

# LE COURAGE DE NELSEN LONGUES-OREILLES



N'importe quel enfant ork est capable de citer chacune des troupes des Lanciers d'Hérok. D'abord, il y a la Fierté d'Hérok, menée par Hérok Brise-Os le Premier. Ensuite viennent les Écorcheurs de Susano, commandées par Susano, la sœur d'Hérok. On trouve également les Héros de Kandor, ayant pour chef Kandor, le frère d'Hérok ; et enfin, les Faucons de Nelsen, dirigés par Nelsen Longues-Oreilles.

Nelsen Longues-Oreilles était un enfant trouvé, laissé aux bons soins de la mère d'Hérok par la Passion Garlen, qui veille sur les faibles. Et faible, le pauvre Nelsen l'était certainement. Lorsque la mère d'Hérok le trouva sur les rives du lac Ban, il était nu et hurlait, effrayé par le moindre mouvement. Il était chétif et pâle, avec juste la peau sur les os, et pas le moindre petit morceau de défense qui aurait pu pousser en quelque chose de respectable. Son visage était laid, long et étroit, cerné par d'affreuses et longues oreilles. Mais la mère d'Hérok avait bon cœur et ramena l'enfant tremblant chez elle pour l'élever comme son propre fils.

La mère adoptive de Nelsen le nourrit convenablement, mais jamais il ne devint aussi grand et fort que le reste de ses enfants. Il grandit néanmoins et prit un peu de viande sur les os, mais restait beaucoup trop maigre pour un ork digne de ce nom. Et il demeurait toujours aussi laid, et aussi peureux de tout ce qui l'entourait. Il montrait toutefois une qualité que ne possédait aucun de ses frères et sœurs : l'intelligence. Chacun d'eux avait suffisamment de jugeote, mais Nelsen était de loin le plus brillant de tous. La mère d'Hérok aimait son enfant trouvé : son étrangeté, sa petitesse, son manque de force, sa maladresse et son intelligence. En fait, Nelsen devint rapidement le favori de sa mère.

Quand Hérok Brise-Os (premier du Nom) atteignit sa pleine maturité, les thérans (excusez-moi pendant que je crache) venaient juste de revenir en Barsaive, et les nains de Throal enjoignaient tous les donneurs-de-noms de se battre à leurs côtés contre ces chiens de thérans. Hérok voulait se battre contre eux, mais il savait que tout ce qu'il pouvait offrir était sa propre épée. Et une seule épée, peu importe la bravoure de celui qui la portait, n'était pas suffisante pour s'opposer aux personnes malfaisantes qui avaient asservi les orks et l'ensemble de Barsaive. Hérok voulait faire mieux, mais ne savait pas comment s'y prendre. Il est alors allé voir Nelsen pour lui demander conseil. À cette époque, Nelsen était intelligent, mais manquait de courage. Il détestait les Thérans, comme tout le monde, mais ne souhaitait pas les combattre. Il voulait que les Thérans partent, pour pouvoir passer paisiblement le restant de ses jours chez lui, auprès de sa mère adoptive. Nelsen réfléchit encore et encore sur un moyen d'aider Hérok, et une idée lui vint enfin, qui en plus d'aider son frère adoptif, lui permettrait de rester confortablement chez lui avec sa mère. Nelsen Longues-Oreilles suggéra à Hérok la création d'une cavalerie qu'il nommerait les Lanciers d'Hérok, répartie en trois divisions : une pour Hérok, une pour leur frère Kandor et une dernière pour leur sœur Susano.

Ainsi, Hérok approuva si pleinement l'idée de Nelsen qu'il suggéra la création d'une quatrième division pour Nelsen lorsqu'il présenta son idée au reste des membres de la tribu. Après tout, c'était lui qui avait eu cette idée. Sans lui, aucune cavalerie orke appelée les Lanciers d'Hérok n'aurait vu le jour ! Il semblait juste d'impliquer Nelsen et de lui offrir une chance de gagner honneur et gloire au combat. En faire moins aurait été une insulte envers le frère adoptif d'Hérok, et ça, Hérok ne l'aurait pas supporté. Dès lors, poussé par les battements de plus en plus forts des tambours de guerre, Hérok entreprit la formation des quatre divisions de lanciers.

