

DU CLIMAT DE BARSAIVE

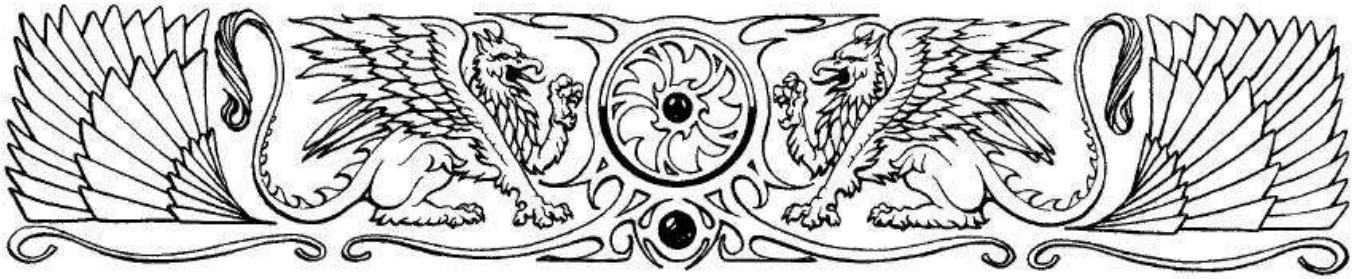
Le climat de Barsaive est l'une des notions les plus méconnues et les plus difficiles à appréhender depuis la fin du Châtiment.

- Merrox, Gardien de la Salle des Archives, 1505 TH

Le document suivant est un traité sur le climat de Barsaive rédigé par Mahar, archiviste et scribe de la Grande Bibliothèque. Ses voyages à l'époque où il parcourait Barsaive comme Erudit-Cavalier lui ont donné l'opportunité d'être confronté aux aléas du ciel. Néanmoins, les propos qui suivent n'engagent que lui, et il se peut très bien que certains aventuriers qui connaissent particulièrement bien une région puissent ne pas être d'accord avec tel ou tel point. Toujours est-il que ce document reste l'un des seuls qui s'attache au sujet, ce qui lui donne tout de même un intérêt certain.

Un détail important de la vie des aventuriers, qui peut leur rendre les voyages agréables ou bien en faire un véritable calvaire, c'est le temps qu'il fait. En effet, voyager sous la pluie ou la grêle peut ralentir très fortement la progression d'un groupe, plus encore si le voyage dure plusieurs jours. Comment dormir dans des vêtements trempés et froids ? Comment chasser ou faire cuire un morceau de viande sous une pluie battante ? Comment survivre dans les Mauvaises Terres en pleine saison du feu sans une caravane pleine d'eau ? Les conditions météorologiques rythment la vie des Aventuriers, et bien que le Châtiment ai perturbé la connaissance que nous en avions auparavant, un petit exposé général sur le climat de Barsaive me semblait judicieux.





DE L'IMPORTANCE DU CLIMAT SUR LE VOYAGE

Dans l'excellent ouvrage de la Grande Bibliothèque intitulé "Guide de l'Explorateur de Barsaïve", les auteurs présentent le climat comme étant tempéré, et font mention de l'étrange absence de saison hivernale. Malheureusement, ils ne s'étendent pas plus sur ce sujet, qui pourtant peut s'avérer crucial pour le déroulement des aventures de nos plus grands Héros.

Il convient donc de s'attarder un peu plus longuement sur ce sujet. D'après mon expérience personnelle, on peut diviser une année barsaïvienne en quatre saisons, que je nommerai selon les critères nains en usage à la Bibliothèque de Throal. Evidemment, les noms ainsi que les durées des saisons admises varient d'un peuple à l'autre. Heureusement, le temps, lui, est relativement identique dans tout Barsaïve.

De la douceur de la saison de la Terre

La saison de la terre est très agréable avec une température moyenne de 22°. Il pleut modérément sur l'ensemble de la province, avec quelques zones plus arrosées, comme les Jungles de Servos et le Sud du Fleuve Serpent, notamment. Les fleuves et rivières sont gonflés par la fonte des glaces des montagnes. Cette saison est la plus longue de l'année : elle débute dès le début du Temps Sacré, qui est une célébration de la Terre, et s'achève au cours du mois de Teayu. C'est une saison d'abondance et de tranquillité, idéale pour voyager, car on trouve facilement de la nourriture sur sa route, et il est rare d'avoir besoin de monter des abris compliqués pour la nuit.

Des brûlures de la saison du Feu

La saison du feu connaît des températures extrêmement élevées, avoisinant au début de Ghamil une moyenne de 30°. Les nuits sont chaudes et les journées plus chaudes encore. Les orages sont très rares et l'air très sec. Le soleil est brûlant, et la végétation peine à subsister. Cette saison est particulièrement extrême dans les régions du sud de Barsaïve, notamment les Mauvaises Terres. Mais même dans les plaines du Nord, la terre se craquelle parfois à la fin de la saison. Heureusement, la saison du Feu est assez courte : elle commence au cours du mois de Teayu et s'achève au mois de Strassa.

Des pluies de la saison de l'Eau

Après la chaleur et la sécheresse de la saison du Feu, la saison de l'eau est marquée par une chute des températures, qui restent tout de même douces avec une moyenne d'environ 20°, et par de nombreuses pluies, dans toute la province. Il arrive fréquemment qu'il pleuve sans discontinuer pendant toute une semaine, et même quand ce n'est pas le cas, le soleil est bien souvent voilé d'épais nuages. Cette saison commence au cours du mois de Strassa et dure généralement jusqu'à celui de Rua. Au cours de cette période, le voyageur avisé prendra soin de se chauffer de bottes étanches ainsi que d'une bonne cape pouvant le protéger de l'humidité.

