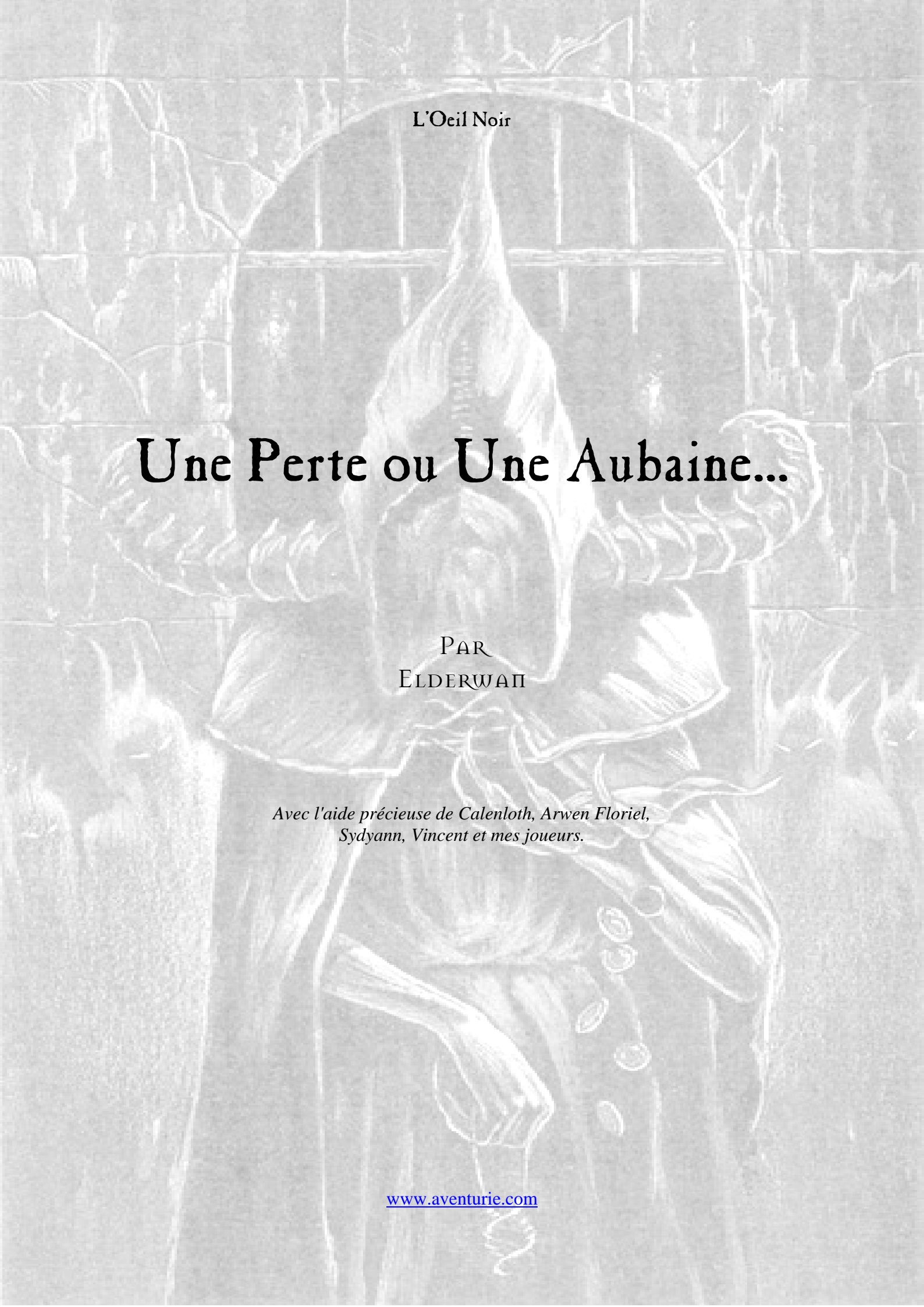


Une Perte ou Une Aubaine...





L'Oeil Noir

Une Perte ou Une Aubaine...

PAR
ELDERWAN

*Avec l'aide précieuse de Calenloth, Arwen Floriel,
Sydyann, Vincent et mes joueurs.*

www.aventurie.com

Cette aventure se déroule dans l'univers de L'Œil Noir mais a été construite de telle sorte qu'elle peut être adaptée à n'importe quelle version de L'Œil Noir et à n'importe quel univers Médiéval Fantastique.

