jours. Ils empestent dans toute la pièce. |
| 15-18 | De l'arche végétal d'entrée et jusque dans toute cette pièce, vous trouvez de nombreuses traces de légères griffures de pieds et de mains, propre aux morts-vivants humanoïdes classiques (elfes, nains, humains...) de taille M. Les plus récentes traces datent de deux jours et sont au nombre d'une vingtaine. |
| 19 Le DD est de +6 si la créature est de type Extérieur (Voir Survie d'El'Theal). | (L'information ci-dessous correspond à un jet de Pistage. Degré de difficulté à moduler en fonction du score en Survie d'El'Theal. Survie à +1 , car : <ul style="list-style-type: none">• -4 taille de la créature (taille G)• +5 du fait d'avoir été prudent pour laisser le moins d'indices possibles) Après un examen minutieux, vous remarquez des traces de pas nus et elfe de taille M. C'est cette personne-là qui a traîné le cadavre et elle a pris grand soin pour ne pas qu'on repère ses traces. |
| 20-24 | A force de fouiller cette pièce, tes premières indications étaient véritablement incomplètes. En effet, le parquet dur présente d'innombrables et de régulières traces de morts-vivants. C'est une pièce de grande fréquentation. Le cadavre de la créature a été traîné depuis l'entrée jusque dans cette pièce. |
| 25+ | Il y a d'autres traces de sang séché, incrustées dans les lattes du parquet et proche de là où vous êtes. Tout laisse à penser que les anciennes taches sont la résultante d'événements réguliers dans cette pièce. (Les anciennes taches sont les mares de sang des précédents Extérieurs, rapporté par El'Theal et dévorés sur place par les mors-vivants). |



Etudier le pot en terre cuite

Le pot n'est pas magique. C'est grâce à sa conception personnalisée qu'il apaise les esprits environnants.

Connaissances (Erethor), Connaissance (Esprits), Artisanat (poterie)

| | |
|-------------|--|
| Moins de 10 | Un pot intact est déposé sur une table intacte parmi tout ce décor fracassé. Le coupable, c'est le pot ! |
| 10-14 | Ce pot est de fabrication elfique. Bien qu'intact et en excellent état, il est très vieux. La forme en fumée de ce pot sert très souvent à renfermer des plantes, dont les rumeurs disent qu'elles nourrissent les esprits voyageurs. (El'Theal respectant les esprits et les Adeptes du Murmure, l'a laissé car le pot en terre cuite permet d'apaiser les esprits). |
| 15-19 | Bien que le vent traverse les pièces de la Maison des Esprits, une mince pellicule de poussière s'est accrochée dans les nervures de la table. Aucune trace, pas même celle de minuscules animaux ou autre ne vient troubler la très fine couche grise. Le couvercle du pot est lui aussi recouvert de cette même fine couche grise. Les symboles sur le pot sont faits pour apaiser les esprits voyageurs. Ils ont été personnalisés pour cette Maison des Esprits. |
| 20+ | La fabrication elfique de ce pot provient d'un endroit haut en magie druidique : Le Hameau. C'est là que sont formés les Adeptes du Murmure et où la magie de la nature est étudiée. En regardant de plus près la vieillesse naturelle de ce pot, vous l'estimez à environ 60 ans. La poussière naturelle sur la table et sur le couvercle du pot prouvent que rien n'a été touché depuis tout ce temps. |

La hutte supérieure

Connaissances (Erethor), Connaissance (ingénierie) (max DD14)

| | |
|-------------|--|
| Moins de 10 | Les herbes folles poussent en toutes directions. Plusieurs sont même munies de dents empoisonnées. Elles vont te dévorer vivant ! |
| 10-14 | La version chaotique de la jungle a pris ses droits ici. Il y a des plantes carnivores, des fleurs empoisonnées, des racines aux poils acides, etc, etc... Les salles se font beaucoup plus petites, à cause de la végétation. On progresse très difficilement (1 case par round) et il règne dans cette hutte une pénombre permanente (On ne voit pas à plus de 4 cases). Faire de la lumière ne changera rien, car la lumière ne peut faire disparaître l'obstacle végétal. Dans tout cet amas de végétation folle, vous reconnaissez néanmoins, que cette hutte comportait des salles de convocation des esprits, de dialogue avec la nature et autres du même acabit. C'était ici que les danisils venaient remercier ou réclamer l'aide des esprits d'Aruun. |
| 15-19 | Tout d'un coup, la végétation s'estompe, les salles redeviennent lumineuses et les décors magnifiques. Tout est réparé et la beauté de la Maison des Esprits est une des plus belles architectures elfiques qui vous ait été donné de voir. Elle égale parfaitement certaines salles identiques de Caradul. Les danisils n'ont vraiment rien à envier à leurs cousins carinsils. Vous entendez une flopée de voix. Des mères supplient les heepas-heepas pour qu'ils protègent leurs enfants. Des incantations animent les plantes du village. Des cris rageurs accompagnent les gestes d'armes. Des hurlements désorientent les danisils. Tout est d'une grande confusion et la bataille fait rage de toutes parts. Des singes féroces, aux proportions inhabituelles et massives, combattent avec haine tous les villageois. Vous estimez à neuf l'ensemble du groupe des singes démoniaques. |
| 20+ | Parmi le chaos, au centre d'une pièce, une danisil, portant des bracelets de bois (la chaman), demande l'aide des arbres. Des vents grisâtres tourbillonnent autour d'elle et des voix lointaines annoncent leurs arrivées. Malheureusement, la danisil n'aura jamais le temps de finir sa demande. Les griffes d'un singe viennent de se planter dans sa gorge. Avant de tomber morte sur le parquet, la danisil adresse un regard des plus vengeurs à son assassin. |

Rencontre supplémentaire

Les combats ayant lieu principalement contre des morts-vivants invincibles (ou presque), vos PJ risquent de se lasser de ne pas avoir « un vrai combat qui se termine bien par la mort des monstres ! »

Pour les inconditionnels qui préfèrent frapper au lieu de réfléchir, vous pouvez placer, dans les zones sombres de la hutte supérieure, tout monstre de votre choix ayant élu domicile. Ce monstre aurait été attiré par : les ténèbres environnantes, la végétation touffue, l'atmosphère de vengeance, la forte aura de nécromancie du lieu, etc, etc...

