

La carte des nexus

Auteur : Sébastien - sebnariste@yahoo.fr

Aradil, la Reine-Sorcière dotée de pouvoirs magiques inimaginables, lit les lignes de pouvoirs d'Aryth comme d'autres lisent un simple livre. Mais au lieu d'une simple fable où la magie littéraire se termine à la dernière page, les lignes de pouvoirs sont vivantes et réellement magiques. La Reine-Sorcière s'y intéresse dès le jour de son couronnement et se mit à les lire, au point d'en connaître aujourd'hui tous leurs moindres secrets.



Après 8234 ans passés sur le trône, Aradil s'est elle-même dotée d'une des plus grandes richesses du savoir magique. Elle écrit pour les académiciens de Hautemuraille, quelques colonnes dans le journal de l'Académie de magie de Caradul. Les colonnes originales dorment tranquillement dans le tiroir de son chevet :

« Il serait curieux de se pencher sur ce phénomène rare et particulier. Un flux et reflux magique constant traversent toute notre terre. Toujours en mouvement, toujours en perpétuel adaptation, ils sont certainement sources de découvertes et d'éclaircissements sur l'évolution globale de la magie future. Comment une telle quantité de magie peut-elle traverser chacun d'entre nous sans nous causer le moindre mal ? Bien plus, elle va se transformer avec le temps et les événements, pour nous offrir un trésor unique et inestimable : de la magie brute, transformable à volonté. De la magie pure, dépourvue d'incantations et libérée de gestes. De la magie d'origine, elle-même sortilège de tous les

sortilèges ! Comment ne pas rester interdit devant une telle manifestation des bienfaits de pareille nature, riche d'elle-même ?

Une simple *Détection de la magie* ne suffit pas à voir ces formidables manifestations magiques. Il faut voir au-delà. Non ce que nos yeux voient, mais ce que notre perception ressent. Voir qu'une cascade n'est pas qu'une simple chute d'eau, mais bien une porte protectrice dissimulant derrière une grotte naturelle. Voir que les orchidées ne sont pas que plantes végétales, mais bien créatures vivantes soignant d'elles-mêmes leurs blessures pendant un an, avant de reflorir à nouveau, pleines de vigueur et de beautés.

Combien de ces flux et reflux magiques traversent-ils Erethor ? En existent-ils d'autres ailleurs ? Je pense que oui. Le mouvement de ces lignes chargées de magie ne me semble pas se limiter à notre Grande Forêt. J'appellerai donc ce phénomène : **les lignes de pouvoirs d'Aryth !**

D'aussi loin que s'en souvienne une mémoire d'elfe, il n'est pas arrivé chose aussi extra-ordinaire, que depuis le jour où les dragons se sont liés à d'autres créatures, pour devenir ce que nous sommes.

Mon petit heepa-heepa me dit, que ces essences magiques, deviendront dans l'avenir, chose précieuse pour nous tous. »

À l'époque, ce que ne savait pas Aradil, c'est qu'elle avait vu on ne peut plus juste. Au moment de la rédaction, elle pensait avoir écrit quelques lignes audacieuses sous l'impulsion de son couronnement et le souci d'être agréablement bien perçu par les Académiciens de Hautemuraille. Mais que n'avait-elle pas eu déjà une superbe intuition ! L'avenir lui donnera raison et les lignes de pouvoirs sont dorénavant au centre de la guerre contre l'Ombre. Car d'elles, dépendent les nexus et l'énergie des Vieilles Routes...

Oui, il y a 8234 ans, c'est maintenant cet article qui est devenu pour la résistance, une : « chose précieuse pour nous tous. »

ERETHOR

A - Caverne de la gorge-verte

Non localisé officiellement en Erethor. Energie magique : 30. Dons requis : création d'armes et armures magiques, création de bâtons magiques. Affinité : création d'arcs, flèches et bâtons 2. Récupération : 5. Spécial : les elfes et les elfelins ne peuvent pas se servir de ce nexus. (Adv).

Veradeen

1 - La forteresse du glacier

Plus hautes cimes des montagnes Hautes-cornes. Energie magique : 225. Dons requis : création de sceptres magiques, création d'objets merveilleux, création de bâtons magiques, création de baguettes magiques, création d'anneaux magiques. Affinité : sorts liés aux murs 4, sorts liés à la construction de bâtiment 3. Récupération : 1. (Omb).