Elle est faite pour une équipe de 3 héros d'un niveau 2-3 et pour une durée d'environ 4 heures.

C'est une aventure « bouche-trou » comme l'on peut dire ! Vous n'avez pas eu beaucoup de temps pour préparer un scénario ? Vous aviez prévu un scénario mais au dernier moment, un ou plusieurs aventuriers se décommandent ! Pas de problème, vous pouvez sortir « Une Perte ou une Aubaine ? ».

J'avais écrit, à l'origine, l'aventure pour jouer sans un aventurier du groupe de PJ qui ne pouvait être présent (Malheureux !). Mais s'ils sont tous là, vous pouvez remplacer le personnage manquant (ou disparu) par un PNJ connu des héros comme le maire du village du précédent épisode, le diplomate ou le marchand qu'ils escortaient, etc...

Ici ce sera donc un diplomate de Nostrie que mes joueurs devaient accompagner d'Havena à chez lui.

Une perte ou une aubaine...

Sommaire

Aventure ...

- I. A la recherche du diplomate*
- II. A la recherche du Temple*
- III. Le temple des spectres*

p 3
p 3
p 4
p 5

ANNEXES

- Annexes 1 : Caractéristiques des créatures rencontrées pour l'OEil Noir*
- Annexes 2 : Le Dieu Sans Nom*
- Annexes 3 : SENSIBAR EMPATHICUS - "Télésthésie - En toi je lis !"*
- Annexes 4 : Flèches supplémentaires*

p 8
p 8
p 10
p 11
p 12

Une perte ou une aubaine...

Après une soirée passée dans le village, sur le chemin les ramenant à Nostria, le diplomate, le Comte Bilnadis décide d'aller se coucher et quitte les convives. Le lendemain matin pour le départ, une personne manque à l'appel !

I. A la recherche du diplomate

Explication au MJ : Il ne serait pas rentré se coucher et a disparu le soir, en se promenant aux abords du village. Les héros s'en rendront compte quand ils auront retrouvé, près de l'habitation d'un nouvel arrivant, Meldegar, un marchand supposé de Nostria, une chaussure du diplomate. Il est arrivé deux jours avant les héros.

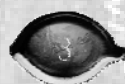
A l'heure du départ (6 heures du matin) sur la place centrale du village, Bilnadis n'est pas présent ! Il avait pourtant demandé aux héros de la ponctualité !

Dans un premier temps le réflexe des héros sera sûrement de retourner à l'auberge où ils ont dormi pour aller chercher le diplomate. La porte de sa chambre est encore fermée. Dalguedar, l'aubergiste qui est toujours d'une humeur joviale répondra à toutes leurs attentes pour ouvrir la porte du diplomate, qu'ils trouveront vide et le lit pas défait. Dalguedar leurs dira, à ce moment là qu'effectivement, il n'a pas vu Bilnadis rentrer.

Lorsque les héros feront le tour du village, ils croiseront une enfant en pleurs, du nom de Mariadel, à une vingtaine de mètres de la maison de Meldegar. Son chien Lufius a été tué par un coup saillant et net sur le flanc gauche. Cette blessure semble être faite par un coup d'épée. En fouillant minutieusement les alentours, les héros trouveront dans les fourrés, entre le lieu où le chien est étendu et la maison de Meldegar une chaussure appartenant au diplomate.

La maison de Meldegar

Explication au MJ : Meldegar n'est pas celui que l'on croit; c'est un imposteur ! Le vrai Meldegar est bien un marchand mais assez âgé qui vient de Gareth, il voulait fuir la vie de la capitale et souhaitait s'établir dans un petit village pour faire son petit commerce et surtout avoir une vie plus paisible. Il avait appris que dans ce village, le marchand local (un de ses clients) était décédé de maladie. Le Meldegar que le chef de village et la population locale ont rencontré n'est âgé que d'une petite trentaine d'années. Il a, avec l'aide de complices, organisé l'attaque du convoi du marchand et pris sa place en se faisant passer pour lui. Le vrai Meldegar est enfermé dans la cave de la maison.