Un avolakia, présenté dans le Manuel des Monstres II ferait parfaitement l'affaire. Il s'agit d'une aberration FP 10 aux allures végétales, très intelligente et usant des pouvoirs de magie nécromantique.

Des bûches grises - Le centre du village

Le piège

El'Theal a posé un piège à l'endroit où l'avoral a attisé la flamme du courage dans cette communauté de danisils. C'est ici que le malheur est arrivé. C'est ici qu'il finira !

Le piège est un filet, recouvert de branchages. El'Theal espère prendre dedans les PJ qui ne sont pas des Extérieurs.

Ainsi, il aura un combat en face à face avec le PJ Extérieur pour le tuer et l'offrir aux villageois morts-vivants.

Quant aux autres pris dans le filet, s'ils ne sont pas Extérieurs et qu'ils promettent de ne jamais remettre les pieds ici, El'Theal les laissera partir... mais sans le cadavre de leur ami.

Observation DD 24 pour repérer les filets cachés sous les feuilles du sol.

Profession (herboriste), Artisanat (piège)

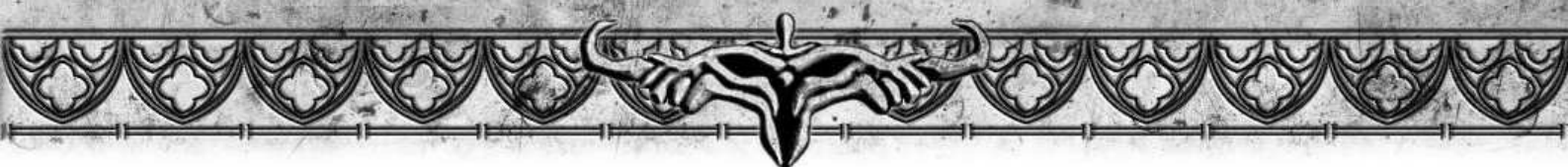
| | |
|-------------|--|
| Moins de 10 | Où sont le haut et le bas ? |
| 10-14 | <p>Le filet est de fabrication danisil et spécialement conçu pour piéger les démons. Il est en bois souple et noir. Vous êtes prisonnier à l'intérieur, les uns sur les autres et vous sortir de là ne sera pas aisé.</p> <p>Pour sortir, il faut réussir un jet de Force ou Evasion DD 22.</p> <p>Il vous faut posséder le don Arme en main pour dégainer uniquement une arme légère.</p> <p>Si vous tenez déjà une arme légère en main vous pouvez tenter de couper les liens du filet, en effectuant un jet d'attaque à -4, pour dégâts moitié.</p> <p>Si vous tenez d'emblée des armes plus encombrantes que légères, vous ne pouvez pas vous en servir.</p> <p>Le filet a une CA de 5, une solidité de 5 et 10 en points de résistance. Autant dire que même avec une dague, vous n'arriverez même pas à égratigner ce filet souple... et très solide !</p> |
| 15-19 | <p>Outre sa résistance physique impressionnante, du fait que vous soyez enchevêtrés, tout sort lancé demande un jet de Concentration DD 15 + niv du sort, sinon le sort est perdu.</p> <p>Vous remarquez d'ailleurs, que ce filet a été spécialement conçu pour perturber la concentration des jeteurs de sorts... démons ou pas. Car habituellement, le jet de Concentration est normalement fixe, à 15.</p> |
| 20+ | <p>Vous reconnaissez les branches souples du filet. Ce sont en réalité des racines de zasif !</p> <p>Lorsque les herboristes s'en servent en guise de racines à mâcher pour ne manquer aucun détail lors de fouille minutieuse, les racines provoquent en même temps une diminution de la concentration magique. Le filet a été fabriqué de telle sorte, que cet effet négatif soit déployé, lorsque des créatures sont prisonnières à l'intérieur. En se refermant, les nervures des racines s'ouvrent légèrement et laissent s'échapper les spores dérangeants.</p> <p>De plus, le jet de Concentration n'est pas à 15 + niv du sort, comme vous le pensiez initialement, mais 17 + niv du sort.</p> <p>Un démon pris au piège dans un pareil filet a le temps de se prendre plusieurs coups de sépis, avant d'utiliser sa magie !</p> |



Le discours enflammé de l'avoral

Connaissances (Erethor), Connaissance (ingénierie) (max DD14)

