

L'HISTOIRE

Il y a maintenant plus de 1500 ans du calendrier Nain, le monde était divisé en petites tribus souveraines. Les Nains, les Trolls, les Orks et les Elfes constituaient les tribus les plus importantes du monde.

Un jour un schisme important brisa le royaume Elfe en deux. La reine elfe Failla mis la nation elfique de Shosara au ban de la Cour. L'elfe Elianar Messias, conseiller important de la reine se dressa contre cette décision. Il fut alors exilé pour 100 ans

L'elfe Messias, réfugié alors dans un petit monastère, se concentre sur la traduction de six livres découverts dans une grotte: se sont les « livres de Herse »

Ces livres renferment un lourd secret, une sorte de message d'avertissement aux civilisations futures. En effet, on y apprend que la magie forme une sorte de sinusoire, le monde s'ouvre à la magie lors des phases ascendantes et se ferme lors des phases descendantes. Or le niveau de la magie ne cesse d'augmenter depuis quelques années. Ces livres expliquent également que lorsque le niveau de la magie monte à son paroxysme (avant de rentrer en phase descendante donc), le plan Astral, monde parallèle entre le monde physique et les plans élémentaire, s'ouvre sur le monde. De ces ouvertures déferlent des créatures aussi magiques que terrifiantes et dévastatrices : Ces créatures sont nommées Horreurs, et leurs arrivées marquent le début du Fléau ou du Châtiment.

Depuis lors, on ne se sait pas trop ce qui c'est passé, mais nous savons que Messias se suicida après la traduction de ces ouvrages, le monastère hanté par d'étranges créatures. Seul un des ces disciples, Navarim, put s'enfuir en emportant les Livres de Herse. Il se fixa sur une île où il fonda une grande bibliothèque du nom de Nehr'esham, haut lieu d'enseignement.

De cette île naquit un empire, celui de Thera, qui deviendra plus tard l'empire le plus craint au monde. En parallèle, des nains commencèrent la fondation de leur royaume : Throal, dans la région de Barsaive.

Thera commença dès lors à propager son empire, rendant en esclavage bon nombre de peuplades dont principalement les Orks. Ils annexèrent Barsaive, dont le royaume nain refusa leurs emprises.

Mais le niveau de connaissances de l'empire Theran surpassait celui de tous. Ils créèrent de magnifiques navires volant grâce à leur magie élémentaire puissante et s'en servirent pour abattre les peuples qui refusaient toujours de se plier aux décisions de l'empire.

Mais la sentence des Livres de herse s'approchait. Les prémisses du Fléau se firent ressentir dans tous Barsaive par l'arrivée de créatures inséctoides immenses. Cette période fut appelée l'Embrasement.

Les Therans découvrirent un moyen de se protéger des horreurs, du moins en partie. En effet, ils édifièrent de nombreux plans de citadelles souterraines, protégées magiquement par des rituels créés par leurs soins. Afin d'asseoir encore plus leur pouvoir de domination, les Therans proposèrent à tous les peuples du monde la manière de se protéger de ces Horreurs, en échange de leur abdication envers Thera. Nombreux sont ceux qui acceptèrent l'offre, et qui commencèrent la fondation de ce qui serait appelé les Kaers.

Thera commença alors à importer massivement de l'orichalque, seule matière suffisamment puissante pour résister aux rituels de protections, pour se préparer à la venue des Horreurs. C'est la période de grand commerce entre Thera et l'empire Nain de Throal, qui possédait les grandes mines d'Orichalque. Les nains demandèrent en échange de ce minerai puissant et précieux, les rituels inventés par les Theran pour se protéger des Horreurs.