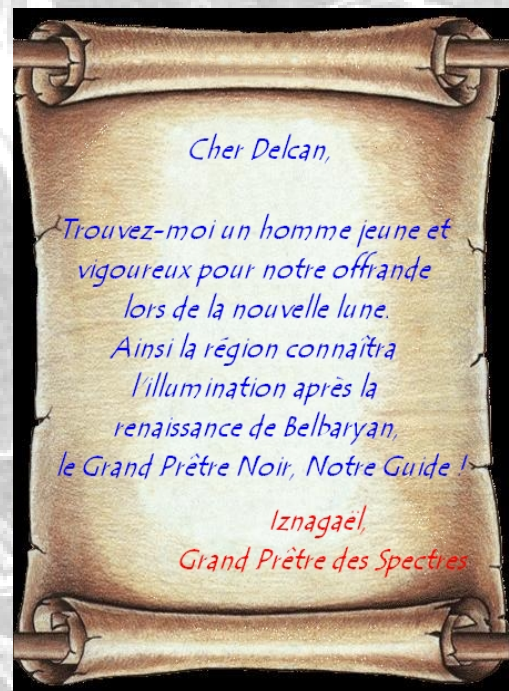


La maison semble vide, le foyer dans la cheminée est éteint depuis quelques heures. Il semble y avoir eu une lutte à l'intérieur de la pièce principale, des objets sont renversés et des débris de verre jonche le sol.

Dans le coffre fermé du bureau, les PJs trouveront une bourse de 5 PO ainsi qu'une broche en or en forme de serpent (valeur 3 PO). Le coffre est fermé par un cadenas qu'ils pourront ouvrir par crochetage, avec une formule magique ou en le forçant avec une arme (dans ce cas faire attention au facteur de rupture de l'arme, auquel cas elle pourra se briser).

Dans un tiroir du bureau, ils trouveront une lettre. Il s'agit de l'ordre de mission de Delcan, l'imposteur qui a pris la place de Meldegar. Delcan fait partie d'une secte de prêtres qui souhaitent le retour de Belbaryan un prêtre voué au Sans-Nom, Dieu Maléfique ennemi des Douzes, qui avait asservi le village où se trouvent les héros (explication plus détaillée au paragraphe suivant).

Sous le tapis de la pièce principale, les héros pourront trouver une trappe avec une échelle qui conduit à la cave. Dans celle-ci se trouvent des tonneaux de bière, des caisses avec des vêtements et un peu de provisions (nécessaire pour 3 repas maximum) et dans le coin le moins éclairé se trouve une banquette avec de la paille et des menottes fixées au mur. Sur cette banquette se trouve un homme d'un certain âge, habillé avec des vêtements de facture chic mais sales. Il est rempli d'ecchymoses, est épuisé, a faim et soif. Il s'agit du vrai marchand Meldegar.



Si les héros prennent soin de lui fournir eau, repas, de le libérer et de le soigner un minimum, Meldegar pourra leur expliquer ce qui s'est passé; comment Delcan et sa bande ont attaqué son convois et pris sa place afin de mettre en place le rapt d'un homme jeune et vigoureux en pleine possession de ses moyens.

II. A la recherche du Temple

Explication au MJ : Le Temple des Spectres est une secte de prêtres du Dieu Sans-Nom dévoués au chaos et à des rituels maléfiques. Depuis que Belbaryan le fondateur de cette dernière a été vaincu par un prêtre de Praïos du nom de Milnmel il y a environ 50 ans, la secte s'est faite petite. A l'époque la secte a essayé d'aliéner la population locale environnant les bois du village afin de prospérer et d'amener une nouvelle vision du monde, une vision chaotique!

Les PJs pourront apprendre cette histoire au sujet de Belbaryan et du prêtre au près du chef de village. Ils pourront aussi entendre une rumeur en insistant auprès du chef de village qui dit



« qu'une nouvelle recrue très proche de Belbaryan et quelques hommes de mains se sont échappés au moment où la situation a tourné en leur défaveur lors de la bataille avec Milnmel. ».

Le temple de Belbaryan est actuellement en ruine. Il fût entièrement dévasté par les paysans du village pour se venger après que ce dernier ait succombé. Le temps et la végétation ayant fait le reste. Le temple se situe au beau milieu de la forêt, au nord du village.

Les héros pourront remarquer en fouillant les lieux entourant la maison de Meldegar que des traces de charrette ont fraîchement été laissées dans la boue. Ces traces qui datent de la nuit passée donnent l'impression que la charrette est partie précipitamment vers les bois au nord du village.



