

De la Carte des Vents & des Dangers Aériens de Barsaive

« Tu trembles mon ami ? Ca, un maelstrom ? Mais non voyons, c'est tout au plus une petite bourrasque rafraichissante...Tout bien réfléchi, encorde toi quand même au bastingage, disons...par mesure de sécurité ! »

• Hugul, troll écumeur du ciel •



Afin de profiter de cette aide de jeu, il est conseillé de posséder le livre de règles **Le Recueil du Maître de Jeu** (EDC).

Cette aide de jeu est basée sur une idée originale de Qui revient de loin, merci à lui !

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Fasa Games, Inc comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ni par Fasa Games, Inc et n'a donc reçu aucun aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, veuillez consulter le site suivant www.black-book-editions.fr, ou sur Fasa Games, Inc, veuillez consulter le site suivant fasagames.com.

No challenge or claim of the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within fair use.

Ecriture, mise en page & relecture : Notaire.



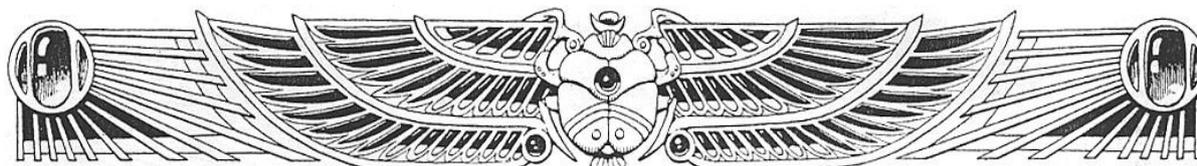
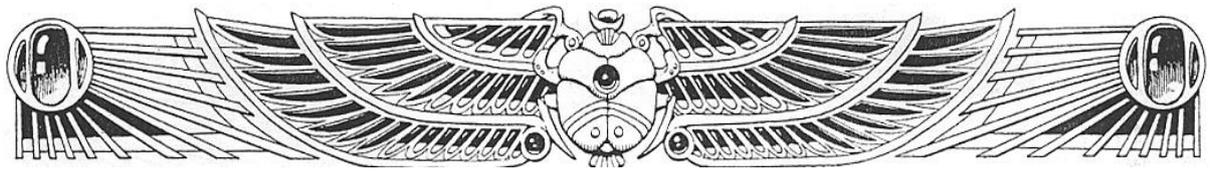


Table des matières

Du voyage par voie aérienne	3
Des cartes	3
Des Types de Vents	4
Des Courants.....	4
Du Courant des Grandes Cataractes	4
Du Courant des Caucavics.....	5
Du Courant de la Mer d'Aras.....	5
Du Courant Ecarlate.....	5
Des Vents	5
Du Vent des plaines de l'est.....	5
Du Vent des écorcheurs.....	5
Du Vent des plaines de l'ouest	6
Du Vent Gris.....	6
Du Tourbillon d'Ustrect	6
Du Vent de Rugaria	6
Du Vent des plaines centrales	6
Des Passes.....	6
De la Passe nord de Servos.....	7
De la Passe des Tylons.....	7
De la Passe de Cara Fahd	7
De la Passe sud de Servos.....	7
Des routes commerciales	7
De la route commerciale du nord	7
De la route commerciale du sud	8
De la légende des cartes	13





Du voyage par voie aérienne

Après la fin du Châtiment, les donneurs-de-noms sont repartis à la découverte des terres de Barsaive. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, la première exploration ne fut pas terrestre mais aérienne ! C'est le désormais célèbre navire aérien nommé Le Messager de l'Aube qui partit le premier explorer ce nouveau monde.

Depuis les choses ont bien changé et même si le voyage aérien demeure le mode de transport le moins courant de Barsaive, les cieux de cette dernière sont désormais quotidiennement parcouru par des dizaines de navires du ciel en tout genre : drakkars de pirates, vedettes de pierre theranes, galères commerciale ou militaire, etc... Il existe plusieurs dizaines de navires du ciel dans la province, voir peut être jusqu'à une centaine, et la majorité d'entre eux sont des navires marchands ou militaires des cités-états.

