

E A R T H D A W N

LES PARCHEMINS DES ARCHIVISTES

La gazette de la Grande Bibliothèque de Throal - numéro 1 - Borrum 1506

ÉDITORIAL

La suite du début de l'aventure !

Enfin, le numéro I de la gazette de la grande bibliothèque est disponible. Comme vous avez pu le remarquer, dans la plus grande tradition des ouvrages concernant *Earthdawn* ou son pendant futuriste *Shadonrun*, les *Parchemins des Archivistes* ne respectent aucun délai fixe. Ce ne sera donc pas une gazette mensuelle, ni bi-mensuelle, ni trimestrielle... Elle paraîtra quand nous aurons assez d'articles à mettre dedans !

Pour ce numéro 1, vous découvrirez essentiellement des articles de l'érudit Scorpinou qui à l'origine étaient prévus pour les *Messagers de l'Aube*, l'ancêtre avorté des *Parchemins des Archivistes*. Mais vous pourrez également découvrir les premières publications de nouveaux érudits qui nous ont rejoint !

C'est que le début d'une nouvelle aventure, un travail collectif qui vise à libérer notre jeu préféré du joug throalique afin de lui proposer des aides de jeu en throalique. Mais pour que cette aventure soit un succès, **nous avons besoin de vous** ! Alors j'espère que ces quelques feuilles vous plairont et vous inciteront à participer aux prochains numéros ! Peut-être à bientôt dans la taverne de la bibliothèque ?

- Mahar, archiviste et scribe elfe

CODEx ARCANUS ILLUSI?NAE

Voici un sortilège tiré d'un grimoire qui nous a été proposé par Sertegen, un nécromancien T'skrang récemment arrivé à la bibliothèque. Un sort d'illusionniste très problématique en situations sociales... - Mahar.

Malédiction du langage

Cercle : 5

Filaments : 3

Seuil de tissage : 11/18

Portée : 5 m

Durée : 4 + rang minutes

Effets : voir texte

Seuil d'incantation : Défense Magique de la cible

L'illusionniste émet des paroles incompréhensibles pendant qu'il tisse les filaments. Pendant l'incantation, il place ses doigts

SOMMAIRE

Editorial	1
Codex arcanus	1
A travers Barsaive : Souvenir de kaer, 2 ^{ème} partie	1
Les trucs d'adeptes : Analyse des Armes	2
Le Livre des Horreurs : Chentera	3
Scénario : Un cri venu du passé	3

dans sa bouche tout en continuant à baragouiner. Si le jet d'Incantation est supérieur à la Défense magique de la cible, celle-ci devient incapable de parler correctement n'importe quelle langue pendant la durée du sort. Elle ne peut plus s'exprimer oralement qu'en émettant un charabia pathétique et ridicule. Elle peut en revanche continuer de s'exprimer par gestes, ainsi que par écrit.

A TRAVERS BARSZAIVE

Voici la suite du récit de Eäralindurë, sorcier de Throal, rapporté par le sage Scorpinou. Dans le précédent numéro, nous avons laissé nos protagonistes juste après une chute dans une fosse étrange.

- Mahar, archiviste et scribe elfe

Souvenir de kaer : deuxième partie

- Beurk, c'est quoi ça ?

- Ce n'est rien fiston, tu viens juste de glisser dans une fosse. L'un des nombreux trous dans lequel nous jetions nos détruits, nos restes de repas, nos déjections, nos...

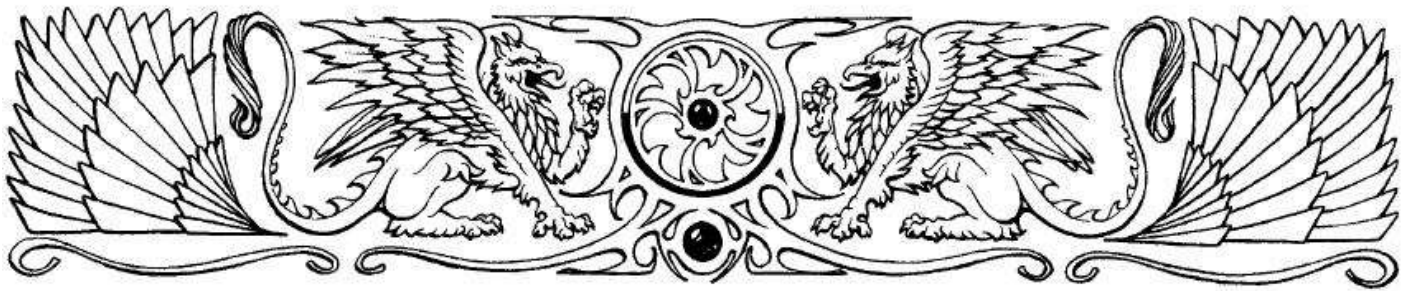
- Quoi ? vos déjections ?

