

Fragments d'Acier

Supplément de contexte pour l'Ombre et l'Acier, MidnightD20



Produit concerné: L'Ombre et l'Acier

Auteur: Eric «Kane» Olson.

Traducteur: Fred «Dain» Lipari

Relecteurs: Raph «Cerbere» Roose,

Nico «Arkane» Delzenne

Franck «LeSchi» Rubio

Illustrations: Copyright FFG

Cela fait plus de 1000 ans que les peuples libres d'Eredane n'ont pas gagné une seule bataille contre le sombre seigneur Izrador. Ils sont opprimés, brûlés et affamés de même que la magie, l'écriture et les armes sont désormais prohibées. Pourtant, l'espoir n'est pas mort, et la volonté du peuple d'Eredane ne s'est pas éteinte. Un espoir d'acier brûle toujours avec force dans le cœur de ses guerriers.

Le nouveau supplément «L'Ombre et l'Acier» inclut des voies héroïques, des objets de concordance, des classes de prestige, des dons, et une grande variété de règles diverses, tous axés vers des techniques culturelles de combat propre à Midnight. Cette aide de jeu online, «Fragments d'acier», donne des informations supplémentaires pour agréments les nouvelles règles présentées dans «l'Ombre et l'Acier». Chaque organisation ou personnage est en relation avec une classe de prestige, et autant MJ que joueur pourront les trouver utiles lorsqu'ils créeront des personnages ou des mises en place de campagnes.



Les fantômes de la rivière

En l'an 95 DA, une troupe de gnomes et d'esclaves Halfelins, travaillant dans une ferme le long des berges de la rivière Eren, s'est rebellée contre ses gardiens. En utilisant seulement leurs outils et leurs pauvres chaînes, ils se ruèrent en nombre sur eux et les déchiquetèrent littéralement. La plupart des esclaves moururent durant le combat, mais ceux qui survécurent fuirent en descendant la rivière, dans des radeaux improvisés. Endurcis par des années d'esclavage et chauffés à blanc par leur haine envers l'Ombre, ces survivants commencèrent alors à attaquer des caravanes d'esclaves, messagers de l'Ombre, patrouilles isolées d'orques ainsi que des postes militaires avancés. La garnison de l'Ombre locale les surnomme «les fantômes de la rivière», du fait de leur habitude à surgir des rivières lors des nuits les plus noires ou des brouillards les plus épais, d'attaquer et de disparaître sans laisser de traces. Les anciens esclaves ont adopté ce nom comme une symbole d'honneur et leurs rangs sont désormais de bonne taille, gonflée un peu plus après chaque expédition punitive réussie.

Repaire

Malgré sa petite taille, le moulin de Heldon était jadis un important poste de commerce sur la rivière Eren, et fut balayé par la peste en l'an 91 DA. Ceux qui ne moururent pas de la maladie furent submergés par les Ungrals contaminés par celle-ci. La garnison de l'Ombre locale fut aussi détruite et le feu calcina la plupart des bâtiments. Aucune tentative ne fut lancée pour tenter de débarrasser la zone des Ungrals et les armées de l'Ombre ont tout simplement décidé d'éviter le village. Les docks, encore en relatif bon état, accueillent encore les cordes à noeuds rouges qui avertissent les bateliers gnomes que des Ungrals sont actifs dans les parages. Seuls ceux faisant parties des familles gnomes les plus impliquées dans la résistance savent que ces avertissements sont un leurre. En effet, le village attendant a été minutieusement nettoyé de tout Ungral, il y a déjà quatre ans de cela. Il est désormais le quartier

général des fantômes de la rivière. Lors des nuits sans lune, le moulin de Heldon devient un point de rendez-vous où l'on peut trouver des barges gnomes transportant des esclaves fugitifs, des résistants, et des vivres. Le village est devenu un passage obligé, le long de la rivière Eren, pour exfiltrer les esclaves en dehors du district.


Personnalités

Le chef des fantômes de la rivière est un des derniers rescapés des premiers esclaves issu du raid de l'an 95 DA. Il se nomme Treshen du Couteau Agile (Halfelin masc., Roublard2/ Guerrier3/ VifArgent4). Treshen enseigne comment se battre aux esclaves dotés de volonté et de courage, travaillant sur l'équilibre et la rapidité afin de compenser les avantages des orques pour ce qui est de la force et la taille. Au jour d'aujourd'hui, il est à la tête d'une troupe bien entraînée de plus de 100 éclaireurs et guerriers, et est l'un des chefs de la résistance les plus craints le long de la rivière.