L'espace à bord des navires du ciel est une denrée rare. Trouver une place reste relativement difficile et onéreux. En effet, une place coûte généralement 30 pièces d'argent par jour pour un espace exigü et des repas de piètre qualité. De plus, les passagers sont rarement autorisés à emporter plus que quelques effets personnels. Le transport d'une monture coûte 50 pièces d'argent ou plus, et ce prix augmente en fonction de la taille de la bête. Pour des raisons évidentes, beaucoup de capitaines ne voudront même pas entendre parler d'une monture de la taille d'une bête de la toundra. Le transport des malles, des coffres et autres bagages encombrants coûte au moins 10 pièces d'argent, et ce prix augmente de façon disproportionnée en fonction de la taille des objets !

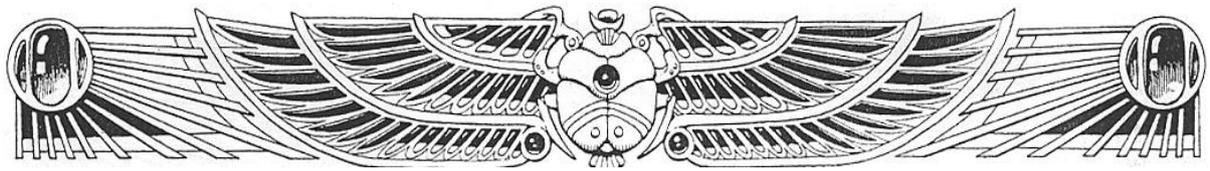
Le coût que représente un voyage aérien n'est envisagé uniquement que lorsque la vitesse revêt une importance capitale. C'est en effet le plus grand atout du voyage par la voie des airs. Un navire du ciel peut parcourir jusqu'à 500 kilomètres par jour (en 16 heures), à condition que les vents soient favorables. La majorité des navires ne volent pas de nuit, hormis lors de batailles ou de raids. Les navires qui transportent des passagers se lancent rarement dans des opérations de pillage à moins que les personnages n'aient accepté de les aider quand ils ont négocié leur place à bord.

A l'instar des voyages terrestres, de nombreux danger peuvent également survenir lors d'un voyage aérien. Croiser des pirates du cristal ou des esclavagistes thérans reste le plus grand risque des voyages aériens. Les pirates du cristal volent dans des drakkars, de petits navires du ciel conçus pour les raids et les combats et ne s'éloignent guère de leurs territoires dans les pics du Crépuscule, mais il leur arrive parfois de naviguer dans un rayon de 800 kilomètres. Les énormes navires esclavagistes thérans emportent les captifs vers la place forte thérane du Quai-des-Nuages ou dans la ville voisine de Vivane et chassent essentiellement au sud-ouest de Barsaive, près des avant-postes de l'Empire. Ils attaquent ouvertement les navires du ciel pour revendre des esclaves à l'Empire. Mais ce ne sont pas là les seuls dangers que peuvent rencontrer des équipages de navire du ciel, en effet nombres de créatures volantes sauvages hante les jungles de Barsaive (il paraîtrait même que certains navigateurs se soient fait attaqués par des dragons !), des phénomènes météorologiques violents parcourent les chaînes montagneuses et des légendes prétendraient que des navires fantômes hanteraient les cieux...

Des cartes

Tout autant que les voyageurs terrestres qui traversent la province ont besoin de cartes s'ils veulent arriver à destination tout en évitant les zones dangereuses, les navigateurs du ciel ont eux aussi besoin de cartes mais d'un type un peu plus particulier, on les appelle les cartes des vents. Barsaive couvre de grandes distances et toutes les cartes de la province montrent qu'il reste nombre d'endroits à explorer. Aussi vrai que le Châtiment a changé radicalement le paysage terrestre en ayant balayé villes et villages (que certains ont reconstruits plus loin), détourné nombre de repères comme les rivières ou les lacs ou encore détruit des forêts, il n'en a pas moins altéré les vents et autres courants aériens également. Et c'est précisément de ces derniers dont dépendent tous ceux qui arpentent les cieux et il





n'existe donc pas à ce jour, pour toutes ces raisons, de carte des vents fiable et ce depuis la fin du Châtiment. Si une telle carte existait, son prix en serait extravagant auprès de la population concernée. En réalité chaque capitaine y va de son expérience empirique en notant à la fois les flux aériens mais aussi les dangers rencontrés, souvent endémiques à une région...