- Oui, nos déchets. Inutile de te fâcher, cela ne sentait pas si fort à l'époque, les élémentalistes veillaient bien à ce que soit assez ventilé. C'est d'ailleurs étonnant que ce soit encore humide, je me souviens que la fosse de notre quartier séchait vite et qu'il fallait ajouter de l'eau pour que l'on dispose d'un bon engrais pour les cultures dans les cavernes d'à coté.

- Mais pourquoi vous ne l'apportiez pas directement sur les cultures ?

- Tu te vois, à chaque fois que tu vas à la selle, devoir porter un seau nauséabond à travers près de huit cents mètres de galerie et de rues ? C'était déjà bien assez fatiguant de devoir le vider toutes les semaines dans un immense tonneau pour l'apporter là-bas.





Cela me fait penser à Kuzdabil, un sacré gaillard celui-là. Il passait tous les jours avec sa charrette pour vider les seaux dans son immense tonneau.

- Hein ? Comment cela ?

- Et bien oui, il prenait le seau qui était devant la porte, l'apportait à son grand tonneau de sa charett...

- Non, ce que je veux dire, c'est quoi qu'il y avait dans vos seaux ?

- Et bien nos déjections, je viens de te le dire !

- Mais cela n'a aucun sens ! Si une personne les ramassait tous les jours, pourquoi elles ne les amenait pas directement sur les cultures ?

- Ha oui tient, pourquoi ? Et pourquoi ces fosses ?

- Oui, justement, pourquoi ces fosses ?

- Je n'avais jamais fait attention à ce détail.

- Laisse tomber papa, je viens de comprendre moi.

- Comment cela ?

- Regarde, dans la rue, cette rigole qui est au milieu de la rue.

- Oui, et alors ?

- Tu ne remarques pas qu'elle file directement vers cette fosse dans laquelle je viens de tomber.

- Ha, je n'avais jamais fait attention. Tu as raison, les eaux que nous jetions et les urines des animaux devait directement aller dedans. Certains y jetaient aussi les seaux lorsque Kuzdabil était déjà passé, je m'en rappelle maintenant.

- Oui, certainement, et ce n'est pas la pluie qui tombait ici qui pouvait les remplir d'un seul coup. Vues les différences de hauteurs des différents quartiers, je comprends aussi pourquoi il y avait autant de fosses. Mais au fait, je pense à ce que tu viens de dire. Vous viviez avec les animaux ?

- Bien sûr. On voit bien que je t'ai élevé dans le confort et la richesse. Nous ne pouvions pas faire brûler du bois pour nous chauffer et encore moins utiliser de la magie uniquement pour cela. Déjà que pour cuisiner avec les pierres de feu élémentaire ce n'était pas évident, mais si en plus il avait fallu se chauffer avec, je n'ose pas imaginer le prix. Au moins la chaleur des animaux était gratuite et en plus nous les mangions régulièrement. Enfin, régulièrement, façon de parler. C'était plutôt les jours de fête, comme la naissance de ta tante où mes différents mariages...

- **tes différents mariages ?!** Tu veux dire que tu as été marié plusieurs fois ? ...avec une autre femme que maman ?

- Et bien oui. Que crois-tu ? que je ne suis resté de marbre durant près de cinq cents ans avec toutes ces humaines, ces naines ou ces orks qui me tournaient autour ? Ce n'est qu'au bout du cinquième mariage que j'ai fait la promesse devant Astendar de ne plus me marier qu'avec des elfes. La vie trop courte des autres races me pesait trop. Mais c'était sans compter sur la perfidie d'Astendar ! Car je l'ai vite oubliée cette promesse lorsque j'ai rencontré Irikil. Elle avait des yeux magnifiques et elle savait m'écouter...

- Papa, nous pourrions parler d'autres choses, je n'aime pas trop que tu abordes ce sujet.