Le Loup fenris

L'Ombre domine de façon plus prononcée dans les marches du Nord que dans aucun autre endroit d'Eredane. Au sud de cet endroit, dans l'ombre du Long Rempart, les sbires du dieu sombre se déplacent avec une arrogante assurance née d'une occupation brutale de plus de 100 ans et de massacres des poches de résistance sporadiques à peine moins faibles que la moyenne.

A la lumière du règne de fer que l'Ombre impose sur les terres du Nord, il est d'autant plus étonnant de constater qu'un résistant isolé ait pu s'élever de l'infamie dans ces terres froides et rudes. Fenris, connu sous le nom du Loup du Nord, est un guerrier au sang noir Dworg, qui entretient une guerre d'usure avec les légats des terres du Nord. Pour la première fois depuis des siècles, les légats de l'Ombre ont peur de quelque chose située à l'extérieur de leurs murs. Fenris a déjà plus de



15 entailles sur le manche de sa hache et chacune correspondant à la tête d'un légat. Les histoires du loup du Nord racontent qu'il garde toujours la tête de sa première victime, à demi pétrifiée par la chaux. On raconte que la tête, celle d'un légat, est toujours en vie et que le Dworg la force à lui révéler les secrets de ses semblables, aidant ainsi le guerrier au sang noir dans ses attaques contre l'ordre de l'Ombre.

Repère

Cinquante kilomètres au sud de la ville de Bastion, dans ce qui fut jadis la communauté prospère des fermiers de Nordheim, se trouve une zone appelée la plaine dévastée. La communauté y avait accueilli jadis un des premiers miroirs noirs de l'Ombre au sud de Grand Rempart. En l'an 78 DA, des guerriers Dorns semèrent les patrouilles locales et attaquèrent le temple de l'Ombre. Avant que les orques puissent regagner le contrôle du temple, le miroir fut détruit, annihilant par là même toute forme de vie sur les cinq kilomètres autour de Nordheim. La terre est désormais désertique, complètement dénuée de vie. A certains endroits elle est même aussi lisse que le verre. Fenris a construit son camp là, sur ce qui fut jadis le site du temple d'Izrador. La plaine dévastée est évitée de tous, bêtes comme hommes. Plus étrangement, elle y abrite les yeux et les oreilles de l'ordre de l'Ombre et leur astirax, chose dont Fenris compte bien tirer profit.

Personnalités

Une seule autre personne connaît le refuge de Fenris, Hegan Eclair de lune (Guerrier3). Hegan fut envoyé dans le temple de l'Ombre alors qu'il n'était qu'un enfant. Il y subit des sévices cruels aux mains des légats et de leurs gardes. Les multiples punitions renforcèrent en fin de compte son corps mais endommagèrent sérieusement son esprit. Le jour où les Dorns arrivèrent au temple, il eut si peur qu'il fuit loin des combats. Lorsque le miroir fut finalement détruit, il était déjà hors de portée de la déflagration. Toutefois, n'ayant aucune autre maison, il décida de revenir là, au beau milieu des décombres. Fenris trouva Hegan il y a presque trois ans déjà et s'occupe désormais du Dorn, à sa façon. Hegan s'occupe principalement de rapporter de la


nourriture et de l'eau pour Fenris et prendre soin de ce camp quelque peu sommaire. Dévoué, il est prêt à donner sa vie pour la seule personne ayant jamais pris soin de lui: Fenris le loup du Nord (Dworg masc. barbare5/ Maraudeur2/ Guerrier au sang noir6).

La menace Elemic

Le seigneur Eoatin, commandant des forces elfes dans la Marche Verdoyante, combat les orques en suivant un style plus subtil que ses pairs sur la Ligne de Feu. Avec nettement moins de guerriers, il doit empêcher les armées orques de traverser la Marche Verdoyante en direction du sud et éviter que'ils ne trompent la vigilance des cellules de défense elfes. Sa guerre consiste à faire des raids par petits groupes dans des secteurs éloignés, considérés comme étant sécurisés pour les sbires de l'Ombre. Ces équipes d'assassins ciblent principalement des personnes clefs, souvent orques, des chefs mercenaires, des légats, et même des créatures issues des fosses à élevage de l'Ombre. L'élite de ces assassins sont nommés la menace Elemic, guerriers compétents en terrain découvert, utilisant des poisons virulents, confectionnant des pièges mortels et utilisant même des corps infectés de maladies comme armes. Pour eux, le combat rapproché est toujours considéré comme le dernier recours. On dit que si un orque devait jamais voir un membre de la menace Elemic, cela ne signifierait seulement qu'il est déjà tombé dans son piège et qu'il sera tué très prochainement, avec certitude.

