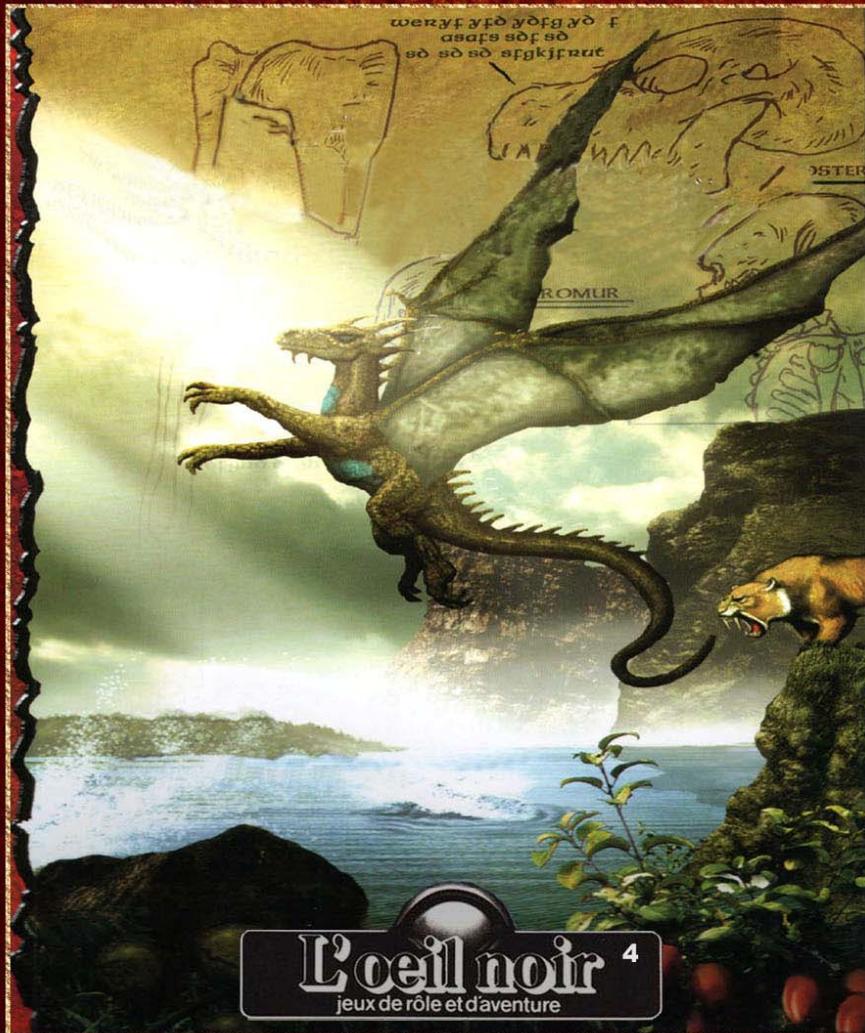
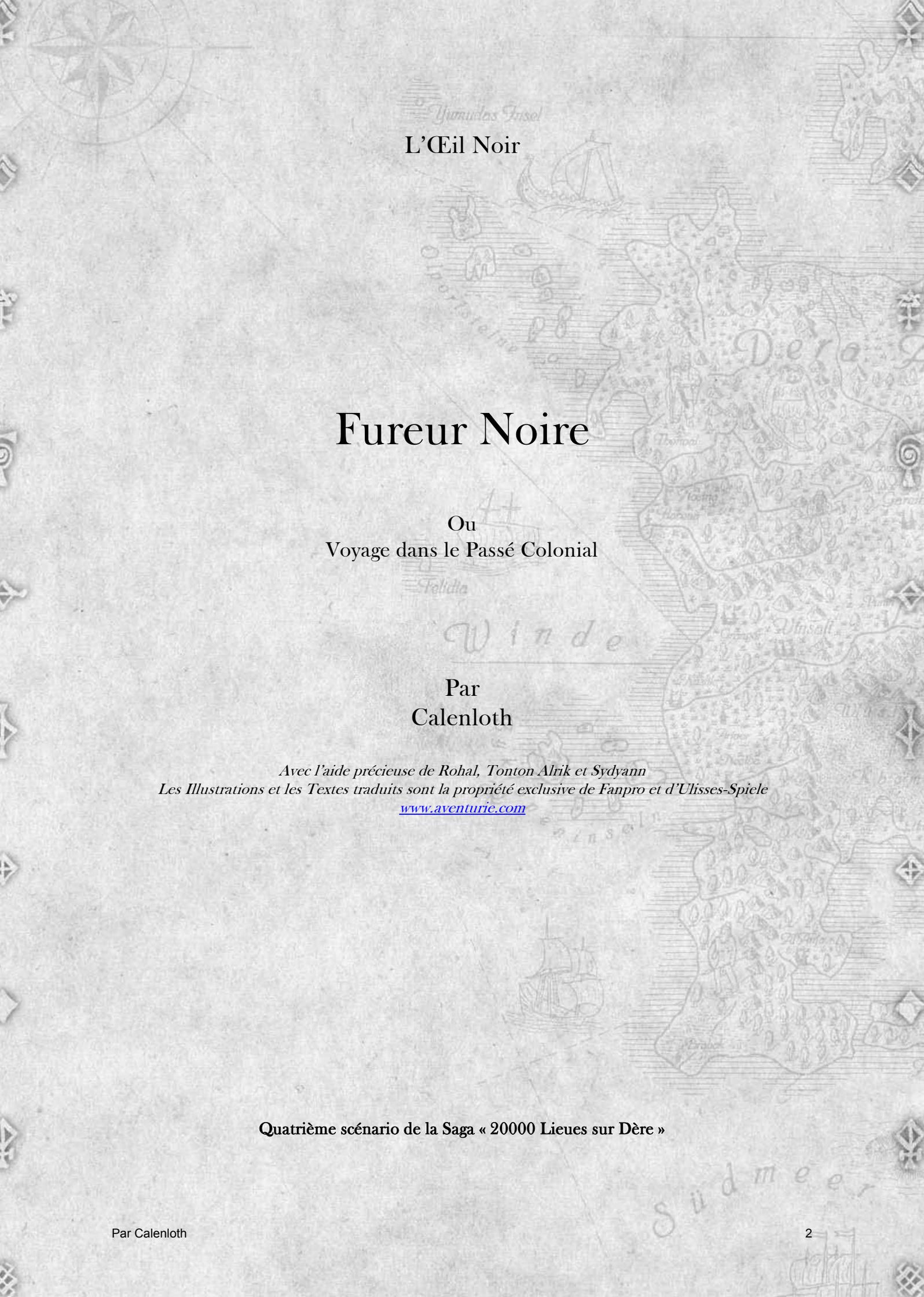


Fureur Noire



AVENTURIE
COM



L'Œil Noir

Fureur Noire

Ou
Voyage dans le Passé Colonial

Par
Calenloth

*Avec l'aide précieuse de Rohal, Tonton Alrik et Sydyann
Les Illustrations et les Textes traduits sont la propriété exclusive de Fanpro et d'Ulisses-Spiele
www.aventurie.com*

Quatrième scénario de la Saga « 20000 Lieues sur Dère »

AVANT-PROPOS

Ce scénario est la suite des aventures par e-mail (« pbem ») jouées sur le groupe yahoo « Aventurie » par 6 vaillants Héros. Il est a priori jouable seul mais l'histoire commence dans trois scénarii précédents dont les titres sont disponibles sur www.aventurie.com et ne s'arrêtera pas à la fin de ce scénario mais continuera au fil du temps pour former, je l'espère, une saga en Aventurie. Il a été adapté pour des niveaux moyens (de 4 à 6) mais rien ne vous empêche de multiplier le nombre et les caractéristiques des créatures que vos Héros rencontreront.

Je remercie désormais ceux qui constituent l'équipe de la Saga, les relecteurs Elderwan et Aesculaper (dont le boulot est excellent), et toujours mes joueurs pour avoir servis de cobayes.

J'espère que vous prendrez autant de plaisir à le jouer que moi à le réaliser. Si vous le jouez, en tant que créateur et même en tant que joueur, je serai ravi de connaître votre avis (bon ou mauvais mais pas trop méchant ☺) et connaître le temps réel pour jouer le scénario.

Libre à vous d'adapter ce scénario comme vous voulez, sachant que les objets marqués d'un * serviront plus tard et qu'il est donc conseillé de les garder dans votre adaptation.

La suite de la saga « 20000 Lieues sur Dère » est à retrouver sur www.aventurie.com. N'hésitez pas à y faire vos commentaires et suggestions ainsi qu'à y poser toutes vos questions.

Le petit village de Fort Hesindel (HesindelBurg en VO) évoqué dans ce scénario existe réellement en Aventurie, mais tout ce qui est décrit par la suite dans ce scénario n'est absolument pas officiel (voir aussi le scénario précédent).