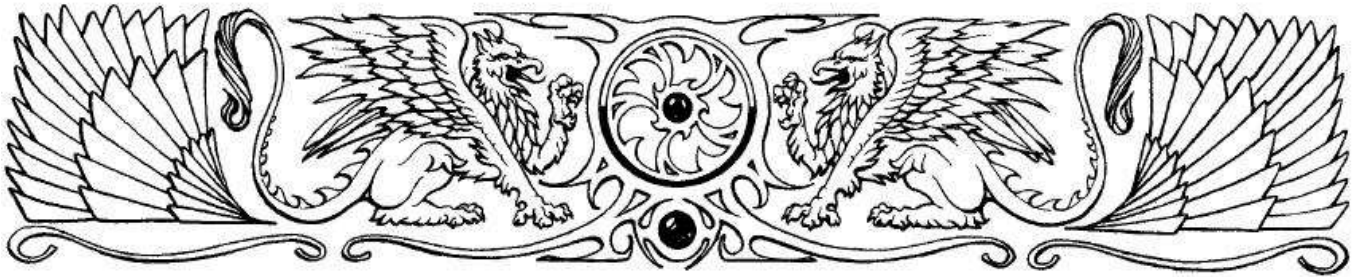
En 1050 du calendrier Throalic, le châtement débuta et les Kaers furent scellés en se préparant au pire.

Un instrument de mesure du niveau de la magie fut inventé et installé dans tous les Kaers. Une sphère d'environ 20 cm de diamètre en lévitation au-dessus d'un bol d'eau élémentaire, devait indiquer la fin du fléau lorsque cette dernière toucherait l'eau. Mais 300 ans plus tard, la sphère stoppa toute progression vers le bol d'eau, indiquant que le niveau de la magie s'est arrêté pour une raison encore inexplicable.

Seulement un siècle plus tard, les premières expéditions hors des Kaers débutèrent. La Trollesse Vaare mena la quatrième expédition à bord du Messenger de l'aube. Elle revint un an plus tard en annonçant que bon nombre d'horreurs sont parties et que les Kaers peuvent être descellés.

Après 4 siècles d'une catastrophe magique, le monde se réveille enfin. Vous êtes des aventuriers parcourant ces étendues à découvrir. De nouvelles villes et civilisations se créent, mais beaucoup de travail reste à accomplir. Et des Horreurs parcourent encore les terres. A vous de partir à la découverte de ruines enfouies et de nouvelles terres.





LES ADEPTES

Il y a des gens qui apprennent à se servir d'une arme dans la milice de leur village, et d'autres pour qui le conflit est toute leur vie. Il y a des gens qui savent tirer à l'arc, et d'autres pour qui tout est cible ou projectile. Il y a des gens qui savent bricoler une charrue cassée, et d'autres pour qui forger un soc de charrue est un accomplissement. Il y a des gens qui savent monter à cheval, et d'autres qui connaissent mieux le caractère de leur cheval que celui de leur femme.

Bref, il y a des gens qui pratiquent une activité, et d'autres qui vivent une activité.

Ces derniers sont les adeptes. Chaque adepte suit une (éventuellement plusieurs) discipline, tout à la fois : travail, passion, philosophie et conception de la vie. Il y a 15 disciplines principales :

- **Archer** : un archer cherche la vérité, notamment dans la vision, et la simplicité dans les actions. Il a tendance à découper la vie entre cible et projectile, moyen et objectif.

- **Guerrier** : honnête, franc, et parfois impatient, le guerrier préfère l'action aux paroles. Le vrai Guerrier n'aime pas le combat, mais fait son travail avec fierté et calme, honneur et loyauté.

- **Nécromancien** : pour ces mages, au passé souvent douloureux, il n'y a pas de mauvaise connaissance, qu'il s'agisse des esprits, de la mort, ou des Horreurs. La plupart relativisent les règles de morale, et, considérant la mort comme un changement plutôt qu'une fin, accordent moins d'intérêt que les autres à la mort possible de Donneurs de Noms. Méprisés et rejetés par beaucoup, ils le rendent bien à leurs détracteurs.

- **Élémentaliste** : il fait la jonction entre le monde « réel » et le monde des esprits élémentaires. Ils doivent être capable de communiquer avec les habitants des deux mondes, et veiller à l'équilibre élémentaire du monde réel. Cette dualité les rends souvent étrange, et ils ont souvent l'air distrait ou fasciné. Quand ils parlent, c'est avec une franchise que certains qualifieraient de rudesse. Certains d'entre eux se spécialisent dans un seul élément, et ceux-ci sont souvent les plus étonnants pour les autres Donneurs de Noms.

- **Maître d'armes** : pour un maître d'arme (généralement l'épée), la façon de faire (et d'accompagner) une action est plus importante que le résultat de l'action. Tout à la fois Casanova, Cyrano, et d'Artagnan, leur excellence à l'épée n'a d'égale que leur flamboyance dans les actes et les paroles. Il en existe deux grandes familles : les galants, plus orienté vers la répartie et un certain romantisme, et les maîtres de lames, moins volubile (mais jamais silencieux) mais plus habile à l'épée.