Repère

Au Nord-ouest de Fachtendom se trouvent les Bois Brûlés, un petit bosquet qui a réussi à survivre, malgré les ravages dues aux haches et au feu. La plupart des arbres sont hideusement marqués voire calcinés depuis un temps désormais oublié. Epars, de jeunes arbres luttent pour survivre dans une zone peu propice à la vie. Le repaire de la menace Elemic



est caché au cœur du bois brûlé, dans un vallon encaissé, particulièrement boisé. Ces bois entourant ce refuge sont un piège mortel, jonché d'épines, de fosses empoisonnées, de ronces acérées et de trappes soigneusement camouflées. Généralement, la menace Elemic envoie leurs assassins depuis les Bois Brûlés à travers les plaines couvertes de cendres et jusqu'à atteindre même la mer d'Ardune, à l'est.

Personnalités

Les deux assassins les plus efficaces de la menace Elemic sont des jumeaux Ereniens, Rial (Erenien masc. Roublard5/ Maraudeur2/ Assassin sylvestre4) et Lihn (Erenienne Fem. Maraudeur5/ Roublard3/ Assassin sylvestre3). Rial est grand et sombre tandis que sa sœur est très pâle, à un tel point qu'elle est souvent prise pour une elfe Erunsil. Ensemble, ils ont su se faire un nom le long de la frontière de la Marche Verdoyante et dans les plaines au nord de Fachtendom. Là, ils y harcelant les forces de l'Ombre lorsque ces dernières ont l'idée de sortir de leur grande forteresse pour la marche verdoyante ou la Ligne de feu. L'an dernier, les deux frères et soeurs ont réussis à tuer l'aide de camp personnel du haut légat Mazish Mezim, et ce dernier a juré de brûler vif les deux jumeaux. Il a ainsi mis une prime sur leur tête, ce qui n'a pas manqué d'attirer les pires mécréants de toutes les terres du sud. Certains légats, désireux d'obtenir la faveur du haut légat Mazish Mezim, se sont même joints à la chasse. L'arrivée de ces nouveaux chasseurs n'a fait que pimenter quelque peu le jeu pour les deux jumeaux et l'on peut trouver, épars dans les plaines du nord et aux abords de la marche, les corps de ceux qui pensaient pouvoir les attraper.

Les vermines

Sous les rues de la cité en ruine de Davindale, dans les égouts par lesquels la rivière Ishensa s'engouffre vers la mer de Péllurie, une guerre a lieu entre la garnison de l'Ombre et une résistance déterminée et bien organisée. Les orques nomment ces résistants les «Vermines» à cause de leurs fuites constantes


dans les égouts par petits groupes, attaquant seulement les orques lorsque ces derniers sont en infériorité. Toutes les tentatives vouées à trouver le repère de ces Vermine ont échouées, et ont coûté très cher en vies orques et autres gobelinoïdes. Les Vermine sont devenues des experts dans un style de combat propre aux égouts, aux cavernes et autres tunnels sous la cité. Ils frappent vite, volant matériel, attaquant de petites patrouilles ou des Dorns qui collaborent avec l'ennemi et détruisant tout ce qui pourrait aider les armées de l'Ombre. Tôt ou tard, une fois leur raid effectué, ils se replient dans les tunnels sécurisés. La garnison de l'Ombre locale a appris à avoir peur de ces tunnels et de la Vermine mortelle qui y vit à l'intérieur.

Repère

Profondément enfouie sous la cité en ruine de Davindale se trouve le Bourbier, une série de cavernes naturelles, creusées dans la roche depuis des milliers d'années par la rivière Ishensa. Les cavernes sont connectées aux égouts de la ville à l'endroit parfait pour collecter les déchets charriés par les pluies de Printemps et autres flots saisonniers. Avant même la chute du royaume de l'Eren, le Bourbier était déjà un havre pour les criminels et les opprimés. Lors de la Nuit des Démons, lorsque l'Ombre lâcha son armée de démons sur Davindale, en paiement de la trahison de Gregor Chander envers les Haut Roi d'Eren, certains fuirent en direction du Bourbier à la recherche d'un endroit sûr. Un mélange étrangement solidaire de soldats, érudits et voleurs livra alors un combat contre les monstres. Certains d'entre eux survécurent et continuèrent à se battre, bien plus tard, contre les hordes d'orques qui envahirent la cité en ruine. Ils transmirent leurs connaissances et leur détermination de générations en générations, incapables de mettre en déroute leur ennemi mais refusant obstinément d'abandonner le combat.