| | |
|-------------|--|
| Moins de 10 | Tu es au centre du village, au centre de la jungle d'Aruun. Tu es le roi du monde ! |
| 10-14 | <p>Au centre du village, vous pensez que devait se dresser un totem, aujourd'hui disparu. Des bûches grises et froides trahissent la présence d'un feu, remontant à une journée.</p> <p>Tout autour de vous, vous constatez l'importance des dégâts. L'attaque fut brutale. D'ici, le village détruit s'offre à vous tout entier. Il n'y a pas de meilleur endroit pour rallier les gens et être entendu par eux. La place est très grande et aurait tout à fait pu supporter l'espace de 80 villageois. Même la double hutte, du fait de sa forme à deux étages, n'aurait pu offrir à un orateur, un confort agréable d'écoute pour son auditoire.</p> |
| 15-19 | <p>Alors que vous vous prenez au jeu d'être la personne la plus importante du village en cet endroit précis et de vous imaginez les discours enflammés que cet endroit a pu receler par le passé, apparaît devant vous, une créature à l'allure tout à fait singulière.</p> <p>Elle est plus grande qu'un dorn, mesure 2,10m et des plumes lui recouvrent son visage d'aigle. Ses magnifiques ailes d'aigles se terminent par des mains. Sa voix est des plus douce mais n'en est pas pour autant moins affirmée :</p> <p>(A lire uniquement pour un PJ comprenant la Voix de la jungle car la créature parle en cette langue).</p> <p>« Vous savez plus que quiconque combien les démons pullulent dans votre région. A cause de la Rupture, ils sont comme moi bloqués ici. De démons malfaisants qu'ils étaient, avec le temps, ils sont devenus pire ! La haine est vissée dans leurs corps et ils la manifestent en détruisant tout sur leur passage. J'ai dû fuir de mon nid et dans ma fuite, j'ai vu ce village. Je suis venu pour vous prévenir. Ils arrivent ! Je suis aussi venu pour vous aider à les combattre ! Je ne fuirai pas toute ma vie devant ces monstres. Je vois des chasseurs expérimentés et de puissantes druidesses. Conjuguons nos efforts contre cette menace commune. Je ne laisserai pas l'Aruun en proie à de pareilles horreurs démoniaques !</p> <p>Car si nous ne nous débarrassons pas des démons qui rôdent dans notre région, ce seront eux, qui se débarrasseront de nous ! ».</p> <p>A la fin de ce discours, la moitié du village a été réuni.</p> |
| 20+ | <p>Le village est attaqué par un groupe de singes sortant de derrière les lianes de la jungle. La plus grande confusion règne. Les danisils sont dépassés et la plupart de leurs combattants viennent de mourir. Il reste la dernière poignée de défenseurs au centre du village. Elle est constituée de la créature aux allures d'aigle, d'une femme aux vêtements de la forêt, d'un chasseur au sépi avec des tatouages d'une beauté effrayante, de deux lanciers égratignés et d'un jeune elfe, portant à son poignet gauche, un bracelet de perles de bois (le même que celui dans la hutte d'un villageois. El'Theal porte le bracelet de sa défunte femme).</p> <p>Les singes tournent autour du groupe, rassemblé en un rond. Ils attendent une occasion favorable et savent coordonner leurs mouvements. Mus par un instinct de meute des plus féroces, c'est comme si les sept singes restants ne formaient qu'un seul être.</p> <p>Le combat final s'engage alors que deux singes bondissent sur leur plus grande menace, c'est-à-dire la créature aux allures d'aigle, tandis que les autres se ruent</p> |



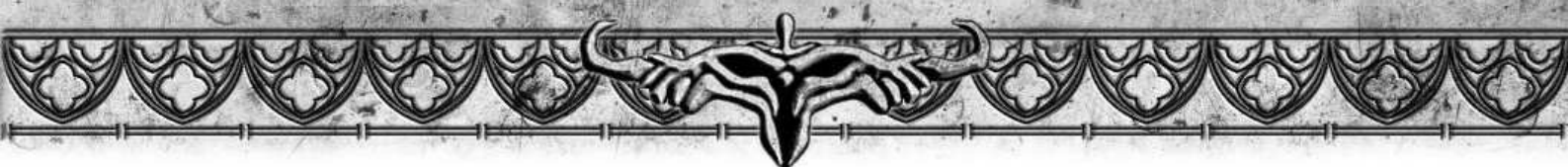
dans la bataille. La femme et les deux lanciers meurent les premiers. La créature aux allures d'aigle combat avec la rage du dernier espoir mais, malgré ses pouvoirs de guérison, elle n'arrive pas à combler les blessures occasionnées par les griffes des singes. Le chasseur au sépi est en lutte avec un singe et ses forces faiblissent sous les coups se son assillant. Le jeune elfe réussit à tuer une des monstrueuses créatures, mais un coup d'une autre de derrière la tête, l'écrase violemment au sol.

L'aigle humanoïde se retrouve seul et voulant s'envoler, il déploie ses ailes. Mais c'était sans compter sur les impressionnants bonds des singes. L'un d'eux vient d'arracher une aile dépliée à l'aigle humanoïde.

La dernière image s'estompe en vous montrant un village dévasté par la bataille et les singes disparaissant dans l'Aruun, emportant avec eux le corps de la créature aux allures d'aigle.

Après la vision de ce discours enflammé, le chasseur, la druidesse et les deux lanciers, tous morts-vivants, attaquent les PJ.

Si les PJ ont bien fait leur calcul, il manque l'avoral et le jeune elfe (El'Theal).



Partie 3 : Le combat final !

Cette partie est à jouer une fois que les PJ ont eu accès à toutes les huttes. Laissez leur le temps de se remettre de leurs blessures après tous ces combats contre les morts-vivants, afin d'avoir un combat final grandiose !

Sépi...

Le début du combat

Une fois la vision effectuée du discours enflammé et (normalement) les PJ non-Extérieurs pris au piège dans le filet, il devrait rester uniquement en place pour le combat final, le PJ Extérieur ou ayant une forte relation avec une telle créature. C'est à ce moment-là qu'El'Theal sortira de sa cachette.

Au centre du village, le combat va avoir lieu !

Observation, Psychologie

| | |
|-------------|--|
| Moins de 10 | Un danisil rageur aux tatouages de guerre avance vers toi les sépis en main ! |
| 10-14 | Le danisil porte à son poignet le même bracelet de perles de bois, aperçu au poignet du squelette, pendant la vision dans la hutte d'un villageois. |
| 15-19 | Ton adversaire a environ 210 ans, mais son visage t'est familier. C'est en effet, le même jeune elfe de 147 ans que tu as aperçu pendant deux visions. La première dans la hutte d'un villageois, où il s'était courageusement battu contre un singe démoniaque. La seconde, au centre du village : il faisait partie de la dernière poignée des défenseurs. |
| 20+ | Les morts-vivants commencent à sortir des huttes en ruine. Ils ne t'apparaissent pas agressifs. Ils sont là en tant que spectateurs et regardent le combat. Ce danisil est leur champion ! |

La Malédiction de la vengeance : Parce qu'El'Theal s'est malgré lui accoutumé à cette atmosphère de vengeance, les morts-vivants l'influencent et le rendent plus agressif au combat, lorsque la bataille a lieu dans le village.