Bonne partie !
Calenloth

Prologue

«- Alors Grand-Père, qu'est-ce que vous avez fait après avoir détruit le Grand Méchant Loup ?

- P'tit Guertin nous a chargé d'aller prévenir le Baron à Fort Hesindel que le temple d'Anrgosch a été restauré. Mais arrivés là-bas, nous avons vécu une expérience extraordinaire. Nous revivions encore et encore le même jour mais personne ne s'en rendait compte.

- Mais, Grand-Père, pourquoi vous vous le saviez ?

- Et bien, heureusement pour nous, nous étions protégés par l'aura du Feu d'Anrgosch. Et heureusement pour les villageois aussi en fait, car recommencer le même jour nous a permis d'éviter bien des malheurs comme l'incendie du temple de la déesse Hesinde, la noyade d'un jeune garçon, l'accident entre un cheval et un forgeron mais aussi les assassinats d'une créature mimétique.

- Ha oui ! Celle qui t'avait surpris la première fois et qui t'avait assassiné le soir au banquet !

- Mmmh ! Oui, enfin, bref... je ne suis pas mort comme tu vois...

- Mais comment s'est terminé ce jour qui n'avait pas de lendemain ?

- En fait, nous avons découvert qu'un magicien tentait de rejoindre sa famille disparue accidentellement 15 ans auparavant. Mais son rituel magique ne marchait pas et faisait éternellement recommencer le même jour. Finalement, nous avons découvert pourquoi il ne fonctionnait pas et le magicien a réussi à rejoindre sa famille.

- Et vous, qu'avez-vous fait ?

- Rien du tout ! Mais la porte temporelle qui était ouverte nous a soudainement happé sans que nous puissions l'empêcher !

- Happés ? Vous êtes partis avec le magicien dans le passé ?

- Nous sommes partis, oui, mais pas du tout avec le magicien. Nous étions... plus loin...

- Où çà plus loin ?

- La question serait plutôt « quand çà plus loin ? » mais je te raconterai çà demain car le sommeil te guette, je le vois.

- Bonne nuit, Grand-Père. »

Seuls au monde ?

Après avoir été aspirés dans le vortex temporel qui s'est emballé, les Héros se réveillent dans une vaste prairie, la tête leur tournant encore. Cette prairie leur paraît étrangement similaire à celle s'étendant devant la maison du magicien, et un jet d'Orientation avec un malus de -3 leur permettra de constater, avec difficulté, qu'ils se trouvent dans la même prairie où ils étaient auparavant. Un petit problème cependant, la maison de Laïos a disparu du pied de la colline où elle devrait se trouver. Ils peuvent être tentés de rentrer à Fort Hesindel mais là aussi, la plupart des repères ont disparu, ils ne retrouveront ni chemins, ni routes pour y retourner, et s'ils parviennent malgré cela à prendre la bonne direction, ils atteindront une grande prairie d'herbes hautes vides, sans champs, ni clôtures. Au loin, en chemin, un PJ attentif ou à la vue particulièrement développée pourra apercevoir un troupeau de chevaux sauvages. Plus tard, bondissant des hautes herbes, un Tigre à Dents de Sabre surgira pour attaquer les Héros.

Valeurs d'un Tigre à Dents de Sabre :

Initiative : 10+1D

Attaque Patte : 16 Morsure : 16

Points d'Impact : 1D+5 2D+3

Parade : 10 Protection : 2 Vitesse : 12

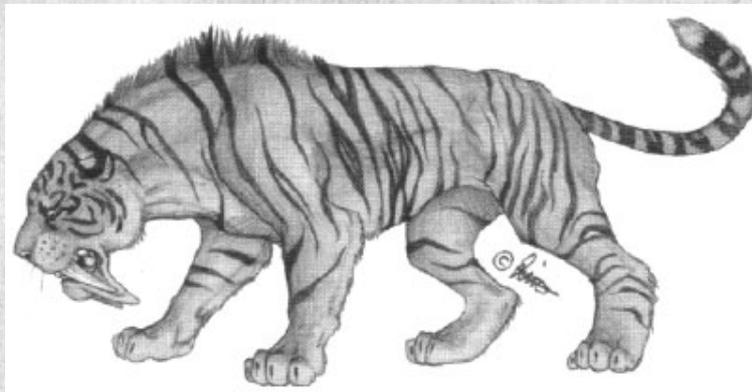
Points de vie : 50 RM : 1 CN : 16

Butin : 100 rations de viande dure (jet sous Cuisine) et 1 fourrure (jet sous Tanneur/fourreur, article de luxe, valeur de base 50 Ducats), dents (trophée) (voir Annexe 1 du scénario 1).

Un Tigre à Dents de Sabre est particulièrement difficile à chasser, 10 points de malus à une épreuve de chasse si un Héros veut tenter d'en débusquer un pour le combattre.

Règles de combat particulières : embuscade (11), attaque précise, double attaque (Pattes et Morsure), bloquer (2, Pattes)

CN : La Constitution d'un animal donne le seuil qu'il faut dépasser en un coup pour infliger à l'animal une Blessure Sérieuse.



L'hypothèse d'avoir remonté le temps devrait commencer à effleurer l'esprit des PJs, mais de combien d'années ont-ils voyagé, telle est la question. Pour vous, MJ, voici la réponse : de plus de 1000 ans ! A cette époque, les colons du Pays de l'Or ont tout juste commencé leur expansion en Aventurie. Les chevaux sauvages et les prédateurs sauvages sont en conséquence encore courants dans les plaines du centre de l'Aventurie. Fort Hesindel elle-même n'a pas encore été fondée.

Aucun signe provenant du présent (ou techniquement du futur) ne vient. Les PJs attendaient peut-être une lettre par coursier de la part de ce vieux savant fou de Laïos ? Bref, les PJs sont livrés à eux-mêmes.

Le combat contre le Tigre à Dents de Sabre a sûrement laissé des traces. Les Héros vont devoir se reposer et trouver un endroit pour passer la nuit. La forêt paraît a priori plus appropriée que la plaine, à découvert.

Si l'envie d'aller voir les Nains au temple d'Angrosch peut-être une idée, elle est très mauvaise. En effet, c'est sous une pluie de carreaux d'arbalète que les Nains les accueilleraient. A noter qu'à cette époque, les Nains ne connaissent pas un mot de Garethi (qui n'existe même pas à l'époque où ils sont en fait) et se méfient encore beaucoup des « Nés Grands ». Les Héros n'ont donc aucune chance de pouvoir communiquer avec les Nains. Mais il est de toute façon peu probable que les Héros arrivent à rejoindre la montagne s'ils cherchent à le faire.

En effet, s'ils se dirigent vers la Montagne Noire, la forêt, plusieurs lieux avant d'avoir atteint les flancs des montagnes, succède à la plaine.

Quoiqu'il en soit, et quelle que soit la direction qu'ils auront prise, deux évènements viennent ponctuer la première soirée des Héros.

Tout d'abord, un des PJs qui sera parti chasser ou ramasser du bois entendra une petite voix ricanante, dont il ne pourra pas détecter la provenance, murmurer : « *Hi hi ! Je crois qu'on va bien s'amuser !* ». Le Héros n'aura pas d'autre choix que de revenir au camp, car rien d'autre ne viendra perturber sa tâche.

Ensuite, au moment où les Héros prennent leur collation, tous réunis, un humanoïde, surgissant de nulle part, les attaquera. L'homme à la peau noire (encore plus foncée que les Utulus) et aux cheveux sales et ébouriffé porte un pagne ; Malgré une musculature impressionnante, les PJs remarquent qu'il a les joues creuses. Il pourrait presque faire penser à un probable homme sauvage ayant vécu dans la région il y a très longtemps. Il est, qui plus est, visiblement en proie à une fureur incontrôlable et fonce le Héros le plus costaud en plongeant dessus, tentant de le frapper et de le mordre, pour le mettre hors d'état de nuire ou lui faire prendre la fuite. Il possède une force surhumaine et de ses yeux transpirent une terrible haine. Il hurle de rage, des sons inintelligibles. Il envoie valser tous ceux qui tentent de le maîtriser, même un solide Thorwaler. Une flèche ou même l'entaille d'une lame le laissent de marbre et ne le calment pas. Il est insensible à toute forme d'envoûtement magique. Sa force est telle qu'une simple corde ne suffira pas à l'immobiliser et cèdera sous sa force extraordinaire. Son objectif principal reste de se goinfrer avec toute nourriture en vue. S'il parvient à s'en saisir, le personnage, dont la fureur se sera légèrement calmée, s'enfuira alors.