1. Après 30 à 40 minutes de marche, à ce niveau, le chemin fait un petit crochet dans la direction de Bastide (Rochetaillade) au nord-est. En suivant les traces, les héros s'arrêteront à cette hauteur ne les voyant plus distinctement. En fouillant l'endroit, ils remarqueront que les traces de roues quittent la route principale. La charrue est retrouvée abandonnée en contrebas dans un fossé sur le côté droit du chemin.
2. Un test de difficulté moyenne est nécessaire aux héros pour trouver des traces de pas de l'autre coté du chemin et menant vers l'ouest. Si ils ne trouvent pas de suite, laissez les chercher un peu. Une fois les traces

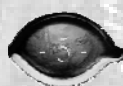
découvertes, la difficulté est de suivre et de pister ces traces. Pour tomber sur le temple en 3. les héros devront réussir trois jets de pistage consécutifs. A chaque fois que les héros perdent la piste en ratant leur jet, ils se rendront compte qu'ils ont tourné en rond et qu'ils seront revenus au point de départ 1. . Lors du premier jet, tirez un D10 de rencontre puis un nouveau D10 tous les 3 jets (donc pour les jets n°1 - 4 - 7 - 10...) ils finiront bien par trouver un jour! (au 11^{ème} tour ayez pitié d'eux !) Le résultat est donné dans la table ci-dessous (Voir Annexes pour les valeurs des Monstres) :

- Sur un 1 → rien
 - Sur 2 à 4 → 1D6 Loups
 - Sur 5 à 7 → 2 Araignées oiseaux
 - Sur 8 et 9 → 2 Araignées des Bois
 - Sur un 10 → 1 Ours des Cavernes
3. Le temple ou tout du moins ce qu'il en reste se situe à 15 minutes à travers les fourrés depuis le chemin. Les héros tomberont donc sur les ruines de l'ancien Temple des Spectres qui fût détruit par les villageois lors de la chute de Belbaryan.

III. Le temple des spectres

Explication au MJ : Après la chute du temple, la nouvelle recrue qui fût très proche de Belbaryan et quelques hommes de mains de ce dernier sont revenus pour aménager la grotte proche des ruines de l'ancien temple.

Le temple actuel se trouve dans la grotte aménagée près des ruines de la maison de Belbaryan où se déroulaient les anciens cultes. En arrivant sur les lieux, les héros voudront sûrement fouiller les



ruines. Sur une maladresse critique, le héros sentira les lattes du plancher se dérober sous ses pieds. Les poutres qui tenaient le sol sont complètement moisies et craquent sous son poids, il subira une chute dans les décombres qui lui occasionneront 1D10 points d'impacts. Sur deux tentatives de fouille réussie, la compagnie pourra trouver :

- Un bâton de mage en ivoire (non activé) 1D+1(+1 de feu) / + 1 en Charisme / 70 onces.
- Un carquois de 6 flèches-Acide¹ 1D+2+(+1D ou -1PR sur 5 tours)

Pour trouver la grotte, les héros devront fouiller les lieux aux alentours des ruines. Après trois tentatives de pistage (ou d'intelligence) réussies ou une réussite critique, ils remarqueront à 50 mètres des ruines un ensemble de végétaux qui, au premier abord n'attire pas l'oeil mais en y regardant de plus près semble vouloir dissimuler quelques choses.



- 1. Un piège.** une corde est tendue au ras du sol et déclenchera un mécanisme : 2 flèches « Flammèche »¹ 1D+4 de Feu par héros. Une fine observation, voir une épreuve de Perception, suffira à discerner dans la pénombre la corde et ainsi à l'éviter.
- 2. Un garde et deux chiens.** Si le piège est déclenché, le seul et unique garde aura le temps de libérer un deuxième chien et ils attendront les héros de pieds fermes. Dans le cas où ils ont réussi à éviter le piège, les héros pourront prendre le garde par surprise pour une attaque, après quoi il dénouera rapidement le noeud qui retient le deuxième chien et tous 3 affronteront la compagnie.
- 3. Le lac intérieur.** Sur une épreuve de Natation réussie, les héros trouveront l'objet désigné par un D20 :
 - 1 à 5 → une bourse contenant 10 PO
 - 6 à 10 → une bourse contenant 5 PO
 - 11 à 15 → un bijou en argent d'une valeur de 5 PA
 - 16 à 20 → une dague rouillée
- 4. La salle à manger.** En avançant prudemment, les héros pourront remarquer un prêtre leur tournant le dos près d'un âtre derrière une grande table; il est en train de cuisiner pour l'ensemble du groupe. Lorsque les héros se feront remarquer, le prêtre sera prêt à se battre.

¹ Flèche non-officiel tiré du site : <http://herosdeloeilnoir.free.fr/> ; détail des flèches en Annexe



Après le combat, les héros pourront profiter du repas avec une soupe, composées d'herbes médicinales et un rôti chaud, ils récupéreront chacun 2D4 Point de Vie.