La plupart des navigateurs de Barsaive tracent en bordure de leur carte une échelle, une sorte de règle graduée. Puis à l'aide d'un sextant de Shantaya il trace leurs différents caps (ou segments) à suivre en fonction des différents accidents du terrain à éviter. A l'aide d'un compas, ils reportent un certain nombre de fois un espacement (défini à l'aide de la règle graduée) et détermine ainsi la durée théorique de leur voyage. Enfin et c'est là l'étape la plus délicate il faut ajuster à chacun de leur cap, leur temps de voyage théorique en fonction du sens du vent dominant et de sa force. On comprend donc bien toute l'importance que revêt la connaissance des flux aériens pour pouvoir calculer au plus juste les différentes durées d'un voyage. Il serait fâcheux de se retrouver à devoir jeter l'ancre en pleine nuit au milieu d'une zone infestée de créatures malveillantes ou à devoir affronter un maelstrom capable d'arracher un mat tout entier !

La majorité des cartes montrent uniquement des semblants de courants aériens en fonction des repères terrestres les plus connus qui existent encore, comme les chaînes de montagnes les plus importantes, les jungles, le Fleuve Serpent, la Mer des Enfers, etc...D'autres cartes, plus personnelle (et jalousement gardées) peuvent indiquer de manière bien plus précise mais aussi à une échelle bien plus locale certains mouvements d'air méconnus. La puissance des vents peut être indiquée ainsi que les jours de navigation séparant un point à un autre mais la durée d'un voyage sera essentiellement dépendante d'une navigation sous le vent ou face au vent ! En effet s'il est physiquement impossible (sauf pour les forteresses de pierres therannes) de naviguer face au vent, les navigateurs du ciel en copiant les techniques de leurs homologues marins peuvent tirer des bords et louvoyer afin de « remonter » un courant aérien cela, au prix d'une vitesse réduite et d'un trajet plus long...

Des Types de Vents

Avec l'intensification du voyage aérien depuis la réouverture des kaers et le partage des découvertes entre navigateurs sur un bout de comptoir, la connaissance générale des flux aériens évolua également alors qu'ils étaient progressivement : empruntés, étudiés, cartographiés, nommés et enfin catégorisés.

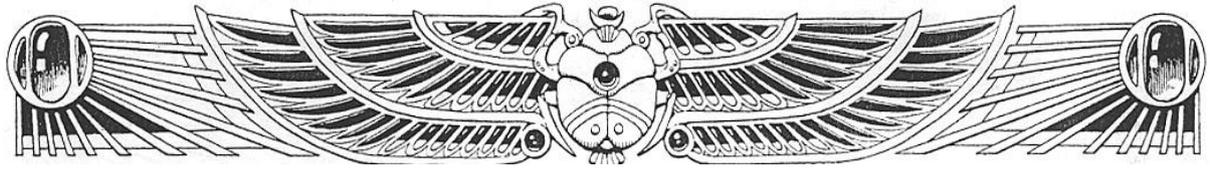
Des Courants

La contrée de Barsaive s'étend sur plus de 800 000 kilomètres carrés et regroupe en son sein tout un panel de climats variés et grandement dépendants du relief environnant. Toutefois, l'ensemble des climats barsaiviens sont régis par quatre principaux flux aériens, appelés courants. Ces derniers sont importants par la masse d'air qu'ils déplacent mais sont lent, stables et réguliers. Ils sont à l'origine de tous les vents secondaires qui sont bien souvent issus de leurs conflits. On peut toutefois noter des perturbations plus fortes de leur flux lors des changements de saison.

Du Courant des Grandes Cataractes

Soufflant depuis le nord-ouest de Barsaive en provenance d'une région reculée connue sous le nom des Grandes Cataractes, d'où il tire son nom, ce courant prend en réalité son origine encore bien plus au nord dans les lointaines terres gelées de Shosara. Glacial, ce courant est le plus froid de tout Barsaive. Il longe le Bois de Sang par sa lisière occidentale puis méridionale avant de rentrer en conflit avec le Courant des Caucavics. De là, il plonge donc au sud en direction des Monts Tylons dont il longe leur face septentrionale. Alors qu'il bifurque vers l'ouest, canalisé entre Montagnes Scol et Monts Tylons ce courant se dissipe alors progressivement dans les vastes plaines de l'ouest s'étalant sur une immense région allant de Jerris à Iopos.