Un PJ, doué dans l'aptitude « Soigner les Maladies », avec un jet réussi, pourra déceler des signes communs à la maladie appelée Rage Noire. Suivant les points restants après l'épreuve, le PJ pourra connaître plus ou moins d'informations sur cette maladie. Elle est arrivée sur Dère lors de l'une des batailles des Démons, mais ne disparut malheureusement pas avec le fléau démoniaque. La phase la plus critique de cette maladie se passe lorsque la peau de la victime prend une teinte rouge foncé et que des tâches squameuses noires apparaissent sur le corps. C'est alors que le malade sombre pour 2 ou 3 heures dans un délire, une sorte de folie furieuse, durant laquelle il est d'une agressivité extrême : sa force physique redouble (atteignant même plus de 20) et il est tout à fait impossible de le maîtriser. A ce stade, la Rage Noire est extrêmement contagieuse, le moindre contact avec la peau noire peut déclencher une contamination. Après la grande crise, le malade glisse dans un sommeil profond qui peut durer une semaine. Le plus effrayant dans la Rage Noire n'est en fait pas le mal lui-même, mais l'espèce de folie furieuse dont l'ampleur est inimaginable pour celui qui n'a pas eu l'occasion de l'observer. Le malade se transforme en un être bestial aux instincts meurtriers, et en même temps, il est insensible à toute douleur ; Même s'il se casse un bras ou une jambe, rien ne le ramène à la conscience. Durant des crises de Rage Noire, de tendres amants vont en effet jusqu'à s'entretuer et l'on a vu les pères de famille les plus dévoués exterminer tous leurs enfants.

L'art de la Médecine pratiqué en Aventurie ne connaît qu'une seule méthode pour endiguer la rage : dès que le diagnostic est établi ou dès qu'un citoyen présente des symptômes laissant présumer qu'il est atteint de l'horrible épidémie, on attache ce malade avec des cordes épaisses, de la tête aux pieds, et on le saigne abondamment afin de provoquer un état de faiblesse avant que la folie furieuse ne s'empare de lui.



Il est temps pour les Héros de recenser les personnes touchées par le malade (tous ou la plupart si vous, MJ, avez été astucieux ☺). La déclaration de la maladie va devenir un problème mais les Héros ont 3 jours au moins avant d'atteindre la phase critique de la maladie (enfin c'est ce qu'ils peuvent penser).

Mais vous l'aurez noté, MJ attentif, la première Bataille des Démons ne doit avoir lieu que plusieurs siècles plus tard. La Rage Noire n'est donc pas encore apparue sur Dère. Mais cette maladie en a toutes les apparences et elle est aussi d'origine démoniaque. En effet, la Déesse Hesinde et Amazeroth, un des douze Archidémons et ennemi direct de la Déesse, œuvrent déjà respectivement pour la sûreté et la décadence du genre humain. Amazeroth, à peine les colons arrivés, avance déjà ses pions et tente de les corrompre en les rendant fous furieux. Pour cela, il a introduit sur Dère, la Fureur Noire. Elle est très similaire à la Rage Noire, sauf que les effets sont permanents mais l'incubation plus longue. Chaque jour, un contaminé voit apparaître de nouvelles tâches noires sur son corps et les précédentes ont augmenté en taille. Une fois que toute la peau est recouverte, c'est là que le malade est contagieux. Il entre dans une fureur permanente, avec de régulières crises aiguës, qui est généralement suivie d'une grande fatigue et d'une perte de connaissance réparatrice, mais cela ne dure, la plupart du temps, que jusqu'à ce que le malade meure d'épuisement, de faim ou de ses blessures.

Un campement ?

Au petit matin, lorsque les Héros reprennent leur route, ils constatent que ceux qui ont été touchés par l'inconnu la veille ont vu des petites tâches apparaître sur plusieurs parties de leurs corps. Il va falloir trouver une solution.

Dans la matinée, les Héros tombent, à leur grande surprise, sur un camp fortifié dans une grande clairière. Un mur de rondins de plus de deux mètres entoure complètement le camp. Il empêche de voir quoi que ce soit, et même en montant dans un des arbres, qui sont tous éloignés de plus de 20 mètres, un Héros n'apercevra que le haut de quelques tentes. Une grande porte en rondins est percée dans le mur. Si les Héros s'approchent, une lance puis une tête dépassera des rondins pour rapidement disparaître. Deux têtes (dont la première) apparaîtront de nouveaux quelques instants après.

Les Héros sont en train de faire l'expérience d'une rencontre extraordinaire, celle avec les colons du Pays de l'Or qui s'installèrent en l'Aventurie et peuplèrent une grande partie du continent. Un problème de taille va vite apparaître : les colons ne parlent que l'ancien Bosparano : *l'Aureliani*. Il va donc être dur de se faire comprendre, à moins que les Héros ne maîtrisent suffisamment le Bosparano (à partir de 10 points, la conversation sera fluide). A moins, les Héros ne pourront

s'exprimer qu'à la façon de Tarzan. Dans le pire des cas, le chef des colons, nommé Tyrsénos, maîtrise le *Rogolan* avec une valeur de 4, ce qui va revenir finalement au même, sauf que les Héros ne pourront communiquer qu'avec lui et seulement ceux évidemment qui maîtrisent un minimum le *Rogolan*. Demandez aux joueurs de parler simplement (moi Tarzan, elle Jane !), ça va vite devenir drôle. ☺

Ce que les Héros peuvent apprendre de Tyrsénos (à vous de trouver des mots simples) :

- Que les gens du campement arrivent de loin ;
- Que certains sont malades et ont quelques tâches mais ne sont pas contagieux ;
- Que la maladie est permanente ;
- Qu'ils manquent de nourriture (les chasseurs sont tous devenus fous furieux) ;
- Qu'il y a quelques fous furieux dans la forêt qui les empêchent de se ravitailler ;
- Qu'ils n'ont aucune idée d'un remède

Tyrsénos leur propose de passer une nuit ou quelques jours au camp, ou accepte volontiers que les Héros passent la nuit dans leur camp, s'ils le désirent. En échange, Tyrsénos leur demande de chasser le lendemain ou, mieux, pour les jours qui suivent afin de ravitailler le camp.

Le reste de la journée, les Héros vont pouvoir observer la vie du camp. C'est une vie de ville assiégée dont la moitié de la population (une cinquantaine d'individus) ne pourrait supporter longtemps ce train quotidien. Dans l'après-midi, les colons se rassemblent devant la grande porte. Un des jeunes colons porte de grandes marques noires et son visage en est presque recouvert. Tout le monde a l'air accablé. Le jeune homme embrasse ceux qui semblent faire partie de sa famille dont la moitié sont en pleurs. Puis Tyrsénos l'embrasse lui aussi en lui faisant un petit discours en Aureliani bien sûr (donc pas forcément intelligible pour les Héros). Enfin, on ouvre les portes et le jeune homme sort du camp.

C'est en fait la seule solution qu'ont les colons actuellement : se protéger des malades et bannir ceux qui vont le devenir de manière imminente. Les Héros peuvent facilement cacher leurs tâches pour ne pas montrer aux colons qu'ils sont malades, mais les jours suivant cela va devenir de plus en plus difficile. De toute façon, l'attitude des colons restera pacifique tant que la surface de recouvrement n'atteindra pas un seuil critique. Si vous le souhaitez, vous pouvez tirer au sort combien de tâches apparaîtront chaque matin (avec un D3) et où elles apparaîtront (au D6 : 1, tête, 2, buste, 3 et 4, bras gauche et bras droit, 5 et 6, jambe gauche et jambe droite). Au bout de vingt tâches, le recouvrement est critique et il ne restera plus beaucoup de temps au malade avant de sombrer dans la folie.



Partie de Chasse

Pour la recherche de nourriture, les Héros peuvent utiliser leur aptitude aux Pièges ou leurs Méta-Talents : Chasse de Petit Gibiers, Chasse en Dissimulation ou Collecte de Nourriture. Pour un rappel sur la chasse, voir l'annexe 1.

La première matinée se passe sans problème. Du fait de la relative abondance de gibier et de végétaux (fruits des bois, champignons...) relativement abondant, les Héros n'ont pas de malus pour leurs épreuves. Ils ont donc le temps de récupérer quelques rations et poser quelques pièges (avec l'aide de Tyrsénos pour la pose s'il le faut).

L'après-midi va être pour les Héros plus particulière. Ils vont se retrouver « par hasard » tous ensemble, et ce, même s'ils étaient tous séparés pour chasser. En haut d'un rocher, les surplombant va apparaître un étrange humanoïde : un Kobold. Celui-ci, comme tous

ses congénères, a une peau grise fripée et est habillé d'une tunique noire à capuche. Un grand sourire illumine son visage. A son air, il paraît très content et satisfait de voir les Héros. Il déclare alors (notez que lorsque le Kobold parle, tout le monde le comprend dans sa langue maternelle, Tyrséno le comprend donc lui aussi) :

« Bienvenue messieurs et gentes dames dans ma forêt. Je connais vos problèmes et j'ai le remède à vos maux, mais d'abord êtes-vous prêt à jouer avec moi ? »

Si les Héros répondent par la négative, le Kobold insiste.