5. **Le dortoir des prêtres.** En fouillant les chambres, les héros tomberont sur un prêtre en train de faire le ménage dans la deuxième sur leur droite.
6. **Les geôles.** La plupart des geôles sont vides mise à part une avec un squelette et une autre avec les vêtements du diplomate. Dans une troisième cellule, les héros pourront trouver une pierre précieuse (Onyx 4 carats) d'une valeur de 2 PO dans la paille sur une paillasse.
7. **Chambre du Grand Prêtre.** En ouvrant la porte, les héros tomberont nez à nez avec un Golem qui empêchera tout intrus de pénétrer dans la chambre de son maître. Dans la chambre, il y a un lit, un bureau, un coffre et une bibliothèque.
 - Sur le bureau se trouve une lettre, en prenant la lettre les héros renverseront une bougie qui y mettra le feu sur la dernière partie (événement impossible à éviter pour plus de piment à l'action). Ils pourront quand même lire ceci : « *Cher Grand Prêtre, Nous avons enfin retrouvé le fléau d'arme du Soleil que possédait le chevalier de Praïos qui a tué notre guide Belbaryan. Après tout ce temps passé à le chercher, le voilà enfin. Mettez-le à l'abri de tous, elle ne doit plus servir une autre fois au sombre moment qui nous a touché. Ainsi nous pouvons ramener Belbaryan à la vie sans crainte. Protéger le aussi de* (début des brûlures) »
 - Dans un tiroir du bureau fermé à clef, ils pourront trouver un collier en or, d'une valeur de 12 PA en bon état; si les héros cassent le tiroir à coup d'arme, ils ne tireront profit que de la valeur métallique de l'or pour 6 PA.
 - Ils trouveront dans un second tiroir, ouvert, un parchemin de Sort (à la discrétion du MJ)
 - Dans la bibliothèque, après deux épreuves d'Adresse, les héros trouveront un livre qui explique que l'arme, *le fléau du Soleil*, craint la lumière du soleil s'il est tenu par une autre main que celle d'un Prêtre de Praïos et doit donc être transporté dans un écrin le jour sans quoi l'arme brûle spontanément et tombe en poussière.
 - Dans le coffre fermé à clef se trouve *le fléau du Soleil*, l'arme qui a été utilisée par Milnmel lors de son duel avec Belbaryan. Le fléau est en bois blanc, entièrement sculpté avec des renforts en argent. Ce fléau a une symbolique de malheur pour les prêtres, c'est pourquoi ils l'ont cherchés activement avant d'entamer le rituel pour réincarner Belbaryan.
Valeur du *fléau du Soleil* : 1D+5 (+10 contre spectres, revenants, morts et momies) / Att -1; Prd -5 / Prix 150 PO / 150 onces.
8. **Le temple.** Derrière l'épais rideau qui cache l'entrée se trouve le nouveau Temple des Spectres. En s'approchant du rideau, les héros entendront des incantations et des chants lugubres. Au moment où ils entreront dans le temple, c'est la fin de la cérémonie et le Grand Prêtre criera en direction des héros : « Vous venez trop tard idiots! La volonté du Chaos et de Belbaryan s'accomplira !!! »
Juste après ces mots le grand prêtre et deux prêtres officiant avec lui se jetteront sur les héros.
En fouillant le temple, les héros pourront constater que la statue à droite de l'autel ouvre une porte dissimulée dans le mur qui donne accès au mausolée de Belbaryan.
9. **Le mausolée.** Quand les héros entrent, ils voient le diplomate inconscient et du sang coulant sur le gisant de Belbaryan. Au dessus du diplomate blessé est penché le spectre de Belbaryan !
Le Spectre de Belbaryan (Voir ses Valeurs en Annexe). Il ne peut être touché que par des armes magiques, en argent ou des sorts.