Une fois par jour, El'Theal a le droit d'effectuer en action libre et ne provoquant pas d'attaque d'opportunité, **sur une seule attaque**, un jet avec un bonus de malfaisance de +4 attaque et dégâts. El'Theal doit utiliser cette capacité avant d'effectuer le lancer de dé.

Lorsqu'il l'utilise, El'Theal crie en voix de la jungle « Vengeance ! » et dans ses yeux, les PJ voient automatiquement le reflet de l'avoral.

En fonction de la suite de cette aventure, libre à vous de moduler la Malédiction de la vengeance, si elle est toujours d'actualité...

La fin du combat

Si le PJ Extérieur meurt, il reste néanmoins les autres PJ, prisonniers du filet. Pour eux, une seule solution : fuir ce village, sinon ils seront dévorés par les morts-vivants.

Il est inutile de demander le cadavre du PJ mort. El'Theal va le donner en nourriture aux morts-vivants, comme il le fait pour tout Extérieur...

... ou pas sépi ?

Le combat peut aussi très bien ne pas avoir lieu.

En effet, ce que chérit par-dessous tout El'Theal, est d'accorder une sépulture honorable pour sa femme et son bébé.

Or, pour ce faire, il faut que sa famille rejoigne le Murmure, chose à laquelle elle s'est refusée, ainsi que tous les habitants morts-vivants du village. Tant que l'avoral n'aura pas été tué, les villageois hanteront ce village à jamais !

Les PJ peuvent essayer de raisonner El'Theal. Le principal argument étant de « **permettre Kayba à sa famille** »... accompagné d'un gros jet en Diplomatie ! **Le DD en Diplomatie est à votre convenance, le mieux étant de le situer entre 20 et 30.**

Toutefois, si pour vous le jet est réussi, El'Theal demande aux PJ de conclure un marché avec Zulion, l'esprit rusé d'Erethor. Ainsi, si les PJ essaient de le tromper, El'Theal espère bien que Zulion les punira en retour. Les accords de ce marché sont laissés à votre convenance. Si le marché n'est pas passé, El'Theal n'a aucune confiance envers ces étrangers et le combat reprend !

Diplomatie

Etant en situation de combat, le jet s'accompagne d'emblée d'un malus de 10. Des indications vous sont données ci-dessous pour ajouter différents modificateurs.

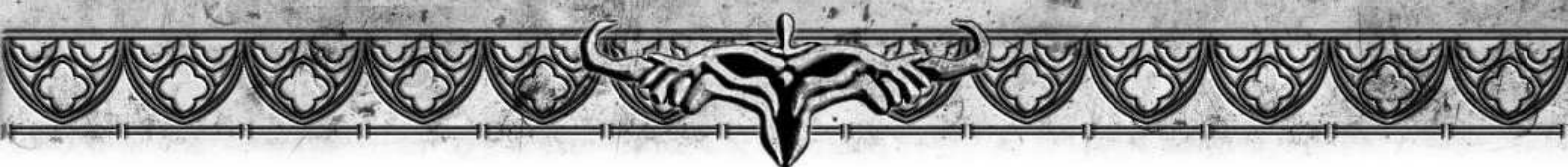
D'après le Manuel des joueurs à la page de la compétence Diplomatie, le jet devrait au moins être de 60 ! El'Theal est hostile (DD50) et c'est une situation de combat (DD+10). Malheureusement, appliquez la règle pour la règle en pareil cas, nuit aux idées des PJ. Car étant de niveau 8-10, aucun ne réussira à faire un tel jet !

Mieux vaut donc privilégiez la voie de l'idée arrangeante, en abaissant le DD à un niveau atteignable par vos PJ, quoique élevé. Vous pouvez néanmoins accorder d'emblée à vos PJ, la réussite du jet pour avoir essayé une solution pacifique.

Car après tout, El'Theal est aussi une victime de ce qui lui arrive.

Modificateurs de circonstance cumulatifs au jet de Diplomatie, suivant les arguments ci-dessous :

- **D'emblée -10 car c'est une situation de combat**
- Une mère ou un père de famille ayant, comme El'Theal, perdu un enfant à cause d'un Extérieur, +5
- Vos PJ ont connaissance ou ont retenu l'expression culturelle « faire Kayba » et l'emploient, +5 (la culture est un élément clef de Midnight)
- Un arcanaliste spiritualiste Maître de deux mondes (Surnaturel / Extérieurs), +5
- Un danisil parle, +3
- Un arcanaliste spiritualiste avec Maître de deux mondes (nature ou esprits), +3
- Au moins une anecdote mettant en valeur les actions bonnes du PJ Extérieur, +1
- Un elfelin, un halfelin ou un nain parle, +1
- Une classe de prestige typique danisil (chasseur de démons, Adeptes du Murmure, Herboriste, etc, etc...) parle, +1 par niveau de la classe de prestige
- Un humain parle, -3 (les danisils se souviennent des trahisons de ce peuple)
- Le PJ Extérieur négocie avec El'Theal, -10 (visiblement, ce PJ n'a rien compris au scénario...). Vous pouvez aussi partir du principe que son jet de Diplomatie est automatiquement raté.



Partie 4 : La suite ?

Le Hameau

Le pot en terre cuite posé dans la hutte aux Esprits prouve qu'un Adepté du Murmure est passé dans ce village. C'était il y a longtemps. Mais soixante ans pour un elfe, n'est pas si lointain que ça. Les PJ se rendent au Hameau et rencontrent l'Adepté du Murmure. Quand ce dernier entend par la bouche des PJ la déchéance dans laquelle El'Theal est tombée, il se sent en partie coupable. Il leur avoue son mensonge et leur indique l'endroit où a été perçu l'avoral.

Les PJ dévoileront-ils à El'Theal le moyen de sauver sa famille ? Quelle sera sa réaction si El'Theal l'apprend alors qu'il est en pleine crise d'égarements ? Car s'il est mis au courant, El'Theal mettra tout en œuvre pour retrouver cet avoral. Dusse-t-il se rendre seul jusque dans les profondeurs maudites et hantées par les démons de Pierre Profonde !

