

DE L'ORIGINE DU LIVRE DES EXPLORATIONS



Depuis un certain temps, avec l'appui magnanime de Sa Majesté, le Roi Varulus III, la Grande Bibliothèque de Throal s'est engagée dans l'acquisition de journaux et de compte-rendus personnels rédigés par les âmes courageuses qui explorent et s'aventurent dans les régions sauvages de Barsaïve. L'intention de Sa Majesté, soutenue avec enthousiasme par l'ensemble du personnel de la Grande Bibliothèque, consistait à rassembler dans un même lieu autant de rapports que possible, pour les mettre à la disposition des Barsaïviens désireux de les lire. Chaque année, depuis le début de cette initiative, aventuriers et voyageurs venus des quatre coins de Barsaïve déferlent dans les avenues de Throal, impatients de partager le récit de leurs exploits avec la bibliothèque (et également, je présume, pour gagner l'argent dont ils ont tant besoin). Tandis que la réponse à notre demande de journaux fut bien plus importante que ce à quoi nous nous attendions, nous avons passé la plupart de ces deux dernières années à déterminer ce qui devait précisément être fait avec cette multitude de documents reçus. Nous voulions les rendre publics, nous en étions certains, mais sous quelle forme devaient-ils être présentés pour que le plus grand nombre de lecteurs potentiels puissent en bénéficier du mieux possible ? Après plusieurs semaines de débats, je suis ravi de pouvoir dire que le choix s'est finalement porté sur mon judicieux projet : la création d'une sorte d'encyclopédie, une compilation en plusieurs volumes de ces documents précieux et fascinants. Une fois achevé, chaque volume sera déposé dans la salle de lecture principale de la bibliothèque où étudiants, érudits, adeptes, magiciens et toute personne désireuse de parcourir ces écrits pourront en disposer dans les meilleures conditions. Ce livre des explorations inaugure notre « encyclopédie de l'aventure », et nous pouvons tous déclarer avec fierté que cette première compilation de documents dépasse nos plus exigeantes attentes.

Même si nous avons tout d'abord conçu le livre des explorations comme une compilation de rapports et de livres de route rédigés par les intrépides aventuriers de Barsaïve, nous avons également reçu de nombreux types de documents différents : lettres, cartes, journaux intimes ayant appartenu à des voyageurs ordinaires, et même quelques documents datant des temps anciens. Sachant que ces écrits trouveraient tout aussi bien leur place dans le livre, nous avons décidé de les inclure dans les prochaines parutions du livre des explorations.

Je rappelle aux lecteurs que, par décret officiel, la Bibliothèque réceptionne les journaux et écrits d'aventuriers une fois par an seulement.

• Thom Edrull, archiviste et scribe de la Salle des Archives, 1508 TH •

INFORMATIONS DE JEU - PRÉSENTATION

Le paragraphe intitulé « Informations pour le maître de jeu », qui accompagne chaque légende, donne des indications et des aides pour créer des aventures ou pourquoi pas des campagnes entières, en se basant sur les légendes racontées ici. Incorporer ces histoires dans une aventure peut s'avérer simple, comme l'introduction d'un objet magique décrit dans une des légendes, ou complexe, si vous développez une quête à dimension épique en vous fondant sur une légende qui emmènera vos joueurs d'un bout à l'autre de Barsaive. C'est à vous de décider comment utiliser ces histoires.

Cette présentation propose quelques remarques d'ordre général sur la manière d'exploiter les légendes lors de vos aventures.

COMMENT INTRODUIRE LES LÉGENDES DANS VOS AVENTURES ?

Lorsque vous désirez utiliser les légendes présentées ici, gardez les remarques suivantes à l'esprit. Premièrement, toutes les légendes ne sont pas nécessairement véridiques. Le maître de jeu détermine la part de vérité et celle qui relève du mythe dans sa campagne. En fait, rechercher la part de vérité contenue dans une légende extravagante offre une excellente opportunité pour les personnages de vivre un événement ou un phénomène étrange qui les conduira vers une nouvelle aventure complètement différente. Deuxièmement, rappelez-vous que chaque légende ne doit pas nécessairement déboucher sur une aventure. Elles peuvent également servir à installer ou améliorer une ambiance particulière pour une aventure ou une campagne en cours. Quoi qu'il en soit, les informations de jeu présentées avec chaque légende (les statistiques des créatures, des trésors, et ainsi de suite) ne sont que des suggestions. Ne vous gênez pas pour modifier ces informations pour qu'elles s'adaptent à vos aventures.

La création d'aventures fondée sur les légendes implique deux étapes importantes : la présentation de la légende aux personnages et la préparation de l'aventure elle-même. Il existe plusieurs façons de présenter la légende à vos joueurs. Les personnages peuvent, par exemple, entendre une légende racontée par un troubadour ou un conteur dans un petit village, ils peuvent aussi découvrir un morceau de parchemin contenant le texte de la légende. Les personnages peuvent prendre connaissance de certains éléments d'une légende lors d'une aventure précédente et découvrir le contenu entier de l'histoire au fur et à mesure que l'aventure progresse. Les notes de jeu fournies avec certaines légendes donnent des suggestions pour les présenter à vos joueurs : inspirez-vous en si vous avez besoin d'idées de présentation.

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.

D'après des ouvrages intitulés *Legends of Earthdawn*, vol.1 et vol.2 (FASA 6103 et 6110), traduits de l'anglais (américain) avec l'aimable autorisation de Black Book Editions., avec l'aimable autorisation de Black Book Editions

Traduction : Jean-Cyril Amiot

Relectures : Arnaud « Mahar » Métais

Maquette : Arnaud « Mahar » Métais

www.shadowforums.com