ANNEXES 1

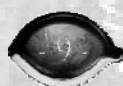
Caractéristiques des créatures rencontrées pour l'Œil Noir Version 1 :

- **Loups :** EV 15 / COU 9 / PI 1D+1 / PR2 / Att 9 / Prd 4 / CM6
- **Araignées oiseaux:** EV 6 / COU 15 / PI 1D3+1(+poison) / PR0 / Att 12 / Prd 2 / CM3 // **Poison :** Si la morsure de l'araignée cause des BL, le poison provoque les effets suivants (effets valables à chaque morsure) : Poison de Force 1. 1d6 BL
- **Araignées des Bois :** EV 18 / COU 7 / PI 1D+1(+poison) / PR1 / Att 9 / Prd 0 / CM8 / toile 50% // Épreuve pour sortir de la toile : adresse +0/+1/+2.../ sinon Att et Prd -2. **Poison :** 1 point de vie en moins par tour pendant 7 tours si le héros est empoisonné.
- **Ours des Cavernes :** EV 50 / COU 12 / PI 2D (2 attaques) / PR2 / Att 8 / Prd 7 / CM20
- **Garde :** EV 20 / COU 9 / PI 1D+2 (glaive) / PR3 / Att 8 / Prd 8 / CM10
- **Chien :** EV 6 / COU 10 / PI 1D-2 / PR0 / Att 6 / Prd 0 / CM3
- **Prêtres des Spectres :** EV 30 / COU 10 / PI 1D+1 / PR1 / Att 8 / Prd 6 / CM10
- **Golem :** EV 50 / COU 10 / PI 2D / PR1 / Att 8(16) / Prd 8(16) / CM30 // chaque série de 2 assauts normaux est-elle suivie d'un assaut rapide, selon les valeurs indiquées entre parenthèses. Du reste, le Golem continue à se battre même quand son corps a été fractionné, mais avec des valeurs réduites de moitié. Après la division, il ne lui reste donc plus que 25 points de Vie.
- **Iznagaël, Grand Prêtre des Spectres :** EV 45 / COU 11 / PI 1D+3 / PR2 / Att 10 / Prd 8 / CM20. Porte un anneau en argent serti d'un rubis (anneau magique « non activé » si les héros le récupère ; anneau avec un sort : *sensibar empathicus* ; sort utilisable 1 fois par jour si la bague est réactivé)
- **Spectre de Belbaryan :** EV 45 / COU 14 / PI 1D+3 / PR0 / Att 15 / Prd 10 / CM40. Il ne peut être touché que par des armes magiques, en argent ou des sorts.



Caractéristiques des créatures rencontrées pour l'Œil Noir Version 4 :

- **Loups** : Initiative 9 +1D / Points de Vie 23 / Attaque 10 / Parade 7 / PI 1D+3 / PR 2 / CN 11 / Vitesse 12 / RM 1 / Butin : 15 rations de viande (jet sous Cuisine) et 1 fourrure par loup (cher) (jet sous tanneur/fourreur).
- **Araignées Oiseaux**: Initiative 3+2D6 / Points de Vie 6/ Attaque 12/ Parade 2/ PI 1d3+1(+poison) / PR 0 / CN 12 / Vitesse 2 / RM 8 // Butin : Poison (1 Talent)/ Règles de combat particulières: Attaque Ciblée (BL au lieu de PI), Adversaire Minuscule(ATT+5 pour la toucher)/ **Poison** : Si la morsure de l'araignée cause des BL, le poison provoque les effets suivants (effets valables à chaque morsure) : Poison de Force 1. 1d6 BL
- **Araignées des Bois** : Initiative 7+2D / Points de Vie 22 / Attaque 9 / Parade 5 / PI 1D+2 / PR 2 / CN 13 / Vitesse 2 / RM 8 / toile 50% // Épreuve pour sortir de la toile : adresse +0/+1/+2.../ sinon Att et Prd -2/ Butin : sans valeur.
- **Ours des Cavernes** : Initiative 6+1D / Points de Vie 70 / Attaque Patte 11 / Attaque Morsure 12 / Parade 6 / PI Patte 2D / PI Morsure 2D+4 / PR 3 / CN 20 / Vitesse 8 / RM 6 / Un Ours ne peut tenter une attaque avec sa gueule que si il a réussi à porter un coup double avec les Pattes ou contre un adversaire se trouvant à terre. Un Ours des Cavernes peut attaquer deux fois avec les Pattes par tour. Il peut enserrer un adversaire sur un 4 ou moins au D20. Il fait partie de la catégorie des Grands Adversaires. Il ne souffre pas de Malus s'il se bat dans une Caverne. Butins : 350 rations de viande (jet sous Cuisine), fourrure (cher) (jet sous tanneur/fourreur).
- **Garde** : Initiative 9+1D/ Points de Vie 20 / Attaque 8 / Parade 8 / PI 1D+2 / PR 3 / CN 12 / RM 4
- **Chien** : Initiative 8+1D / Points de Vie 23 / Attaque 12 / Parade 8 / PI 1D+3 / PR 2 / CN 14 / Vitesse 13 / RM 1 (J'ai pris les caracs d'un Chien des Steppes). Bloque le bras d'un adversaire sur un 1.
- **Prêtres des Spectres** : Initiative 10+1D/ Points de Vie 30 / Attaque 8 / Parade 6 / PI 1D+1 / PR 1 / CN 10 / RM 5
- **Golem** : Initiative 10+1D/ Points de Vie 50 / Attaque 8(16) / Parade 8(16) / PI 2D / PR 1 / CN 10 / RM 5 // chaque série de 2 assauts normaux est-elle suivie d'un assaut rapide, selon les valeurs indiquées entre parenthèses. Du reste, le Golem continue à se battre même quand son corps a été fractionné, mais avec des valeurs réduites de moitié. Après la division, il ne lui reste donc plus que 25 points de Vie.
- **Iznagaël, Grand Prêtre des Spectres** : Initiative 11+1D / Points de Vie 45 / Attaque 10 / Parade 8 / PI 1D+3/ PR 2 / CN 12 / RM 6 Porte un anneau en argent serti d'un rubis (anneau magique « non activé » si les héros le récupère ; anneau avec un sort : *sensibar empathicus* ; sort utilisable 1 fois par jour si la bague est réactivé)
- **Spectre de Belbaryan** : Initiative 14+1D / Points de Vie 45 / Attaque 15 / Parade 10 / PI 1D+3 / PR 0 / CN 20 / RM 10. Il ne peut être touché que par des armes magiques, en argent ou des sorts.