Du Courant des Caucavics

Ce courant en symétrie du courant des Grandes Cataractes, souffle depuis le nord-est de Barsaive, des Monts Caucavics et des Montagnes de Scytha. Moins froid que son homologue occidental, il longe quant à lui le Bois de Sang par sa lisière orientale puis méridionale avant de rentrer en conflit avec le Courant des Grandes Cataractes au sud. Il se retrouve alors dévié vers l'est ou il redescend le long de la chaîne des Montagnes de Throal. De là, il rentre de nouveau en conflit direct avec la masse d'air tiède du Courant de la Mer d'Aras. Il s'enroule alors sur lui-même avant de dissiper en direction du nord.

Du Courant de la Mer d'Aras

Seul courant maritime de Barsaive, ce dernier comme son nom l'indique prend naissance au large des côtes, en plein cœur de la Mer d'Aras. Ces vents humides remontent alors en direction du nord-ouest en longeant la chaîne de Montagnes de Throal qui forme une véritable barrière naturelle. Il sera à l'origine de nombreux vents secondaires au niveau des contreforts de cette chaîne montagneuse. Lorsque ce courant passe sur les terres, il déverse de puissantes et nombreuses précipitations qui irriguent toute la région, en en faisant l'une des plus fertiles de Barsaive. A noter qu'arrivé au niveau du lac Ban, le Courant de la Mer d'Aras est rejoint par l'aride Courant Ecarlate, ce qui a pour conséquence de réchauffer son flux, créant ainsi un climat chaud et humide propice à la prolifération des jungles environnantes.

Arrivé au niveau du royaume nain de Throal, ce courant rentre en conflit frontal avec le Courant des Caucavics, rebondissant sur ce dernier il se replie alors vers le sud formant un courant secondaire qui longe la lisière des jungles de Servos, il se dissipe progressivement jusqu'au lac Ban.

Du Courant Ecarlate

Ce courant doit son nom imagé à la Mer Ecarlate qu'il survole ainsi qu'à sa température très chaude pour ne pas dire aride. En réalité, ce courant prend sa source au-dessus de la Mer des Enfers où il se charge d'un air brûlant puis remonte vers le nord en longeant les contreforts méridionaux des Pics du Crépuscule. Arrivé sur les terres, il se refroidit légèrement tout en continuant sa remontée vers le nord-est où il est canalisé entre Jungles de Servos et Montagnes du Tonnerre. Le courant Ecarlate est le plus long de tous les courants aériens et fait baigner tout le sud et le sud-est de Barsaive dans un climat chaud voir aride. Il finit sa course au-dessus du lac Ban alors qu'il fusionne avec le Courant de la Mer d'Aras avant de remonter vers le royaume de Throal.

Des Vents

De nombreux vents régulent les différentes régions de Barsaive. Pour la plupart, ils sont issus d'interactions fortes entre les courants qui rentrent en conflit, générant ainsi de grands mouvements d'air et de puissantes perturbations. Les vents ainsi formés sont donc plus vifs, rapides et changeant que les courants. Au contact des différents reliefs, ils génèrent aussi plus d'intempéries et de tempêtes, souvent imprévisibles...

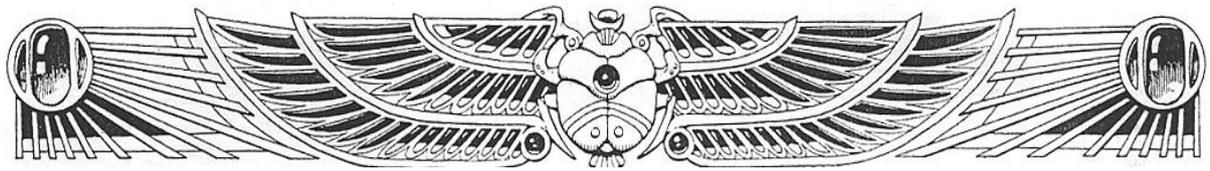
Du Vent des plaines de l'est

Issu du Courant de la Mer d'Aras, ce vent prend naissance juste après Urupa, s'engouffrant dans la large vallée qui remonte en direction des Monts Caucavics. En bout de vallée, ce vent s'engouffre dans la passe des therans puis remonte les plaines de l'est en direction de Parlainth, où il finit par se diffuser plus largement.

