

Le Monde de Midnight

Un siècle s'est écoulé depuis que l'Ombre s'est abattue sur le monde...

Dans des temps immémoriaux, avant même l'aube de l'histoire, il y eut une terrible guerre divine dans les cieux. En désespoir de cause, les Dieux de la Lumière s'emparèrent de l'âme noire d'Izrador, le Dieu Sombre, et la rejetèrent hors du Royaume Céleste.

Les Dieux avaient réussi à vaincre leur frère, mais Izrador corrompit leur magie, et retourna leur acte contre eux: au moment où l'esprit du Dieu déchu quitta son corps, le Royaume Céleste lui-même fut séparé du Plan Matériel. Les Dieux de la Lumière découvrirent alors qu'ils ne pouvaient plus communiquer avec leurs enfants mortels. Les ténèbres s'abattirent sur Aryth et de terribles cataclysmes ébranlèrent les fondements du monde: tremblements de terre, inondations, pluies de feu et démons ravagèrent les cités et les peuples d'Aryth. Cette terrible période de chaos fut nommée l'**Éclipse**.

Le Dieu des Ténèbres tomba sur Aryth et sa nature immonde la recouvrit d'une aura maléfique. Affaibli et sans corps, Izrador se retira dans les glaces et le froid des Terres du Nord d'Eredane. Là, il sommeilla pendant des millénaires, recouvrant lentement ses forces, ruminant sa vengeance. Des empires furent érigés et retournèrent à la poussière, des races naquirent et moururent. Et au nord, l'Ombre grandissait.

Par trois fois le Dieu Sombre se leva et emmena les nations d'Eredane à la guerre.

À la fin du Premier Âge, une armée d'elfes, de nains et de Dorns, menée par Aradil, la Reine Sorcière, affronta les hordes d'Izrador, et les vainquit dans la plaine d'Eris Aman. Ce fut la Bataille des Trois Royaumes.

À la fin du Deuxième Âge, les grandes races s'unirent à nouveau pour repousser les armées d'Izrador dans la Bataille du Long Rempart qui vit s'affronter les plus grands dragons d'Eredane. Les deux camps sortirent exsangues, brisés, de cette deuxième guerre.

À la fin du Troisième Âge, quatre des plus grands héros d'Eredane furent corrompus par l'Ombre. Ces nouveaux serviteurs du Dieu Sombre, les Seigneurs des Ténèbres, menèrent les troupes d'Izrador sur tous les fronts.

Et cette fois, le Dieu Sombre l'emporta.

Les clans Nains furent balayés et se retirèrent dans leurs citadelles au cœur des Montagnes des Kaladrunes. Les Elfes battirent en retraite dans leur vaste et ancienne forêt d'Erethor, abandonnant tout le reste du pays à l'Ombre. Les Dorns déjà domptés par une puissance venue de par-delà les mers durant le Deuxième Âge, furent trahis et se rendirent aux Seigneurs des Ténèbres. Alors, le pouvoir d'Izrador s'étendit au-delà des anciens champs de bataille d'Eredane, jusqu'à ce que tous les peuples libres des terres d'Eren soient tombés sous sa coupe.

Un siècle s'est écoulé depuis la victoire de l'Ombre.

Izrador et les Seigneurs des Ténèbres ont déclenché l'offensive finale qui consolidera leur pouvoir et éradiquera leurs ennemis. Les anciennes races – celles au cœur pur et à l'ascendance féérique, qui repoussèrent Izrador pendant des millénaires – sont désormais pourchassées sans relâche et exterminées. L'antique forêt d'Erethor est devenue un îlot de lumière dans un océan de ténèbres, et les Elfes continuent d'y mener leur bataille éternelle contre les hordes d'orques, d'ogres, de trolls et de gobelins qui les assiègent. Les clans Nains survivants se sont retranchés dans leurs forteresses souterraines, et les couloirs de ces fières cités sont devenus des lieux d'affrontements sanglants avec les troupes des Seigneurs des Ténèbres.