Personnalités

Une des Vermine les plus audacieuse et efficace est un Elfelin connu sous le nom de «l'Ecarlate» (Elfelin masc. Roublard7/ Spectre des tunnels 3). Il gagna son surnom à cause de ses yeux, qui sont maintenant recouverts d'une couleur rouge sombre,



ceci depuis que le sortilège d'un légat, reçu de plein fouet, lui fit éclater tous les vaisseaux sanguins des yeux. Au jour d'aujourd'hui, tout ce qu'il voit est désormais recouvert d'un voile rouge, chose qui ne fait que donner le change à sa soif de vengeance contre l'Ombre. Certains orques de la garnison locale pensent que «l'Ecarlate» a abattu un des derniers démons toujours présents dans la ville et lui a volé ses yeux pour remplacer les siens. Les quelques orques qui survécurent aux raids dans les égouts parlent d'un démon au regard rougeâtre, seulement visible avant d'être attaqué.

Les fous de guerre de Rorgrim

A l'est, où les montagnes Kaladrunes rencontrent la mer de Péllurie, les nains Kurguns résistent contre l'Ombre. Dans les pics accidentés et les étroits défilés, un clan Kurgun, dont le nombre est augmenté par des réfugiés autant humains que nains, a nettoyé la région de toute la vermine d'Izrador. De nombreux groupes de guerriers ont déjà gagné leurs places dans l'antichambre des héros mais un parmi eux, en particulier, reste au dessus du lot. Ce groupe se nomme les Fous de guerre de Rorgrim. Bien qu'ils ne soient qu'une douzaine, les Fous de guerre réussirent à tenir la passe du Vent du diable pendant trois jours, tuant des centaines d'orques et de gobelinoïdes, permettant ainsi aux réfugiés de s'enfoncer plus profondément dans la montagne. Le chef de la bande, Rorgrim, est incroyablement coriace, même selon les standards nains. Il dirige une bande composée d'un mélange de Dworgs, de nains et de Dorns en des raids ciblant les basses terres et la défense de passes stratégiques au cœur des montagnes.

Repère

Lors du Deuxième Age, les Sahis demandèrent aux nains de construire un observatoire capable d'atteindre, voire de toucher les étoiles composant l'Armée Cavalière. Les nains leur construisirent une tour, la Tour des Etoiles, sur un affleurement rocheux au-dessus de la grande route commerciale Nord traversant les Kaladrunes. La tour des Sahis était l'observatoire le plus au nord depuis plus de 2000 ans, mais a finalement été abandonnée en l'an 782 TA lorsque la corruption et la dissidence commença à se développer au sein de la prêtrise. Lorsque l'Ombre étendit sa domination plus au sud, le clan Kurgun occupa de nouveau la tour. Cette dernière prouva alors rapidement sa capacité à être un aussi bon poste d'observation concernant les mouvements des armées de l'Ombre que pour l'étude des mouvements des étoiles. Les fous de guerre de Rorgrim tiennent désormais la tour au profit du clan Kurgun et ont réussi à changer cet antique poste d'observation paisible en une forteresse luttant contre l'Ombre.

Personnalités

Juste après Rorgrim (Nain Kurgun masc. Barbare4/ Guerrier7/ Fou de guerre3), le plus dangereux des Fous de guerre est un Dworg nommé Goruk (Dworg masc. Barbare6/ Fou de guerre 4). Goruk porte plus de signe de son ascendance orque que naine, ce qui lui a valu d'être un paria, quelque soit l'endroit, mis à part dans le clan Kurgun. Rorgrim découvrit le Dworg parmi un groupe de réfugiés nains. Il était traité comme un rebus, vivant de restes de nourritures que même les animaux refuseraient. Rorgrim sortit Goruk des réfugiés et l'éleva comme son propre enfant, lui apprenant comment domestiquer sa grande force et la rage qui bouillait en lui. Depuis, Goruk n'a jamais quitté Rorgrim, et les voir tous deux se battre sous les effets de la rage, au beau milieu d'une troupe d'orque, est une vision terrifiante.

fragments d'Acier

Supplément de contexte pour l'Ombre et l'Acier, MidnightD20

Produit concerné: L'Ombre et l'Acier

Auteur: Eric «Kane» Olson.