Si les Héros persistent dans leur refus, alors le Kobold soupire, l'air déçu et répond :

« Et bien tant pis, j'aurai essayé. Tenez, voilà le remède. »

Si les Héros acceptent, alors le Kobold leur répond :

« Très bien ! Voici alors pour vous récompenser. »

Quoiqu'il en soit, il sort alors une fiole de sous sa tunique et la fait léviter vers les Héros, plus particulièrement vers celui qui a été le plus opposé à « jouer avec lui » s'il y en a eu un, et la laisse léviter tant que le PJ ne tend pas la main. Une fois qu'il le fait, la fiole descend et il ressent alors sur la main une désagréable sensation, chaude et pâteuse ; la fiole s'est transformée en fiente d'animal.

Le Kobold rit aux éclats de son bon tour et dit :

« Vous voulez le remède ? Alors jouez avec moi ! Attrapez-moi ! »

Puis il file en courant en riant de plus belle. Les Héros peuvent le poursuivre mais il a déjà disparu sans laisser de trace.

Les jours suivant risquent d'être plus laborieux pour les Héros si l'attitude du Kobold ne les fait pas rire. Celui-ci s'ennuie avec les colons qui ont peur de tout et un groupe d'aventuriers est parfait pour lui pour égayer ses journées. Et il compte bien en profiter. Il va utiliser tous ses pouvoirs pour cela.

Voici les sorts qu'il peut utiliser (de la classe du *Fou*) :

Cadeau du Kobold :

Effet : un sort d'illusion qui consiste à offrir à une personne que l'on veut duper, une poignée de sable, de crottin, une pierre ou n'importe quoi d'autre et de lui faire croire qu'on lui donne un objet à la place, exemple une pièce d'or, un parchemin, un verre de vin, etc...

Masque du Fou :

Effet : Le Fou peut prendre le visage et/ou la forme d'une personne ou d'un animal (pas plus petit qu'un chat et pas plus gros qu'un cheval).

Mirage (jeux de lumière) :

Effet : Ce sort permet de créer une image en 3D (insonore/inodore/impalpable)

Mauvais tour :

Effet : provoque une maladresse (ou un acte involontaire) chez la personne ciblée. Par exemple : pendant une discussion avec une personnalité importante, la cible se surprend en train de dire une grossièreté.

Crampes de rires :

Effet : provoque une crise de rire incontrôlée chez la victime. Pendant ce temps, il lui est impossible de faire quoique ce soit d'autre. Toutes les 5 secondes, la victime essaye de faire une épreuve de Volonté pour se maîtriser.

Disparatus :

Effet : Cette formule permet de faire disparaître pendant un moment un objet ne dépassant pas les 400 onces (10 pierres). L'objet n'est pas seulement invisible, il n'est matériellement plus là. A la fin de l'effet de la formule, l'objet retourne à sa place. Mais il arrive parfois (un 20 sur un lancé de D20) qu'il soit placé un peu plus loin que son endroit d'origine (à D20 pieds de l'endroit d'origine).

Restrictions : les objets qui sont tenus entre les mains de personnes ou même simplement regardés par des personnes au moment de lancer le sort ne peuvent disparaître.

Nackedei (tout nu) :

Effet : Tous les vêtements et toutes les protections de la victime se détachent, se délient et tombent à terre (armures et casques y compris), la laissant nue comme un ver.

Klickeradomms (Craquelures et brisures) :

Effet : Cette formule permet l'éparpillement d'un matériau cassable : les verres se cassent, les cruches tombent de l'étagère, les plats en étain se bossellent et se plient, des pommes de pain tombent d'un arbre, etc.

A travers marbre et mur de fer :

Effet : une formule qui permet de passer à travers les murs et les obstacles.

Grand escogriffe et petit lutin :

Effet : diminue de 1/3 ou augmente par 3 fois la taille de la cible (cependant la masse elle-même ne change pas). Pendant toute la durée du sort, la cible est immunisée contre les dommages corporels.

L'ivresse du Fou :

Effet : met la cible dans un état second (ivresse). Pendant toute la durée de l'effet, toutes les valeurs de la cible sont réduites de 2 points.

La pâte du Fou :

Effet : Le fou rend le sol visqueux et gluant de telle sorte que les personnes (d'éventuels poursuivants) qui se trouvent sur cette zone ne peuvent plus se déplacer qu'avec grande peine et en faisant de grands pas. La vitesse des éventuels poursuivants tombe de 4. Si la capacité tombe à 0 ou en dessous, la personne se retrouve clouée au sol.

Comme la soie, comme les écailles :

Effet : sort d'illusion strictement visuelle qui fait paraître les objets ciblés dans une autre matière que la normale : exemple une chaise en fourrure d'ours, une robe gluante, un rôti en marbre, etc.

Les tours que le Kobold pourra faire sont laissés au libre choix du MJ. Jouez sur les défauts de vos PJs çà n'en sera que plus drôle. A noter que le Kobold maîtrise parfaitement l'invisibilité, les illusions et la télékinésie. Techniquement, les Héros n'ont aucune chance de l'attraper, c'est lui qui décidera quand finira le jeu.

Quelques exemples de tours : casser la corde d'un arc alors que le chasseur va tirer, faire peur à une proie, le faire rire au moment où il trouve sa proie, fournir quelques rations de nourriture avec quelques champignons laxatifs, faire tomber un des chasseurs dans un trou plein de boue, ralentir les chasseurs coursant une proie avec la *pâte du Fou*, faire des mirages de proie ou autres, utiliser *Nackedei*, *l'ivresse du fou* ou encore *Disparatus* pour faire disparaître le rocher sur lequel est assis un Héros ou sa lance avec laquelle il chasse...



A chaque fois, le Kobold part en riant, content de lui. Plus les Héros le font rire, et plus il y a de chances qu'ils trouvent quelques rations à la fin de la journée, surtout si par sa faute, une proie a fui. Le Kobold n'apparaît que quand il le désire, il est impossible de le pister et de trouver sa cachette. Si les Héros se désintéressent du camp, des colons et du Kobold, magiquement ils tourneront en rond pour revenir invariablement au camp. Finalement, après quelques jours de chasse et de jeu, Tyrsénos arrive à abattre un formidable cerf (avec l'aide des PJs les plus méritants à la chasse), ce qui va permettre à la communauté de subvenir largement à ses besoins quelques jours. Dans le même temps, les tâches noires commencent à devenir menaçantes et à s'étendre de manière sérieuse irrésistiblement. Le Kobold apparaît alors une nouvelle fois devant les Héros. Faites-le apparaître mystérieusement, par exemple directement à l'intérieur du camp, venant du noir

de la nuit et s'approcher tranquillement pour s'asseoir auprès du feu avec les Héros, ou alors sur le même rocher que lors de leur première rencontre, mais toujours en présence de Tyrsénos.

Il déclare alors :

« Ces quelques jours ont été pour moi très divertissants. Je n'avais pas ri comme ça depuis des dizaines d'années, et puis les Gobelins n'ont pas beaucoup le sens de l'humour. Mais il va être temps que vous repartiez, vous avez rendez-vous avec votre destin. Je vous ai un peu menti, je n'ai pas le remède pour votre maladie, mais je peux vous dire quoi faire pour l'obtenir : Partez vers la montagne du nord-ouest et trouvez le Dragon. Une fois fait, faites exactement ce qu'il va vous dire et vous aurez la réponse à vos problèmes. Amusez-vous bien ! »

Avant que l'on puisse lui poser la moindre question, le corps du Kobold devient flou puis disparaît. Il ne réapparaîtra plus. En fait, cette tirade a un double rôle, car elle ne s'adresse pas qu'aux Héros mais aussi à Tyrsénos, qui a lui un rôle à jouer dans l'Histoire d'Aventurie. De toute manière, après ces révélations, Tyrsénos est décidé à partir, même tout seul s'il le faut vers le Nord-Ouest. Si les Héros acceptent qu'il les accompagne, il se révèle un bon élément qui ne dit mot quant aux directives qu'on lui donne tant qu'elles ne vont pas à l'encontre du sauvetage des colons. Que Tyrsénos les accompagne ou pas, les Héros n'ont pas d'autre choix que d'aller vers le Nord-Ouest.

En route pour trouver le Dragon !

Le premier jour et la matinée du deuxième jour se passe sans souci. La forêt est omniprésente et particulièrement touffue dans cette partie de la montagne et la piste plutôt étroite. En début d'après-midi du deuxième jour, un jet de Pistage réussi permet de détecter environ une dizaine de traces de pas (plus petites que celles d'Humain) : selon les points restants, un Héros habile pourra en détecter exactement le nombre (2 fois plus que le nombre de PJs + 2). Les Héros vont devoir se méfier, et pour cause, les traces se feront moins évidentes et un jet de Pistage -3 permettra à un Héros de comprendre que les auteurs prennent plus leurs précautions.