Pendant que cette guerre désespérée fait rage sur les terres ancestrales des fées, le royaume des hommes est dirigé d'une main de fer par les serviteurs de l'Ombre. Nombre de cités sont tombées en ruines, et la plupart des gens vivent dans des villes, derrière des remparts, tirant le verrou de leur porte chaque soir, tant ils craignent l'obscurité. Toute forme de Magie est proscrite sous peine de mort, et la possession de livres ou de parchemins est passible d'esclavage. L'ignorance se répand comme la peste.

Présentation du Contexte de Campagne de Midnight

A la différence des autres univers med-fan auxquels il ressemble tant au premier abord, le monde de Midnight a vu le Mal triompher lors de la dernière bataille entre forces du Bien et Dieu du Mal. Tous les peuples du continent d'Eredane, sur le monde d'Aryth, vivent désormais dans la terreur de l'Ombre, l'entité qui depuis le nord a mis le continent en coupe réglée. Le seul espoir repose dans la poignée de héros qui a pris courageusement le chemin de la résistance, envers et contre tout...

Midnight est un univers de campagne particulièrement sombre. Il n'existe plus de divinités depuis l'**Eclipse**, la conséquence de la bataille qui les a opposées au dieu maléfique **Izrador** et qui a coupé le monde terrestre des autres plans d'existence, l'isolant complètement et piégeant sur Aryth les créatures extraplanaires qui y séjournaient. Seul Izrador, banni sur Aryth, a conservé sa puissance et est capable d'insuffler des pouvoirs à son corps de prêtres, les **Légats**. L'Eclipse continue de faire sentir ses conséquences, puisqu'il n'existe plus de moyen facile de soigner les blessures, et que la résurrection n'est pas possible. Pire encore, les esprits ne peuvent plus quitter le monde physique après la mort de leur enveloppe charnelle et les cadavres ont tendance à se relever en tant que morts-vivants: on les appelle les **Affamés**. Les Héros ont donc la vie dure et mènent une lutte contre Izrador qui semble perdue d'avance. Les populations qui vivent sous le joug de la divinité maléfique se sont repliées sur elles-mêmes, en proie à la peur et à la méfiance. La résistance menée par la reine des Elfes au cœur de la **Forêt d'Erethor** est désespérée, les clans Nains des **Montagnes des Kaladrunes** se font décimer les uns après les autres, et les royaumes humains ont été brisés et leurs villes pillées... La taille du continent d'Eredane et la xénophobie des peuples opprimés ont isolé les différentes cultures qui ont cessé toute relation, et la seule économie qui existe encore est basée sur le troc.

Midnight repose sur une version assez lourdement modifiée du *d20 System*. Parmi les classes de base, seuls le **Guerrier**, le **Barbare** et le **Roublard** restent inchangés et accessibles. Depuis l'Eclipse, les Prêtres ont perdu tous leurs pouvoirs, à l'exception des Légats, les prêtres de l'ordre de l'Ombre. Tous les personnages peuvent manipuler la magie, qui s'apprend grâce à des dons, mais la classe privilégiée de pratiquant de la magie est celle d'**Arcaniste**. Les **Maraudeurs** sont des adeptes de la survie en pleine nature et les **Protecteurs** des opposants à l'Ombre mentalement et physiquement surentraînés, adeptes du combat à mains nues. En ce qui concerne les Races, outre les **Elfes** (qui regroupent quatre ethnies selon leur habitat d'origine: Elfes des neiges, Elfes des bois, Elfes marins et Elfes de la jungle), les **Nains** (Nains des montagnes et Nains Kurguns, "ceux qui vivent à la surface"), les **Halfelins**, les **Gnomes** et les **Humains** (divisés en trois ethnies: les Dorns, ou "hommes du Nord", les Sarcosiens, ou "hommes du Sud", et les Ereniens, métis du centre de l'Eren), il est aussi possible d'incarner des **Elfelins** (métis d'Halfelins et d'Elfes de la jungle), des **Dwarrows** (fruits d'unions entre des Nains et des Gnomes), ou encore des **Dworgs**, infortunés rejetons abâtardis de Nains et d'Orques issus de viols. Sous certaines conditions, il est éventuellement possible d'incarner un **Orque** renégat...

