



LES RACINES DE NOS ERREURS PASSÉES

RECUEIL DES
PERSONNAGES-JOUEURS



Recueil réalisé par Tibo BR

Une création Scribes & Dragons

Héros & Dragons et Les Cinq Royaumes
sont des créations de *Black Book
Éditions*, la rédaction de *Casus Belli* et
Julien Dutel.

TABLE DES MATIÈRES

CRÉDITS	1
AVANT-PROPOS	2
LE ROYAUME	3
CONTES ET LÉGENDES	3
LA GUERRE DES ÉCORCES	3
LA CONQUÊTE DES TERRES DE FEU	4
L'INVASION DES ÉCORCES	4
LES SURVIVANTS DE L'EXODE	5
LES PEUPLES DE L'ALLIANCE	5
LES DESTINS	6
LES PROCHES	7
LES VALEURS	7
MENTIONS LÉGALES	8

AVANT-PROPOS

Bienvenue dans **Les Racines de Nos Erreurs Passées**, la première campagne pour les jeux de la cinquième édition du label Scribes & Dragons.

Les Racines de Nos Erreurs Passées prend place dans un univers low-fantasy très proche de ce qui est proposé dans l'ouvrage **Les Cinq Royaumes** de Julien Dutel, écrit pour le jeu **Héros & Dragons**. Il est d'ailleurs vivement recommandé d'utiliser les règles spécifiques issues de cet ouvrage pour vivre aumieux l'expérience des **Racines de Nos Erreurs Passées**.

Le Recueil que vous lisez actuellement est destiné aux joueuses et aux joueurs afin de les aider à comprendre le contexte du cadre de campagne, dans quelles circonstances leurs personnages commenceront le premier scénario et quelles sont les particularités liées à la création du-dit personnage.

La première partie est une description brève du cadre de campagne et son histoire récente. La seconde s'intéresse aux personnages. Si vous jouez sur table physique, nous vous recommandons l'utilisation de la feuille de personnage spéciale créée par **DarKDinDoN** et téléchargeable [ici](#).

Toute l'équipe des scribes se joint à moi pour vous souhaiter une excellente lecture.

Tibo

LE ROYAUME

“Personne ne sait d'où ils viennent, ni ce qu'ils veulent. Ils surgissent de l'ombre, massacrent femmes, enfants et vieillards sans distinctions, détruisent nos habitations et s'approprient nos cultures.

Jamais de mémoire d'humain le Royaume n'a connu une telle déroute, une telle débâcle. Nos forces armées s'amenuisent encore plus, et l'Alliance n'y changera rien, nous resterons toujours en infériorité numérique, incapables de survivre.

Nous allons connaître l'extinction, sans que personne n'en connaisse la raison.
”

- Un ancien à plusieurs enfants,
lors d'une veillée à Gueärrion.

Le Royaume et ses habitants, les royautins, vivent depuis un peu plus d'un siècle unis sous la bannière d'un seul suzerain. Le territoire, plutôt vaste, est divisé en comtés et duchés en suivant les anciennes guerres de territoires mais aussi en respectant les frontières naturelles.

Le climat y est plutôt tempéré, avec des terres inondées de soleil au sud et balayées par un vent froid au nord. L'ouest est bordé par un grand océan indompté, la Mer sans Horizon. Le nord se termine sur des terres désolées, où la végétation se fait rare et les températures très basses.

Le sud aboutit sur un désert de roches volcaniques et de sables, au-delà duquel se trouvent un large oasis de verdure au climat doux. Cette bande inhospitalière est appelé les Terres de Feu.

Enfin, la limite est du Royaume est formée par une impressionnante chaîne de montagnes, les Pics sanglants, que scinde en deux un canyon naturel, la Passe des Roches Pourpres. Au-delà, une savane à la chaleur étouffante s'étend, les Landes Sèches. L'entrée de la Passe est gardée par une forteresse millénaire et imprenable, Gueärrion.

CONTES ET LÉGENDES

Il est difficile de dater la naissance du Royaume. Certains parlent de milliers d'années, mais ne sauraient dire si c'est plus ou moins d'une dizaine. Terres les plus hospitalières à des milliers de kilomètres à la ronde, les anciennes tribus nomades ont fini par s'y installer, s'accaparer certaines ressources naturelles comme des lacs, des montagnes ou des forêts, et ont commencé à prospérer.