ANNEXES 2

Le Dieu Sans Nom²

Le Sans Nom est sans aucun doute l'ennemi juré des **douze** dieu de l'aventurie.

Ses origines sont perdues depuis la nuit des temps et ont été oubliées de tous. Quelques faits restent certains: le Sans nom était autrefois un dieu résidant à **Alveran**. Peut-être un dieu mineur, mais certaines légendes racontent aussi qu'il fut en réalité, la toute première goutte de sang versée par **LOS**, encore pleine de la fureur du combat contre Sumu. Ces légendes affirment souvent qu'autrefois le sans nom était donc membre à part entière du panthéon des douze (des 13?).

Lors des premiers éons (le quatrième ou le cinquième) il descendit sur Dere et vint à corrompre la race régnante pendant cette ère (les trolls) en leur instiguant de le vénérer par dessus tous les autres dieux.

On dit également que le Sans nom aurait massacré certains dieux de l'époque, à présent inconnus (des dieux mineurs selon toute vraisemblance). Finalement, les douze finirent par intervenir et le neutralisèrent. Par la suite, le sans nom chercha à se venger de cette défaite, il ouvrit une brèche dans la sixième sphère qui permit au démons jusqu'à lors confinés dans le néant de la septième sphère, de pénétrer dans cette sphère. Le sans nom établit une alliance avec les archidémons (on parle même d'une alliance avec l'hypothétique Sultan des démons). Il vint même à porter la couronne des démons sur son front (qui plus tard serait porté par Borbarad), et permit aux archidémons de livrer un terrible assaut sur la création. Les douze durent à nouveau intervenir, il en résulta une terrible guerre entre les dieux et les forces maléfiques, qui perdura pendant près d'un éon.

Le dieu sans nom, fut finalement une nouvelle fois vaincu et la création fut sauvée. Comme châtement, les douze lui enlevèrent son nom (nom qui fut dès lors perdu et, oublié de tous, même du sans nom lui-même). Un dieu à qui on enlève son nom, perd à jamais son identité et une grande partie sa puissance. Ils l'enchaînèrent à même dans la brèche qu'il avait ouverte dans le mur des étoiles, le rempart d'Alveran contre l'invasion des Démons. Depuis, il complotte et prépare sa vengeance. Mais pour pouvoir se libérer, il doit absolument retrouver son nom.

Son animal sacré est le rat, et parfois aussi l'araignée ou encore la chauve-souris vampire.

Ses domaines sont le pouvoir, la réussite, la tentation, la trahison, le mensonge et la destruction.



² Texte tiré du site internet « la tarasque noir » à l'adresse : <http://www.sidoine.net/on/ency/126>

ANNEXES 3

SENSIBAR EMPATHICUS - "Télésthésie - En toi je lis !"³

Elfique : sanya bha vara la

Epreuve : IN/IU/CH (+RM)

Technique : L'Elfe concentre ses pensées sur la victime et les harmonises en mélodie : *sanya bha vara la*.