- Bien mon garçon. Et comme nous sommes arrivés, pourrais-tu lire ce qu'il y a écrit sur cette plaque là ?

- Tu ne peux pas le lire toi-même ?

- Bien sur que si, mais il n'y a pas assez de lumière ici.

- D'accord, mon vieux père... Voici ce qui est inscrit : « Thuraz Feliz, sorcier du septième cercle, que regretteront les enfants, les tonneaux de bière et les femmes à qui il aimait raconter des légendes pour avoir leurs faveurs. »

- Quoi ? Tu te moques de moi ?

- Non, pas du tout, lis toi-même si tu ne me crois pas. Tiens ! j'approche la lumière.

- ...

Tremblant, le vieil homme s'assoit en tremblant, le regard baissé. Dans ses yeux embués de larmes, on peut lire la honte en même temps qu'une très grande lassitude.

- Je... je suis désolé, papa, j'ignorais que tu ne savais pas lire le throalique.

- Oh... tu sais, ça n'est pas si grave... Je n'en ai jamais réellement eu besoin : c'est une langue tellement répandue que tout le monde pense qu'on la connaît. Mais mon père voulait que je devienne un combattant, c'est ainsi que j'ai appris à me battre, pas à lire. Mais je sais tout de même parler trois langues, dont le *Sperethiel*. Et lorsque j'avais besoin de connaître un texte, je me débrouillais pour qu'il soit lu par d'autres.

- Viens, allons vers ta maison. J'aimerais vraiment savoir où tu as vécu la plus grande partie de ta vie...

- Oui, bonne idée, c'est par-là, vers le bas de la grotte.

(à suivre dans un prochain numéro)

LES TRUCS D'ADEPTES

Un nouveau « knack » de talent proposé par Hisst, qui permettra enfin aux Armuriers d'ouvrir les yeux sur la nature de leurs travaux...

Analyse des armes

Talent : Histoire des armes

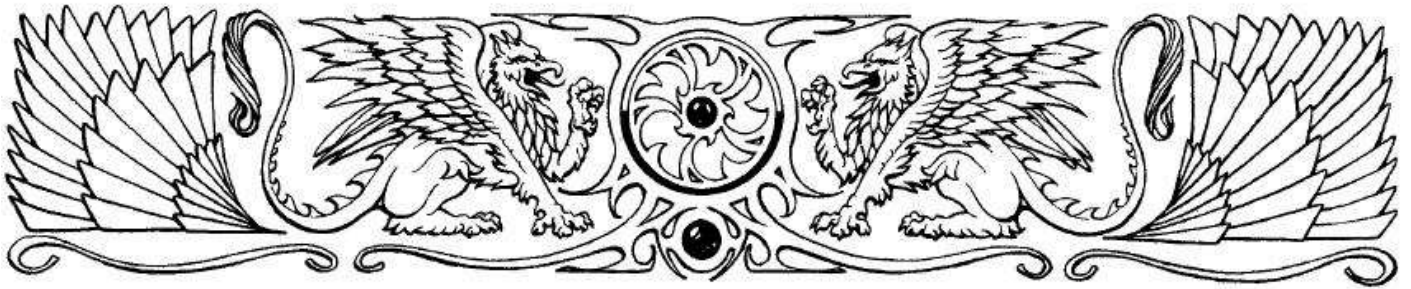
Rang : 3

Fatigue : 1

Coût : 300 PL

L'Armurier peut utiliser cette spécialisation de talent comme une accès limité à la sensation astrale, de façon à savoir si une arme est magiquement active ou bien inerte. Il doit pour cela se concentrer pendant environ une demi-heure, à l'issu de laquelle il effectue un test de talent avec pour seuil de difficulté la Défense Magique de l'arme ou de l'armure. Si le jet est réussi, le forgeron est parvenu à avoir un aperçu de l'empreinte astrale de l'arme, ce qui lui permet de savoir si elle est magique ou non. Sur un succès bon ou supérieur, il peut même déterminer s'il a affaire à un objet amélioré magiquement par un talent d'Armurier, un objet à filament, ou bien un objet légendaire. Il lui faudra cependant utiliser son talent d'Histoire des armes de manière classique pour étendre ses connaissances. Cette botte de talent ne permet pas de voir la trame de l'objet, mais uniquement son empreinte astrale (l'aura qui reflète la forme physique de l'objet dans l'espace astral : voir p63 *Magic:MMS*). Il n'est pas nécessaire que l'Armurier touche l'objet pour accomplir le rituel, mais il doit cependant le voir.





