

Les Souvenirs du Protecteur

Partie de pêche



par Enzo Salviato

Les Souvenirs du Protecteur

Partie de pêche

Une extension pour *Les souvenirs du Protecteur*

Une œuvre de Enzo Salviato

Partie de pêche est une extension pour **Les souvenirs du Protecteur**. Dans ce livret, vous allez découvrir de nouveaux équipements, plats, créatures et même des règles pour pêcher au sein de l'univers du jeu.

Il est bien entendu essentiel de posséder le livre de base **Les Souvenirs du Protecteur** pour en profiter.

Cette extension est offerte à toutes celles et ceux qui ont acheté le titre d'Enzo. C'est sa façon de remercier les fans de son jeu et nous sommes très heureux de vous la proposer en français.

Sur ce, bonne pêche !

L'équipe des Fondations de l'Imaginaire



SOMMAIRE

L'art oublié de la pêche 06

Comment pêcher ? 07

Partie de pêche 10

Passer le temps et se reposer..... 11

La cabane du pêcheur 12

Équipement disponible..... 12

Plats à base de poisson 13

Liste des plats13

L'art oublié de la pêche

Voyager est épuisant et le Protecteur porte sur ses épaules le poids des quêtes et du devoir.

Heureusement, il existe un art ancien, presque oublié dans ces contrées, pour regagner la sérénité et la paix intérieure : **la pêche.**

Dans tout endroit disposant d'un plan d'eau — qu'il s'agisse d'un ruisseau, d'un puits, d'une plaine inondée, etc. —, vous pouvez décider de vous installer pour pêcher ! Bien sûr, il faut auparavant avoir acquis le matériel nécessaire, que l'on ne peut trouver que dans un magasin spécialisé : **la Cabane du pêcheur** (voir p. 12).

Sachez que tous les villages qui contiennent un plan d'eau — ou qui sont adjacents à un hexagone en possédant un — comprennent automatiquement une telle cabane !

Évidemment, en plus de la simple détente offerte par cette paisible activité, vous pouvez attraper du poisson ! Chacun d'entre eux possède des propriétés uniques et peut être consommé immédiatement, ou utilisé pour préparer de nouveaux plats dans n'importe quelle Taverne déjà découverte. Et vous pouvez bien entendu les relâcher, car aucun hameçon n'est utilisé pour pêcher !

Pour faciliter vos premiers pas dans cette activité, vous pouvez écrire dans votre journal — ou simplement imaginer — comment votre Protecteur trouve ou obtient sa première Canne à pêche, au lieu de l'acheter.



Comment pêcher ?

La pêche est un véritable duel de force et de détermination entre vous et le poisson. Pour pêcher, suivez les étapes suivantes :

1. Rendez-vous dans un hexagone contenant de l'eau.
2. Dépensez 1 point de durabilité de votre **Canne à pêche** et de tout autre objet de pêche que vous souhaitez utiliser.
En effet, vous pouvez utiliser plusieurs objets simultanément (appât, épuisette...) pour vous faciliter le travail !
3. Lancez 1D6 pour déterminer le poisson que vous ferez, selon la table ci-dessous. Chaque poisson a sa propre Force (la difficulté à le pêcher).

<i>D6</i>	<i>Poisson</i>	<i>Force</i>
	Quelque chose	—
	Poisson-spiruline	2
	Ombre aquatique	3
	Champignon écailleux	2
	Crabe-cactus	3
	Pisciflore	4