2 - Les marches givrées

Nord-ouest d'Autilar en haut d'un haut pic. Energie magique : 10. Dons requis : Création d'armes et armures magiques, Ecriture de parchemins et Façonnage de runes de pouvoir. Affinité : énergies destructives (acide, électricité, feu, froid et son) 3. Récupération : 1 par marche montée et par jour. (Réu).

3 - La forge de cœur de feu (Oradhan)

Autilar. Energie magique : 40. Dons requis : création d'armes et armures magiques. Affinité : feu 2. Récupération 5. (Col).

4 - L'arbre solitaire

Ouest Dahurin. Energie magique : 90. Dons requis : création de talismans rituels, création de talismans rituels suprêmes, création d'objets merveilleux. Affinité : transmutation 1, sorts liés à l'augmentation de caractéristique 2. Récupération : 5. Spécial : toute personne pénétrant dans les 18 mètres autour de l'arbre solitaire muni d'une arme ou possédant un nombre de points de vie inférieur à son maximum est immédiatement attaqué par les vautours d'Erethor. (Omb).



5 - L'abîme fétide

Marais putride d'Eris Aman. Energie magique : 20. Dons requis : création de bâtons magiques, création d'objets merveilleux, création d'anneaux magiques, création de talismans rituels. Affinité : nécromancie, haine. Récupération : 0. L'énergie magique du nexus ne peut être restaurée qu'en y sacrifiant des âmes fraîches. Les sorcières cherchent constamment à renouveler l'énergie de l'Abîme fétide et envoient leurs serviteurs dans les environs pour capturer des fées, des orques et des humains qui serviront à l'alimenter. Le nexus récupère 1 point d'énergie magique par dé de vie de la créature sacrifiée. (Col).

Caraheen

6 - L'étang aux nénuphars

Nord-ouest Arnthora. Energie magique : 20. Dons requis : création de baguettes magiques, création de talismans rituels (nécromancie et évocation), création d'objets merveilleux. Affinité : sorts de nécromancie 3, sorts évocation 1. Récupération : 1. (Adv).

7 - Haut-lieu du labyrinthe

Profondeur de l'Epine. Energie magique : 75. Dons requis : création de talismans rituels supérieurs, création d'objets merveilleux, création de bâtons magiques, création d'anneaux magiques. Affinité : Illusion 4, nécromancie 4. Récupération : 10. (Col).

8 - Cœur de la forêt

Au Cœur de la forêt. Energie magique : 250. Dons requis : création de talismans rituels, création de talismans rituels suprêmes, création d'armes et armures magiques, création de bâtons magiques, création d'objets magiques, création d'anneaux magiques. Affinité en rapport avec les elfes 1 (inclus armes et flèches spécifiquement elfiques). (Adv).

10 - Trois-Chênes

Dans les racines de Trois-Chênes. Energie magique : 120. Dons requis : création de talismans rituels, création de talismans rituels suprêmes, création de bâtons magiques, création de baguettes magiques, création d'objets merveilleux. Affinité : magie de la forêt et magie elfique 4. Récupération : 20. (Col).

11 - Le pont aux orchidées

Au sud de la Citadelle des Cataractes. Energie magique : 65. Dons requis : création de bâtons magiques. Affinité : magie de soins 2, bâton de guérison 4. Récupération : 65 (une fois par an à la floraison). (Omb).

Miraleen

9 - Les pierres d'Alloduan

Alloduan. Energie magique : 25. Dons requis : création de bâtons magiques, création de baguettes magiques. Affinité : détection de la faune ou de la flore 1, identification 1, localisation de créature 1, communication avec les animaux 2, communication avec les plantes 2. Spécial : la sixième pierre contient une rune permanente de *Communion avec la nature* (NLS 9). (Omb).

Aruun

12 - Le croc

Extrême est du marécage des druides. Energie magique : 60. Dons requis : création de sceptres magiques, création de talismans rituels, création d'objets merveilleux, création de baguettes magiques, création d'anneaux magiques. Affinité : effets en rapport avec les serpents 2. Récupération 5. (Adv).