El'Theal abandonné

Si les PJ ne font rien pour raisonner El'Theal, qu'arrivera-t-il alors à ce danisil ? Peut-être sera-t-il attiré par son ancienne famille et la rejoindre parmi les morts-vivants du village ? El'Theal aurait alors une nouvelle famille. Il ne serait plus abandonné.

Quand un jour les PJ l'apprendront, que feront-ils ? Essaieront-ils, comme El'Theal l'a fait, de contacter quelqu'un, capable d'enrayer cette Malédiction de la vengeance ? Car, pour l'instant, cette malédiction est confinée au village.

Mais qui sait... elle pourrait se propager à travers tout l'Aruun et devenir une véritable menace.

Pierre Profonde, au nord des Montagnes Arunath

L'avoral est retenu prisonnier par les ravageurs dans les souterrains de Pierre Profonde (Voir la Colère de l'Ombre). Les ravageurs travaillent pour des sombres marcheurs (Voir Créatures de l'Ombre).

Les sombres marcheurs sont voués à l'Ombre et grâce à l'avoral, ils espèrent bien gagner les faveurs de l'Ombre, pour qu'elle leur permette de retourner chez eux. Mais toute les promesses de l'Ombre n'engagent que ceux qui les écoute. Comment réagiront les sombres marcheurs s'ils s'aperçoivent que leur allégeance n'est que du vent ? Les PJ auront-ils un cas de conscience, à sacrifier une âme bonne contre tout un village de mort-vivants vengeurs ? Et si oui, il restera encore à convaincre l'avoral du bien fondé de cette décision...

Ahlissa

Ahlissa est un serpent sanguinaire femelle et éveillé (Voir la Colère de l'Ombre). Elle vit dans l'Aruun. Insondable comme tout serpent, les danisils s'en méfient, car ils ne savent jamais avec certitude si c'est une alliée ou une ennemie.

Ce scénario est l'occasion de présenter ce PnJ officiel et d'offrir d'autres pistes sinieuses à votre convenance (vraies ou trompeuses, selon l'humeur d'Ahlissa).

Ahlissa est décrit plus en détail plus loin.

Liés par Zulion

Passer un accord avec Zulion peut être à double tranchant. Le lutin rusé va jouer un vilain tour à El'Theal et même aux PJ. Il ne s'embarrasse pas des détails. En contre-partie de veiller aux intérêts d'El'Theal, celui-ci et chacun des PJ rateront automatiquement trois critiques face à un Extérieur, situé dans Pierre Profonde.

Ca peut leur être fatal, mais Zulion se sera bien amusé !

ANNEXES

Ahlissa FP 11

Ahlissa est une des créatures officielles de Midnight. Il s'agit d'un serpent sanguinaire éveillé, à la suite d'un rituel effectué par un danisil. Ahlissa travaille pour son propre compte, aux alentours du Marécage du Druide dans l'Aruun. Elle joue un jeu dangereux, aidant parfois les elfes, parfois les légats.

Ahlissa est décrite en détail dans la Colère de l'Ombre, dont voici ci-dessous la mise à jour de ses caractéristiques, faite par moi-même, pour coller à la seconde édition de Midnight et le léger passage en édition 3,75 que j'utilise (voir la dernière page pour ce passage en 3,75).

Serpent sanguinaire éveillé (femelle)
Créature magique de taille TG
Roublarde 6
DV 9d10+6d6+30. **136 pv.**

Init. : +10. **BAB :** +13. **Lutte :** +28.

Attaque : morsure +20 ; 2d6+10+poison

Attaque à outrance : morsure +20 / +15 / +10 ;
2d6+10+poison

Don : Attaque en puissance

Attaque sournoise : +3d6

Etreinte : sur une attaque de morsure réussi et sans provoquer d'attaque d'opportunité, Ahlissa engage une lutte avec son adversaire, en action libre.

Constriction : 1d6+10. Dès que la cible rate son jet de lutte, Ahlissa serre ses anneaux et son adversaire subit les dégâts indiqués.

Poison : Ahlissa dispose d'une morsure mortelle. Dégâts initiaux et secondaires : 1d6 points de Constitution. JS Vigueur DD16. Le JS est basé sur la Constitution.

CA : 20 (Dex +6 ; armure naturelle +5 ; -1 taille).
Contact 16, dépourvu 20. **+1 avec Esquive.**

JS : Ref +17, Vig +10, Vol +5. (+1 c/ les pièges).

AL : NM. **Carac :** For 25, Dex 23, Con 15, Int 14,
Sag 11, Cha 16.

Vitesse de dépla. : 9 m (6 cases). Escalade 6m.
Nage 6m.

Langues :

- Courant – Haut-elfe.
- Parler – Noir parlé, Langage du commerce, Voix de la jungle.

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Talent (Furtivité), Esquive, Persuasion, Science de l'initiative, Talent (Observation).

Compétences :

- Bluff +11
- Connaissance (Erethor) +8 (+2 Aruun)
- Désamorçage / Sabotage +8
- Diplomatie +13
- Equilibre +18
- Escalade +15
- Fouille +8
- Furtivité +19
- Intimidation +15
- Natation +15
- Observation +21
- Psychologie +6
- Renseignements +9 (+2 en Aruun)
- Survie +12 (+2 pour pister avec odorat)

Particularités de race et classes

- Recherche des pièges magiques
- Esquive totale (aucun dégâts si JS Ref réussi)
- Esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille)
- Odorat
- Sens des pièges +1
- Compétences de classe de serpent sanguinaire : Equilibre, Furtivité, Observation et Survie

L'éveil d'Ahlissa

Au cours du processus Ahlissa a gagné gratuitement les attributions suivantes :

- Les langues Haut-elfe et Voix de la jungle
- Bonus racial de +2 en Aruun pour la compétence Connaissance (Erethor)

El'Theal, « l'esprit de la vengeance » FP 10

Ardent danisil à défendre sa jungle Aruun des envahisseurs Extérieurs.