Traducteur: Fred «Dain» Lipari

*Relecteurs: Raph «Cerber» Roose,
Nico «Arkane» Delzenne*

Franck «LeSchi» Rubio

Illustrations: Copyright FFG

Cela fait plus de 1000 ans que les peuples libres d'Eredane n'ont pas gagné une seule bataille contre le sombre seigneur Izrador. Ils sont opprimés, brûlés et affamés de même que la magie, l'écriture et les armes sont désormais prohibées. Pourtant, l'espoir n'est pas mort, et la volonté du peuple d'Eredane ne s'est pas éteinte. Un espoir d'acier brûle toujours avec force dans le cœur de ses guerriers.

Le nouveau supplément «L'Ombre et l'Acier» inclut des voies héroïques, des objets de concordance, des classes de prestige, des dons, et une grande variété de règles diverses, tous axés vers des techniques culturelles de combat propre à Midnight. Cette aide de jeu online, «Fragments d'acier», donne des informations supplémentaires pour agrémenter les nouvelles règles présentées dans «l'Ombre et l'Acier». Chaque organisation ou personnage est en relation avec une classe de prestige, et autant MJ que joueur pourront les trouver utiles lorsqu'ils créeront des personnages ou des mises en place de campagnes.

Les fantômes de la rivière

En l'an 95 DA, une troupe de gnomes et d'esclaves Halfelins, travaillant dans une ferme le long des berges de la rivière Eren, s'est rebellée contre ses gardiens. En utilisant seulement leurs outils et leurs pauvres chaînes, ils se ruèrent en nombre sur eux et les déchiquèrent littéralement. La plupart des esclaves moururent durant le combat, mais ceux qui survécurent fuirent en descendant la rivière, dans des radeaux improvisés. Endurcis par des années d'esclavage et chauffés à blanc par leur haine envers l'Ombre, ces survivants commencèrent alors à attaquer des caravanes d'esclaves, messagers de l'Ombre, patrouilles isolées d'orques ainsi que des postes militaires avancés. La garnison de l'Ombre locale les surnomme «les fantômes de la rivière», du fait de leur habitude à surgir des rivières lors des nuits les plus noires ou des brouillards les plus épais, d'attaquer et de disparaître sans laisser de traces. Les anciens esclaves ont adopté ce nom comme une symbole d'honneur et leurs rangs sont désormais de bonne taille, gonflée un peu plus après chaque expédition punitive réussie.

Repaire

Malgré sa petite taille, le moulin de Heldon était jadis un important poste de commerce sur la rivière Eren, et fut balayé par la peste en l'an 91 DA. Ceux qui ne moururent pas de la maladie furent submergés par les Ungrals contaminés par celle-ci. La garnison de l'Ombre locale fut aussi détruite et le feu calcina la plupart des bâtiments. Aucune tentative ne fut lancée pour tenter de débarrasser la zone des Ungrals et les armées de l'Ombre ont tout simplement décidé d'éviter le village. Les docks, encore en relatif bon état, accueillent encore les cordes à noeuds rouges qui avertissent les bateliers gnomes que des Ungrals sont actifs dans les parages. Seuls ceux faisant parties des familles gnomes les plus impliquées dans la résistance savent que ces avertissements sont un leurre. En effet, le village attendant a été minutieusement nettoyé de tout Ungral, il y a déjà quatre ans de cela. Il est désormais le quartier

général des fantômes de la rivière. Lors des nuits sans lune, le moulin de Heldon devient un point de rendez-vous où l'on peut trouver des barges gnomes transportant des esclaves fugitifs, des résistants, et des vivres. Le village est devenu un passage obligé, le long de la rivière Eren, pour exfiltrer les esclaves en dehors du district.

Personnalités

Le chef des fantômes de la rivière est un des derniers rescapés des premiers esclaves issu du raid de l'an 95 DA. Il se nomme Treshen du Couteau Agile (Halfelin masc., Roublard2/ Guerrier3/ VifArgent4). Treshen enseigne comment se battre aux esclaves dotés de volonté et de courage, travaillant sur l'équilibre et la rapidité afin de compenser les avantages des orques pour ce qui est de la force et la taille. Au jour d'aujourd'hui, il est à la tête d'une troupe bien entraînée de plus de 100 éclaireurs et guerriers, et est l'un des chefs de la résistance les plus craints le long de la rivière.

