

# Opération "survie"

Un jour, mes p'tit gas se sont retrouvés à assiéger un fortin plein de bandit en pleine montagne mais, comme ils n'avaient pas pris suffisamment de vivres, ils ont du recourir à leurs compétences de survie.

Comme le livre de base n'est pas très clair sur le sujet, j'ai dut improviser sur le tas. Voici donc quelques règles sur le camping en extérieur.

(Pour ceux que cela intéresse, mes p'tit gas ont dû abandonner faute de nourriture au troisième jour, les bandits se sont tirés et leurs ont donc échappé).

Premièrement et avant tout, une petite remarque : ce système est assez lourd et ne doit être utilisé que lorsque des joueurs doivent rester un temps assez long en extérieur ou se retrouvent en mission survie dans un environnement très défavorable(désert, banquise, toundra...).

Si vous l'utilisez à chaque voyage, ils risquent d'être dégoûté de la campagne et des grands espaces.

Si l'on recherche dans la liste des compétences celles qui peuvent être utile à la survie, on s'aperçoit quelles sont assez nombreuses :

- On peut les classer en deux listes :
- Celles qui sont absolument vitales :  
Chasser, (Connaissance des )plantes, Pêcher, Survie.
- Celles qui sont un plus appréciable :  
Bricolage, Cuisine, Navigation, Archerie, Imitation d'une personne, Architecture, Fabrication de piège sylvestre, Couture, Pister

Pour les quatre principales pas de problème de compréhension :

Les trois premières servent à ramener à manger(Connaissance des plantes/% de plantes permet la cueillette de baies).

La quatrième est la connaissance générale des méthodes permettant de survivre.

Pour les autres quelques explications seront peut être nécessaires :

Le bricolage permet de s'en tirer plus facilement avec les moyens du bord(construire un abri, une canne à pêche, un couteau, une barque...).

La cuisine permet d'augmenté la valeur nutritive des repas et, surtout, de préparer la nourriture pour quelle se conserve quelque temps.

La navigation permet au pêcheur d'atteindre en barque un coin de pêche plus favorable(sur un lac).

Quelques connaissances en archerie permettent d'improvisé un arc pour aller chasser

Si l'on peut Imiter une personne, On peut aussi imiter le cri des animaux ce qui aide à la chasse.

L'architecture aide à bâtir un abri solide.

Avec la fabrication de piège sylvestre, on peut crée des fosses à gibier ainsi que des collets pour piéger de petits animaux.

La couture permet de créé des sacs, des habits, des couvertures... avec la peau du gibier abattu.

Et savoir pister aide le chasseur à traquer du gros gibier.

## **La compétence "Survie" :**

Comme c'est une des compétences principales, elle mérite quelques clarifications.

Il est indiquer dans le livre de base que la survie permet d'être plus résistant dans les situations difficiles.

Je complète en disant que cela permet de connaître les techniques permettant de survivre dans un certain milieu.

Il y aura donc plusieurs survies car, il y a plusieurs types de milieu : Plaines, Montage, Forêt, Désert, Toundra(terres gelés), Jungle, îles.

Lors de sa création, un personnage ayant la compétence Survie doit choisir un milieu spécifique(en restant fidèle à son background : Pas de Soranien avec la Survie en Toundra SVP).

Pour tous les tests qui suivent, on part du principe que le personnage dispose de la compétence survie appropriée.

S'il ne dispose que d'une compétence de survie proche(Montage - Foret, Plaines -Désert...), il subit un malus de -20%.

S'il dispose d'une compétence de survie opposée(Montage - Plaine, Toundra -Désert...), il subit un malus de -40%.

S'il ne dispose d'aucune compétence de survie, il subit un malus de -60%.

## Première étape : établir un campement :

Cette étape dépend principalement de la compétence "Survie".

Comme cette compétence n'a pas de pourcentage, Un pourcentage de réussite sera donné avec chaque tache à accomplir.

| Action :                     | %   |
|------------------------------|-----|
| Faire du feu*                | 80% |
| Trouver de l'eau             | 50% |
| Trouver un lieu de campement | 60% |
| Trouver un abri              | 40% |
| Construire un abri           | 60% |

Notes :

- \* : Ici le climat joue un grand rôle : si il vente(-20%) ou s'il pleut ou neige(-60%), il est beaucoup plus difficile de faire du feu
- Ce sont les valeurs correspondant aux plaines.