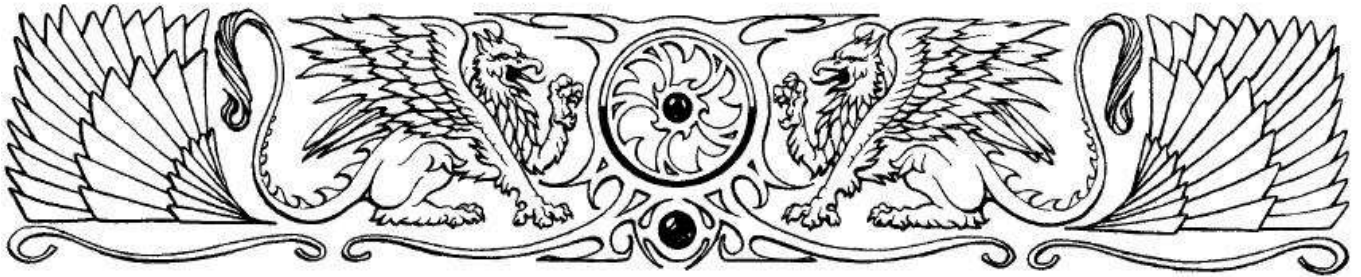
- **Cavalier** : un cavalier digne de ce nom ne fait qu'un avec sa monture (généralement cheval, mais pas toujours, notamment pour les nains, les trolls, les orks et les sylfélines), et n'a pas d'ami, de confident, d'amour plus proche de lui. Il présente aussi souvent deux aspects, selon qu'il soit avec, ou sans sa monture. Un cavalier agit : il ne marche jamais s'il peut courir, et il saisit la vie à la gorge.

- **Sorcier** : ils étudient les symboles et les signes, réfléchissent par association et opposition. La compréhension du monde réside dans la compréhension des symboles véhiculés. Certains ne se promènent jamais sans une demi douzaines de livres qui leur permettent de se montrer pompeux en citant des classiques, placent la réflexion et la pensée pure au dessus de tout, et croient à la supériorité de l'intellect (surtout le leur) sur toutes choses. D'autres préfèrent apprendre par expérience, négligent les livres, n'hésitent pas à faire appel à la sagesse populaire, et restent humbles devant les merveilles de ce monde.

- **Illusionniste** : Pour un illusionniste, la réalité n'est jamais ce que l'on voit directement, et il est du devoir de l'illusionniste d'apprendre cela à ses contemporains. Leur second rôle est aussi de les distraire. L'illusionniste est curieux, et n'accepte rien d'émblée. Cette propension à douter, et à tromper le rend très perspicace.

- **Ecumeur du ciel** : La responsabilité et l'honneur, personnel et du clan, sont sa motivation primaire. Rejeter ses problèmes sur son destin au lieu d'accepter sa responsabilité est un déshonneur, et les tenants de cette idée ne méritent aucune sympathie. Aucun Raider ne commettra volontairement un acte qui nuira à sa vision personnelle de son honneur (mais il n'accordera aucune importance au fait que les autres lui accordent de l'honneur ou non).





- **Voleur** : pour lui, la propriété n'est qu'une perspective : si vous ne l'avez pas, il ne vous appartient pas. Dans un groupe, ils comptent toujours sur leurs capacités avant celles des autres, mais coopèrent quand ils le peuvent. Voler est bon, un acte d'équilibre, un moyen de libérer les gens des chaînes qu'entraîne la possession. Amasser les richesses est mal. Certains voleurs, plus solitaires, plus indépendants, ont une vision plus sombre de leur métier.

- **Maître des Animaux** : qu'ils aiment les animaux, ou qu'ils les considèrent comme des énigmes à déchiffrer, leur souci est de garder un équilibre entre le monde des animaux et celui des Donneurs de Noms. Ils ne doivent jamais trahir leur compagnon animal – en ce qui concerne les Donneurs de Noms, c'est par contre un choix personnel.