13 - L'œil cadavérique

Tour d'Obsidienne (marais morts). Energie magique : 40. Dons requis : création de baguettes magiques, création de talismans rituels, création de bâtons magiques, création de sceptres magiques, création d'objets merveilleux, création d'anneaux magiques. Affinité : Nécromancie. Récupération : 0. L'énergie magique du nexus ne peut être restaurée qu'en y sacrifiant des âmes fraîches. Les servants



d'Izrador cherchent constamment à renouveler l'énergie de L'Œil cadavérique et envoient leurs serviteurs dans les environs pour capturer des fées, des humains et autres résistants qui serviront à l'alimenter. Le nexus récupère 1 point d'énergie magique par dé de vie de la créature sacrifiée. (Col).

14 - Colosse d'Aruun

A la source de la rivière Isolde. Energie : 240. Dons requis : au choix. Affinité : aucune. Récupération : 0. (Omb).



MARCHES DU NORD

15 - La sépulture du dragon

Landes isolées du nord. Energie magique : 70. Dons requis : création d'anneaux magiques, création de baguettes magiques. Affinité : Nécromancie 5, tous les objets d'alignements autre que Loyal ou Bon destinés à combattre l'Ombre 3. Récupération : 5. (Omb).



EREN

Terres du nord

16 - La Tour sanglante des Marches du nord

Fort Rokan. Energie magique : 40. Dons requis : création des armes et armures magiques. Affinité coût des altérations des armes 2. Récupération : 4. Spécial : ne peut servir qu'à la création d'armes. Le bonus d'altération d'une arme créée ici reste effectif en présence d'un miroir noir, mais seuls les résistants à l'Ombre peuvent s'en servir. (Adv).

17 - La colline sans intérêt

Mont d'Acier. Energie magique : 40. Dons requis : création d'objets merveilleux. Affinité : cornes magiques 4. Récupération 4. (Omb).

18 - La caverne noire

Mont d'Acier. Energie magique : 5 (maximum 40). Dons requis : création de talismans rituels, création de talismans suprêmes, création d'objets merveilleux, préparations de potions. Affinité : sort de nécromancie et enchantement 2. Récupération : 1 (maximum 4). (For).

19 - Les pierres ancestrales de Cruach Emyr

Mont d'Acier. Energie magique : 20. Dons requis : création de bâtons magique, création de talismans rituels, création de talismans rituels suprêmes, préparations de potions. Affinité : sorts en rapport avec le temps ou du voyage 2. Récupération : 1. (For).



La mer de Pellurie

20 - La bouche de Pellurie

Nord-est du Promontoire de Baden et au sud de l'île du dragon. Energie magique : 70. Dons requis : création d'objets merveilleux, création de baguettes magiques, création de talismans rituels, création de talismans rituels suprêmes. Affinité : sorts liés à l'eau et à l'air 3. Récupération : 10. (Omb).

21 - L'île de Vandlorin

Milieu des îles et à -500 km est Althorin. Energie magique : 100. Dons requis : création d'armes et armures magiques. Affinité : métamagie 2. Récupération : 10. (Omb).

Eren du centre

Aucun nexus.

Fleuve de l'Eren

B - Le gouffre de forge-vent

Non localisé officiellement en Eren. Energie magique : 15. Dons requis : création de bâtons magiques, création d'objets merveilleux, création d'anneaux magiques, création de talismans rituels. Affinité : air 1, vol 1. Récupération : 5. (LdB).

22 - Les plaines de Kedunni

Ouest forêt de Baren. Energie magique : 18. Dons requis : création d'armes et armures magiques, création d'objets merveilleux. Affinité : sorts abjuration et illusion 1. Récupération : 3. (Adv).

23 - Le repaire de Keela

Nord Lande Wogren. Energie : 75. Dons requis création d'armes et armures magiques, création de talismans rituels, création d'objets merveilleux. Affinité : sorts en rapport avec les esprits ou les animaux 5. Récupération : 15. (Adv).

Eren du sud

24 - Le cimetière aux déchus

Cambrial. Energie magique Entre 20 et 120 (2d6x10). Dons requis : création d'armes et armures magiques, création de sceptres magiques, création d'objets merveilleux. Affinité : nécromancie 2, repos et sommeil 3. Récupération : Entre 20 et 120 (2d6x10). Spécial : les sceptres sont toujours fabriqués à base d'ossements. Le processus de récupération ne commence que quand de nouveau Déchus pénètrent dans le cimetière et dépend du nombre qui finit par être enseveli. (Omb).

