

# L'UNIVERS DES ECHOS D'UN COMMENCEMENT

## Introduction

Le but de ce livret est de répondre à toutes vos questions sur l'univers du GN des Echos d'un Commencement, et de vous aider à vous représenter au mieux le monde captivant que nous avons créé.

## L'univers

Nous sommes un jeu d'inspiration de l'univers de Warhammer. Planète exotique, merveilleuse, remplis de créatures amusantes (les hommes bêtes, les peaux vertes, les démons, les dragons, les manticores, etc.) et d'autres plus insignifiantes (les humains, les elfes, nains, etc.)

Ces races sont toutes les jouets des dieux : ils placent leurs pions sur ce monde pour pouvoir un jour le détruire, ou y créer la paix.

Selon la chronologie de Warhammer, nous sommes vers les -2000. A cette époque, le chaos le plus total régnait sur le monde.

Les elfes noir, hauts elfes et nains sont en pleine guerre. Les guerriers du Chaos s'entre-tuent afin de trouver un champion, les hommes lézards s'exilent et la civilisation humaine la plus développée est dans les terres désertiques du Sud et Arabie.

Bien entendu, vous n'avez aucune idée des choses qui vous entourent. Le Chaos n'est qu'un mot mais vous n'en avez pas la notion, vous n'avez jamais entendu le mot Elfe. Bref vous êtes un parfait ignorant qui ne sait que ce qu'il y a sur son BG et le BG du clan.

Notre histoire commencera à cette époque fort sympathique. Les orcs et gobelins ainsi que d'innombrables créatures considèrent les hommes comme leurs garde-manger. Mais les hommes savent se défendre et apprennent rapidement avec le temps.

C'est dans ce monde, rempli de danger, que quelques humains, appelés « barbares » par ceux du sud et « déchets » par les autres races, luttent pour survivre et construiront peut-être un jour, les grands empires porteurs du salut de l'humanité contre le chaos. C'est dans ce qui deviendra plus tard (peut être) les Principautés Frontalières que commence votre histoire.

Nous gardons tel quel plusieurs éléments dans l'univers d'origine jusqu'à cette époque.

- Les elfes noirs sont en guerre avec les Hauts Elfes qui se retrouvent sur 2 fronts : contre les Nains et les Elfes noirs.
- Les Nains sont en pleine guerre de la Barbe, si bien qu'ils sont très rares.
- Les Peaux vertes sont nombreuses et en plus grande majorité par rapport aux hommes

Parler de la totalité du monde serait extrêmement long et beaucoup de site internet sont spécialisés sur ce sujet (la [Bibliothèque Impériale](#)).

Nous allons donc simplement nous concentrer sur le Vieux monde et l'époque.



## L'ambiance

L'humanité est en extrême minorité par rapport au reste voir même en voie d'extinction. Vous vous battez pour votre survie avant tout, même un Clan qui a prit une ampleur énorme en 200 ans peut être rasé du jour au lendemain par les peaux-vertes, si ce n'est pire.

Les Orcs et les Gobelins possèdent la quasi totalité des terres où vous êtes, à savoir les Principautés Frontalière. Les Clans donnent généralement un tribus aux Peaux-vertes afin d'avoir la paix pendant un moment. Ces monstres sont tout sauf complètement idiots. Ils sont simple, ce qui est un avantage comme un inconvénient.

C'est une époque sombre où un clan allier peut très bien se retourner contre vous du jour au lendemain pour avoir la paix pendant quelques années de plus.

## L'époque

Nous sommes en -1950 avant sigmar. Pour vous donner une image, c'est comme notre monde en - 2000 avant JC. L'empire romain n'exite même pas encore. La médecine et la science sont quasiment au point mort et l'espérance de vie excède rarement les 40 ans. Bref ce n'est pas la joie.

### Au niveau des infrastructures :

A l'exception de l'Empire Nehekhara du Sud, des Nains et des Elfes (donc rien qui ne vous concerne). Les constructions sont généralement faites de bois, de terre et de boue. La base d'une maison peut être faites en pierre dans quelques rares cas, mais tailler la roche est quelque chose d'extrêmement long, temps que vous n'avez pas forcément à cause des dangers aux alentours.

Pour mieux visualisé, vous aurez des images à la fin de ce livret.

### Pour les tenues vestimentaires :

La forge des armures en métal n'est pas connu, ni celle des arbalètes et ne parlons même pas de la poudre.

Toutes vos armes sont en Fer et très rarement en Acier.

De même pour les tissus : pour la broderie et les ornements il faut du temps, c'est un luxe que vous le pouvez pas vous offrir.

Vous êtes donc en tenue médiévale type.

### Concernant les échanges commerciaux :

Selon votre Background, votre Clan peut avoir plus ou moins d'importance et de villages qui lui sont rattachés.

Dans tous les cas, il faut effectuer des échanges commerciaux avec les alliés pour tenir face aux dangers du monde et tout particulièrement les peau-vertes.

Pour cela, il vous faut visualisé le temps que prend le transport. Il faut plusieurs semaines voir plusieurs mois pour ce rendre chez un autre Clan. En tenant compte de la longueur du trajet et les potentiels détours, vous pouvez patienter la moitié d'une année sans nouvelle, si ces dernières sont bonnes.

Nous ne disons pas que vous ne pouvez rien échanger, simplement que ce n'est pas quelque chose de simple et qui demande reflexion.



Habitations typique de l'époque.

Village qui est parvenu à rester en paix (sans aucune attaque) au moins une centaine d'année.