Du Vent des écorcheurs

Son nom effrayant vient du fait que ce vent balaye les plaines qui s'étendent de l'est du lac Vors jusqu'à la lisière orientale des Jungles de Liaj en passant par les plaines centrales jouxtant Kratas. Cette région concentre la population d'écorcheurs la plus élevée de tout





Barsaive. Ainsi donc, lorsqu'un convoi ou des voyageurs se trouvent sous ce vent, il n'est pas rare que des écorcheurs soient aperçus au loin voir pire : de près !

Du Vent des plaines de l'ouest

Il s'agit ici de plusieurs vents qui sont regroupés sous cette appellation. En effet le Courant des Grandes Cataractes après s'être engouffré entre Monts Tylons et Montagnes Scol se subdivise en plusieurs vents allant chacun balayer une zone différente des vastes plaines de l'est. Plusieurs remontent en direction d'Iopos alors qu'un autre vent principal redescend en direction de Jerris.

Du Vent Gris

L'origine de ce vent reste encore aujourd'hui un mystère. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il prend naissance au sein de la Désolation à l'est de Jerris, peut-être dû aux nombreuses tornades qui parcourent la région et longent les contreforts septentrionaux des Monts Delaris. Ce vent tire son nom de la poussière grise qu'il contient, rendant régulièrement la navigation difficile car cette dernière peut réduire la visibilité à quelques dizaines de mètres seulement. De plus, de nombreux récits de navigateurs racontent que des volées de créatures horribles et agressives se cacheraient au sein de ces tempêtes. Inutile de vous dire qu'il n'en faut pas plus pour que ce vent soit considéré comme étant maudit par la plupart des navigateurs aériens et que seul l'urgence ou la témérité font que l'un d'entre eux décide de l'emprunter...

Du Tourbillon d'Ustrect

Ce vent n'est ni un tourbillon, ni un cyclone. Il doit son nom du fait qu'il soit circulaire. En effet, alimenté par plusieurs vents différents, une fois entré dans l'ancien royaume d'Ustrect, ce dernier se retrouve alors piégé par toutes les chaînes montagneuses qui encerclent littéralement le royaume. Ainsi donc il tourne en continu se repliant sur lui-même. De par les vents qui l'alimentent, sa proximité avec la Mer des Enfers et son inertie, ce vent reste chaud et sec toute l'année.

Du Vent de Rugaria

Comme son nom l'indique, ce vent prend pour origine la province de Rugaria au sud-ouest de Barsaive. Il est le seul vent tempéré, voir frais, de toute cette région baignée par la chaleur de la Mer des Enfers. Ce vent percute les vents chauds venus du nord au-dessus des anciens royaumes de Cara Fahd et de Landis générant ainsi des précipitations propices à la croissance de jungles inextricables.

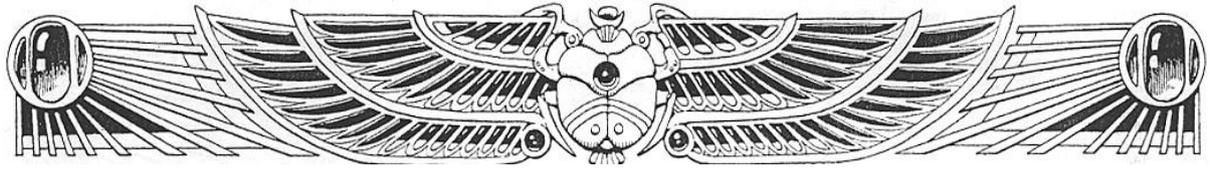
Du Vent des plaines centrales

Prenant naissance entre les Mauvaises Terres et les Marais Brumeux, le vent des plaines centrales remonte le long des contreforts septentrionaux des Pics du Crépuscule jusqu'aux portes de l'ancien royaume d'Ustrect. C'est un vent chaud issu du Courant Ecarlate mais qui se refroidit progressivement au fur et à mesure de sa progression le long de la chaîne montagneuse. Il seconde le vent des écorcheurs à travers les plaines centrales, faisant profiter toute la partie sud d'un climat tiède et sec.

