

# COMMENT THYSTONIUS NOUS LÉGUA SA LANCE



Il y a longtemps, avant que le Châtiment ne ravage nos contrées, une guerre féroce faisait rage dans toute la province de Barsaive. Dictée par la cupidité et la fourberie, elle frappa toutes les cités, villes et villages, y compris le hameau de Torbant au pied des monts Delaris. À cette époque, les orks de Torbant étaient des fermiers et des mineurs. Ils travaillaient dur et vivaient bien, mais ne pouvaient se vanter de posséder richesses et pouvoir. Ils ne récoltaient que le fruit de leur labeur : des demeures robustes, de la nourriture en abondance, des enfants vigoureux et en bonne santé et les plaisirs quotidiens d'une vie simple. De telles choses faisaient leur bonheur, et les tourments des Guerres de l'orichalque ne les atteignaient donc pas.

Pourtant, un jour, une troupe d'une bonne soixantaine de soldats humains endurcis par une vie de conflits arriva au village de Torbant pour réclamer nourriture, équipement et argent. Pire, ils exigèrent que les enfants de Torbant deviennent leurs esclaves et les jeunes femmes du village leur divertissement. Si leurs exigences n'étaient pas satisfaites au matin, ils jurèrent de piller le village, de s'emparer de tout ce qu'ils désiraient et de tuer ou détruire le reste.

Les anciens du village étaient en proie au désespoir. Faire de leurs enfants des esclaves et de leurs femmes des objets était une cruauté qu'ils ne pouvaient assumer. Il leur était cependant impossible de repousser les maraudeurs lourdement armés et protégés d'épaisses armures avec pour seules armes des outils de fermiers et des arcs de chasse. Ils débattirent toute la nuit, et après de nombreuses heures de discussion, décidèrent de céder aux exigences des étrangers dans l'espoir que cet accord serait suffisant. À peine eurent-ils annoncé leur décision qu'une voix s'éleva dans l'assemblée pour s'y opposer. C'était celle de Kourba, une guerrière âgée et questrice de Thystonius.

Kourba se tint devant les anciens du conseil, vêtue de son armure complète, une hache dans une main et une épée dans l'autre. "Est-ce qu'aucun de vous ne possède la trempe et le cœur d'un véritable ork pour céder ainsi à leurs exigences ?" dit-elle aux anciens. "Donnez-moi une chance de m'opposer à nos ennemis. Même si je tombe, je condamnerai leur cupidité avant de mourir. Je leur ferai payer de leur sang, ou du moins, échangerai nos vies pour un prix bien plus coûteux que celui de la viande et de l'argent. Je vous en prie, laissez-moi les combattre !" À l'écoute de ce discours courageux, les anciens sentirent leur peur s'apaiser quelques instants, et acceptèrent alors de laisser Kourba faire ce qu'elle pouvait.

À l'aube, le village tout entier accompagna Kourba au camp des maraudeurs. Elle les défia en hurlant et se précipita sur eux. Quatre hommes moururent avant d'avoir pu dégainer leurs armes, mais bien vite, les humains encerclèrent Kourba. L'un d'eux frappa et brisa le manche de sa hache, et les autres se rapprochèrent, flairant la victoire. Kourba leva son épée, prête à accueillir la Mort si cela pouvait lui permettre d'abattre ses ennemis.

Tandis que Kourba portait un coup puissant, un second ork se jeta dans la mêlée. Haut de trois mètres et vêtu d'une armure rouge rutilante, il tenait une lance prodigieuse dotée du plus solide des fers. Sa charge inattendue provoqua peur et confusion dans les rangs des maraudeurs, permettant à Kourba de s'extraire du cercle de leurs lames mortelles. Dos à dos, les deux orks combattirent jusqu'à ce que leurs armes soient couvertes de sang, que leur dos et leurs épaules brûlent de fatigue, et que leurs jambes puissent à peine les maintenir debout. Pendant que le soleil parcourait peu à peu le ciel d'est en ouest, ils se battirent jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun ennemi en vie.

Cette nuit-là, les habitants de Torbant préparèrent un festin en l'honneur de Kourba et du mystérieux guerrier. Les deux siégèrent aux places d'honneur, et les habitants leur offrirent les meilleurs morceaux de viande et entonnèrent des chants dédiés à leur courage. Alors que l'écho du dernier chant résonnait encore à leurs oreilles, Kourba se tourna vers le géant assis à ses côtés. "Je te dois la vie", lui dit-elle. "Donne-moi ton nom, que je puisse l'honorer en buvant à ta santé."

"Tu m'as déjà honoré, ma fille", répondit-il d'une voix tonitruante. Tous se turent en entendant ces mots, et par un élan du cœur, Kourba sut qu'elle était en présence de la Passion Thystonius.

"Je ne pouvais pas laisser une si fidèle servante mourir sous les coups d'ennemis indignes", dit Thystonius. "Aujourd'hui tu as montré au monde en quoi consiste le véritable courage. Cette volonté de payer de ton sang, plutôt que de voir un seul ork asservi, m'a honoré de la plus belle des manières."