Le Loup fenris

L'Ombre domine de façon plus prononcée dans les marches du Nord que dans aucun autre endroit d'Eredane. Au sud de cet endroit, dans l'ombre du Long Rempart, les sbires du dieu sombre se déplacent avec une arrogante assurance née d'une occupation brutale de plus de 100 ans et de massacres des poches de résistance sporadiques à peine moins faibles que la moyenne.

A la lumière du règne de fer que l'Ombre impose sur les terres du Nord, il est d'autant plus étonnant de constater qu'un résistant isolé ait pu s'élever de l'infamie dans ces terres froides et rudes. Fenris, connu sous le nom du Loup du Nord, est un guerrier au sang noir Dworg, qui entretient une guerre d'usure avec les légats des terres du Nord. Pour la première fois depuis des siècles, les légats de l'Ombre ont peur de quelque chose située à l'extérieur de leurs murs. Fenris a déjà plus de

15 entailles sur le manche de sa hache et chacune correspondant à la tête d'un légat. Les histoires du loup du Nord racontent qu'il garde toujours la tête de sa première victime, à demi pétrifiée par la chaux. On raconte que la tête, celle d'un légat, est toujours en vie et que le Dworg la force à lui révéler les secrets de ses semblables, aidant ainsi le guerrier au sang noir dans ses attaques contre l'ordre de l'Ombre.

Repère

Cinquante kilomètres au sud de la ville de Bastion, dans ce qui fut jadis la communauté prospère des fermiers de Nordheim, se trouve une zone appelée la plaine dévastée. La communauté y avait accueilli jadis un des premiers miroirs noirs de l'Ombre au sud de Grand Rempart. En l'an 78 DA, des guerriers Dorns semèrent les patrouilles locales et attaquèrent le temple de l'Ombre. Avant que les orques puissent regagner le contrôle du temple, le miroir fut détruit, annihilant par là même toute forme de vie sur les cinq kilomètres autour de Nordheim. La terre est désormais désertique, complètement dénuée de vie. A certains endroits elle est même aussi lisse que le verre. Fenris a construit son camp là, sur ce qui fut jadis le site du temple d'Izrador. La plaine dévastée est évitée de tous, bêtes comme hommes. Plus étrangement, elle y abrite les yeux et les oreilles de l'ordre de l'Ombre et leur astirax, chose dont Fenris compte bien tirer profit.

Personnalités

Une seule autre personne connaît le refuge de Fenris, Hego Eclair de lune (Guerrier3). Hego fut envoyé dans le temple de l'Ombre alors qu'il n'était qu'un enfant. Il y subit des sévices cruels aux mains des légats et de leurs gardes. Les multiples punitions renforcèrent en fin de compte son corps mais endommagèrent sérieusement son esprit. Le jour où les Dorns arrivèrent au temple, il eut si peur qu'il fuit loin des combats. Lorsque le miroir fut finalement détruit, il était déjà hors de portée de la déflagration. Toutefois, n'ayant aucune autre maison, il décida de revenir là, au beau milieu des décombres. Fenris trouva Hego il y a presque trois ans déjà et s'occupe désormais du Dorn, à sa façon. Hego s'occupe principalement de rapporter de la

nourriture et de l'eau pour Fenris et prendre soin de ce camp quelque peu sommaire. Dévoué, il est prêt à donner sa vie pour la seule personne ayant jamais pris soin de lui: Fenris le loup du Nord (Dworg masc. barbare5/ Maraudeur2/ Guerrier au sang noir6).

La menace Elemic

Le seigneur Eoatin, commandant des forces elfes dans la Marche Verdoyante, combat les orques en suivant un style plus subtil que ses pairs sur la Ligne de Feu. Avec nettement moins de guerriers, il doit empêcher les armées orques de traverser la Marche Verdoyante en direction du sud et éviter que'ils ne trompent la vigilance des cellules de défense elfes. Sa guerre consiste à faire des raids par petits groupes dans des secteurs éloignés, considérés comme étant sécurisés pour les sbires de l'Ombre. Ces équipes d'assassins ciblent principalement des personnes clefs, souvent orques, des chefs mercenaires, des légats, et même des créatures issues des fosses à élevage de l'Ombre. L'élite de ces assassins sont nommés la menace Elemic, guerriers compétents en terrain découvert, utilisant des poisons virulents, confectionnant des pièges mortels et utilisant même des corps infectés de maladies comme armes. Pour eux, le combat rapproché est toujours considéré comme le dernier recours. On dit que si un orque devait jamais voir un membre de la menace Elemic, cela ne signifierait seulement qu'il est déjà tombé dans son piège et qu'il sera tué très prochainement, avec certitude.