Lorsqu'enfin la nouvelle cavalerie fût prête pour rejoindre Throal et combattre les Thérans, Hérok partit voir Nelsen et lui révéla sa magnifique surprise : Nelsen serait à la tête d'une entière division de Lanciers d'Hérok lors des glorieux combats ! Bon, Nelsen fût surpris, c'est le moins que l'on puisse dire, mais également loin d'être aussi ravi et reconnaissant que le pensait Hérok. Le pauvre Nelsen était terrifié. Il se recroquevilla, pleura, et prétendit mourir de peur avant même d'atteindre les portes de Throal. Mais Hérok posa une main ferme sur son épaule et lui dit gentiment : "On a tous un peu peur avant de chevaucher pour partir à la guerre. N'aie pas peur, petit frère, Thystonius nous gonflera le cœur de courage."

Puis Hérok s'éloigna pour conduire les manœuvres de ses cavaliers, laissant Nelsen en pleurs sous sa tente. La mère d'Hérok entendit les sanglots de Nelsen et lui demanda ce qui le mettait dans cet état. Nelsen l'agrippa comme un bébé, et pleura à chaudes larmes, en criant qu'il était trop effrayé pour partir à la guerre. La mère d'Hérok était alors triste de voir

son fils adoptif si bouleversé, et elle souhaitait plus que tout qu'il puisse, d'une quelconque façon, montrer autant de courage que d'ingéniosité. Elle réfléchit un moment, puis dit à Nelsen : "Attends ici jusqu'à ce que je revienne."

La mère d'Hérok se rendit à la volière, où étaient rassemblés tous les oiseaux groak qui déposaient leurs œufs tant appréciés par la tribu. Elle choisit le plus gros, doté d'un plumage noir et pourpre des plus brillant, et lui retira une unique plume de son derrière. Puis elle rapporta la plume à Nelsen et lui dit : "J'ai un cadeau pour toi, mon fils. Cette plume est un trésor magique. Quiconque la tient ne peut être blessé sur un champ de bataille. Avant le Châtiment, mes ancêtres portaient cette plume lors des combats, et ils sont tous morts de vieillesse, confortablement allongés au chaud dans leur lit. Je comptais remettre ce trésor à Hérok entant qu'aîné, mais puisque tu es mon fils préféré, c'est à toi que je la donne."

Et elle déposa la plume de groak dans le creux de sa main. Quand la cavalerie partit pour Throal le lendemain, Nelsen portait la plume sur son casque. Pendant toute la durée du trajet jusqu'à Throal, à chaque fois que Nelsen pensait aux combats à venir et sentait la peur l'envahir, il contemplait la plume et se rappelait ce que sa mère adoptive lui avait dit.

Alors, les Lanciers d'Hérok atteignirent les portes de Throal moins d'une journée avant que les Thérans n'attaquent. La bataille fût sanglante et terrible, et plus d'un bon Barsaivien perdit la vie. La première confrontation, brutale, entre les armées effraya tellement Nelsen qu'il demeura prostré sur sa bête de la toundra, paralysé et bien trop terrifié pour se mettre hors de danger. Deux flèches tirées par les thérans volèrent dans sa direction, et Nelsen ferma les yeux et attendit qu'elles le traversent. Mais il ne se passa rien de la sorte, et il ouvrit les yeux pour constater que les flèches s'étaient fichées dans le sol, à quelques centimètres des pieds de sa monture. Nelsen crût alors que sa mère adoptive lui avait vraiment fait don d'une protection magique, et il se débarrassa de sa peur comme il l'aurait fait d'un manteau élimé. Il mena une charge audacieuse sur le champ de bataille, frappant avec hardiesse chaque ennemi sur son passage. Et les guerriers de sa division le suivirent, impressionnés, car Nelsen le couard avait finalement le cœur d'un lion.