Thystonius leva alors sa lance à pointe de fer et la donna à Kourba. "Voici pour toi, pour tes enfants et pour ton peuple. Qu'elle serve à jamais ceux qui luttent, même si la défaite semble presque certaine." Sur ces mots, la Passion disparut.

Kourba mourut de ses blessures trois jours plus tard, mais la lance de Thystonius n'a depuis jamais quitté les mains d'un ork.

# IDÉES D'AVENTURES

La légende de la lance de Thystonius est souvent racontée au sein des tribus orks et par les troubadours de cette race. Elle évoque la nature profonde des orks et leur affinité avec la Passion Thystonius. Pour introduire au mieux cette arme dans votre campagne, les personnages devraient être témoins de son utilisation ou entrer en sa possession. Les personnages peuvent, par exemple, trouver la lance sur le site d'une récente bataille lors de laquelle des pillards ou des cavaliers orks ont combattu. La lance peut avoir été maniée par l'un de ceux morts au combat, et les personnages la découvriront auprès de sa dépouille. Sinon, les personnages peuvent l'obtenir en venant en aide à une tribu, une famille ou un guerrier ork qui possède la lance à cet instant. Si leurs agissements sont dignes de Thystonius, les orks secourus peuvent confier la lance aux personnages (et de préférence, à un personnage ork) en prenant connaissance de leurs actes. Enfin, si un personnage agit d'une manière particulièrement brave (de la même façon que Kourba dans la légende), Thystonius en personne pourrait offrir la lance au personnage. En effet, la Passion a certainement légué plus d'une lance à ses fidèles de Barsaive.

## INFORMATIONS POUR LE JEU

### La Lance de Thystonius

**Nombre de filaments maximum :** 1

**Défense magique :** 17

Cet objet est une lance de chêne d'1,20 mètre de long, dont l'extrémité est une lame de fer de 30 centimètres. À cause de la taille et du poids importants, c'est une arme de taille 5 qui nécessite une valeur de Force minimum de 8 pour être lancée. Son niveau de dommage est de 4. Ses portées sont de 2-18/19-30/31-36 (en ED3 : 2-10/11-20). Celui qui la manie doit être capable d'utiliser la lance en combat pour gagner ces bonus.

#### Filament de rang un

**Coût :** 300

**Connaissance clef :** le personnage doit découvrir le nom de la lance.

**Effet :** le niveau de dommage est à présent de 6.

#### Filament de rang deux

**Coût :** 500

**Effet :** les portées de la lance sont maintenant les suivantes : Courte (2-27), Moyenne (28-45), Longue (46-54) (ED3 : 2-15/16-30).

#### Filament de rang trois

**Coût :** 800

**Connaissance clef :** le personnage doit découvrir que l'arme est un don de Thystonius et à qui il l'a offert en premier.

**Effet :** le niveau de dommage est à présent de 7. Le personnage gagne un bonus de +1 à sa Défense physique.

#### Filament de rang quatre

**Coût :** 1 300

**Effet :** le niveau de dommage est à présent de 8. Les portées de la lance sont maintenant les suivantes : Courte (2-36), Moyenne (37-60), Longue (61-72) (ED3 : 2-20/31-40).

#### Filament de rang cinq

**Coût :** 2 100

**Haut-fait :** le personnage doit utiliser la lance dans une bataille pendant lequel lui ou son groupe sont surpassés en nombre à raison de 3 contre 1 minimum. Ce haut-fait rapporte 2 100 points de légende.

**Effet :** le niveau de dommage est à présent de 9. Le personnage gagne un bonus de +2 à sa Défense physique. Les portées de la lance sont maintenant les suivantes : Courte (2-41), Moyenne (42-68), Longue (69-81) (ED3 : 2-23/24-45).

#### Filament de rang six

**Coût :** 3 400

**Effet :** le niveau de dommage est à présent de 10. Le personnage gagne un bonus de +3 à sa Défense physique. Les portées de la lance sont maintenant les suivantes : Courte (2-45), Moyenne (46-75), Longue (76-90) (ED3 : 2-25/26-50).

#### Filament de rang sept

**Coût :** 5 500

**Connaissance clef :** le personnage doit apprendre le nom de cinq derniers propriétaires de la lance et la raison pour laquelle la lance a changé de mains.

**Effet :** le niveau de dommage est à présent de 11. Les portées de la lance sont maintenant les suivantes : Courte (2-54), Moyenne (55-90), Longue (91-108) (ED3 : 2-30/31-60).

## Filament de rang huit

Coût : 8 900

Effet : le niveau de dommage est à présent de 12. Les portées de la lance sont maintenant les suivantes : Courte (2-63), Moyenne (64-105), Longue (106-126) (ED3 : 2-38/39-75).

*Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr).*

D'après le récit pour Earthdawn intitulé *How Thystonius gave us his spear*, publié dans les Legends of earthdawn, vol.1 (FASA 6103), avec l'aimable autorisation de Black Book Editions

Traduction : Valentin « Kyin » Debret

Relectures : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot, Franck « Scorpionou » Mercier

Maquette : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot

[www.shadowforums.com](http://www.shadowforums.com)