25 - Le rocher du cheval

Plaines équines. Energie magique : 30. Dons requis : création d'armes et armures magiques, création d'objets merveilleux. Affinité : tous les enchantements liés aux chevaux et à la vitesse 4. Récupération 10 ou 1d20+10 les jours de tempêtes. Spécial : les pouvoirs du roc du cheval ne peuvent être utilisés que sur des objets fabriqués avec des écrins de chevaux et en aucun cas ils ne peuvent être utilisés sur des armes. (Omb).



26 - *Le cyprès de mort-racine*

Delta Eren au golfe du Shorshef. Energie magique : 15. Dons requis : création de talismans rituels, création d'objets merveilleux. Affinité : mort 2. Récupération : 1. (Adv).

27 - *Le bassin des dragons de mer*

Delta Eren au golfe du Shorshef. Energie magique : 45. Dons requis : création d'objets merveilleux. Affinité : magique aquatique 2. Récupération 4. (Adv).

28 - *L'île de la mer pure*

7 jours en bateau depuis Hallisport. Energie magique : 45. Dons requis : Préparations de potions. Affinité : préparation de potions 2. Récupération : 10. Spécial : créer une potion demande 1 heure au lieu d'une journée. (Adv).



KALADRUNES

C - Le grand vide

Non localisé officiellement dans les Kaladrunes. Energie magique : 80. Dons requis : création d'objet merveilleux, création de sceptres magiques, création de bâtons magiques. Affinité : effets de force 2. Récupération : 80. (Omb).

29 - Les cimes aveuglées

Plus hauts sommets. Energie magique : 30. Dons requis : création d'armes et armures magiques. Affinité : armes et munitions chargées en électricité 1. Récupération : 1. (Adv).

30 - La cavité de Calador

Dans les hauteurs des montagnes de Calador. Energie magique : 40. Dons requis : création d'objets merveilleux. Affinité : sorts restauration 1, sorts avec l'eau 2. Récupération : 40 (seulement les jours de pluie). (Omb).

31 - La cave aux ossements

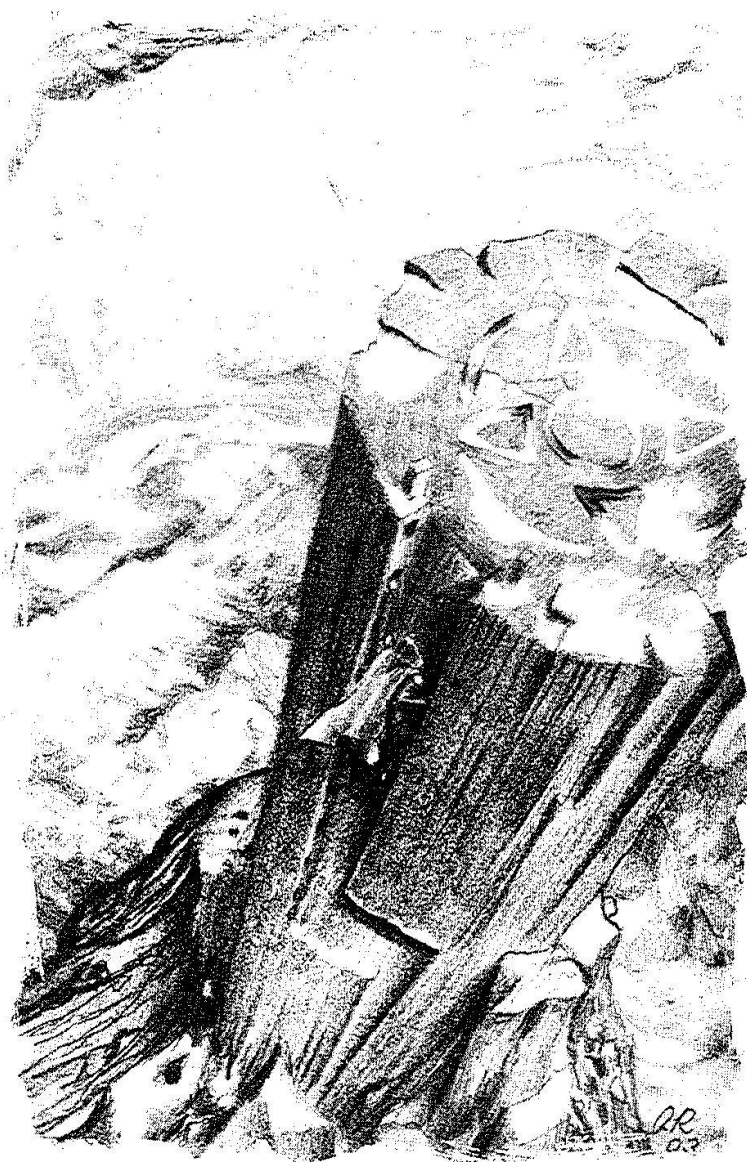
Ouest Idenor. Energie magique : 10 par stalagmites, jusqu'à un maximum de 7 stalagmites. Dons requis : création d'armes et armures magiques, création de bâtons magiques, création d'anneaux magiques. Affinité sorts terre / pierre 2. Récupération : 2. (Adv).