Errata

Dans le numéro zéro (Riag 1506 TH), nous vous présentions le knack de **Mauvaise Impression**. Par erreur, nos scribes ont oublié de faire figurer la mention suivante : **Fatigue** : 1.

LE LIVRE DES HORREURS

Qui pensait que les kaers brisés, abandonnés et pillés ne recelaient plus aucun danger ? Le texte qui suit vous présente une Horreur originale dans un kaer original... pour la plus grande frayeur des aventuriers ! Une aide de jeu proposée par Scorpinou et adaptée pour les Parchemins des Archivistes par Mahab.

Chentera, une Horreur malchanceuse

Cette horreur a une existence essentiellement astrale. Lorsqu'elle a découvert le kaer Gwena, il y a de cela 6 fois 66 ans, elle avait faim et a mis toute sa puissance pour détruire la porte. Elle y est parvenue mais, affaiblie, elle fut vaincue par les nécromanciens du kaer, qui parvinrent à la repousser dans un piège astral. Hélas, le piège fut lui-même corrompu par l'influence de l'Horreur, et depuis elle revient tous les 66 ans. Lorsqu'elle revint à la conscience pour la première fois, elle découvrit que d'autres de ses congénères avaient profité de ses efforts et festoyé en son absence. Incapable de se nourrir, elle succomba très vite à nouveau au piège astral... Depuis, elle revient à chaque cycle pour découvrir le kaer vide, sans presque rien à se mettre sous la dent.

La dernière fois, une troupe est arrivée alors qu'elle était réveillée seulement depuis quelques jours. Elle n'avait pas assez de puissance pour créer plus que quelques cadavéreux, et fut vite épuisée. Les récits des découvreurs font mention seulement d'un étrange hurlement durant une nuit, hurlement dont ils ne trouvèrent pas l'origine.

Cette fois cela fait presque trois mois qu'elle est de retour et elle a réussi à créer quelques cadavéreux qui lui ont déjà amené des animaux, dont trois brithans. Avec eux, elle a vaincu des caravaniers et une patrouille naine. De quoi reconstituer les pertes parmi les cadavéreux et de fabriquer des créations d'horreur de faible puissance, à savoir quatre jehutras...

Avant le châtement, son met préféré était la souffrance lors de l'agonie d'un être vivant, c'est maintenant son unique moyen de subsister. Son état fantomatique ne lui permet que de se nourrir de choses immatérielles. Elle utilise pour cela son pouvoir de vampirisme karmique sur les victimes que lui apportent ses créations. Sa faim est telle qu'elle ne prend pas le temps de profiter de son repas, elle dévore vite. Dès qu'elle a 10 points de karma, elle prend le temps de torturer lors de l'agonie.

Juste avant qu'elle ne défonce la porte du kaer, Chentera ressemblait à une sorte de gros tigre étrange avec de la chair et une peau renforcé d'écaille et de plaque osseuse. Mais presque tout son corps n'est plus qu'un souvenir dans sa tête dérangée. La

seule trace reste le squelette de plus de 2m au garrot et des os qui partent dans tous les sens, vestiges des plaques osseuses externes.

Sa plus grande faiblesse est la difficulté qu'elle a pour se maintenir consciente. Elle est dans un tel état de faiblesse que si elle a moins de 10 points de karma il lui faut plusieurs heures pour se manifester. Si elle a davantage de points de karma elle peut revenir en moins de 20 minutes, au prix d'un point de karma. Au combat, elle doit dépenser un point de karma par round pour maintenir une cohésion suffisante et agir de façon offensive. Sinon elle ne peut que subir. Si elle arrive à zéro en karma, elle ne reviendra que dans 66 ans.