Parmi les nombreuses légendes et les nombreux contes qui émaillent le folklore royautin, il est possible d'évoquer les escarmouches dans les Landes Sèches avec les léonins, un peuple d'homme-lions qui ont fini par s'éteindre il y a quelques siècles. La forteresse Gueärrion a toujours su résister à leurs assauts.

Certains druides chantent la complainte des deux dragons, qui auraient guidé les hommes sur ces terres avant de disparaître. Une version de la légende raconte que l'un des dragons s'est éteint sur les terres du Royaume et que son corps meurtri a façonné certains des reliefs, comme les Monts de l'Échine ou les Golfes des Naseaux.

Il y a quelques siècles, les barbares des Terres de Feu ont commencé à manifester leur présence hostile. Aucun ne sait au Royaume s'il s'agit des mêmes humains qui ont annexé le Royaume ou s'il s'agit d'une tribu perdue. Le folklore des barbares parle d'un grand serpent volant qui les aurait guidés et, avant de partir, aurait cracher ses flammes sur les terres, réveillant les volcans présents.

LA GUERRE DES ÉCORCES

Il y a un siècle environ, le Royaume fit face à une grande menace. Une espèce humanoïde végétale fit son apparition, avec des intentions belliqueuses sans équivoques. Les comtés et duchés n'étaient pas encore totalement unis et durent s'allier pour combattre cette armée étrange, désorganisée mais implacable avec ses ressources semble-t-il inépuisables.

Mais, rapidement, après quelques semaines de batailles ininterrompues, une trêve se fit entre les royautes alliés et les Écorces, qui mirent fin à leurs attaques et se retirèrent au nord, sans mot dire.

De cette guerre émergea un sentiment et un besoin d'unification, et un Roi fut désigné parmi les généraux des armées. La liesse et le sentiment de victoire fit oublié, en quelques sortes, cette étrange guerre avec les Écorces.

LA CONQUÊTE DES TERRES DE FEU

Alors que le calme régnait dans le Royaume depuis près d'un siècle, les barbares des Terres de Feu se manifestèrent à leur tour, avec une armée impressionnante et virulente. Leur rage et leur soif de conquête embrasèrent la majeure partie des territoires du sud.

Plus habitué à guerroyer, les royautes cédèrent rapidement du terrain avant de réussir au bout de trois ans à s'organiser, en profitant notamment de leur savoir-faire en matière d'équipements militaires. Les armées du Royaume commençaient à reprendre du terrain sur leurs adversaires lorsqu'une menace, oubliée, disparue, rejaillit encore plus violemment que la première fois.

L'INVASION DES ÉCORCES

Alors que royautes et barbares s'entre-tuaient pour le contrôle des territoires jouxtant les Terres de Feu, les Écorces reparurent, surgissant des nombreux bois et des nombreuses forêts du Royaume.

Capables de se transporter via la majeure partie des espèces d'arbres, leurs forces, près de mille fois supérieures à celles des royautes et barbares unis, commencèrent à envahir le Royaume dans une lente mais implacable et inexorable avancée.

Rapidement, il fut signé une trêve entre barbares restés sur place et royautes. Les humains venus du sud se virent couper toute chance de retourner dans leurs terres par les Écorces et leurs chefs choisirent, à contre-cœur, de jurer allégeance aux forces royales.

Ce ne fut pas suffisant et, après quelques semaines seulement, il fut décidé de lancer un exode vers les seules terres où les humains pourraient survivre : les Landes Sèches. Fièvre et se dressant à l'entrée de la Passe des Roches Pourpres, Gueärrion représente aujourd'hui le dernier espoir de l'humanité unifiée.

ALLIANCE DE CIRCONSTANCE

Vous l'aurez compris, l'unification du Royaume avec les barbares des Terres de Feu sous une seule bannière tient plus de la stratégie que du bon sens.

Contraints et forcés de s'allier pour résister et espérer survivre à l'invasion, les deux camps conservent encore une importante rancœur les uns envers les autres.