32 - Les chutes de neige noire

Centre. Energie magique : 50. Dons requis : création d'armes et armures magiques, création talismans rituels, création objets merveilleux. Affinité : froid, eau et plantes 3. Récupération : 5. (Adv).

33 - Maleström de fer et de feu

Au sud. Energie magique : 20. Dons requis : création d'armes et armures magiques. Affinité : feu 2. Récupération : 3. (LdB).



PÂLE OCEAN

34 - Les falaises de pierre-brûlante

Désert blanc. Energie magique : 200. Dons requis : création d'armes et armures magiques, création de sceptres magiques, création de talismans rituels, création de bâtons magiques, création de baguettes magiques, création d'objets merveilleux. Affinité : sorts de l'air 4. Récupération : 20. (Adv).

35 - Le compagnon de la mer

Terreferme. Energie magique : 35. Dons requis : création d'armes et armures magiques, création d'objets merveilleux. Affinité : abjuration 1, écaille magique pour armures 5. Récupération : 5. (Omb).

36 - Le rivage étoilé

Pointe est de l'île d'Asmadar. Energie magique : 75. Dons requis : création d'armes et armures magiques, création de baguettes magiques, création d'objets merveilleux, création d'anneaux magiques. Affinité : enchantement 1, bijou magique 2, chapelet magique 3. Récupération : 10. (Omb).

37 - Les forges du sirocco

L'île d'Asmadar. Désert des larmes. Energie magique : 15. Dons requis : tous. Affinité : sorts d'abjuration 1. Récupération : 1. Spécial : A chacune des cinq forges correspond un seul objet magique spécifique. Les cinq objets magiques pouvant être créés sont : talisman rituel d'abjuration, anneau de protection, cape de résistance, bracelets d'armures et amulette d'armure naturelle. (Adv).



Les coulisses de la création

Parutions comprenant les nexus

- Livre de base (LdB)
- Adversaires de l'Ombre (Adv)
- Ombre et magie (Omb)
- La colère de l'Ombre (Col)
- La forge de l'Ombre (For)
- Scénario Réunion au sommet en Veradeen (Réu), disponible sur <http://clublunerosse.free.fr>

Parutions ne comprenant aucun nexus

- La cité de l'Ombre
- La couronne de l'Ombre
- Créatures de l'Ombre

Notes

Lorsqu'un nexus est marqué d'une lettre, cela signifie qu'il n'a pas été localisé précisément sur Aryth. Son emplacement sur la carte est donc à titre plus indicatif que vrai. Il est donc possible de changer ce nexus de place.

Les nexus ont été numérotés du nord au sud et d'est en ouest. Voilà pourquoi, parfois, les numéros ne se suivent pas d'une région à une autre (Exemple : Trois-Chênes est légèrement plus au nord que Les pierres d'Alloduan).

L'emplacement des nexus dans les parutions est indiqué entre parenthèses, à la fin de leurs descriptions, selon les abréviations ci-dessus.

L'échelle de 1cm = 148,54 km est due à la carte vierge initiale créée par Krater.

Mentions légales

Gamme de Midnight. Les images des nexus sont les officielles, tirées des suppléments Ombre et magie, Adversaires de l'Ombre et La forge de l'Ombre.

Site de Wizards of the coast : <http://www.wizards.com>

Images récupérées grâce à Google : <http://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>



www.fantasyflightgames.com

Remerciements

Au club de la lune rousse (<http://clublunerosse.free.fr>) et à la scénariothèque (<http://www.scenariotheque.org>) pour mettre à disposition sur leur site cette aide de jeu.

A Krater d'avoir dessiné vierge la carte d'Eredane.

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

Auteur : Sébastien

Pour m'écrire : sebnariste@yahoo.fr

