

E A R T H D A W N

LES PARCHEMINS DES ARCHIVISTES

La gazette de la Grande Bibliothèque de Throal - numéro zéro - Riag 1506



ÉDITORIAL

La gazette de la bibliothèque est arrivée !

Je suis fier de vous présenter le tout nouvel outil de communication de la Grande Bibliothèque de Throal : *Les Parchemins des Archivistes*. Je souhaitais depuis longtemps mettre en place un petit journal dédié à Earthdawn. Mais voulais faire quelque chose de léger, souple, rapide et fréquent. Pour cela, j'ai décidé de rester sur un format très court : 4 pages. L'idée est de faire des *Parchemins des Archivistes* un petit fourre-tout dans lequel différents auteurs puissent proposer des aides de jeu : sorts, objets magiques, PNJ, synopsis de scénarios, knacks, nouvelles disciplines, légendes...

Bien sûr, la plupart de ces aides finiront à terme sous une forme plus présentée dans les parchemins de la grande bibliothèque : les sorts regroupés en grimoires, les PNJ dans la galerie des héros, etc... L'idée d'une gazette est de proposer quelque chose de dynamique, facile à organiser, et qui n'échoue pas en raison de l'ampleur de la tâche, comme ce fût bien souvent le cas avec d'autres projets.

Contrairement au forum de la *Taverne de la bibliothèque*, le ton des *Parchemins des Archivistes* est plutôt technique que roleplay. L'idée est de proposer de courtes aides de jeu, règles et background, dans le ton de celles de FASA-Descartes (pour l'instant, on en reste à la première édition, en attendant une traduction des ouvrages de Redbrick). Pour ce qui est des projets plus ambitieux, il seront développés en parallèle. C'est déjà le cas avec un projet de sourcebook sur Jerris qui avance petit à petit et la description d'un grand kaer : Tis'Melan. Vous pouvez suivre l'avancement de ces travaux en vous rendant sur le forum de la Taverne.

Dans ce numéro zéro, nous en restons à la phase de test. Une partie des aides de jeu sont tirées d'un ancien projet de gazette avorté, qui aurait dû s'appeler *Les Messagers de l'Aube*. J'ai repris des textes de Scorpinou, avec son accord, et les ai quelque peu modifiés. Vous trouverez également quelques productions des scribes de la grande bibliothèque. La forme risque encore de changer un petit peu avant le numéro 1, prévu pour très bientôt ! Bonne lecture !

- Mahar, archiviste et scribe elfe

SOMMAIRE

Editorial	1
A travers Barsaive : Souvenir de kaer, 1 ^{ère} partie	1
Les trucs d'adeptes : La mauvaise impression	2
Règle optionnelle : Les créations artisanales	3
Synopsis de scénario : Le rat	4
Codex arcanus : Voir à travers la pierre	4

A TRAVERS BARSAIVE

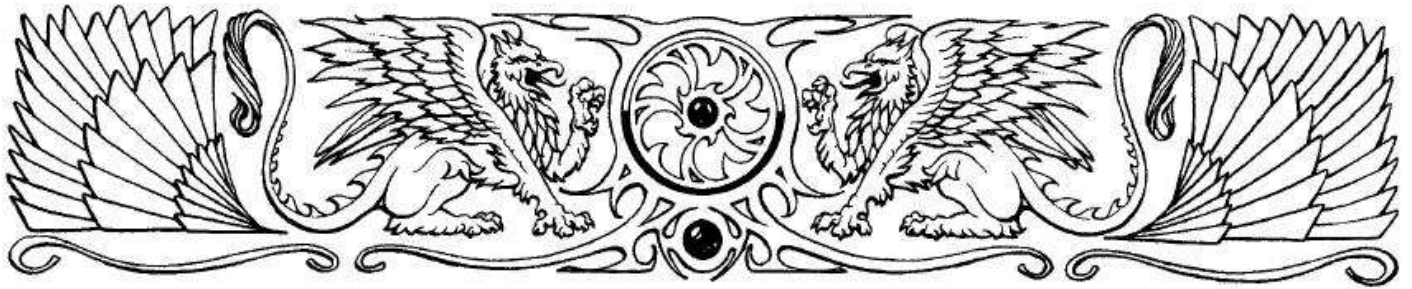
Le récit qui suit est la transcription exacte du récit de Eäralindurë, sorcier de Throal, rapporté par le sage Scorpinou. Il décrit le pèlerinage du sorcier dans le kaer de ses origines avec son père, un riche négociant qui avait été aventurier, et avant cela avait vécu sa jeunesse dans un kaer. Ce récit nous apporte des informations essentielles sur la vie de nos ancêtres dans les abris souterrains. - Mahar, archiviste et scribe elfe