Les **Voies Héroïques** sont une autre spécificité de Midnight: les héros de Midnight sont des individus à part, choisis par le destin pour s'opposer à Izrador, et dotés de capacités uniques qui se révèlent au fur et à mesure de leur expérience. A la création, le héros devra choisir avec soin la **Voie Héroïque** dont il est issu (ce choix étant unique et définitif), et pourra ainsi bénéficier au fil de sa progression de capacités et de pouvoirs articulés autour du thème de cette voie (Enfant du Métal, Ami de la Nature, Sang d'Acier, Sentinelle,...). Ceci compense en partie la faiblesse et la rareté de la magie.

En effet, dans l'univers de Midnight, La magie obéit à des règles très différentes de celles de *D&D3.5*, car la capacité à jeter des sorts n'est pas liée à la classe de personnage. Bien que l'Arcaniste soit un spécialiste de la magie, tous les héros de Midnight peuvent jeter des sorts pourvu qu'ils disposent du don **Essence magique** – lequel donne accès à l'une des trois traditions magiques: Spirituelle (basée sur la Sagesse), Hermétique (basée sur l'Intelligence), ou Charismatique (basée sur le Charisme). Pratiquer la magie puise dans les réserves du lanceur de sort au travers de son **Énergie Magique** ou à défaut de sa **Constitution**, et peut s'avérer dangereusement fatigant. Par contre, cette manipulation spontanée de la magie limite le recours aux composantes matérielles à de rares sorts, souvent puissants. La liste de

sorts accessibles est épurée en raison de la nature même du monde et de la disparition des divinités autres qu'Izrador, mais le lanceur de sort peut jeter un sort qu'il connaît autant de fois qu'il le désire pourvu qu'il en ait la force. Toute forme de magie étant prohibée et pourchassée à travers tout Eredane par les sbires de l'Ombre, et en particulier par les Légats et leurs terribles limiers infernaux – les **Astiraxes** – l'apprentissage de nouveaux sortilèges est très difficile; pour les mêmes raisons, les objets magiques sont rares dans Midnight et sont souvent des **objets de concordance**: ces objets sont liés à leur porteur, et révèlent leurs pouvoirs au fur et à mesure de la progression de celui-ci, les rendant d'autant plus précieux. Mais il ne faut jamais oublier que tomber aux mains de l'Ombre en possession de tels artefacts est synonyme de mort... La création de tels objets nécessite l'emploi d'une source brute d'énergie magique que seuls les plus grands Arcanistes sont à même de dompter, on les appelle des **Berceaux de Pouvoir**, et ils sont non seulement rares, mais aussi recherchés par les Légats d'Izrador.

En ces temps de chaos et d'obscurantisme, quels héros auront le courage et la ténacité de s'opposer à l'Ombre ?...

Les Décrets de l'Ombre

Dans les territoires soumis et occupés par les armées de l'Ombre, les Seigneurs des Ténèbres ont édictés des décrets que leurs vassaux appliquent avec zèle. En règle générale, transgresser ces "lois" est puni de mort (parfois précédé de tortures...), ou au mieux d'esclavage. La plupart des cités exhibent sur leur place centrale les nombreuses têtes empalées des "coupables" sur de longues piques en acier.

Il est notamment interdit (cette liste n'est nullement exhaustive...):

- ❖ De posséder un objet magique
- ❖ De jeter des sorts ou d'utiliser une quelconque forme de magie
- ❖ De posséder des livres ou des parchemins
- ❖ De détenir une arme de guerre ou pouvant être assimilée comme telle
- ❖ De voyager hors de sa cité de résidence sans autorisation
- ❖ De pénétrer dans une zone interdite
- ❖ D'attaquer des agents de l'Ombre
- ❖ De résister aux armées d'Izrador de quelque façon que ce soit
- ❖ D'aider des fugitifs ou des résistants, ou de collaborer avec des Nains ou des Elfes

En outre, les descendants des anciennes races féeriques sont pourchassés et traqués à travers toutes les terres occupées d'Eredane: les Elfes et les Nains sont exterminés à vue (parfois après avoir été torturés pour les plus malchanceux...), les Halfelins et bon nombre de Gnomes sont réduits en esclavage.