- **Armurier** : les forgerons se consacrent entièrement à toutes tâches qu'ils entreprennent. Ils ne reconnaissent pas l'échec, et s'ils disent qu'ils vont faire quelque chose, ils le feront, d'une façon ou d'une autre. « Parole d'armurier » est un proverbe en Barsaive, car ils ne rompent que très rarement leur promesse, ne serait-ce que pour garder leur statut aux yeux de leur pairs. Leur art s'exerce habituellement sur les armes, ou ils sont capables de prouesses.

- **Troubadour** : le troubadour divertit son audience, mais il les encourage et les éduque aussi, comme il l'a fait pendant les 400 années qu'ont durées le Fléau. Il doit aussi raffermir le fil que chaque personne représente à l'intérieur de la tapisserie de la société. Cette responsabilité fait qu'un troubadour ne rate jamais une occasion de s'exprimer. Leur devoir d'informer les gens en fait des curieux incessants et des voyageurs infatigables, car pour chanter les exploits d'un héros, il faut l'avoir rencontré, et pour raconter les histoires d'une région, il faut les apprendre. Enfin, par leur MANQUE DU TEXTE ICI JE PENSE

- **Eclaireur** : Ils sont toujours curieux de savoir ce qu'il y a de l'autre côté de la colline. Mais ils sont aussi discrets. Le sommet de leur Discipline est d'observer le monde sans le déranger. Bien que talentueux combattants, ils préfèrent éviter la violence, trop perturbatrice. S'associer avec d'autres Donneurs de Noms leur permet souvent de faire éviter à leurs compagnons les mauvaises passes où la maladresse de ceux-ci les aurait entraînés.

- **Navigateur aérien** : Formant l'équipage des navires volants au-dessus de Barsaive, ils pensent généralement que leur but est de s'améliorer, et d'aider les autres à s'améliorer. Cette conception d'œuvrer pour le bien de tous est ce qui les sépare le plus des écumeurs du ciel. Ils ont souvent des plans à long terme, suivent un code d'honneurs non dit, et préfèrent la ruse à la force.

L'expérience d'un adepte dans une discipline est représentée par le cercle auquel il appartient. Un novice tout frais sorti de son apprentissage appartiendra au premier cercle. Ensuite, s'il parvient à prouver à ses pairs qu'il a progressé dans les talents spécifiques de sa discipline, et qu'il en suit les préceptes, il pourra monter de cercle. Celui-ci lui permettra d'apprendre de nouveaux talents.

Ces talents sont plus que de simples aptitudes, ils possèdent une part de magie. Tout adepte est capable de faire appel à une forme de magie personnelle, inhérente à sa discipline. Par exemple, un archer pourra tirer à l'arc, mais aussi, par sa magie, enflammer ses flèches. De plus, même pour un talent simple comme le tir à l'arc, un adepte possédant ce talent comme essentiel à sa discipline pourra aussi utiliser son karma (énergie interne) afin d'améliorer ses chances de réussites.

Chaque discipline possède un talent particulier : le rituel karmique. Ce petit rituel, reprenant la symbolique de la discipline, permet à l'adepte qui le pratique de se mettre en phase avec lui-même et le monde, et de regagner ainsi sa force intérieure : le karma.

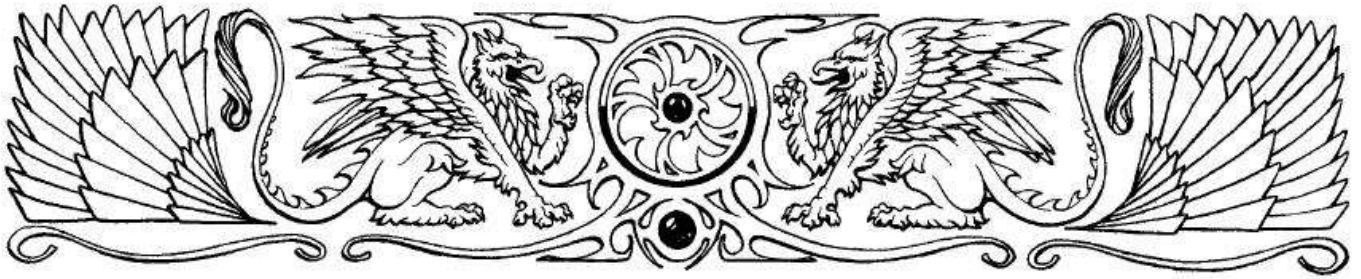
Mais un individu peut savoir tirer à l'arc sans pour autant être un adepte. Dans ce cas là, il apprendra la compétence « Tir à l'arc ». Les compétences étant apprises par entraînement, et ne possédant aucune magie, il ne pourra par contre pas utiliser de karma. Un adepte voleur utilisant le talent crocheter n'aura pas (ou moins) besoin d'outil, car il utilisera sa magie pour aboutir. Un individu utilisant la compétence crocheter aura par contre besoin d'outils pour pouvoir tenter sa chance. De même, beaucoup de talents n'ont pas d'équivalent en compétences (Fire Arrow, Battle Shoot, etc.), ou sont plus puissants par leur magie interne. Enfin, les compétences étant acquises de manières traditionnelles, sont beaucoup plus longues à acquérir que les talents mystiques.