Souvenir de kaer : première partie

- Cela fait si longtemps que j'ai du mal à rassembler mes souvenirs. J'avais oublié comme cette entrée pouvait être magnifique. Il est dommage qu'elle ne soit plus que l'ombre d'elle-même. J'ai l'impression que cela fait des éons, mais en y réfléchissant bien, cela doit faire seulement une poignée de décennies... Il est étrange de voir à quel point le rythme est différent et que la vie passe plus vite lorsqu'elle est ponctuée d'aventures et de dangers. Bien que des dangers il y en eut dans ce kaer, de nombreuses fois même. Les horreurs présentait un danger important, mais loin d'être constant. Je serais en mesure de compter sur les doigts de ma main le nombre de fois où nous avons entendu les assauts sur la porte, et j'inclus les deux saloperies qui ont réussi à franchir nos défenses. Non, le plus grand danger venait de nous même, de la promiscuité, des disputes familiales qui dégénéraient, des règlements de compte, petits vols ou incivilités. La tension était constante et faisait peser une lourde tension, et parfois les plus faibles se suicidaient.

Je me souviens lorsque les portes se sont fermées, les cris, les pleurs de tous les enfants, moi y compris. Je n'avais que sept ou huit ans et pourtant je revois encore ce père de famille qui suppliait que l'on attende son frère qui devait arriver quelques jours plus tard. Il y avait aussi ce fou furieux de Gramtok, ce troll qui





avait deux cerveaux et un muscle au milieu pour faire bouger l'ensemble en " harmonie ". Il frappa tellement fort ce paysan (c'était quoi déjà son nom ? Ganar, Banar, Daghnar... je ne souviens plus exactement) que celui-ci mourut sur le coup. C'est la première fois que je voyais un homme mourir sous mes yeux. Hooo, j'avais déjà vu des cadavres, mais là, voir l'agression et voir la mort de ce pauvre humain, c'en était trop. Des rumeurs avaient couru juste avant le procès. Et la folie de la volonté de vouloir racheter la " faute collective " par l'ensemble de la communauté avait été très cher payée. C'est le seul donneur de nom qui eu droit à un bûcher digne de ce nom... avec du bois, du vrai bois... comme s'il s'agissait d'un dignitaire ou d'un roi. Sans doute que le prix du bois n'était pas le même. Et puis l'incinération par feu élémentaire fait beaucoup moins de fumée, c'est plus facile de s'en débarrasser. Là, même les feuillages, les champignons et les éventails n'ont pas suffi à éliminer l'odeur. Mon père m'a expliqué par la suite que les élémentalistes étudiaient comment améliorer le procédé. Ce qu'ils ont dû trouver rapidement car les incinérations suivantes furent moins nauséabondes.

Le calme revint vite mais je me souviens qu'il fut de courte durée. Enfin, courte durée pour un elfe, ce n'est pas nécessairement la même chose que pour un ork. Si mes souvenirs sont exacts ce n'est qu'au bout de deux mois que les bruits sur la porte ont débuté. C'était la famille de ce Ganar, ou Banar, je ne parviens toujours pas à me souvenir de son nom. Les portes furent ouvertes pour les laisser entrer. Là encore, la folie de culpabilité. Je n'en avais pas conscience à l'époque mais ce fut une démence totale que de permettre à des gens d'entrer alors que les portes avaient été scellées. Ce n'est qu'au bout d'une journée complète qu'enfin un questeur demanda aux nouveaux venus de faire une œuvre d'art. Imaginez la panique lorsque aucun ne fut en mesure d'en faire une digne de ce nom. Heureusement cette horreur fut rapide à vaincre. Elle était invisible aux yeux des adultes mais pas aux yeux des enfants. Je me souviens trop parfaitement de ces longues nuits à traquer l'indicible, accompagné d'adultes armés et d'autres enfants. Je ne souhaite à aucun gamin de vivre ce que j'ai vécu.