Attributs

Dextérité : 18 Force : 7 Endurance : 14
Perception : 18 Volonté : 16 Charisme : 15

Déplacement : en course : 90 / en combat : 45

Initiative : 20

Nombre d'attaques : 2

Attaque : 23

 Dommages : 25

 Morsure : 15

Nombre de sorts : 1

Incantation : 18

 Effet : voir les Pouvoirs

Pouvoirs : Terreur 15, Vampirisme karmique 12, Animation des cadavres 25

Points de vie : 90

Blessure grave : 20

Seuil d'inconscience : NA

Points de légende : 31 000

Butin : aucun

Défense Magique : 18

Défense Physique : 20

Défense Sociale : 15

Protection Mystique : 12

Protection Physique : NA

Karma :

Dés : 2D10

Points : spécial

Equilibre : 7

Dés de récup. : 1D20+1D4

Jets de récupération : 6

UN CRI VENU DU PASSÉ

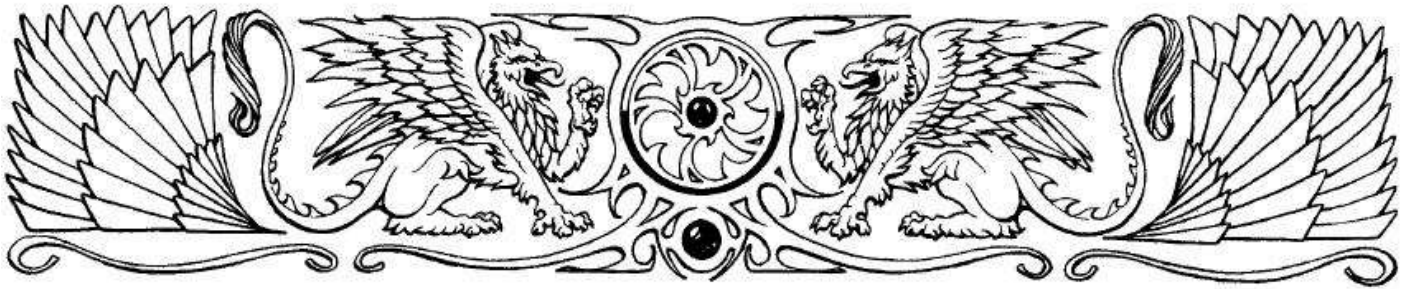
Throal s'inquiète car des brithans semblent avoir attaqué deux caravanes en l'espace de quelques semaines, ce qui n'est guère habituel. Une patrouille a été envoyée mais aucune nouvelle de ces soldats aguerris. Si la garde de Throal savait la vérité, ils auraient dépêché un bataillon. Pendant ce temps une petite voleuse se dit qu'elle a peut être trouvé un moyen de gagner de l'or facilement. Il suffit de suivre les caravanes du secteur, en restant à une distance raisonnable. Après tout, les brithans laissent derrière eux de vrais trésors !

Un scénario proposé par Scorpinou, et mettant en scène l'Horreur Chentera...

Besoin d'aide

Les aventuriers se font aborder par une naine affolée. Ils sont à environ une journée de cheval de Grand Foire, dans les dernières terres civilisées qui bénéficient des protections des patrouilles de Throal de façon journalière. Libre à eux de saisir au vol l'opportunité d'accroître leur gloire ou de renvoyer l'affaire aux gardes, mais la jeune naine inspire la pitié.





Elle semble fatiguée, et sa saleté montre qu'elle a traîné dans la boue, voyagé longtemps. Elle se présente sous le nom de Thieras, et dit être la survivante d'une caravane de marchands qui s'est faite attaquer à deux jours de marche de là. Elle les supplie de les aider.

Comme elle ignore comment décrire la route qu'elle a prise et ne sachant plus trop où elle est exactement, elle acceptera son destin et, résignée, les guidera vers le lieu de l'agression.

En fait l'objectif de Thieras est double. Soit les aventuriers vont l'aider à récupérer son butin, soit ils vont en faire partie. Elle ne dévoilera jamais le fait qu'elle ne faisait pas parti de la caravane. Elle jouera un rôle de victime et c'est une très bonne comédienne. Si on lui parle des rumeurs concernant les brithans, la seule chose qu'elle dira c'est d'avoir vu des agresseurs qui se moquaient des flèches qui se plantaient dans leur corps et continuer à avancer sur les marchands, et qu'ils ne ressemblaient pas à des espèces d'ours mais à des Donneurs-de-Noms.

Le choc

Lorsque les aventuriers arrivent à proximité des restes de la caravane, ils tombent sur une dizaine de goules en train de manger les cadavres des marchands et de l'escorte. Selon leur approche, le combat aura lieu ou pas.

En remontant la piste des goules, les aventuriers découvrent un kaer à seulement quelques lieues de la route !