Une compétence particulière est Artisanat. Tout le monde sur Earthdawn pratique un artisanat, que cela soit la couture, la danse ou la sculpture. En effet, il a été observé que quelqu'un contrôlé par une Horreur était incapable de se concentrer assez pour faire un travail précis.

Une catégorie de compétences particulière est celle des connaissances. Elles permettent de définir les connaissances du personnage, et lui donnent aussi des particularités qui lui sont spécifiques.

La progression d'un personnage dans la connaissance d'un talent ou d'une compétence est mesurée par le rang. Les talents peuvent monter jusqu'au rang 15, les compétences au rang 10. Passer au rang supérieur nécessite de dépenser des points de Légendes (eq point d'Xp), et de la méditation pour les talents, de l'entraînement et de la mise en pratique pour les compétences.





LES RACES

Alors que les disciplines impliquent une vision du monde, les races héritent-elles d'un élément de prédilection, qui guide la mentalité et les habitudes de la plupart de ses représentants. Chaque élément est à rapprocher de deux races, l'une de façon très forte et l'autre de manière plus modérée.

AIR

- Windling / Sylphelin

De petite taille (quelques dizaines de centimètres), les windlings sont pourvus d'ailes translucides qui leur permettent de voler (virevolter serait un terme plus exacte).

Farceur, moqueur, un windling n'apprécie rien plus qu'entendre un rire cristallin se répercuter sous les frondaisons de sa forêt natale. Même si leur vie n'est pas facile dans la dure réalité de Barsaive, ils sont amateurs de découverte et toujours prêt à entreprendre de nouvelles expériences. Très attachés à leur lieu de naissance et à leur famille, il n'en reste pas moins qu'ils quittent souvent le nid familial pour voler de leurs propres ailes. Insouciant et souvent naïfs, ils n'ont que faire de ce que pensent les autres, et dispersent souvent les protestations effarées d'une simple chiquenaude.

Ils sont fortement influencés par leur élément, qui les rend d'humeur changeante. Ils ont du mal à concentrer tous leurs efforts dans une direction donnée et il faut une volonté de fer et une bonne dose de patience pour espérer avoir une discussion entière et sérieuse avec l'un d'eux.

- Troll

Les trolls de Barsaive vivent en clans, eux-mêmes répartis en tribus. Chaque clan / tribu est conduit par un chef, élu et respecté. Tout membre du clan peut prétendre être chef, mais il doit auparavant prouver sa vaillance en affrontant tous les autres prétendants. Chaque tribu possède aussi un conseil réunissant les femelles trolles les plus âgées. Ce conseil préside aux grandes décisions de la tribu et assiste le chef. Les trolls sont fiers, impétueux, vaillants. Ils sont aussi têtus et bagarreurs. La valeur la plus importante d'un troll est son honneur, qu'il est impossible d'acheter ou de corrompre, d'où leur attachement à la discipline de Sky Raider, qui la met en avant. Les trolls ne sont pas des voleurs: pour mériter quelque chose, il faut être en mesure de le défendre. Ce qu'ils parviennent à piller au-dessus du ciel de Barsaive leur revient donc de droit si leur propriétaire 'légitime' n'a pu en assurer la protection. Certains trolls, notamment les citadins, sont un peu plus « civilisés » en ce domaine, mais jamais un troll ne renie son honneur.