Danisil. Humanoïde de taille M
Champêtre 5 / Chasseur démon 5
DV 10d8+10. **72 pv.**

Init. : +9. **BAB :** +10. **Lutte :** +12.

Attaque : sépi +17 ; 1d4+3.

Attaque à outrance : sépi +15 / +15 / +12 / +7 ; 1d4+3.

Attaque : arc long +15 ; 1d8+2.

Attaque à outrance : arc long +15 / +10 / +5 ; 1d8+2.

Dégâts : +6 c/ Extérieur.

Viser le cœur : 5 points RD ignorés chez les Extérieurs.

Critique normal au sépi : 17-20/x3.

CA : 20 (Dex +4, armure +6). **+1 avec les sépis.**

JS : Ref +7, Vig +9, Vol +6 (+2 c/ Extérieur ; +2 c/ enchantement).

AL : CB. **Carac :** For 14, Dex 18, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 10. **Vitesse de dépla. :** 9 m (6 cases).

Langues :

- Courant – Voix de la jungle, abyssale, infernale, haut-elfe.
- Parler – halfelin.
- Lettré – abyssale, infernale.

Dons : Pistage, Science de l'initiative (Prompte réaction), Magie innée, Arme de prédilection (sépi), Combat à deux armes, **Défense à deux armes**, Attaque en finesse

Compétences :

- Artisanat (pièges) +4
- Bluff +0 (+6 c/ Extérieur)
- Connaissance (Erethor) +3 (+2 Aruun)
- Connaissance (esprit) +11
- Connaissance (nature) +7 (+4 en Aruun)
- Equilibre +6
- Escalade +6 (+6 avec les arbres)
- Fouille +7
- Furtivité +13 (+4 environnements naturels)
- Natation +10
- Observation +19 (+6 c/ Extérieur)
- Premiers secours +3
- Psychologie +1 (+6 c/ Extérieur)
- Survie +14 (+6 c/ Extérieur ; +4 en Aruun)

Malus aux tests d'armure : -1 (non-inclus).

Particularités de race et classes

- Maniement racial arc long, arc court et sépi.
- Prompte réaction (Science de l'initiative).
- Maître chasseur (Extérieur ; +2 dégâts).
- Traqueur de démon (+4 dégâts c/ Extérieur).
- Frappe du chasseur. double dégâts ou si déjà coup critique augmente de 1 le multiplicateur de critique de l'arme.
- Ennemi juré = Frappe du chasseur sur les Extérieurs.
- *Détection des démons.* A volonté. Comme *Détection du Mal* mais sur les Extérieurs.

Magie innée

- action simple. 1 round. 1 minute.
- 10 minutes. 1H. 2H.

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

Equipement :

- 2 sépis acérés +1 avec chacun un compartiment à poison. (Vig DD20, 1d6 Con, 1d6 Con).
- Arc long composite +1 de force +1.
- Armure faite en peau de démon et de maître (voir caractéristiques ci-dessous).
- Armure : Bonus de +4 ; magique +2 ; Dex +4 ; malus -1 ; 25% ; 9m (type léger) ; 12,5 kg.
- Cape d'elfe.

rations de survie.

Thé d'Erethor. 1 pierre foyer.

doses de poison (-4 au DD c/ autre qu'Extérieur).

Matériel typique des danisils et de son métier de chasseur des démons.

Changements de la classe de prestige : chasseur de démons

Dé de vie : d8 et non plus d10.

Conditions :

Compétences : Connaissances (mystères) remplacé par Connaissance (esprit).

Dons : Arme de prédilection au lieu de Talent de mage.

Langues : Courant et lettré en abyssale et infernale.

Les autres conditions sont inchangées.

Au niveau 3 : Disparition d'Incantation de sortilèges sans remplacement.

Au niveau 8 : A la place d'Incantation de sortilèges, Frappe du chasseur mais que sur les Extérieurs.

Les singes démoniaques – les ravageurs FP 6

Extérieur de taille M
DV 8d8+16. **80 pv.**

Init. : +2. **BAB** : +8. **Lutte** : +12.

Attaque : griffes +12 ; 1d8+4

Attaque à outrance : griffes +12 / +12 ; 1d8+4, morsure +7, 1d6+2

Hurllement désorientant : Au prix d'une action simple, un ravageur peut émettre un son puissant capable de désorienter ses ennemis. Toute créature à -9m du ravageur doit réussir un JS Vol DD16 ou subir les effets du sort *Confusion* pendant 2d4 rounds (NLS 8, DD basé sur la Constitution). Si un autre ravageur utilise son hurlement désorientant, les effets deviennent encore plus puissants. Pour chaque ravageur hurlant situé dans les 9m, le DD et la durée en round augmentent tous deux de +1.

Etreinte : sur deux attaques de griffes réussies et sans provoquer d'attaque d'opportunité, le ravageur engage une lutte avec son adversaire, en action libre. Si le jet est raté, le ravageur utilise ses pattes arrières.

Pattes arrières : +8 ; 1d6+2.

Connaissance (Esprit)

| | |
|-------------|--|
| Moins de 18 | Tu vois un animal d'un rare spécimen : un gros singe aux griffes énormes. A coup sûr, dès qu'il sera apprivoisé, tu feras un malheur en le présentant au cirque ! |
| 18-22 | Ce singe n'a rien d'un animal. C'est un Extérieur. Qui plus est, il est malfaisant et ce serait plutôt lui qui va t'apprivoiser ! Cette créature s'appelle un ravageur et les érudits pensent que cette race était, avant la Rupture, les descendants de serviteurs abominables de maître encore plus abominables qu'eux ! Ils sont très facilement reconnaissables à leurs hurlements. Ces derniers sont stridents. Ils ont la particularité de désorienter toute personne se trouvant proche du ravageur et qui n'est pas une forte tête. |
| 23-27 | Plus les ravageurs sont nombreux, plus il est difficile de résister aux effets de leurs hurlements. Dès qu'ils sont en situation de lutte, ils utilisent leurs pattes arrières pour encore mieux lacérer le corps de leur adversaire. Comme tout singe, ils se déplacent sans inconvénients dans les arbres. |
| 28- 32 | Les ravageurs sont de tenaces limiers. Ils peuvent suivre une piste pendant des heures, rien qu'à son odeur. Ils n'ont pas peur de se prendre des coups car leurs blessures régénèrent à un rythme effréné chaque round ! Bien que leur intelligence soit très limitée, ils possèdent un sens de la coordination tactique très marqué. Ils attaquent de concert, savent cibler leur proie et même utiliser des techniques militaires, comme la tenaille ! |
| 33+ | Les ravageurs parlent leur propre langage. Mais certains des plus anciens parlent parfois le noir parlé. Dans l'Aruun, l'Ombre les utilise surtout en tant qu'éclaireurs et regroupe les informations de cette région grâce à leur connaissance du terrain. |