Préparation : 10 Actions.

Effet : Le lanceur du sort reçoit un aperçu des sentiments de sa victime. Il sait si elle est nerveuse, triste, joyeuse ou craintive, si elle est amicale ou hostile envers quelqu'un.

Cette formule d'empathie n'est pas adaptée à une véritable lecture des pensées, de même qu'elle ne fonctionne pas sur les créatures sans sentiment tel que les morts-vivants et démons.

L'épreuve de formule peut-être modifiée selon les connaissances de la Nature Humaine du lanceur du sort, la force des sentiments ressentis par la victime et la forme de pensée de celle-ci de +/-5 points. Si la victime sait que ses sentiments sont explorés, elle peut essayer de les réprimer péniblement avec une épreuve de Volonté + PFR.

Coût : 3 EA par 10 Actions.

Cible : Une personne

Portée : VF en pas

La durée d'effet : Selon la dépense d'EA.

Modifications et Variantes : Préparation, Forcer, Coût, Cible, Portée, Durée d'effet.

* Sens de masse (+3 + RM la plus élevée du groupe). L'Elfe reçoit le sentiment qui prédomine dans un groupe (au maximum VF x 5 personnes).

* Empathie Animale (+3 ; seulement dans les Représentations Elfique, Géodique et Sorcellerie). La formule s'applique à un animal dont les sentiments intéressent le lanceur du sort. La formule n'est pas adaptée pour un réel contact avec les pensées des animaux, pour cela, il faut un TIERGEDANKEN.

* Empathie Artefact (+5 ; pas dans les Représentations Elfique, Druidique et Koboldique). Cette variante donne au lanceur du sort un aperçu des sentiments de base de l'âme d'un artefact.

Reversalis : Les sentiments du lanceur du sort deviennent évidents (épreuve avec RM si ce n'est pas volontaire).

Antimagie : Dans une zone de CLAIRVOYANCE TROUBLEE (Hellsicht Trüben) , la formule aura du mal à fonctionner, la formule peut être interrompue si elle est en train d'agir.

Domaine : Clairvoyance.

Complexité : C.

Représentation et Diffusion : Elf7, Mag6, Dru5, Sor5, Geo5, Ach4, Kob4, Cha4.

Cette formule elfique est connue parmi les autres peuples depuis des siècles, si bien qu'une académie ou un maître instructeur magicien capable de l'enseigner peut être trouvé facilement.

Traduction du Liber Cantiones : Sydyann

³ Texte tiré du site internet www.aventurie.com



ANNEXES 4

Flèches supplémentaires⁴

Type de Flèche	Points d'Impact	Spécial	Prix	Poids
Flammèche	1D+4	Feu	2	2
Flèche Acide	1D+2+(+1D ou -1PR)x5	Acide	10	2

Les poids sont donnés à l'unité

La Flammèche :

D'aspect identique à la commune flèche de bois, cette flèche a la particularité de s'enflammer facilement en y approchant une flamme, grâce à un produit inflammable appliqué sur la pointe. Elles sont très utilisées par les chasseurs de Momies, celles-ci étant très vulnérables au feu.

La Flèche Acide :

La flèche Acide est particulièrement efficace et entraîne des blessures atroces et douloureuses. La pointe de la flèche Acide est très fragile de telle sorte que lorsque la Flèche se plante, celle-ci occasionnant 1D+2 PI, la pointe se brise et laisse échapper un acide très corrosif. Il est actif pendant 5 assauts. A chaque assaut, la victime perdra alors 1D points de vie à retirer directement de l'énergie vitale sauf si la flèche s'est plantée dans l'armure de la cible. La protection de la victime perdra alors 1 point de PR par assaut à l'endroit de l'impact, jusqu'à ce que sa valeur soit réduite à zéro, et ensuite l'acide attaquera la peau de la victime entraînant alors comme vu précédemment, mais avec une force légèrement plus faible, 1D-1 points de vie par assaut. Ainsi, on peut remarquer qu'un guerrier portant une armure de PR=5 ne sera pas affecté par l'acide, sauf si l'archer réussit à viser au même endroit, ce qui équivaut à une cible très petite. Ce type de flèche est cependant rare et cher en raison de la complexité de sa fabrication.

⁴ Supplément tiré du site « Les Héros de l'Œil Noir » à l'adresse <http://herosdeloeilnoir.free.fr/>