Moins influencés par leur élément que les windlings, ils préfèrent néanmoins les grands espaces, le ciel et les hautes montagnes, aux caves sombres et humides de Throal. Ils subissent dans une moindre mesure les influences du feu et de la terre.

EAU

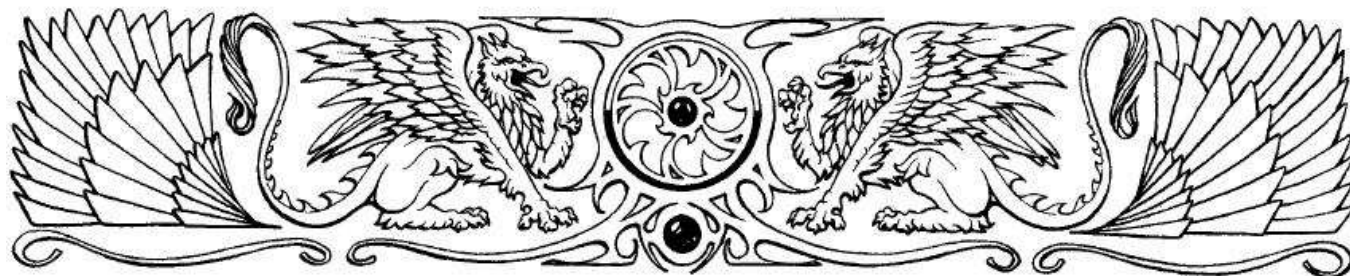
- T'skrang

Les t'skrangs sont de grands humanoïdes reptiliens pourvus d'une queue. Ils peuplent principalement les alentours du fleuve Serpent. Cette dernière est la veine jugulaire des t'skrangs de Barsaive, véritable fluide vital de tout le commerce de la région.

La plupart des t'skrangs sont dirigés par leurs femelles dans une organisation clanique rigide et ancestrale. 4 clans principaux se partagent le fleuve Serpent et tous les navires, tous les ports, toutes les familles, appartiennent à l'un ou l'autre de ces clans : les fourbes Ishkarat, les guerriers K'tenshins, les pacifiques Syrtis ou les mystiques V'Strimon.

Tel leur élément de prédilection, les t'skrangs laissent couler leur vie entre leurs doigts en retirant la substance. Ils vivent dans et pour le présent, s'intéressant assez peu au passé (leurs chefs sont là pour ça) et moins encore à l'avenir. Ils aiment le mouvement, le changement, l'exubérance et ne supportent pas de stagner, de rester sur place.





- Elfe

Les elfes tirent de leur élément un goût prononcé pour la nature et la vie sauvage.

Tels les cours d'eau et les océans, ils vivent en une communauté unique rassemblant tous leurs représentants autour d'un lieu unique, leur forêt ancestrale : le bois du Wyrn (Wyrn Wood). Tel le cœur unique d'un organisme gigantesque, le Bois rythmait la vie de tous les elfes, sous la férule de leur Reine. Même éloignés du Bois, les elfes ressentaient un appel mystérieux, une sourde mélancolie. Malheureusement, le Bois a été durement touché par le Fléau et a subi les affres de la corruption. Aujourd'hui nommé Bois du Sang, il est peuplé d'êtres menaçants et abrite certaines des pires monstruosité. Tous les elfes ont été touchés par cette chute, ressentant au plus profond d'eux-mêmes cette séparation, cette scission entre elfes de sang (corrompus) et elfes normaux, qui ont pas passé le Châtiment abrités dans des kaers.

• TERRE

- Obsidimen / Obsidiens

Les Obsidiens ne font qu'un avec la terre, ils sont la terre. Leur structure familiale semble très particulière, et leur moyen de reproduction est mystérieux.

Dotés d'une durée de vie bien plus longue que celle des autres donneurs de noms, ils n'aiment pas la précipitation et prennent toujours le temps de la réflexion.

Ils sont spirituels, curieux, constamment fascinés par l'incessant mouvement qui pousse les humains, les sylphelins et les autres en avant. Ils sont notamment très curieux et protecteurs envers les enfants des autres races, car le concept d'enfantement les laisse très perplexes.