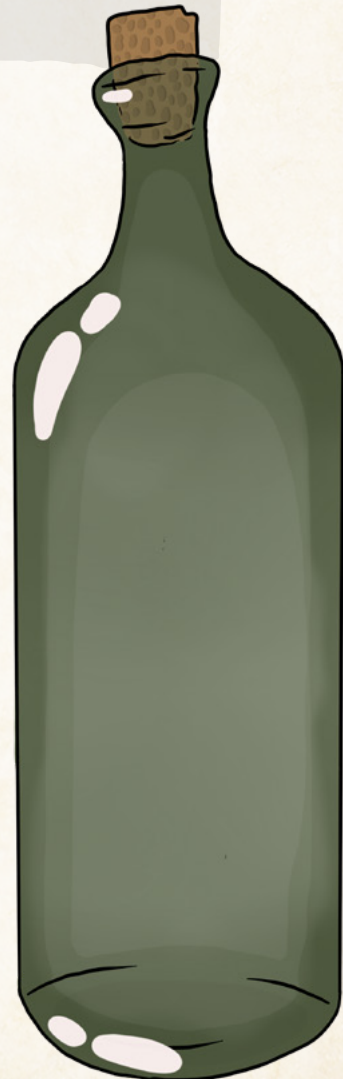
Une fois le poisson ferré, la partie de pêche (voir p. 10) commence enfin.

I. Quelque chose

Vous avez ferré quelque chose... mais ce n'est pas un poisson.
Lancez 1D6 pour découvrir ce que c'est.

D6 Objets

-  10 pièces
-  Un équipement de pêche aléatoire (voir table p. 5)
-  Une potion de votre choix (p. 45 du livre de base)
-  Un outil de votre choix (p. 46 du livre de base)
-  Une carte de votre choix (p. 49 du livre de base)
-  L'un des choix ci-dessus



2. Poisson-spiruline

Force : 2

Trouvé initialement dans les eaux calmes de la Mer champêtre, ce poisson est placide et adore les longs bains de soleil.



3. Ombre aquatique

Force : 3

Originaire de la Forêt des Ombres, ce poisson profite de l'obscurité pour ne pas être repéré par les autres créatures.



4. Champignon écailléux

Force : 2

Originaire de la Jungle aux champignons, le Champignon écailléux mène une vie tranquille, se nourrissant quand il le peut des matières mortes qui s'accumulent au fond des lacs et des rivières.



5. Crabe-cactus

Force : 3

Très courant dans les Déserts silencieux, cette créature possède des épines qui emmagasinent l'eau, lui permettant aussi de vivre sous le sable pendant de longues périodes.



6. Pisciflore géant

Force : 4

Ce grand poisson est originaire des Jardins titanesques. C'est une créature d'une force impressionnante, très appréciée pour les pétales autour de sa tête et qui ressemblent à ceux de ses cousins terrestres, les Sauriflores.



Partie de pêche

Chaque poisson possède une valeur de Force. Elle représente le nombre de **Succès** que vous devez obtenir pour remporter une partie de pêche. Pour tenter d'attraper un poisson, suivez les étapes suivantes :

1. **Lancez un nombre de D6 égal à votre Endurance** — chacun de ces lancers est un **Test de Courage** distinct.
2. **Comptabilisez le nombre de Succès** — c'est-à-dire combien de dés ont obtenu une valeur égale ou inférieure à votre **Courage**.

Exemple : Vous avez une Endurance de 3 et vous ferrez un poisson de Force 2. Cela signifie que vous pouvez lancer 3 dés, mais il faut que 2 d'entre eux obtiennent une valeur inférieure ou égale à votre Courage.

Si vous atteignez le nombre de **Succès** requis, vous remportez cette partie de pêche. Sinon, le poisson s'échappe.

Si votre Endurance est inférieure à la Force d'un poisson, celui-ci vous échappe systématiquement.

Lorsque vous gagnez, vous pouvez choisir de :

• **Conserver le poisson** et le placer dans votre inventaire pour l'utiliser plus tard comme nourriture.
Tout poisson peut être consommé sans préparation pour récupérer 1 point d'Âme.

OU

• **Relâcher le poisson** immédiatement. Une fois que vous avez relâché 5 poissons, vous gagnez 1 point d'Honneur.