Mais bon, passons sur ces mauvais souvenirs et entrons, après tout il y en eu aussi d'agréables et ce sont eux que je suis venu retrouver.

Le vieil elfe entre dans l'embrasure de la porte de pierre et de métal, pénétrant dans l'obscurité. Son jeune compagnon, elfe lui aussi, sorti un quart lumineux et soudain les ténèbres se déchirent pour laisser voir une immense salle au haut plafond. Durant ce temps le vieil elfe avait posé sa main sur l'un des panneaux de la porte.

- C'est étrange mais il n'y a aucune traces des coups répétés des horreurs qui ont voulu pénétrer durant cette période.

- C'est normal papa, les portes magiques, tout comme les autres objets magiques, se régénèrent seules.

- Ha ? C'était donc vrai ce que disaient les magiciens. Moi qui pensais que ce n'était que des histoires pour nous rassurer. En tout cas elles sont moins jolies maintenant. Elles brillaient légèrement durant le châtement. Sans doute que la magie n'est plus suffisante.

- Exactement !

- Hooo, il y a encore la signature de Thuraz Feliz, le sorcier nain qui avait scellé les portes durant de nombreuses décennies. J'aimais bien l'écouter lorsque j'avais ton âge. Il avait toujours des histoires sur les exploits qu'il avait réalisés... dehors. Tiens ! dirigeons-nous vers le Hall des Héros pour voir sa pierre commémorative. C'est par là, si ma mémoire ne me joue pas des tours. Je n'ai d'ailleurs jamais compris pourquoi il n'avait pas eu droit à une statue ou une fresque. C'était tout de même l'un des plus grands magiciens de la forteresse. Là, c'est ici je reconnais !

Le bruit lourd d'une chute força alors mon père à se retourner : je venais de tomber dans un trou nauséabond.

(à suivre dans un prochain numéro)

LES TRUCS D'ADEPTES

En exclusivité pour les lecteurs des Parchemins des Archivistes, un nouveau knack, la Mauvaise Impression, pratique pour les troubadours ayant l'esprit un petit peu... tordu ? Une aide de jeu proposée par Hisst.

Mauvaise impression

Talent : Première Impression

Rang : 5

Coût : 600 PL

Cette spécialisation s'utilise exactement comme le talent de Première Impression, mais provoque l'effet inverse : la cible trouve le personnage naturellement antipathique et ne lui fait pas confiance, son attitude évolue d'un cran défavorablement sur une réussite moyenne, de deux crans sur une réussite au moins excellente. Tout comme la Première Impression, la Mauvaise Impression ne peut s'utiliser qu'une fois sur une même cible, lors d'une première rencontre.

Exemples de mise en pratique :

Lors d'une rencontre avec de hauts dignitaires, un adversaire des PJ subit les effets de la Mauvaise Impression : il commence à les attaquer verbalement sans aucune raison, de manière véhémement. Cela peut faire désordre et faire passer l'adversaire en question pour un être agressif aux yeux des autres dignitaires présents, qui auront tendance à prendre la défense des PJ face à ce personnage violent.