De leur élément, ils tirent leur force, leur stabilité et l'idée qu'il faut toujours laisser le temps faire son oeuvre. Ces qualités sont parfois perçues par les autres races comme de la lenteur d'esprit, une peur de s'engager. Pourtant, un Obsidien en colère est capable de déplacer des montagnes. La seule chose, c'est qu'un obsidien mesure parfaitement les conséquences de ses actes et ne se laisse que rarement emporter par ses sentiments.

- Nain

Les nains tirent de leur élément le besoin de façonner, de construire. Ils vivent en communautés à travers Barsaive (où ils sont la race la plus nombreuse), la plus connue étant naturellement Throal. La création sous toutes ses formes est la fibre naturelle des nains : architectes, artistes, artisans. La curiosité est une qualité, comme tout ce qui fait aller de l'avant. Portée à l'extrême, cette curiosité fait que les autres races trouvent souvent les nains fouineurs et impolis.

Autre facteur important chez les nains : la famille est la cellule de base autour de laquelle s'organise toute vie. Plus ou moins étendue, chaque famille entretient des rapports étroits entre ses membres et le nain réfléchit toujours à la fois d'un point de vue individuel et d'un point de vue communautaire.

Enfin, les nains apprécient les joutes orales plus que tout et il est monnaie courante que des duels s'organisent à l'improviste dans les grands espaces publics de Throal, devant une large assistance prenant parfois part aux débats.

FEU

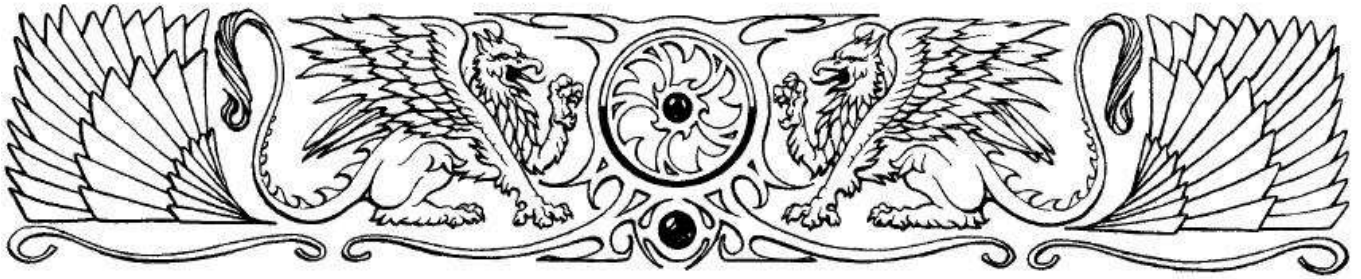
- Ork

Les orks sont têtus, bagarreurs, colériques, fiers, parfois barbares. Pourtant, ils sont aussi ceux qui profitent au maximum de leur vie, très brève. Ils mettent à profit chaque instant pour vivre intensément. De fait, ils ne supportent pas de se trouver en cage et mettent la liberté au-dessus de tout. Aucune organisation, pas même le mythique royaume de Cara Fahd, n'a pu résister à cette indépendance sauvage, ce refus constant de l'autorité. Les orks sont souvent nomades, organisés en tribus ou en clans de taille réduite. Ils errent à travers Barsaive en vivant au mieux chaque jour.

- Dragon

Les dragons sont des donneurs de noms comme les autres, à ceci près qu'ils ne supportent que très peu la vie en communauté, et que leur puissance est bien au-dessus de celles des autres races. Ils sont donc retirés, mystérieux. Leur puissance est indéniable,





ainsi que la somme de leurs connaissances, acquises selon certains depuis des millénaires. Mais rares sont les moments où ils acceptent de partager que ce soit avec leurs rares congénères ou avec les autres donneurs de noms.

LE CAS DES HUMAINS

Les humains n'appartiennent à aucun élément en particulier. Ils sont en fait l'harmonie parfaite entre tous. C'est ce qui explique que leur caractère soit aussi changeant et leur esprit aussi ouvert. Seuls, ils sont capables d'appréhender le monde sous différents angles, sous plusieurs aspects, sans être guidés par un motif ancestral. Ils sont donc beaucoup plus variés que les autres donneurs de noms. Leur principale qualité est leur capacité d'adaptation à toutes les situations (en termes de jeu, les humains peuvent apprendre n'importe quel talent de n'importe quelle discipline en plus de leur propre discipline, alors que les autres races doivent se multi-discipliner !).