Des Passes

Les passes sont les courants aériens les plus localisés et les plus violents et changeants de tout Barsaive. Ces flux d'air sont généralement canalisés par les reliefs environnants et donc fortement accélérés. Les Passes sont dangereuses à emprunter mais permettent généralement de gagner du temps de trajet. Seuls des navigateurs chevronnés osent les emprunter...





De la Passe nord de Servos

Cette passe est générée à partir du choc frontal entre le Courant des Caucavics et le Courant de la Mer d'Aras. Caractérielle car perturbée par les flux chauds s'élevant des jungles environnantes, cette passe permet de gagner un temps non négligeable pour tout navigateur qui voudrait rallier Throal à Kratas. A noter également la présence de créatures sauvages alentour...

De la Passe des Tylons

Il s'agit de la plus sauvage des passes, dangereuse, peu fréquentée et soumises aux nombreux maelstroms issus des sommets environnants, peu de navigateurs osent s'y confronter. Cette passe permet toutefois de rallier Kratas aux cités de Jerris et Iopos en un temps record.

De la Passe de Cara Fahd

Permettant de rallier le royaume d'Ustrect à celui de Cara Fahd, cette passe relativement calme (pour une passe, cela va s'en dire !) ne présente pas de risque de navigation particulier. En revanche, le plus grand danger viendra de la très forte concentration de Pirates du Cristal qui sillonnent ses cieux et qui fondent sur les navires insouciant sans prévenir !

De la Passe sud de Servos

Très certainement la passe la plus empruntée de tout Barsaive, elle permet de relier la cité d'Urupa à celle de Travar très rapidement. Cette passe est générée par un appel d'air qui se crée entre le Courant de la Mer d'Aras et le Courant Ecarlate et qui est amplifié au niveau de sol par une végétation dite « en bosquet » créant des sortent de couloirs de navigation. Pour bénéficier de son accélération, il faut donc naviguer en rase-motte ce qui complique les choses car le plus grand danger ici est la collision, soit avec les frondaisons environnantes soit avec un autre navire !

Des routes commerciales

Depuis la réouverture des kaers et la redécouverte du voyage aérien grâce à l'utilisation d'antiques navires du ciel, les donneurs-de-noms n'ont eu de cesse que de repousser les limites de la navigation aérienne. Tout d'abord ce fut une soif d'exploration pure de cette nouvelle terre à conquérir qui se mua progressivement en une fièvre commerciale alors que villes et villages renaissaient à la surface de Barsaive. Les techniques de construction navale elles-aussi ayant fortement évoluées permettant la construction de navires sans cesse plus performants, il paraissait inévitable que les communautés barsaiviennes voient naitre des routes commerciales aériennes, régies par leurs propres règles de navigation...

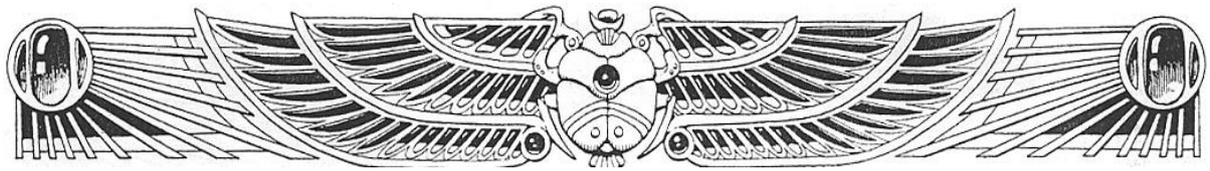
De manière générale, les courants sont connus par la plupart des navigateurs, les vents plus colériques sont quant à eux bien plus approximatifs voire contradictoires d'une carte à l'autre et enfin les passes sont sujets à des racontars alimentant nombres d'histoires fantastiques...

De la route commerciale du nord

Prenant son origine à Grand-Foire et au royaume de Throal, elle permet dans un premier temps, de relier ces derniers aux cités état du nord de Barsaive. La route commerciale du nord est aussi appelée la Route de l'Aube en hommage au premier navire qui l'emprunta jadis : Le Messenger de l'Aube. Dans un second temps cette route permet de descendre plus au sud, on dit alors communément que l'on emprunte la route descendante ou « la descente ».