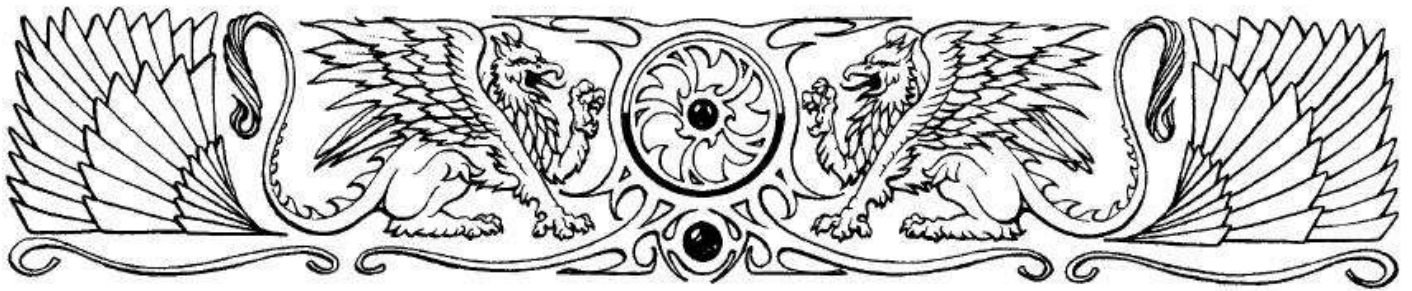
En combinaison avec le talent Déguisement, la Mauvaise Impression permet aussi de démolir la réputation de quelqu'un sans pour autant avoir à commettre en son nom des crimes ou des délits. Le PJ peut même s'attirer quelques sympathies, s'il a choisi comme cible un ennemi d'une personne aux yeux de laquelle il souhaite être remarqué (les ennemis de mes ennemis sont mes amis...).

Dans une utilisation extrême des possibilités offertes par cette spécialisation, le PJ ayant aux yeux de tous sauf de son adversaire la position de victime, il pourra éventuellement déclencher un duel dans lequel il pourra éliminer son adversaire sans qu'on l'accuse de meurtre.

Je ne fais pourtant de tort à personne, en suivant mon chemin de petit b'jados.

- Brass'sins, troubadour à moustaches





LES CRÉATIONS ARTISANALES

L'idée de cette règle optionnelle est de permettre de mieux maîtriser la création d'objets d'art et d'artisanat. Les règles classiques d'Earthdawn fonctionnent parfaitement pour résoudre les situations d'aventure, mais elles sont plus légères pour les personnages qui souhaitent se spécialiser. L'intérêt de cette règle est de permettre de supprimer une bonne partie de l'effet de la chance sur la qualité d'une œuvre produite. Les œuvres majeures demandent systématiquement un certain niveau de compétence.

Par Hiss, Tlatilco, Mahar et Melod

Fonctionnement général de la règle

Le fonctionnement de la règle est simple, mais il introduit une idée de difficulté libre ainsi que de niveau limité par le rang dans la compétence. Le fonctionnement de la règle se déroule comme suit :

1 - **Choix du niveau** de l'œuvre souhaité par l'artiste. Ce choix reste cependant limité par le rang atteint dans la compétence artisanale ou artistique associée. Le niveau de l'œuvre recherché indique le seuil de difficulté, ainsi que la durée moyenne de réalisation.

2 - **Détermination des bonus** et malus en fonction des circonstances (ils augmentent ou diminuent la difficulté mais ne changent pas le niveau).

3 - **Jet de compétence**, utilisant le niveau de la compétence contre le seuil de difficulté déterminé précédemment. Le jet indique la fin de la réalisation, c'est à dire que les matériaux sont utilisés. Certains sont réutilisables, d'autres non ; à voir selon l'appréciation du MJ.

4 - **Détermination du degré de réussite** de la tentative en comparant le niveau de réussite (moyen, bon, excellent...) par rapport à la difficulté de l'œuvre choisi nous donne sa qualité.

Niveau de l'œuvre souhaitée

La création d'une œuvre artistique ou artisanale n'est jamais le fruit du hasard, c'est l'aboutissement d'un long travail de réalisation et de recherche. Pour refléter cet aspect le rang dans la compétence sert de limitation au niveau des œuvres qui peuvent être créés par le personnage, et ce avant même le résultat d'un jet de dés.

Chaque rang pair permet d'atteindre un niveau de réalisation supérieur. Le tableau suivant présente les différents niveaux de difficulté qui sont disponibles en fonction du rang dans la compétence utilisée. A chaque rang on peut atteindre une difficulté maximale donnée, pour atteindre la suivante il est nécessaire de retourner étudier la compétence avec l'aide d'un maître. Ce niveau d'œuvre correspond au degré de créativité, de génie, et d'émotion que l'artiste souhaite insuffler.