Passer le temps et se reposer

La pêche est une excellente excuse pour passer le temps !
Ainsi, **toutes les trois tentatives de pêche, que vous réussissiez ou non, faites avancer votre Horloge d'une tranche !**

De la même manière, pêcher peut être une activité reposante ! **Pour chaque journée ou chaque nuit entière à pêcher, que vous réussissiez ou non, récupérez 1 point dans n'importe quel Attribut !**



La cabane du pêcheur

Ce lieu dégage une atmosphère agréable grâce à sa musique douce et exotique. Ses murs sont ornés de filets, de lignes et de représentations de créatures marines ou aquatiques.

- Tout équipement de pêche proposé ici peut être confectionné gratuitement si vous fournissez l'ensemble des ingrédients nécessaires !
- Chaque article de la cabane du pêcheur possède une valeur de *durabilité*. Celle-ci détermine le nombre d'utilisations possibles avant que l'objet ne devienne inutilisable, nécessitant alors son remplacement.
- Les appâts doivent être utilisés au début d'une partie de pêche. Un seul appât peut être actif à la fois.

Équipement disponible

CANNE À PÊCHE.

Cet objet est indispensable pour pêcher !

Prix : 50 pièces.

Durabilité : 15 utilisations.

Composants : 1 bois, 1 racine.

APPÂT SAVOUREUX AUX BAIES.

Avec cet objet, le poisson ferré perd 1 point de Force.

Prix : 150 pièces.

Durabilité : 5 utilisations.

Composants : 1 lichen des Hérrissins, 2 fruits.

FIL DE PÊCHE TRESSÉ.

Avec cet objet, vous pouvez soustraire 1 du résultat de chaque dé lancé lors d'une partie de pêche.

Prix : 250 pièces.

Durabilité : 5 utilisations.

Composants : 1 lichen des Hérrissins, 2 racines.

APPÂT JUTEUX AUX CHAMPIGNONS.

Avec cet objet, vous pouvez lancer un dé supplémentaire lors d'une partie de pêche.

Prix : 200 pièces.

Durabilité : 5 utilisations.

Composants : 3 cactus, 1 cuivre.

ÉPUISETTE.

Cet objet a pour effet de multiplier par deux la quantité de poissons obtenue lors de chaque partie de pêche remportée.

Prix : 300 pièces.

Durabilité : 3 utilisations.

Composants : 3 racines.

FILET DE PÊCHE.

Cet objet a pour effet de multiplier par trois la quantité de poissons obtenue lors de chaque partie de pêche remportée.

Prix : 600 pièces.

Durabilité : 3 utilisations.

Composants : 9 racines.

Plats à base de poisson

- N'importe quelle taverne peut préparer gratuitement les plats suivants si vous fournissez les ingrédients nécessaires !

Liste des plats

BROCHETTE DE POISSON.

Des morceaux de poissons coupés en cubes et grillés sur une brochette de bois.

Effet : Récupère 1 point de n'importe quel Attribut.

Ingrédients : 3 poissons quelconques.

POISSONNADE GLUANTE.

Des poissons cuits dans un bouillon sombre et visqueux.

Effet : Récupère 1 point d'Âme.

Ingrédients : 3 Ombres aquatiques.

ALGUES AND CHIPS.

Des algues croustillantes accompagnées de frites dorées.

Effet : Récupère jusqu'à 2 points d'Âme.

Ingrédients : 1 Poisson-spiruline, 1 pommes de terre.

GASPACHO DES BERGES.

Un plat froid composé d'un savant mélange de champignons d'eau et de boue.

Effet : Récupère jusqu'à 2 points de Courage.

Ingrédients : 1 Champignon écailleux, 1 champignon commun, 1 cactus.

RISOTTO AU CRABE.

Un repas servi chaud et au goût aquatique.

Effet : Récupère 1 point de Vigueur.

Ingrédients : 1 Crabe-cactus, 1 riz.

BOUILLABAISSSE FLEURIE.

Une recette colorée, régal des yeux pour les grosses faims !

Effet : Récupère jusqu'à 2 points de n'importe quel Attribut.

Ingrédients : 1 Pisciflore géant, 1 eau, 1 pomme de terre.