Des tempêtes de la saison du Vent

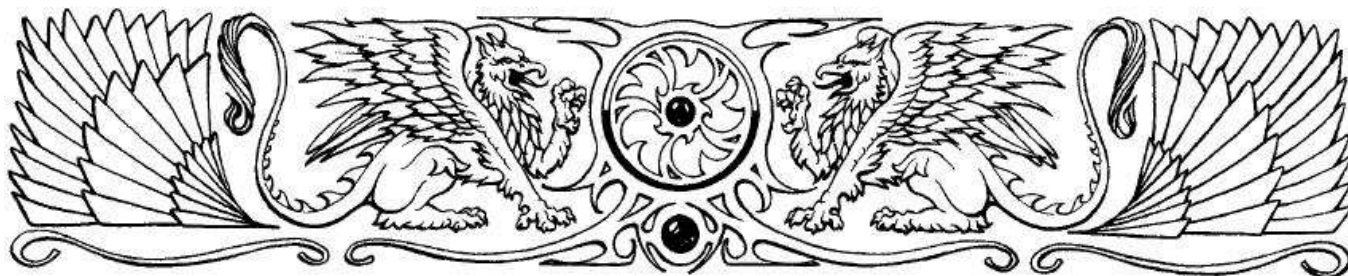
La saison du Vent voit les températures chuter plus encore qu'à la saison de l'Eau, avec une moyenne d'environ 15°. Mis à part les reliefs montagneux, qui sont souvent enneigés à cette période, rendant leur traversée très pénible, le gel et la neige n'ont plus cours dans la province depuis le Châtiment. C'est une saison de vents violents et les pluies sont abondantes, surtout dans les hauteurs. Bien souvent de fortes tempêtes balayent la province au cours de cette saison. Les Nains de Throal les appellent Olzae'gerhem, les colères des passions. Lorsque ces tempêtes sont très importantes, elles annoncent selon la croyance populaire des années difficiles à venir (mauvaises récoltes, guerre...). Cette dure saison ne dure cependant que quelques semaines, de Rua jusqu'à Mawag.

La saison du Vent est l'époque qui constituait auparavant le cœur de l'Hiver, une saison qui semble avoir disparue de Barsaïve. Néanmoins, nombre de chants et de légendes d'avant le Châtiment décrivent cette saison comme une éternité de nuit et de glace, ce qui laisse à penser que l'absence de réelle saison froide est un des nombreux dommages provoqués par le Châtiment.

Pour les organisateurs d'expéditions dans Barsaïve qui souhaiteraient disposer d'un document synthétique leur permettant de prédire avec une certaine efficacité le temps qu'il fera quelques jours à l'avance, ils pourront consulter Les Tables du Climat de Barsaïve, que j'ai composé suite à plusieurs années de recherches et d'observations quotidiennes, et annexées au présent document.

- Mahar





INFORMATIONS POUR LE JEU

Afin d'aider le Meneur de jeu à décrire les différentes situations météorologiques auxquelles les aventuriers peuvent être confrontés, les tables suivantes permettent de définir le temps général des jours à venir. Il ne semble pas judicieux de multiplier ce genre de jets de dés, qui finissent par ressembler aux « tables de rencontres » qui existent dans d'autres jeux, mais heureusement pas à Earthdawn. Aussi je préconise plutôt une utilisation semaine par semaine au long du voyage : de façon à éviter les trajets trop monotones, une petite averse peut être la bienvenue, ou bien un orage en pleine montagne... dans tous les cas, charge au Meneur de décrire la météo aussi bien que les paysages, de façon à donner plus de relief et de réalité aux voyages dans Barsaive. De même, cet outil ne constitue qu'un guide, et il n'est pas nécessaire de le suivre à la lettre.

Tables du Climat

La définition du temps qu'il fait repose sur le lancer d'un D20, éventuellement modifié selon le temps de la semaine précédente. A partir de la colonne correspondant à la saison en cours, on descend jusqu'au résultat obtenu par le dé, et l'on peut ainsi lire l'état des prévisions météo à 7 jours dans la colonne de gauche. Un résultat modifié supérieur à 20 est compté comme 20.

La dernière ligne présente une indication de la température moyenne qui peut correspondre à la semaine en question. Je pense qu'il est préférable de ne pas abreuver de chiffres les joueurs, mais plutôt de décrire l'écart par rapport aux normales saisonnières par des phrases simples du style : « température de saison », « une chaleur exceptionnelle », « un peu frais pour la saison ».

	Saison de la Terre	Saison du Feu	Saison de l'Eau	Saison du Vent	Modificateur semaine +1
<i>Ensoleillé</i>	1-6	1-15	1-4	1-2	-3
<i>Nuageux, Brumeux</i>	7-12	16-18	5-10	3-6	-
<i>Averses</i>	13-16	19	11-12	7-12	+1
<i>Fortes Pluie</i>	17-19	-	13-18	13-17	+3
<i>Orage, Tempête*</i>	20	20	19-20	18-20	-2
Température	3D6+11	3D6+18	3D6+12	3D6+6	

* les orages et tempêtes sont par vocation passagers. Lorsque la table indique un orage, relancez les dés au bout de 1 jour ou 2.