Toute la journée, la cavalerie combattit, mais personne n'eut plus d'entrain et de bravoure que Nelsen Longues-Oreilles. Les soldats de Barsaive moururent par centaines, et ceux de Théra par milliers. Et au milieu du chaos, la plume magique flottait comme une bannière sur le casque de Nelsen, et aucune arme ne l'atteignit.

# IDÉES D'AVENTURES

L'histoire de Nelsen Longues-Oreilles est le conte préféré des tribus orks, notamment chez les diverses bandes des Lanciers d'Herok. Il démontre que la bravoure ne peut être obtenue grâce à la magie, mais doit provenir du plus profond d'une personne. Même si la plume n'était absolument pas magique quand la mère de Nelsen lui remit, sa conviction dans le pouvoir de la plume et sa performance sur le champ de bataille ont fait de la plume l'un de ses objets de trame.

Le maître de jeu peut créer des aventures basées sur les événements actuels qui découlent de cette légende ou sur l'idéal qu'elle incarne. Les personnages joueurs peuvent rencontrer les Lanciers d'Herok, ou trouver le casque porté par Nelsen lors des batailles contre les Thérans. Alternativement, un maître de jeu peut créer des aventures qui mettent en avant les convictions et l'opinion sur la magie que l'on trouve dans cette légende. Par exemple, un personnage joueur peut transformer un objet commun en objet de trame en l'utilisant lors d'un événement héroïque significatif.

Les maîtres de jeu peuvent également créer des aventures dans lesquelles les personnages trouvent le casque porté par Nelsen Longues-Oreilles, devenu un trésor magique doté de grands pouvoirs. La plume doit très probablement être encore fixée sur le casque, et ses connaissances clefs et hauts-faits devront nécessiter l'apprentissage ou la reproduction des exploits accomplis par Nelsen Longues-Oreilles pour que les pouvoirs du casque s'activent.

## INFORMATIONS POUR LE JEU

Les plumes sont des objets de trame mineurs pour les Lanciers d'Herok.  
Le casque lui-même est un objet à filaments ayant les capacités suivantes :

### Casque de Nelsen

**Nombre de filaments maximum :** 4

#### Défense magique : 14

Sans filaments, le casque donne un bonus de Déflection de 2 contre les attaques physiques et magiques. La Déflection est un bonus pour éviter les coups critiques (p402, Recueil du joueur). Le porteur souffre d'une pénalité de -1 à tous les tests d'actions basé sur la Perception.

#### Filament de rang un

Coût : 200

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le Nom du heaume.

Effet : le personnage gagne un bonus de +1 rang au talent Cœur de lion.

#### Filament de rang deux

Coût : 300

Effet : le personnage gagne un bonus de +2 à sa Défense magique ou sociale lorsque le porteur est la cible d'une attaque visant à lui faire peur.

#### Filament de rang trois

Coût : 500

Effet : le personnage gagne un bonus de +2 rangs au talent Cœur de lion.

#### Filament de rang quatre

Coût : 800

Effet : le personnage gagne un bonus de +2 à son Armure physique.

#### Filament de rang cinq

Coût : 1300

Connaissance clef : le personnage doit être capable de désigner le nom de celle qui a mis en place les plumes.

Effet : le heaume a maintenant un pouvoir : le courage de Nelsen. Si le personnage panique et perd le contrôle, il peut, au prix d'un effort de 3 points de dommage, tenter un test un Volonté (ou assimilé) pour se ressaisir. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par round, en plus d'autres capacités similaires.

#### Filament de rang six

Coût : 2100

Effet : le personnage gagne un bonus de +3 rangs au talent Cœur de lion et +1 en Défense sociale.

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 *The Bravery of Nelsen Long-ears*, publié dans les *Legends of earthdawn*, vol.1 (FASA 6103), avec l'aimable autorisation de Black Book Editions

Traduction : Valentin Kyin  
Matériel additionnel : Franck « scorpionou » Mercier  
Relectures : Jean-Cyril Amiot  
Maquette : Jean-Cyril Amiot

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