Finalement, des Gobelins (puisque c'est d'eux dont il s'agit) vont tendre une embuscade aux Héros un peu plus loin. Un troisième jet de Pistage -5, permettra de détecter qu'ils se sont séparés dans les buissons des deux côtés du passage, en deux groupes égaux. Les Gobelins commencent par envoyer une de leurs deux lances rudimentaires puis attaquent au corps à corps avec la deuxième restante. Tyrsénos se battra comme un diable et n'hésitera pas à pourchasser d'éventuels fuyards pour ne pas qu'ils donnent l'alerte aux autres de leurs congénères.

Valeurs des Gobelins :

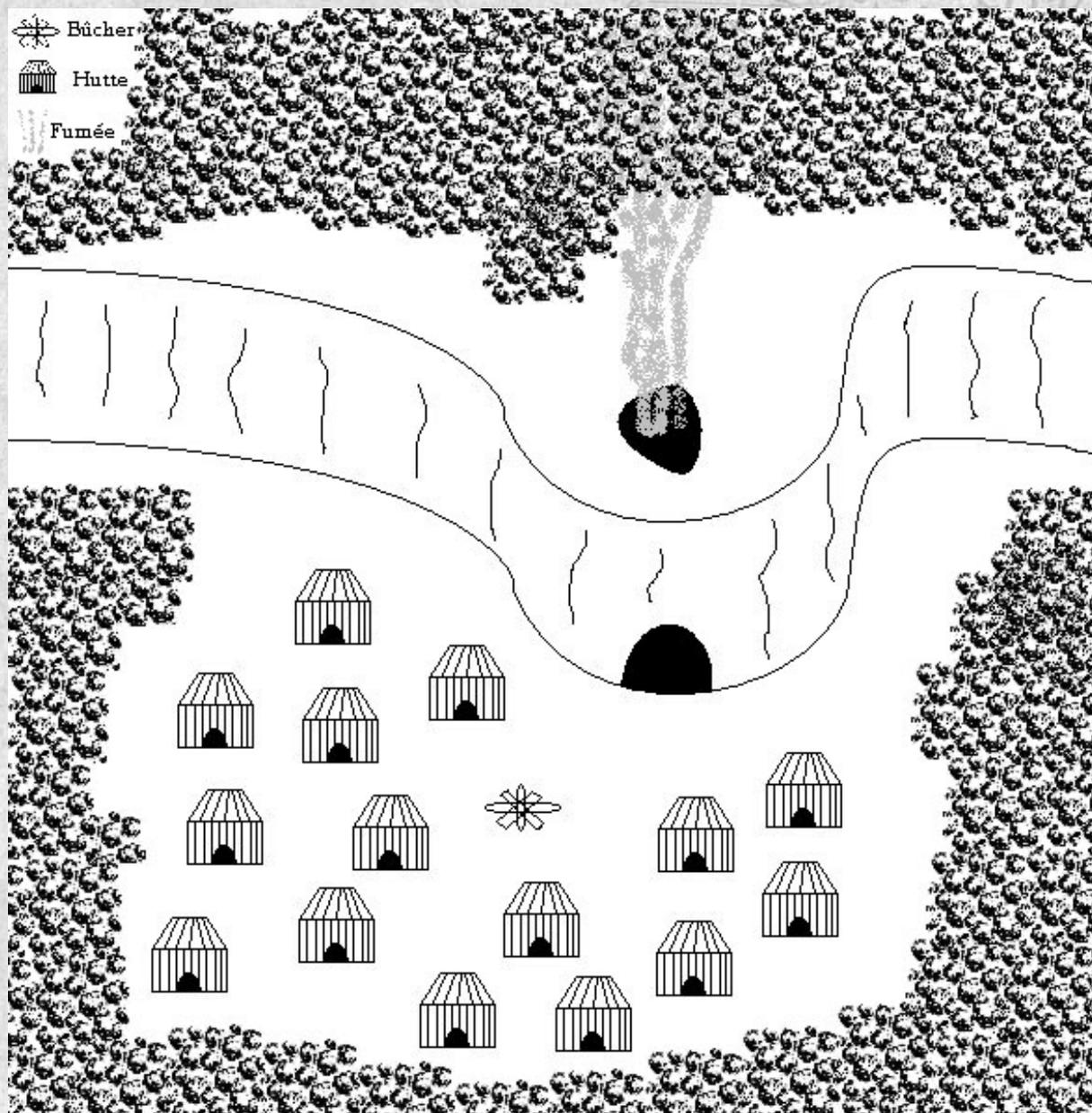
Initiative :	8+1D	Attaque :	9	Parade :	7
Points de vie :	14	Protection :	0	CN :	7
Points d'Impact :	1D+2	Vitesse :	14	RM :	1



Une fois le combat achevé, un Héros à l'ouïe particulièrement fine pourrait entendre le bruit de tambours provenant du lointain et en direction du Nord-Ouest. En se rapprochant, on peut rapidement apercevoir ensuite une colonne de fumée qui semble être à un ou deux kilomètres encore, les tam-tams des tambours se font plus intenses et oppressants. Si les Héros font un détour pour éviter la colonne de fumée, le paysage va devenir de plus en plus accidenté pour faire place à la montagne, impraticable sans équipement pour d'escalade de toute façon sans dragon en vue.

Les Héros vont devoir agir prudemment à partir de maintenant car à la moindre alerte, ils vont vite se retrouver avec plus d'une quarantaine de Gobelins sur le dos (femmes et enfants non compris). Le camp des Gobelins est disposé d'après le

plan suivant. Les Héros peuvent s'approcher par la forêt mais les risques de se faire surprendre seront élevés, tout dépendant en fait du moment (voir plus bas). Toutefois, ils pourront vite remarquer qu'ils peuvent passer par le haut, par les rochers, pour avoir une vue nettement plus appréciable, surplombant tout le camp goblin. Devant la grande ouverture donnant sur une grotte, se trouve une quinzaine de huttes rudimentaires où les Gobelins s'entassent pour dormir la nuit. Un grand bûcher a été installé au milieu des huttes, tandis que l'on peut voir que la colonne de fumée sort d'une grande ouverture naturelle dans le plafond d'une grotte d'une dizaine de mètres de hauteur. L'intérieur de la grotte, qui peut être observé à partir de ce trou, est composé de quelques abris, de plusieurs cages en bois à l'intérieur quelques Gobelins et au fond, d'une hutte aménagée à l'intérieur même d'un énorme squelette de dragon qui a été recouvert de peaux de bêtes.



Comme il n'y a pas d'autre dragon à plusieurs centaines de lieues à la ronde, les Héros finiront tôt ou tard à se résigner à admettre que c'est celui qu'ils recherchent et donc trouver un moyen de pénétrer dans la grotte pour aller jusqu'au squelette du dragon. Mais pour cela, ils vont devoir observer au préalable les Gobelins.

Le camp est en effervescence. En effet, les Gobelins sont eux aussi touchés par la Fureur Noire. Mais le Shaman de la tribu a une vision nettement différente de celle de Tyrsénos pour s'occuper des malades au stade critique de la maladie. Ceux qui n'ont pas fui sont enfermés dans les cages de la grotte et, à la nuit tombée (moment où les Héros devraient arriver au camp), les plus malades sont sacrifiés à un dieu goblin, brûlés vif sur le bûcher à l'extérieur de la grotte. Le sacrifice se passe en deux temps. D'abord dans la grotte, où tous les Gobelins se réunissent autour d'un grand feu (d'où la fumée qui sort de la grotte). Puis on sort le malade, complètement terrorisé, qui reçoit une sorte de bénédiction du Shaman pendant une vingtaine de minutes. Ensuite, tout le monde ressort et se réunit cette fois-ci, après une nouvelle tirade du Shaman, autour du bûcher dressé au milieu du camp. Là, le malade est littéralement immolé. Cette deuxième phase prend 30 minutes. Deux ou trois Gobelins sont sacrifiés par soir. Les 30 minutes de sacrifice peuvent largement permettre de descendre à l'aide d'une corde avec un grappin et d'aller explorer la hutte au squelette. Même si la période du sacrifice est bruyante, il faut rester discret car il ne faut pas se faire voir par les Gobelins enfermés dans les cages car ils donneraient l'alerte. On entre dans la hutte par l'abdomen. C'est en quelque sorte, une salle de réception où se trouve un petit trône où le shaman doit prendre place lorsqu'il reçoit des invités. A droite, vers la queue, une peau faisant office de porte cache l'entrée d'une petite chambre avec comme aménagement principal un lit composé de fourrures. A gauche, en se mettant à quatre pattes si on fait plus d'un mètre dix, on pénètre à l'intérieur du cou, dans lequel on peut évoluer sur quelques mètres. Au bout, un petit autel dédié à une obscure divinité goblin a été dressé à l'intérieur du crâne. Les seules choses dignes d'éveiller l'attention sont des encensoirs et des cosses étranges grosses comme une tête collées sur l'intérieur du crâne du dragon. Ces cosses émettent une lueur étrange et semble servir d'enveloppe à quelque chose. Il est temps de faire monter la pression et dire aux Héros à l'intérieur qu'ils entendent revenir quelques gobelins dont le Shaman. S'ils ressortent, c'est le combat assuré et une fin presque irrémédiable. Il n'y a plus qu'une solution : entailler les étranges cosses avec une arme tranchante. De la coupure s'échappe alors un puissant rayon rouge qui brûle instantanément les peaux de bêtes et tous les objets à l'intérieur du squelette. Le phénomène s'accélère, le rayon touchant d'autres cosses, libérant elles aussi des rayons. Les Héros doivent immédiatement ressortir pour ne pas être brûlés. Étrangement, les rayons semblent se cantonner à l'intérieur du squelette et heureusement pour les Héros, car dehors les attendent trois Gobelins qui les attaquent, rejoints à l'assaut suivant par trois autres créatures. Le Shaman quant à lui file à l'extérieur en criant pour donner l'alerte. Les Héros doivent tenir 10 assauts. D'autres Gobelins viennent se joindre au combat et pleins d'autres encore pénètrent dans la grotte mais soudain tous s'arrêtent, lâchent leurs armes et détalent en hurlant. Les Héros peuvent jeter un œil derrière eux : un majestueux Dragon ailé se tient maintenant debout devant eux. Le Dragon lève une patte qui vient s'écraser juste à côté d'eux, puis il inspire pour, immédiatement après, cracher une gerbe de flammes sur les Gobelins. C'est la débâcle chez les fourrures rousses. Le Dragon ne se gêne pas et en croque quelques uns avant qu'ils n'aient atteint la lisière de la forêt et qu'on n'entende plus que leurs cris de terreur dans le lointain.

