

La Chasse a l'Oeuf

4-6 joueurs.

Temps selon les événements que vous ajoutés de 2 à 5 heures.

Pour commencer il vaut mieux que les joueurs aient fait la quête du livret d'initiation "Maître et Disciple".

Résumé : Oran et Amir viennent avec le projet fou d'Amir de se lier avec un guide des vents !

Act 1 : Explication et préparation

Oran, même s'il n'est pas emballé, a confiance en les IJs pour résoudre ce problème.
En gros il demande simplement d'aller chercher un œuf fécondé de guide des vents.

Pour ce faire les IJs auront besoin de matériel. **Là il en va de leur imagination** : filet(*artisanat, commerce*), poison (*marché noir*), anesthésiant (*médecine et décoction*), flèche plus efficace, répulsif (*Esprit Diff 5*) etc.

s'il y a un bon dresseur ou druide avec un chariot sinon ils pourront partir avec Frix le stix dresseur de souris et ça charrette est à louer pour 10 Q.

Cela sera évidemment très bien payé et si l'appât du gain ne suffit pas l'amitié ou une figure d'autorité

...

Une dernière chose qui leur est dite avant de partir : merci de ne pas tuer de guide des vents !

Act 2 : Traque

Après 3 jours de voyage en Nef les voilà dans une clairière en milieu hostile, Ils devront trouver des traces de l'oiseau

Pour ce faire ils peuvent s'élever dans le ciel pour chercher des yeux un guide des vents passant au loin.

Antenne **diff 5** :

Noir : aveuglé par le soleil L'IJs ne voient rien et aura une attaque d'opportunité d'un Hoggart

Blanc : très concentré sur ce qu'il cherche l'IJ croit voir au loin un éclair rouge et aura une attaque d'opportunité d'un Hoggart

Bleu : voit un éclair rouge au loin mais n'a pas le temps de bien se repérer car il voit l'attaque du Hoggart

Vert : connaît la direction où aller et voit l'attaque de l'Hoggart

Rouge : sait où aller et sait que les Hoggarts attaquent et a une attaque d'opportunité sur eux

s'ils le font, autant de Hoggart que de IJs en vol les attaquent. Le but est de leur faire ressentir l'hostilité des lieux. Chaque Hoggart quitte le combat dès qu'il prend 3 impacts. En cas de poursuite se référer aux règles page 272-273.

Suite à cela les IJs prendront donc la direction donnée par le Guide des vents, et devront passer une nuit dans les bois.

Facultatif 1 : pendant la nuit attirer par le sang chaud un **Anoploure** page 289.

Facultatif 2 : si les IJs décident de ne pas dormir, les faire attaquer par des **Loutes** page 295.

Act 3 : prise de guerre

Suite à la nuit passée ils arriveront au pied de l'arbre qui possède le nid.

Test d'antenne 3 montrera qu'il est infesté de **Collemboles** page 289, mais ils sont facilement esquivables en passant de branche en branche d'autres arbres aux alentours.

Arrivés au pied du nid les IJs trouveront 3 **Collemboles** priant devant un hôtel rudimentaire en pierre représentant un oiseau.

Test **Diff 3** antenne pour rester discret en cas de réussite les IJs peuvent avoir une attaque gratuite.

Suite à ce combat ils devront essayer d'effrayer la femelle qui couve ses œufs.

Encore un point ou les Joueurs doivent trouver des stratégies

Choix au Deus de faire en sorte que les joueurs y arrivent,

Le plus simple taper dessus jusqu'à ce quelle se sauve *Première BI* .

L'empoisonner pour qu'elle s'endorme,

Lui faire peur,

Utiliser un répulsif,

ect.

Le Guide des vent ne doit PAS mourir !

Débarrassés d'un manière ou d'une autre du guide, les IJs devront vérifier que l'œuf est fécondé.

Un simple test de médecine ou d'antenne le leur indiquera.

A la suite de ça les IJs devront trouver le moyen de descendre un œuf de 5 Incetre de haut (5m) les miens on utilisé un filet récupéré plus tôt.

Act 4 : fuite et fin

A la suite de leur larcin les IJs devront prendre soin de l'œuf et retourner à la nef.

La nuit commence à tomber.

Facultatif 2 : si les IJs décident de ne pas dormir, faites les attaquer par des **Loutes** page 295.

Facultatif 3 : pendant la nuit attiré par l'œuf une **Bélante** page 296 vient leur rendre visite.

Suite a cette nuit agitée les IJs arrivent a la nef et décollent.

C'est le soulagement mais très vite un *TIC TIC TIC... CRACK...* L'œuf viens d'éclore et un petit - mais qui porte bien - PSIPSIPSI... et au loin un THIAIIIIIIII déchirant le ciel un guide des vents (GdV) arrive (s'ils ont incapacité la femelle, c'est le mâle qui arrive)

Le GdV fera attention à ne pas blesser son oisillon mais sera sans merci avec l'équipage et les IJs.

Le GdV partira s'ils arrivent a lui infliger 1 BI.

Le GdV peut s'accrocher à la nef pour plus d'efficacité au combat

La suite de ce combat les IJs arrive auprès de Oran et Amir avec le poussin et en ayant vidé toute les réserve de viande de la nef ...

Ps : ne pas hésiter à utiliser Frix et Sac à Puce pour le combat et belluaire si les IJs ne s'en sortent pas.

| | |
|-------------|----------------------------------------|
| Nom | Frix |
| Espece | Stick |
| Metier | Dresseur |
| Aile | 4 |
| Antenne | 4 |
| Esprit | 3 |
| Mandibule | 3 |
| Caste | 5 |
| Chitine | 2 |
| Temperature | 4 |
| Capacité | Dresseur 5 Beluaire 4 capa stick |
| PI | 2 |
| BI | 3 |

| | |
|-------------|--------------------------------|
| Nom | Sac à Puce |
| Espece | souris |
| Metier | Animal de bât |
| Aile | 3 |
| Antenne | 3 |
| Esprit | 2 |
| Mandibule | 4 |
| Caste | 0 |
| Chitine | 5 |
| Temperature | 2 |
| Capacité | Morsure dmg 5 griffes dmg 4 |
| PI | 5 |
| BI | 3 |