Repère

Au Nord-ouest de Fachtendom se trouvent les Bois Brûlés, un petit bosquet qui a réussi à survivre, malgré les ravages dues aux haches et au feu. La plupart des arbres sont hideusement marqués voire calcinés depuis un temps désormais oublié. Epars, de jeunes arbres luttent pour survivre dans une zone peu propice à la vie. Le repaire de la menace Elemic

est caché au coeur du bois brûlé, dans un vallon encaissé, particulièrement boisé. Ces bois entourant ce refuge sont un piège mortel, jonché d'épines, de fosses empoisonnées, de ronces acérées et de trappes soigneusement camouflées. Généralement, la menace Elemic envoie leurs assassins depuis les Bois Brûlés à travers les plaines couvertes de cendres et jusqu'à atteindre même la mer d'Ardune, à l'est.

Personnalités

Les deux assassins les plus efficaces de la menace Elemic sont des jumeaux Ereniens, Rial (Erenien masc. Roublard5/ Maraudeur2/ Assassin sylvestre4) et Lihn (Erenienne Fem. Maraudeur5/ Roublard3/ Assassin sylvestre3). Rial est grand et sombre tandis que sa sœur est très pâle, à un tel point qu'elle est souvent prise pour une elfe Erunsil. Ensemble, ils ont su se faire un nom le long de la frontière de la Marche Verdoyante et dans les plaines au nord de Fachtendom. Là, ils y harcelant les forces de l'Ombre lorsque ces dernières ont l'idée de sortir de leur grande forteresse pour la marche verdoyante ou la Ligne de feu. L'an dernier, les deux frères et soeurs ont réussi à tuer l'aide de camp personnel du haut légat Mazish Mezim, et ce dernier a juré de brûler vif les deux jumeaux. Il a ainsi mis une prime sur leur tête, ce qui n'a pas manqué d'attirer les pires mécréants de toutes les terres du sud. Certains légats, désireux d'obtenir la faveur du haut légat Mazish Mezim, se sont même joints à la chasse. L'arrivée de ces nouveaux chasseurs n'a fait que pimenter quelque peu le jeu pour les deux jumeaux et l'on peut trouver, épars dans les plaines du nord et aux abords de la marche, les corps de ceux qui pensaient pouvoir les attraper.

Les vermines

Sous les rues de la cité en ruine de Davindale, dans les égouts par lesquels la rivière Ishensa s'engouffre vers la mer de Péllurie, une guerre a lieu entre la garnison de l'Ombre et une résistance déterminée et bien organisée. Les orques nomment ces résistants les «Vermine» à cause de leurs fuites constantes

dans les égouts par petits groupes, attaquant seulement les orques lorsque ces derniers sont en infériorité. Toutes les tentatives vouées à trouver le repère de ces Vermine ont échouées, et ont coûté très cher en vies orques et autres gobelinoïdes. Les Vermine sont devenues des experts dans un style de combat propre aux égouts, aux cavernes et autres tunnels sous la cité. Ils frappent vite, volant matériel, attaquant de petites patrouilles ou des Dorns qui collaborent avec l'ennemi et détruisant tout ce qui pourrait aider les armées de l'Ombre. Tôt ou tard, une fois leur raid effectué, ils se replient dans les tunnels sécurisés. La garnison de l'Ombre locale a appris à avoir peur de ces tunnels et de la Vermine mortelle qui y vit à l'intérieur.

Repère

Profondément enfouie sous la cité en ruine de Davindale se trouve le Bourbier, une série de cavernes naturelles, creusées dans la roche depuis des milliers d'années par la rivière Ishensa. Les cavernes sont connectées aux égouts de la ville à l'endroit parfait pour collecter les déchets charriés par les pluies de Printemps et autres flots saisonniers. Avant même la chute du royaume de l'Eren, le Bourbier était déjà un havre pour les criminels et les opprimés. Lors de la Nuit des Démons, lorsque l'Ombre lâcha son armée de démons sur Davindale, en paiement de la trahison de Gregor Chander envers les Haut Roi d'Eren, certains fuirent en direction du Bourbier à la recherche d'un endroit sûr. Un mélange étrangement solidaire de soldats, érudits et voleurs livra alors un combat contre les monstres. Certains d'entre eux survécurent et continuèrent à se battre, bien plus tard, contre les hordes d'orques qui envahirent la cité en ruine. Ils transmirent leurs connaissances et leur détermination de générations en générations, incapables de mettre en déroute leur ennemi mais refusant obstinément d'abandonner le combat.