Tout d'abord en remontant le Courant des Caucavics le long des Montagnes de Throal, la route commerciale du nord permet de rallier le Bois de Sang et le royaume des elfes. De là,





deux choix s'offrent aux navigateurs. Soit en redescendant le Courant des Grandes Cataractes et en empruntant le Vent de Ecorcheurs longeant les Monts Tylons par leur face orientale, permet de rallier la cité de Kratas, soit si l'on décide plutôt de continuer le long du Courant des Grandes Cataractes, permet de rejoindre le Vent des plaines de l'ouest et de rallier au choix Jerris au sud ou Iopos au nord.

Depuis Kratas, il est alors possible de rejoindre la cité de Travar en empruntant le vent longeant la face occidentale des Jungles de Servos.

Enfin, depuis les plaines de l'ouest, une route existe permettant de rallier la cité de Vivane en passant par le Tourbillon d'Ustrect et la Passe des orks.

De la route commerciale du sud

En miroir de la route du nord, cette voie commerciale est appelée la Route du Crépuscule (en raison de sa proximité avec les Pics du même nom) ou route ascendante ou encore « la montée ». Elle prend son origine depuis la cité de Vivane et la Mer des Enfers juste à côté et elle permet de rallier les cités-état du sud à celles du nord.

Tout d'abord en empruntant le Vent frais de Rugaria, puis en longeant le royaume de Cara Fahd le long des Monts Delaris et enfin en empruntant le Vent gris sur une petite distance permettant de longer la face occidentale des Jungles Liaj, cette route rallie Vivane à Jerris.

Plus à l'est en ralliant les rivages de la Mer des Enfers, la route commerciale du sud permet en remontant le Courant Ecarlate de très rapidement rallier tout d'abord Travar puis dans la foulée Urupa.

Depuis Travar, il est alors possible de remonter vers Kratas en empruntant le Vent des plaines centrales.

Depuis Urupa, il est possible de rallier Grand-Foire et le royaume de Throal en empruntant le Courant de la Mer d'Aras.







THE WASTES

BLOOD WOOD

ASHAN MOUNTAINS

CAUCASIAN MOUNTAINS

THROAL MOUNTAINS

KINGDOM OF THROAL

EILON MOUNTAINS

LUAN JUNGLE

DELARIS MOUNTAINS

SCARRED PEAKS

SERVOS JUNGLE

THUNDER MOUNTAINS

THE BADLANDS

DRAGON MOUNTAINS

DEATH'S SEA

ANAS SEA





BLOOD WOOD

Route commerciale nord
Route commerciale sud

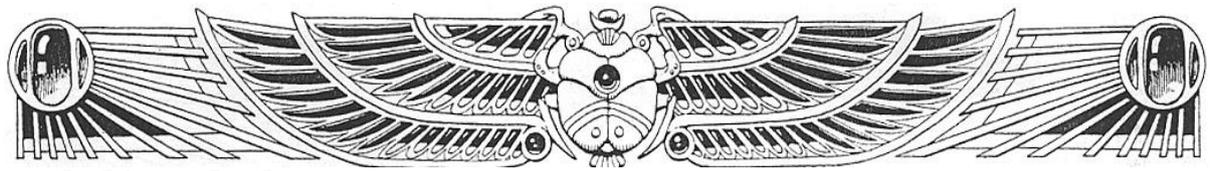
KINGDOM OF THROAL

SERVO'S JUNGLE

ARAS SEA

DEATH'S SEA





De la légende des cartes

Un flux aérien est défini par trois attributs principaux :

- La couleur du trait renseigne sur sa température :
 - un trait blanc indique un vent glacial,
 - un trait bleu indique un vent froid,
 - un trait vert indique un vent tempéré,
 - un trait jaune indique un vent tiède,
 - un trait rouge indique un vent aride.
- L'épaisseur du trait détermine la catégorie du flux aérien :
 - un trait épais représente un courant,
 - un trait moyen représente un vent,
 - un trait fin représente une passe.
- L'« aura » d'un flux représente son impact sur le climat environnant :
 - un courant impose une grande aura sur son environnement
 - un vent impose une aura moyenne sur son environnement,
 - une passe impose une aura réduite sur son environnement.

En espérant que cette aide de jeu puisse vous inspirer et améliorer vos parties, bon jeu à tous !

Merci à tous les participants des forums Earthdawn...