Bien entendu le personnage est libre de choisir une difficulté inférieure au maximum qu'il lui est possible d'atteindre. Dans ce cas il se contente de faire un travail qui sera probablement de bonne qualité technique, mais plutôt banal, n'exprimant pas toute sa créativité. On trouve souvent cette situation dans le cas des rituels de bienvenue demandant une pratique de l'artisanat.

Création enfantine

Rang : 1

Seuil de difficulté : 3

Durée : rang minutes

Tout le monde devrait savoir le faire, il faut être une horreur pour ne pas y arriver.

Création basique

Rang : 2

Seuil de difficulté : 6

Durée : rang heures

On a décidé de faire les choses proprement, mais cela reste de l'amateurisme. La technique est peu connue et la créativité limitée le plus souvent à des copies. Les maisons pauvres exhibent généralement des décorations de ce niveau.

Création artistique

Rang : 4

Seuil de difficulté : 10

Durée : rang jours

Le travail est bien fini avec un soin particulier apporté aux détails, mais il manque la profondeur nécessaire pour en faire quelque chose de mémorable. L'œuvre exprime cependant une création personnelle. C'est le niveau généralement atteint par les artisans qui décorent eux même leurs créations.

Œuvre majeure

Rang : 6

Seuil de difficulté : 20

Durée : rang mois

Travaux d'artistes professionnels, les œuvres majeures sont toujours de grandes réussites capable de captiver les regards et de susciter l'interrogation. Ces œuvres sont rares et sont bien souvent très onéreuses. Le palais d'un noble utilisera généralement des œuvres de ce niveau pour la décoration.

Chef d'œuvres

Rang : 8

Seuil de difficulté : 30

Durée : rang années

Bien souvent l'aboutissement de toute une vie le chef d'œuvre est unique et demande une expérience et un génie tout à fait hors du commun. Seuls les plus riches de rois peuvent payer les artistes pendant le temps nécessaires à l'accomplissement d'un chef d'œuvre.

Œuvre légendaire

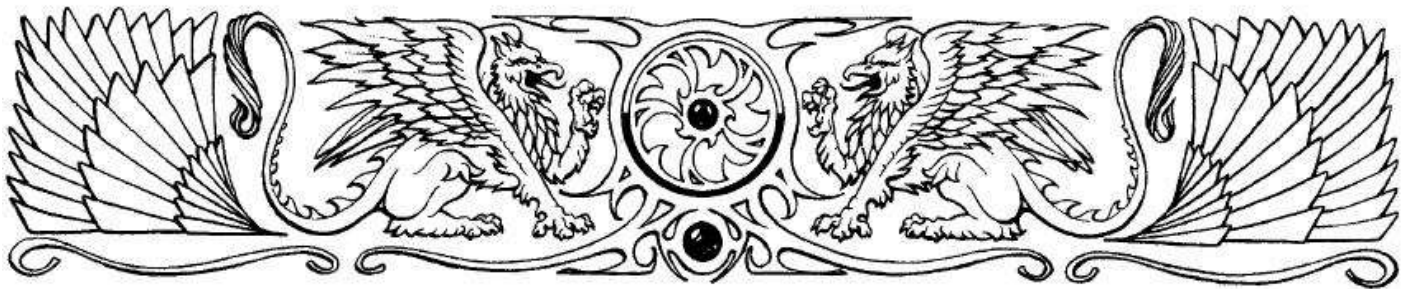
Rang : 10

Seuil de difficulté : 40

Durée : indéterminée

Extrêmement rares sont les œuvres qui ont atteint un tel niveau et les artistes qui les ont produites ont consacré leur vie pour y arriver, en mobilisant l'aide de nombreux artisans. Les grands palais, les temples les plus prestigieux, en constituent des exemples.





Influences extérieures

Un grand nombre de facteurs peuvent rendre plus ou moins difficile la réalisation d'une œuvre. Ceux-ci sont le plus souvent extérieurs et ne dépendent pas du créateur, ils sont donc appliqués à la difficulté choisie. La liste proposée n'est bien entendu pas exhaustive, mais pour garder un équilibre, le total des malus/bonus ne devrait pas dépasser 3 dans un sens ou dans l'autre.