En quelques semaines, les uns ne sont pas devenus les meilleurs amis des autres et ceux-ci peut se ressentir entre les personnages si un ou plusieurs d'entre eux sont originaires des Terres de Feu.

Cela peut être un très bon matériel narratif mais assurez-vous, avec des outils de roleplay comme les voiles, les limites ou la carte X, que les situations ne dégénèrent pas et ne dégradent pas la qualité de vos parties.

LES SURVIVANTS DE L'EXODE

“Sachez-le, car vous mentir serait la pire trahison qui soit en ces temps incertains : vous n’êtes pas là pour survivre !

J’ai besoin de vos bras, de vos mains, de vos corps et de vos esprits entiers pour s’assurer que tous les derniers humains au-delà de ces murs traversent la Passe.

L’espoir de survie, il est pour eux, pour tous ces gens qui n’ont connu que la guerre depuis des années et souhaitent un peu de répit.

Aujourd’hui, nous n’allons pas annuler l’Apocalypse, nous allons nous assurer que certains n’y succombent pas.”

- Le Commandant

Vous allez incarner des personnages humains appartenant aux survivants en charge d’accompagner l’exode vers les Landes Sèches. Vous avez pu vivre la conquête barbare, de près comme de loin, mais surtout vous avez été confronté à l’horreur de l’invasion des Écorces.

En poste à la Forteresse de Gueärrion au moment où la campagne commencera, il vous faudra choisir comment aider au mieux vos congénères dans la dure tâche qui est celle de fuir vers un territoire non moins hostile.

LES PEUPLES DE L'ALLIANCE

Cette campagne se joue avec les règles alternatives des **Cinq Royaumes**, création de **Julien Dutel** pour **Héros & Dragons**. Celles-ci incluent notamment certaines limitations sur les caractéristiques des personnages, mais aussi des variantes de peuples humains pour remplacer la suppression de peuples non-humains.

Tous les peuples humains des **Cinq Royaumes** sont disponibles à l’exception des **Bâtards**.

Enfant de la terre : La plupart des royautins vivent dans des plaines agricoles, légèrement arborées. Vous avez une vie rurale certes mais n’êtes pas nécessairement enfant de paysans. Vous pouvez être issu-e d’une famille d’artisans, de nobliaux ou de marchands.

Enfant du sel : Vous vivez dans un village ou une ville côtière du Royaume. Vous êtes plutôt agile sur une embarcation, ce qui vous permet de garder vos deux pieds sur terre, quelles que soient les circonstances.

Malheureusement pour vous, vos terres natales ont été rapidement enclavées par l’invasion des Écorces, ce qui a pu séparer totalement ou en partie de vos proches.

Enfant des bois : Le Royaume compte quelques massifs boisés important et où l’activité bat son plein. Chasseurs, cueilleurs et autres bûcherons prospèrent ici. Vous êtes d’une nature prudente et vigilante quant aux multiples dangers que peut receler la plus simple forêt.

Cependant, cette ascendance vous vaut désormais une certaine paranoïa, puisque les communautés forestières ont fait l’objet de massacres importants par les Écorces.

Enfant des cités : Bien installé-e derrière les murs et les palissades des grandes villes du Royaume, vous avez grandi cependant dans des labyrinthes de mortier, de tuiles et de briques. Dès lors, vous avez su entretenir votre chance.

C'est potentiellement celle-ci qui a permis que vous fassiez partie des survivants pour l'Exode, car même les épaisses murailles de la cité où vous avez grandi n'ont pu résister au raz-de-marée des Écorces.

Enfant du vent : Vous avez toujours vécu sur les routes du Royaume, ne restant jamais bien longtemps à un même endroit. Bien vous en a pris sûrement, car c'est sûrement grâce à cette vie de nomade que vous devez votre survie jusqu'ici.

Enfant du roc : Vous avez connu toute votre enfance la rudesse des montagnes, qu'il s'agisse des Monts de l'Échine ou des abruptes et traîtres Pics sanglants. Cette ambiance particulière fait de vous et vos proches des personnalités inébranlables.