Personnalités

Une des Vermine les plus audacieuse et efficace est un Elfelin connu sous le nom de «l'Ecarlate» (Elfelin masc. Roublard7/ Spectre des tunnels 3). Il gagna son surnom à cause de ses yeux, qui sont maintenant recouverts d'une couleur rouge sombre,

ceci depuis que le sortilège d'un légat, reçu de plein fouet, lui fit éclater tous les vaisseaux sanguins des yeux. Au jour d'aujourd'hui, tout ce qu'il voit est désormais recouvert d'un voile rouge, chose qui ne fait que donner le change à sa soif de vengeance contre l'Ombre. Certains orques de la garnison locale pensent que «l'Ecarlate» a abattu un des derniers démons toujours présents dans la ville et lui a volé ses yeux pour remplacer les siens. Les quelques orques qui survécurent aux raids dans les égouts parlent d'un démon au regard rougeâtre, seulement visible avant d'être attaqué.

Les fous de guerre de Rorgrim

A l'est, où les montagnes Kaladrunes rencontrent la mer de Péllurie, les nains Kurguns résistent contre l'Ombre. Dans les pics accidentés et les étroits défilés, un clan Kurgun, dont le nombre est augmenté par des réfugiés autant humains que nains, a nettoyé la région de toute la vermine d'Izrador. De nombreux groupes de guerriers ont déjà gagné leurs places dans l'antichambre des héros mais un parmi eux, en particulier, reste au dessus du lot. Ce groupe se nomme les Fous de guerre de Rorgrim. Bien qu'ils ne soient qu'une douzaine, les Fous de guerre réussirent à tenir la passe du Vent du diable pendant trois jours, tuant des centaines d'orques et de gobelinoïdes, permettant ainsi aux réfugiés de s'enfoncer plus profondément dans la montagne. Le chef de la bande, Rorgrim, est incroyablement coriace, même selon les standards nains. Il dirige une bande composée d'un mélange de Dworgs, de nains et de Dorns en des raids ciblant les basses terres et la défense de passes stratégiques au cœur des montagnes.

Repère

Lors du Deuxième Age, les Sahis demandèrent aux nains de construire un observatoire capable d'atteindre, voire de toucher les étoiles composant l'Armée Cavalière. Les nains leur construisirent une tour, la Tour des Etoiles, sur un affleurement rocheux au-dessus de la grande route commerciale Nord traversant les Kaladrunes. La tour des Sahis était l'observatoire le plus au nord depuis plus de 2000 ans, mais a finalement été abandonnée en l'an 782 TA lorsque la corruption et la dissidence commença à se développer au sein de la prêtrise. Lorsque l'Ombre étendit sa domination plus au sud, le clan Kurgun occupa de nouveau la tour. Cette dernière prouva alors rapidement sa capacité à être un aussi bon poste d'observation concernant les mouvements des armées de l'Ombre que pour l'étude des mouvements des étoiles. Les fous de guerre de Rorgrim tiennent désormais la tour au profit du clan Kurgun et ont réussi à changer cet antique poste d'observation paisible en une forteresse luttant contre l'Ombre.

Personnalités

Juste après Rorgrim (Nain Kurgun masc. Barbare4/ Guerrier7/ Fou de guerre3), le plus dangereux des Fous de guerre est un Dworg nommé Goruk (Dworg masc. Barbare6/ Fou de guerre 4). Goruk porte plus de signe de son ascendance orque que naine, ce qui lui a valu d'être un paria, quelque soit l'endroit, mis à part dans le clan Kurgun. Rorgrim découvrit le Dworg parmi un groupe de réfugiés nains. Il était traité comme un rebus, vivant de restes de nourritures que même les animaux refuseraient. Rorgrim sortit Goruk des réfugiés et l'éleva comme son propre enfant, lui apprenant comment domestiquer sa grande force et la rage qui bouillait en lui. Depuis, Goruk n'a jamais quitté Rorgrim, et les voir tous deux se battre sous les effets de la rage, au beau milieu d'une troupe d'orque, est une vision terrifiante.