Gwena, un Kaer mort... et vivant

Un accueil pas très cordial

L'entrée du kaer Gwena est dévastée, la porte effondrée, comme si elle avait cédé sous les coups d'un bélier géant. A l'entrée, deux jehutras dissimulées attendent des proies. Si les aventuriers sont quatre ou moins, elles attaquent en mettant en place leur labyrinthe de fer au moment où les aventuriers s'approchent de la porte. S'ils sont plus nombreux, elles vont chercher leurs deux autres congénères. Elles mettent au point une stratégie pour éliminer les intrus, comme elles l'ont fait avec la patrouille naine.

Dans le coeur du kaer

Une fois le danger des jehutras passé, le kaer s'avère presque vide. Il y a bien les cadavres de la patrouille naine, de certains marchands et escorteurs, et une toute petite partie d'objets de valeur, les cargaisons étant surtout parties en fumée, mais le reste du kaer est étrangement vide. Des explorateurs et des pillards l'ont vidé de ses richesses depuis bien longtemps. Il ne reste plus rien ni personne dans ce kaer. Enfin, presque...

S'ils ont de la chance (plus que les prédécesseurs) ils trouveront dans une petite bâtisse un meuble moisi contenant un livre en piteux état. Pour comprendre le contenu il faut réussir un jet de lecture & écriture à 17 et y consacrer 8h. En s'y remettant à nouveau 8h de plus, il est possible de faire diminuer la difficulté de 1. S'il est si difficile de comprendre le livre c'est qu'il est morcelé et moisi. Ces écrits informeront que la cité est tombée sous les coups d'une horreur du nom de Chentera et que cette dernière

a été emprisonnée par des sorciers dans une poche astrale. Hélas, pour une raison inconnue des auteurs, le rituel semble avoir seulement partiellement fonctionné...

Un cri dans la nuit

Durant la nuit, Chentera parvient à reprendre sa forme fantomatique dans le cœur même de l'autre des jehutras, dans le bâtiment de l'administration du kaer.

Si ses créatures sont détruites, alors elle poussera un hurlement de désespoir. Elle mettra ses dernières forces dans la création de deux demi-spectres, en espérant que ces derniers lui ramèneront de quoi se nourrir et recommencer. Ils parcourront le kaer de long en large pendant dix jours, après quoi ils se dissiperont d'eux-mêmes. S'ils ne parviennent pas à nourrir suffisamment leur maîtresse, Chentera ne reviendra alors que dans 66 ans.

Dénouement

Pour véritablement éviter que tout cela recommence, il faut arriver à isoler Chentera dans le kaer, en refermant ce dernier. La meilleure solution consisterait sans doute à le sceller avec des Rites de protection et de passage, mais dirigés vers l'extérieur. Si c'est fait, alors dans 66 ans lorsque Chentera reviendra, le kaer sera toujours vide, et elle n'aura plus aucune façon pour elle de retrouver des victimes. Cela sera alors son dernier passage.

Si les PJ ont compris assez de choses ils pourront prévenir aussi Throal pour que des mesures soient prises, à la fois pour sceller le kaer mais aussi pour le protéger de toute intrusion pendant les 66 ans qui viennent. Le sort de Thieras dépendra également de leurs actions: en auront-ils fait leur alliée ou bien la considèrent-ils comme une traîtresse ?

L'AVENTURE CONTINUE !

Les Parchemins des Archivistes est un journal bénévole et gratuit développé par les scribes de la Grande bibliothèque de Throal. Pour plus d'informations, adressez vous à la taverne de la bibliothèque (<http://bibliotheque.heavenforum.com>). N'hésitez pas à nous contacter pour nous proposer votre participation. Tous les apprentis scribes sont les bienvenus !

Éditeur : Mahar (<http://www.mahar.free.fr>).

Rédaction : Hisst, Melod, Sertegen, Scorpinou, Mahar

This page contains legal information about some of the trademarked and copyrighted material referred to in some parts of this publication. Listed authors and artists retain the copyright for all contributions contained herein. Unless otherwise indicated, all other material Copyright 2001 Earthdawn Publishing Trust. Earthdawn is a Registered Trademark of FASA Corporation. Original Earthdawn material Copyright © by FASA Corporation. All Rights Reserved. Used without permission. Any use of FASA Corporation copyrighted material or trademarks in this publication should not be viewed as a challenge to those copyrights or trademarks. Any use of copyrighted or trademarked material without indication of such status in no way implies that said material is not so protected by applicable law.