CA : 18 (Dex +2, armure +6)

JS : Ref +8, Vig +8, Vol +7

Guérison accélérée: 3pv / round.

AL : NM. **Carac** : For 18, Dex 15, Con 14, Int 5, Sag 12, Cha 7.

Vitesse de dépla. : 9 m (6 cases), escalade 4,5m.

Langues :

- Courant – langage des ravageurs

Dons : Attaque en puissance, Pistage, Talent (Observation)

Compétences :

- Acrobaties +13
- Escalade +17 (bonus racial +8 inclus)
- Intimidation +11
- Observation +15
- Saut +18 (bonus racial +8 inclus)
- Survie +12 (pistage à l'odeur)

Particularités de race

- Olorat



La créature aux allures d'aigle - l'avoral FP 7

Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille M. FP 9

DV : 7d8+35. **79 pv.**

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

CA : 24 (+6 Dex, +8 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+9

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 2d6+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 2d6+2) ; ou 2 ailes (+13 corps à corps, 2d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de terreur, pouvoirs magiques

Particularités : communication avec les animaux, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (10/Mal ou argent), résistance au froid et au son (10), résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m), vision lucide, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +10 (+14 contre le poison), Vol +8

Caractéristiques : For 15, Dex 23, Con 20, Int 15, Sag 16, Cha 16

Compétences : Art de la magie +12, Bluff +13, Connaissances (Ombre) +12, Connaissances (Erethor) +15, Déguisement +3 (+5 pour tenir un rôle), Diplomatie +13, Dressage +13, Équitation +8, Furtivité +16, Intimidation +9, Observation +21, Psychologie +13, Représentation (déclamation) +13.

Dons : Attaque en finesse, Attaque en vol, Extension d'effet de pouvoir magique (*projectile magique*)

Environnement : les jungles d'Aruun

Trésor : perdu depuis longtemps.

Alignement : Neutre Bon

Les os d'un avoral sont résistants, mais creux, ce qui fait que même les plus grands ne dépassent pas les 60 kg. Ils font jusqu'à 2,10 mètres de haut. Une petite main est présente au milieu de chaque aile. Quand celle-ci est repliée, la main vient se placer à peu près à la même hauteur que celle d'un humain. L'avoral peut s'en servir comme d'une main normale.

Son acuité visuelle est incroyable, puisqu'il peut discerner de minuscules détails à 15 kilomètres de distance, et l'on prétend qu'il voit la couleur des yeux de quelqu'un à deux cents pas.

Les avorals parlent le céleste, l'inferral et le draconien, bien qu'ils puissent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.

Combat

Au sol, l'avoral frappe ses adversaires à l'aide de ses ailes. Mais il préfère combattre dans les airs, ce qui lui permet d'utiliser ses serres et de bénéficier au maximum de sa rapidité et de son agilité. Il ne peut pas combattre avec ses ailes quand il vole.

Les armes naturelles de l'avoral, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Aura de terreur (Sur). Une fois par jour, l'avoral peut générer une aura de terreur dans un rayon de 6 mètres autour de lui. La zone d'effet exceptée, ce pouvoir est identique au sort terreur au niveau 8 de lanceur de sort (jet de Volonté DD 17 pour effet partiel). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. Aide, bourrasque (DD 15), cercle magique contre le Mal (uniquement sur lui-même), détection de l'invisibilité, détection de la magie, dissipation de la magie, flou (uniquement sur lui-même), immobilisation de personne (DD 16), injonction (DD 14), lumière, porte dimensionnelle et projectile magique à volonté ; éclair (DD 16) 1 fois par jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Communication avec les animaux (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme le sort communication avec les animaux (niveau 8 de lanceur de sorts), mais on peut l'activer par une action libre et l'avoral n'a pas besoin de parler.

Imposition des mains (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe du paladin, si ce n'est qu'un avoral peut, chaque jour, redonner un nombre de points de vie égal à son maximum de points de vie.

Vision lucide (Sur). Ce pouvoir est semblable au sort du même nom (niveau 14 de lanceur de sorts), si ce n'est que sa portée est personnelle et que l'avoral doit se concentrer pendant 1 round entier avant qu'il ne fasse effet. Par la suite, l'effet se prolonge tant que l'avoral reste concentré.

Compétences. La formidable acuité visuelle de ce céleste se traduit par un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