Le Dragon se tourne vers les Héros et déclare :

« Je me suis fait enfermer dans la grotte par les Nains. J'ai dû me mettre en hibernation astrale. J'ai attendu des années que ces imbéciles de Gobelins comprennent qu'il fallait ouvrir les cosses... Enfin... »

Puis sans rien ajouter, il s'envole et part vers le Sud. Si les Héros demandent des informations sur la Fureur Noire, il se contente de répondre :

« J'ignore tout de cette maladie, bien que je pense qu'elle soit d'origine démoniaque. Je ne peux rien pour vous. Je vous suggère de rentrer chez vous maintenant »

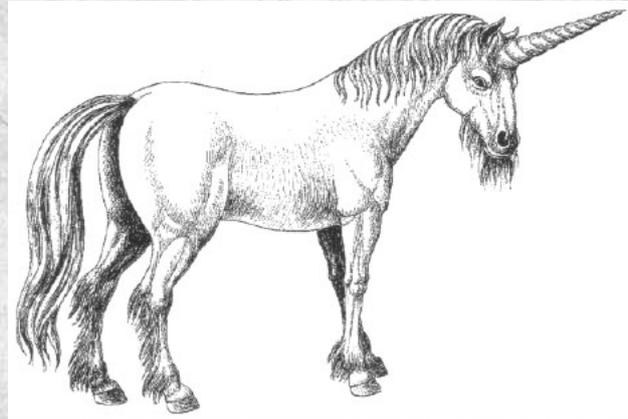
Il n'a pas l'air comme ça mais il les aide vraiment (voir plus bas).

Par ailleurs, ce dragon étant visiblement (et « vocalement ») très ressemblant avec celui qu'ils rencontreront dans le futur (voir le scénario 2 de la Saga), l'idéal avant qu'il ne s'envole serait que les Héros se souviennent qu'ils doivent le rencontrer de nouveau dans le futur et qu'il devra les épargner. Effectivement, c'est le moment parfait pour lui demander un service. Si les PJs n'y pensent pas, il se contentera de dire en guise d'adieu :

« Adieu, et si je vous croise de nouveau, j'essaierai de ne pas vous croquer. Hu hu hu ! »

Tyrsénos et les Héros n'ont plus de piste à explorer, enfin en apparence. Le Kobold ne leur a pas menti, ils doivent faire ce que leur dit le Dragon et rentrer chez eux. En effet, la déesse Hesinde ne les a pas oublié et leur a élaboré une rencontre avec leur destin.

Au soir, sur le chemin du retour dans la forêt, ils vont assister à un événement unique. Tout d'abord, l'atmosphère devient étrange, quelque chose d'indéfinissable flotte dans l'air, un vent doux et chantant se faisant entendre. Une étoile filante particulièrement belle descend jusque dans la forêt et à l'endroit où elle semble être tombée, une lueur verte diffuse et terriblement attirante (et hypnotisante, épreuve de volonté avec malus de -5 pour y résister) sera visible. En s'approchant, Tyrsénos et les Héros tombent



sur une clairière luxuriante irradiant de beauté avec un petit étang aux innombrables fleurs exhalant un parfum doux et délicat. Une Licorne d'un blanc immaculé et aux yeux d'émeraude, enveloppée d'une aura verte, leur fait face. Un prêtre (surtout d'Hesinde), voire un magicien, peut immédiatement reconnaître en elle le demi-dieu Nandus. Celle-ci tient dans sa gueule une belle fleur jaune et, s'approchant de Tyrsénos, la dépose dans le creux de la main du colon. Celui-ci est pétrifié par l'événement. Finalement, sans un bruit, la Licorne fait demi-tour pour disparaître dans les fourrés. Une étoile filante semble s'envoler dans le ciel étoilé (vers la constellation du Serpent, celle d'Hesinde) et l'aura dans la forêt disparaît, tout redevenant normal. Tyrsénos est transcendé par ce qui vient de se passer et est persuadé que la fleur (qu'un PJ qui maîtrise à 5 la Connaissance des Plantes ou un prêtre d'Hesinde pourra reconnaître comme étant une Fleur de Lotus Jaune, la plante sacrée d'Hesinde) constitue le remède à la Fureur Noire. Tyrsénos n'acceptera jamais d'utiliser la fleur remise par Nandus, qui pour lui est désormais une relique sacrée mais en recherchera des semblables. Effectivement, près de l'étang, on peut trouver suffisamment de fleurs pour espérer guérir tout le monde. Une fleur peut-être mâchée directement ou prise en infusion (voir la description de cette fleur en Annexe). Dès le lendemain, des « tâches » blanches apparaissent au milieu des noires de la maladie pour, jour après jour, au final, les recouvrir complètement et définitivement, la peau retrouvant alors son teint normal.

C'est triomphant que Tyrsénos et les Héros peuvent rejoindre le camp des colons. Chaque malade prend sa dose, mais le plus dur reste à faire : retrouver les colons rendus fous par la maladie pour les guérir eux aussi.

Tous les moyens sont bons, deux seront particulièrement efficaces. Soit, alors que peut-être les Héros ne pensaient jamais faire ça, organiser une véritable chasse à l'homme en posant des pièges pour attraper les malades ou alors, plus astucieusement, déposer un peu partout des plats parfumés avec des fleurs de Lotus Jaune. Les règles de chasse très spéciale pour tendre les pièges sont les mêmes que pour chasser les animaux.

Deux choix s'offrent alors aux Héros :

- Ils peuvent suivre les colons qui repartent trouver un emplacement pour fonder leur village. C'est Tyrsénos qui choisira l'endroit qui se trouve exactement au même endroit

que la Fort Hesindel actuelle, à moins qu'il ne soit inspiré par un des Héros peut-être ? A partir de là, les Héros peuvent participer à l'Histoire en aidant les colons à s'installer : trouver des sources d'eau, chasser, bâtir des habitations et même aider à la création de la relique de Fort Hesindel : le Vase Sacré où repose la fleur de Lotus Jaune remise par Nandus.

- Les Héros peuvent décider de se séparer des colons et partir dans une autre direction.

Quoiqu'il en soit, ils peuvent passer quelques jours voire quelques semaines suivant le rôle qu'ils jouent. Ils peuvent en profiter pour notamment convertir leurs points d'aventure dans leurs Aptitudes. Finalement, leur rôle terminé, Hesinde décide qu'il est temps qu'ils rejoignent leur propre temps (alors qu'ils pouvaient commencer à désespérer de ne jamais revenir). Un jour, une enveloppe mystérieuse, qui semble être comme une bulle de savon, va les entourer. C'est le signe qu'ils vont bientôt être happés dans leur temps. Ils peuvent en profiter pour faire leurs adieux aux colons. Durant leur sommeil, ils reviennent doucement dans leur temps. Au petit matin, ils se réveillent près de la petite maison sous la colline de Laïos. Alizon est là pour leur réveil toujours souriante.

« Bien dormi ? Mon père, Laïos, m'avait prévenue de votre venue mais j'avoue que je ne vous ai pas reconnu hier. En tout cas, de sa part et de ma part, merci beaucoup d'être intervenus pour l'aider à voyager dans le temps. Sans vous, il n'aurait jamais pu revenir nous sauver, ma mère et moi, il y a quinze ans et je ne serais pas là à vous parler. Si vous voulez bien me suivre, le mariage de Pierre d'Hesindel va bientôt commencer et notre Baron serait fort chagriné que ses sauveurs de la veille ne soient pas là en tant qu'invités de marque pour l'évènement. »

La cérémonie et la fête se passeront comme d'habitude à Fort Hesindel : simplement. Les Héros pourront largement en profiter et rester quelques jours à séjourner au château, jusqu'à ce que leur envie d'aventure reprenne le dessus et qu'ils repartent sur les routes de l'Aventurie !