Enfant des terres sauvages : Vous avez vécu toute votre vie au-delà de la bande inhospitalière des Terres de feu. Cependant votre éducation vous a obligé à vivre, survivre plutôt, pendant de longs mois dans ces terres désolées.

Vous avez fait la guerre dans le Royaume avant de vous retrouver coincé-e et forcé-e de vous allier aux royautes pour faire face à l'invasion des Écorces.

Tchalidein : Vous faites parti de la caste la plus respectée des Terres de feu, dont sont issus leurs qwsys, l'équivalent des druides du Royaume. Cela fait de vous un orateur ou une oratrice respecté-e et respectable aisément.

Un grand nombre de tchalideins ont fait partie de l'armée de conquête et, comme tous les autres, vous vous avez été contraint de rejoindre les forces de l'alliance, certain-e de ne jamais retourner un jour dans les oasis au sud.

LES LANGUES

La campagne **Les Racines de Nos Erreurs Passées** peut très bien se passer de langues particulières pour fonctionner. Cependant, votre MD peut très bien choisir qu'il y ait plusieurs langues, comme un dialecte pour les barbares des Terres du Feu ou un langage lié à la magie druidique.

Pensez bien cependant que, dans ce contexte, l'utilisation de langues différentes peut être source de tensions entre personnages, joueurs ou non.



LES DESTINS

Dans les règles des **Cinq Royaumes**, et donc dans le cadre de la campagne **Les Racines de Nos Erreurs Passées**, les classes auxquelles peuvent prétendre les personnages sont limitées.

En effet, l'utilisation et le recours à la magie est énormément restreint, réduisant de facto la liste des classes jouables. Certaines de ces classes possèdent des limitations sur les archétypes, d'autres ont été entièrement réécrites dans les **Cinq Royaumes**.

Barbare : la *Voie des Esprits* est accessible uniquement à un personnage tchalidein.

Barde : classe entièrement revue. De plus, les archétypes *Collège du savoir*, *Collège des saltimbanques* et *Collège des diplomates* ont connu quelques modifications.

Druide / qwsys : classe entièrement revue. Les qwsys sont le pendant des druides dans les Terres de feu. Les quatre archétypes de druide ont également connu des modifications.

Guerrier : l'archétype *Sorcelame* n'est pas accessible.

Rôdeur : classe entièrement revue. L'archétype *Pisteur* n'est pas accessible. L'archétype *Archer arcanique* peut-être choisi par un tchalidein ou un royautin qui aurait pris la capacité compagnon spirituel (aptitude de classe). L'archétype *Exilé* a connu des modifications.

Roublard : l'archétype *Ombrelame* n'est pas accessible.

Savant : nouvelle classe, variante du roublard. Dispose des mêmes archétypes et des mêmes restrictions que le roublard.

LES PROCHES

Au moment où la campagne débute, votre personnage dispose d'un proche, une personne très importante à ses yeux. Cette personne fait actuellement partie des survivants. Elle pourra faire partie des PNJs présents dès le premier scénario, ou bien retrouver votre personnage ultérieurement.

Votre lien avec ce PNJ doit être clair pour vous comme pour le MD afin d'en assurer la bonne interprétation et utilisation.

LES VALEURS

Votre personnage a un vécu et des valeurs très ancrées, issues de son historique, de ses expériences et de ses traumatismes. De ce fait, il porte en lui les germes de futures décisions essentielles, à même de faire basculer certains temps forts des scénarios de la campagne.

Au moment de créer l'histoire de votre personnage, réfléchissez aux deux éléments suivants :

» Une raison qui pourrait pousser votre personnage à se sacrifier si l'opportunité était donnée ;

» Une raison pour rester en vie coûte que coûte.

Communiquez les à votre MD afin qu'il puisse s'appuyer dessus dans les scénarios de la campagne.



REMERCIEMENTS

Merci aux scribes Benoît, Franck, Gaspard, Guillaume C., Guillaume E., Nicolas, Paul, Sébastien G. et Simon pour leur relecture.

Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** du mois de septembre : Alexandre P., Bruno B., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Maxime D., Michel C., Pierre P., Quentin P., Ronan M., Sébastien D. et Sylvain D..

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Héros & Dragons. Copyright 2018, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G et Thomas Robert.