Exemples de modificateurs de condition :

Conditions	Modificateur
Assisté d'un autre artiste	-1
Assisté d'un grand maître (Rang mini 5)	-2
Temps de conception doublé	-1
Sans outils personnels ou spéciaux	+1
Condition stressante	+2
Sans atelier	+2

Qualité des réussites

Le niveau de réussite obtenu lors du jet de compétence permet de déterminer la qualité de l'œuvre réalisée.

Par exemple : j'ai la compétence Peinture au rang 4, donc un seuil limitant de 12. Au mieux, je peux réaliser une *œuvre artistique* de qualité normale (en espérant faire un 12 avec mes bonus/malus). Peu ambitieux, je décide de faire un tableau basique donc de seuil de difficulté de 6. Je fais un résultat de 15 (réussite bonne) : mon tableau est assez banal, il n'évoque pas de grande émotions ni une créativité élevée, mais il est tout de même bien fini. Par cette œuvre, on voit que je n'ai pas le génie des grands maîtres mais que je sais peindre quand même, que j'ai du talent et de l'ardeur au travail

Autre exemple : j'ai la compétence Sculpture au rang 8, donc un seuil limitant de 30. Je décide de représenter Astendar une *œuvre majeure* le plus soigneusement possible : seuil de difficulté de 20. Je fais 16 : raté ! C'est dommage mais l'inspiration et les malades arrivent même pour un grand artiste dans son art. J'ai prouvé par cette œuvre que j'avais un talent créatif, mais j'ai malheureusement commis une erreur : un bras d'Astendar est légèrement tordu : personne ne voudra exposer une telle difformité ! Par contre, si j'avais décidé de faire une simple *création artistique*, j'aurais fait une statue avec soupçon de talent, et de facture réussie : on aurait au moins pu l'exposer.

Je décide de recommencer, même si cela me coûte du temps et de la pierre... 28 ! Vraiment bien... non seulement on voit que ma créativité est développée, mais en plus la technique est irréprochable.

SYNOPSIS : LE RAT

La synopsis qui suit est une retranscription fidèle des propos de l'érudite Scorpinou, recueillis par votre serviteur dans la taverne de la Haimelle, un soir d'été... - Mahar

La garde de Throal est sur les dents. Depuis trois semaines un voleur semble s'infiltrer dans les villes souterraines et commettre

des méfaits. Les pistes remontent à Grand Foire où elle se perdent dans la banlieue de la ville chaotique.

Le voleur dérobe une petite babiole sans importance dans les riches maisons marchandes (toujours la même famille noble ?) et va le déposer dans les poches d'un garde. Il signe son méfait en apposant une marque sur le mur, une marque en forme de rat.

Des rumeurs commencent à évoquer un voleur au grand cœur. Mais les tensions entre Throal et Grand Foire augmentent. Les aventuriers sont chargés de mener l'enquête et préserver la neutralité.

CODEx ARCANUS ELEMENTALIS

Nos archivistes ont retrouvé dans un vieux grimoire theran une version de ce vieux sortilège. Les élémentalistes royaux de Throal ont cependant retravaillé la formule pour produire le sortilège suivant, très utile... notamment dans les kaers.- Mahar.

Voir à travers la pierre

Cercle : 4

Filaments : aucun

Seuil de tissage : NA/10

Portée : Soi-même

Durée : Rang tours

Effets : Permet de voir à travers la roche

Seuil d'incantation : 2

Grâce à ce sortilège, un élémentaliste peut voir à travers la pierre ou la roche, qu'elle soit naturelle ou bien travaillée, comme des murs. La vision est claire et précise, comme si la matière devenait de verre transparent. Elle s'étend sur un nombre de mètres égal au résultat du Jet d'Effet. Les sceaux et runes de protection, ainsi que toute matière vivantes (végétaux, lichens, terre) bloquent néanmoins cette vision.

Source : Codex Arcanus, EDPT (www.edpt.org)

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, Tlatilco, 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.