Fort Hesindel

Les points d'aventure et expériences spéciales :

Les joueurs peuvent bénéficier d'une *expérience spéciale* en Chasse ou Pièges ainsi que dans d'éventuelles Aptitudes utilisées lorsqu'ils ont aidé les colons à s'installer (Survie, Travail du Bois, etc.). De plus, ils pourront convertir des points d'aventure pour avoir un total maximum de 5 points supplémentaire dans la langue *Aureliani*, s'ils restent en contact avec les colons pour fonder Fort Hesindel.

Pour chaque personnage, vous pourrez calculer à partir de la liste suivante sa récompense en points d'aventure, que vous pourrez moduler selon l'attitude de vos joueurs, leur role-play, leurs bonnes idées et initiatives, leur motivation, etc.

Seuls au monde ? :

- Tigre à Dents de Sabre : 45 points d'Aventure à répartir

Un campement ? :

- Rencontre avec les colons (roleplay et attitude) : 5 à 20 points d'Aventure

Parti de Chasse :

- Chasse : astuces et résultats 5 à 30 points d'Aventure
- Attitudes avec le Kobold 1 à 25 points d'Aventure

En route pour trouver le Dragon ! :

- Au campement goblin : 30 à 50 points d'Aventure
+25 pour ceux descendus dans la fosse
- Rencontre avec Nandus : 30 points d'Aventure
(+20 pour un prêtre d'Hesinde)
- Aider à l'installation des colons 5 à 20 points d'Aventure

+5 points d'aventure pour :

- Demander au Dragon de les épargner dans le futur.
- Participer à la fabrication du Vase Sacré.

On peut donc tabler sur un total d'environ 150 points d'aventure si les joueurs ont plutôt bien réussi ce scénario sans oublier une récompense de 0 à 100 points suivant l'investissement des joueurs et la manière de jouer leur personnage (race, culture, profession, défauts, etc. : voir Annexe du scénario n°1 de la Saga).

Calenloth

Annexe 1 : la Chasse (Voir aussi Annexe 1 du Scénario 1 pour les Butins de Chasse)

Pièges

Pour les pièges, cette aptitude couvre le fait de construire, de placer habilement et de camoufler un piège "sauvage". Il est en tout cas nécessaire de posséder le matériel approprié préparé comme les collets de cuir ou de corde. Un piègeur avec une valeur d'Aptitude de 7 est en mesure de poser des pièges qui peuvent très difficilement être découverts par des créatures intelligentes. Découvrir de tels pièges est géré par une épreuve de Perception compliquée en conséquence, de plus une valeur élevée en Pièges peut aussi être fort utile à la victime potentielle.

Par quart d'heure que le chasseur passe au-delà du temps minimum nécessaire d'une heure sur la pose des pièges, l'épreuve est soulagée d'un point (avec un maximum de PApt/2 points). Suivant la fréquentation des alentours du gibier bon à chasser, le MJ peut compliquer l'épreuve. Pour savoir si un secteur est riche en gibier et vaut effectivement la peine qu'on y place un piège, une épreuve de *Pièges* (avec IN/IU/IU) ou de *Survie* est nécessaire.

L'épreuve est effectuée le matin suivant, le Héros peut alors aller contrôler ses pièges (pour cela, il a besoin d'un quart du temps qu'il a utilisé pour poser ses pièges, donc au minimum, un quart d'heure). Pour chaque points restants (PApt*), le Héros trouve l'équivalent d'une ration journalière dans ses pièges. Si l'épreuve est un échec, les pièges restent sur place : Un échec critique signifie que dans la majorité des cas, les pièges sont devenus inutiles.

Aptitudes Alternatives : *Survie* +10

Pêcher (Ligne) (IU/DE/FO) (Spéc)

Pour pouvoir juger, si cela vaut effectivement la peine de lancer une ligne (un filet, une nasse), dans un endroit particulier, une épreuve de Pêcher est nécessaire mais avec les Qualités suivantes : IN/IN/SA. Pour la pêche en elle même, on utilise IN/DE/FO. En cas de réussite de l'épreuve, le pêcheur a non seulement attrapé quelque chose, mais de plus, il a si bien choisi son appât que c'est un poisson suffisamment grand pour servir de nourriture. Par PApt* on peut partir du principe que le pêcheur attrape pour une demie ration journalière de poissons comestibles.

Spécialisations : Rivières/Ruisseaux, Lignes de Haute Mer, Lacs/Marais/Étendus d'Eau, Plages/Récifs

ENC (Encombrement) : EC avec certains types de pêche à la ligne, autrement, la plupart du temps sans encombrement

Aptitudes Alternatives : *Survie* +10

Méta-Aptitude pour la chasse, recherche de nourriture

Comme on peut déjà le remarquer dans liste des Aptitudes classiques, il existe déjà les capacités dont un Héros a besoin pour chasser du gibier. Cependant afin de savoir si les Héros vont mourir de faim aujourd'hui ou vont se restaurer avec un beau rôti juteux à la broche, il est nécessaire de passer par un processus pénible et ennuyeux d'épreuves consécutives : *Survie*, *Connaissance des Animaux*, *Pister*, *Mouvements Silencieux* et enfin utilisation d'une arme de combat à distance.

Pour raccourcir cette procédure, il existe deux possibilités : Si le MJ souhaite régler cette question particulièrement vite, il regarde la valeur de PApt des Héros dans les Aptitudes concernées ci-dessus et selon le lieu où ils se trouvent, détermine quel type et quelle quantité de nourriture les Héros dénichent.

La deuxième solution consiste à utiliser la Méta-Aptitude. De telles Méta-Aptitudes ne peuvent être activées ou augmentées comme des Aptitudes classiques, leur valeur est calculée par la prise en compte de plusieurs Aptitudes. C'est pour cette raison que la valeur du Méta-Aptitude augmente lorsque les Aptitudes qui sont prises en compte dans son calcul augmentent. Un Héros qui dispose de la Méta-Aptitude qui convient et passe au moins une heure à la chasse ou à la recherche de nourriture, peut effectuer une épreuve. Le résultat indique si c'est une réussite et la

qualité de celle-ci. Si le Héros possède la Capacité Spéciale *Connaissance des Terrains* adéquate au lieu où il se trouve, l'épreuve est soulagée de 6 points.

Activation : Chaque Méta-Aptitude est considérée comme étant automatiquement activé à condition que les Aptitudes qui le composent soient déjà activées.

PApt : La valeur est une moyenne de PApt de toutes les Aptitudes associées. Cependant, cette valeur ne peut jamais dépasser le double du PApt de la plus faible Aptitude associée. (Si un Héros possède *Survie* 9, *Connaissance des Animaux* 1, *Pister* 4 *Mouvements Silencieux* 9 et *Arc* 3, il aurait alors un PApt de $(26/5=)$ 5 en Chasse de Petits Gibiers. Seulement par manque de connaissance de la faune, le Héros n'aura qu'un PApt de 2 (*Connaissance des Animaux* $1 \times 2 = 2$). Les Spécialisations spécifiques dans les Aptitudes associées peuvent être utilisées si ces spécialisations conviennent parfaitement au moment de l'utilisation de la Méta-Aptitude (décision du MJ).

Remarques : Si le Héros désire acquérir sa pitance par la pêche ou les pièges, il peut naturellement utiliser directement les Aptitudes respectives de *Pêche* et de *Pièges*.