Connaissance (Esprit) pour identifier les particularités de l'avoral

| | |
|-------------|--|
| Moins de 17 | C'est une grande créature avec des ailes et un visage d'aigle. |
| 17-21 | Cette créature s'appelle un avoral. C'est un Extérieur Bon, piégé comme tant d'Extérieurs sur la surface d'Aryth depuis la Rupture. Il est surtout connu pour avoir une vision exceptionnelle, renforcée par des pouvoirs magiques. Rien d'étonnant donc à ce qu'il ait pu trouver, au milieu de la végétation touffue, le village si bien caché des danisils. |
| 22-26 | Son type est Extérieur, sous-type guardinal. En tant que tel, il est pacifique à l'extrême mais devient totalement l'opposé lorsqu'il s'agit de combattre le Mal. Il peut communiquer avec n'importe quelle créature de type animal et préfère engager le combat depuis les airs. Ses nombreuses résistances aux dégâts de différents type, tout comme à la magie, lui donnent une vitalité redoublée durant ses combats contre le Mal. |
| 27- 31 | L'avoral est doté de bon nombre de pouvoirs magiques et il est particulièrement compétent dans la maîtrise du sort <i>Projectile magique</i> . Sa grande agilité lui permet à la fois de manœuvrer efficacement dans les airs, et d'esquiver les coups ou les flèches. D'habitude, l'Aruun est surtout connu pour renfermer des créatures mauvaises. Pas des créatures bienfaitrices comme l'avoral. Il est donc exceptionnel et rare d'en avoir trouvé une, même par visions successives. A coup sûr, une telle créature, ralliée à la résistance de Caradul, serait d'une aide précieuse au savoir immense. Elle était là au moment de la Rupture et rien que le fait d'avoir plus de 8234 ans sous-entend une quantité d'informations inimaginables. |
| 32+ | Lorsque les ravageurs ont emporté l'avoral, celui-ci était encore en vie. En fait, il vous apparaît, que les rusés ravageurs ont sciemment laissé l'avoral aux portes de la mort, pour mieux l'emporter. |



Les esprits

Toutes ces descriptions sont tirées du livre de base de Midnight.

Bashia

Bashia est l'essence sans volonté qui réside dans les lianes pendantes sur lesquelles sont bâtis les villages des danisils. Les druides savent depuis longtemps comment encourager cette essence à pousser comme ils le désirent.

Heepas-heepas

Heepa-heepa est le nom elfique pour désigner les esprits amicaux qui, d'après les croyances, veillent sur les enfants. Après une naissance, beaucoup d'elfes se livrent à un rituel solennel durant lequel ils immolent le placenta en proférant d'anciennes évocations, dans l'espoir de lier un heepa-heepa au nouveau-né. Bien que rien ne prouve l'efficacité d'un tel rituel, ces croyances et ces pratiques restent courantes.

Kayba

Kayba est le mot danisil pour désigner les esprits des arbres avec lesquels les âmes des elfes morts sont liées pour rejoindre le Murmure. Dans la jungle, la Grande Forêt est un élément clef contre les démons errants.

Seecha

Seecha est une entité omniprésente dans la jungle. Elle n'est ni mauvaise, ni excessivement amicale, mais elle est courtisée par tous les pêcheurs et par tous ceux qui chassent en canoë.

Zulion

Zulion le Rusé est un lutin espiègle, piégé dans la forêt d'Erethor par la Rupture. Bien qu'il soit rarement invoqué, son nom est fréquemment employé par les elfes, en colère de leurs semblables. Il arrive que les victimes de ces malédictions deviennent pour un temps particulièrement malchanceuses, ce qui ajoute foi à l'existence du Rusé. Suffisamment pour que les mères de famille évoquent Zulion quand elles veulent effrayer les enfants turbulents.

LES COULISSES DE LA CREATION

A peu près 30H de travail !

Sources officielles

Créatures de l'Ombre (Pour les ravageurs), La Colère de l'Ombre (pour Ahlissa et Pierre Profonde) et autres suppléments de la gamme. Pathfinder, pour les règles sur les nouvelles compétences et passage partiel en DD 3,75.

Nouvelles compétences

Dans les fiches techniques des PnJs et à ma table, j'ai repris des règles de l'édition 3,75 (éditée par Paizo dans sa campagne Pathfinder) pour les compétences. Ainsi :

- Observation remplace Détection et Perception auditive.
- Furtivité remplace Discrétion et Déplacement silencieux.
- Art de la magie remplace Concentration et Art de la magie (Cette version était disponible dans la version beta du .pdf. Elle a été complètement modifiée lorsque le livre officiel des règles est sorti. Comme les changements étaient trop importants, j'ai gardé la version beta du .pdf).

A l'origine de l'écriture

Ce scénario a été écrit pour ma propre campagne et a donc été joué par mes joueurs le **14 Octobre 2010**.

Caractéristiques

Je prends le $\frac{3}{4}$ du dé pour tout calcul (un d10=7). Au premier niveau, je laisse le maximum. Essayer, c'est l'adopter ! Les combats sont beaucoup plus fluides. Création des PnJ faite comme suit :

| Score | Coût |
|-------|------|
| 7 | -4 |
| 8 | -2 |
| 9 | -1 |
| 10 | 0 |
| 11 | 1 |
| 12 | 2 |
| 13 | 3 |
| 14 | 5 |
| 15 | 7 |
| 16 | 10 |
| 17 | 13 |
| 18 | 17 |

Notes :

- 1 - Le personnage doit être créé sur 20 points.
- 2 - Dans le cas de point(s) négatif(s), ceux-ci sont ajoutés au nombre de points alloués pour créer son personnage.
- 3 - Un personnage ne peut commencer à jouer avec une caractéristique en dessous de 7, incluant son éventuel modificateur racial. (cette version étant celle que j'ai prise, décrite dans le .pdf beta de la 3,75. Elle disparaît ensuite dans le livre officiel, où l'on applique d'abord les points et ensuite les modificateurs raciaux).

Mentions légales

Site d'Incanus : <http://incanus.mb.free.fr>

Gamme de Midnight.

Site de Wizards of the coast :

<http://www.wizards.com>

Images récupérées grâce à Google :

www.google.fr

Midnight est sous D20 system.

Les auteurs de Midnight sont Jeffrey Barber, Greg Benage et Wil Upchurch.

L'éditeur de Midnight est Fantasy Flight Games :

<http://www.fantasyflightgames.com>. Depuis

que Wizards of the Coast a retiré la licence D20 (janvier 2008) pour mettre leur monstrueuse hérésie, doublée d'une ignominieuse calomnie, qu'est l'aberration de la 4ème édition de Donjons et Dragons, Fantasy Flight Games a complètement arrêté Midnight.

Remerciements

A vous lecteurs, d'avoir pris le temps de lire jusqu'ici.

Auteur : Sébastien

Pour m'écrire : sebnariste@yahoo.fr