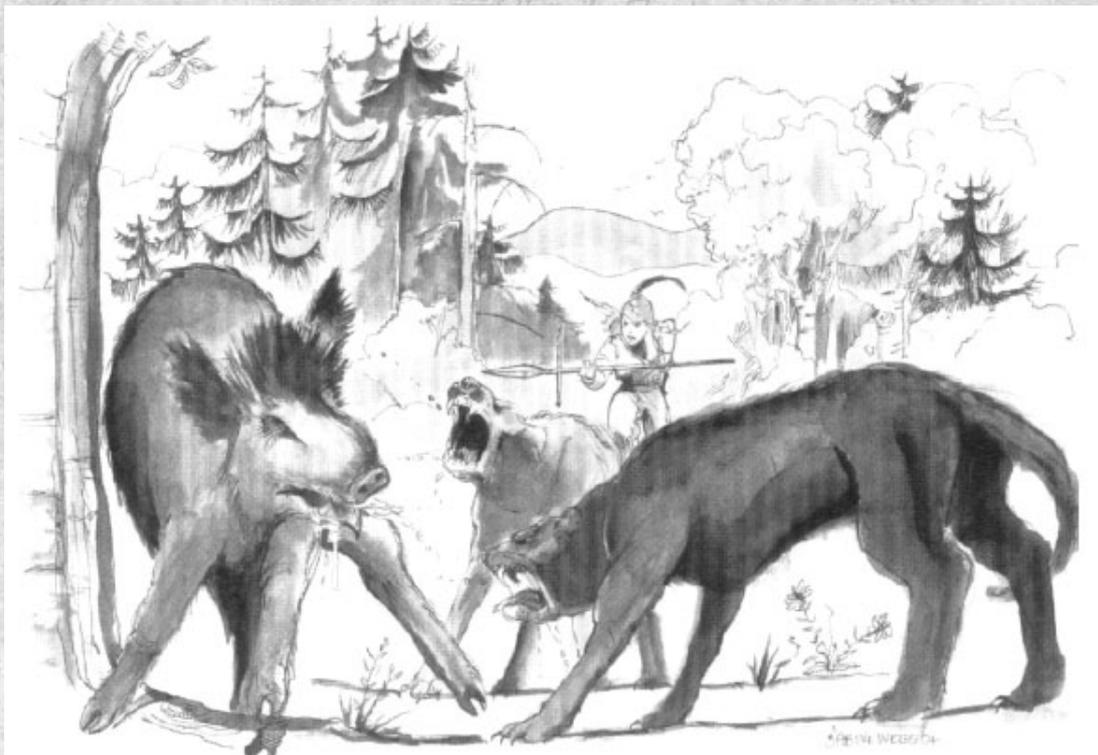
Chasse de Petits Gibiers (CO/IU/AG) Méta-Aptitude

Le PT se calcule comme suit : $(Survie + Connaissance des Animaux + Pister + Mouvements Silencieux + PT \text{ d'une arme de combat à distance adéquate})/5$. Cette Méta-Aptitude se réfère à la chasse de petits gibiers tels que lapins, oiseaux etc, il ne concerne pas la chasse aux gros gibiers. Par heure que le Héros passe à chasser, il dispose d'une épreuve qui peut être compliquée par le MJ selon la fréquence du gibier dans l'environnement en question. Si vous disposez de modificateurs concernant un animal particulier comme on peut le trouver dans le Bestiarium Aventuricum, c'est le moment de le prendre en compte. Sinon vous partez d'une complication de base de 7 points. A cela, vient encore s'ajouter un modificateur en fonction de la portée de l'arme utilisée : +7 pour des armes d'une portée maximum de 20 pas, +3 pour des armes d'une portée maximum de 50 pas. Le Héros qui possède la Capacité Spéciale *Tireur d'Elite* bénéficie d'un soulagement de 3 points : Pour la Capacité Spéciale *Maître Tireur*, le soulagement de l'épreuve est de 7 points. Ces bonus n'écartent pas les majorations dues à la faible portée des armes données ci-dessus.

Si l'épreuve échoue, le chasseur est bredouille et a passé une heure de chasse en vain. Si l'épreuve réussit, les PApt* indiquent le nombre de rations journalières que le Héros a obtenu.

Chasse en Dissimulation (CO/IU/AG) Méta-Aptitude

Le chasseur reste immobile dans un endroit stratégique et attend patiemment que sa proie passe à portée. Le PApt se calcule comme suit : $(Survie + Connaissance des Animaux + Pister + Dissimulation + PApt \text{ d'une arme de combat à distance adéquate})/5$. Comme la Chasse de Petits Gibiers, cette Aptitude se réfère aux petits gibiers tels que lapins, oiseaux etc. De plus, pour bénéficier d'une épreuve, le chasseur doit patienter pendant au moins 90 minutes.



Collecte de Nourriture (CO/IU/DE) Méta-Aptitude

Cette Aptitude concerne la recherche de fruits, baies, champignons, racines comestibles etc. Dans certaines régions, l'intérieur d'un cactus ou l'écorce d'un arbre peut être nourrissant, certains peuples consomment même des larves et des insectes. Le type exact de trouvaille est laissé à l'appréciation du MJ.

Le PT se calcule comme suit : $(PApt\ Perception + PApt\ Survie + PApt\ Connaissance\ des\ Plantes)/3$, la *Survie* peut être remplacée par *Agriculture* (si le Héros se trouve dans un vignoble ou un champ de carottes, il n'est pas utile d'effectuer une épreuve, il trouvera forcément quelque chose à manger, par contre s'il se trouve sur un iceberg, il ne faut pas faire d'épreuve, il ne trouvera rien du tout). Si la période de recherche est doublée, le PApt augmente de moitié.

Cette épreuve est compliquée autour de la diffusion générale des plantes comestibles dans la région respective (voir à partir de la page 227 ZBA).

Une *Connaissance des Terrains* adéquate diminue les suppléments sur l'épreuve de 3 points. Celui qui dispose de la *Connaissance Locale* appropriée peut non seulement baisser les majorations de 7 points mais peut aussi (selon le MJ et le lieu) ne pas effectuer de jet de dés, la valeur de PApt modifiée donne immédiatement la valeur des PApt*.

En cas de réussite de l'épreuve, le Héros trouve l'équivalent d'une ration journalière plus une autre supplémentaire par tranche de 3 PApt*. Cependant les denrées ainsi trouvées ne se conservent pas très longtemps et doivent souvent être traitées pour pouvoir être transportées.

Exemple : Puisque Jandrian n'a pas eu de chance à la chasse, il cherche quelques plantes qu'il pourrait manger. Dans les Monts de la Salamandre, la présence de plantes comestibles est rare (+8). Son PApt dans cette Méta-Aptitude est identique à sa Recherche d'Herbes (11) car il renonce à remplacer Survie par son Agriculture de PApt 1. Pour l'épreuve il lui reste donc 3 points (11-8) à cause de la majoration de diffusion. Il obtient pour ses jets 7/15/8, il perd donc 1 point, il lui reste donc 2 PApt. Pour l'épreuve réussie, il trouve l'équivalent d'une ration journalière mais pas plus car pour une autre ration supplémentaire, il lui aurait fallu 3 PApt*. Le lendemain, il devra sûrement à nouveau partir en quête de nourriture.*

Annexe 2 : Remarques sur les voyages et la manipulation du Temps dans l'Œil Noir

Attention: ces hypothèses et spéculations ici sont des informations exclusivement réservées au maître :

Tout maître (ou auteur), qui implique ses Héros dans une aventure, dans laquelle le temps est accéléré, arrêté, ou manipulé d'une autre façon, en particulier s'il anime une aventure de voyage dans le temps, devrait être au clair concernant quelques aspects fondamentaux :

Lois de la cosmologie aventurienne

1. Les lois du temps sont valables mêmes pour les dieux. Mais ils peuvent tenter de passer outre.

A la base tous les êtres sont soumis au temps, même les dieux. A l'exception (limité) de Los et Satinav. Los en tant qu'incarnation de l'ordre universel veille aussi au respect des lois du temps, et en a fait de Satinav, le gardien.

2. Le futur, à part pour Satinav, n'est pas prévisible- et on ne peut ni le changer, ni savoir ce qu'il sera.

Les prophéties sont des (très bons) calculs de vraisemblance produits par l'intuition des prophètes et par la faculté de voir les relations et les choses en rapport, qui se ferment à l'analyse.

3. Le passé est fixé – Mais Satinav n'est pas tout puissant.

L'œil noir a un concept du temps organisé : les légères manipulations du passé se résorbent d'elles-mêmes, Les fautes lourdes paraissent plus menaçantes, mais la plupart se révèlent en tant qu'erreur (le flux du temps est changé). De vraiment lourdes fautes peuvent endommager le temps, ce qui se retourne la plupart du temps contre le manipulateur.

4. Les voyages dans le passé font déjà partie du passé.

Un voyage dans le temps n'est pas en train d'avoir lieu, il a déjà eu lieu. Même si les voyageurs vivent subjectivement un présent, ils sont pourtant en train de voir le passé, qui a eu déjà effet sur eux.

Le voyage dans le temps ne représente pas du tout une intervention arbitraire, (L'homme ne domine pas le temps), il s'inscrit plutôt dans le cours naturel des choses. Ce qu'on a fait par le passé, ne peut être que l'explication pour laquelle le présent est tel qu'il est.

Dans ce scénario, les points 3 et 4 sont les plus importants. Tous les actes des Héros ont déjà eu lieu. De petits actes seront résorbés et il leur sera presque impossible de changer quoi que ce soit à leur présent. Par exemple, des Héros mégalos pourront tenter de fonder une secte suite à leur intervention quasi salvatrice pour les colons mais cette foi s'étiolera et ne sera plus mille ans plus tard. Des preuves matérielles (comme des écrits) de leur voyage dans leur passé auront aussi beaucoup de mal à atteindre leur temps (la roche s'érodera, les arbres, sur lesquels on a laissé une marque, seront coupés, les caches découvertes et pillées, etc.)