Il est clair que dans d'autres milieux cela peut être très différent :

En montagne, il est plus facile de trouvé un abri(une grotte)(80%) que d'en construire un(30%), de plus les ruisseaux sont nombreux(trouver de l'eau 70%).

Dans le désert, il est beaucoup plus difficile de trouver de l'eau(20%) ou un abri(10%)

...

## Deuxième étape : les outils :

Chasser l'ours avec ses poings n'étant pas le passe-temps de tout le monde, un minimum de matériel est quand même nécessaire.

Pour la plus part des outils, la compétence survie suffit mais il ne faut pas oublier que c'est du bricolage : un arc fabriqué avec la compétence survie est l'assemblage d'un bout de bois et d'une corde alors qu'un arc fabriqué grâce à l'archerie est très proche des arcs vendus en magasin.

Voici une liste d'objet utile à compléter selon vos besoins :

| Outils :                          | % avec "Survie" | compétence appropriée                  |
|-----------------------------------|-----------------|--|
| Collet(piège pour petit animeaux) | 60%             | Fabrication de pièges sylvestres + 20% |
| Sac                               | 50%             | Couture + 10%                          |

|             |     |                  |
|-------------|-----|------------------|
| Couverture  | 20% | Couture - 10%    |
| Baume       | 10% | Con. des plantes |
| Torche      | 60% | /                |
| Couteau     | 40% | Bricolage + 10%  |
| Arc         | 20% | Archerie + 20%   |
| Fronde      | 40% | Bricolage        |
| Lance       | 20% | Bricolage-20%    |
| Bâton ferré | 30% | Bricolage+10%    |
| Masse       | 30% | Bricolage+10%    |

Remarque :

- Bien sûr, les armes improvisées ne sont pas comparables à celles vendues en magasin. Il y a donc des chances qu'elles se brisent, cassent... et leurs caractéristiques sont bien plus faibles que celle du livre de base.  
En plus de cela, elles peuvent également donner des malus à la localisation(surtout les armes de jets).  
Soyez inventif et elles auront quelques défauts sympathiques.
- Je n'ai pas indiqué le matériel nécessaire à la fabrication de ces outils car cela dépend grandement de l'inventivité des joueurs(et des ressources naturelles à proximité).  
N'oubliez quand même pas qu'on ne peut fabriquer un arc avec du vent.

## Troisième étape : Manger :

C'est LE problème de la vie en extérieur.

Depuis la nuit des temps, Il existe trois sources principales de nourriture : la Chasse, la Pêche et la Cueillette.

(Toutes les valeurs données ci dessous concernent une durée d'activité(chasse,pêche...) d'une demi-journée.)

### La ration journalière :

Un humain normalement constitué doit manger, au moins, 2 repas par jour(midi, soir) pour garder une activité normale et être en forme.

Dans certains cas extrêmes, il peut se contenter d'un seul repas mais ses forces décline rapidement s'il doit fournir une activité physique intense(pour ceux qui utilise les points de fatigue, doublez le nombre de points perdus).

Bien entendu, les gnomes, les bilous et les quaks(les "petites" races) consomment moins que leurs confrères de grande taille(un repas par jours) et les gobloures, demis-trolls, Veliès... consomment plus(trois à quatre repas par jours).

Les individus dotés de la compétence Survie consomment un repas de moins que la normale.

### La Chasse :

Pour chasser, il faut au moins une arme, la compétence Chasser(tout les jets se font à -40% sinon), et du gibier.

La présence du gibier dépend fortement de la nature environnant :

| Milieu | Malus/Bonus |
|--------|-------------|
| Forêt  | +15%        |

|         |      |
|---------|------|
| Montage | +10% |
| Jungle  | +5%  |
| Plaines | +0%  |
| îles    | -5%  |
| Toundra | -10% |
| Désert  | -20% |

Les différentes compétences secondaires accordent, elles aussi, des bonus :  
 Imitation d'une personne donne un bonus de +10% et Pister un bonus de +20%.

Généralement, un joueur chassant un demi-journée peut découvrir 1D10 animaux.  
 Pour connaître la taille des animaux, lancé 1D100 par animal puis consultez cette table :

| 1D100  | Résultat de la Chasse       |
|--------|-----------------------------|
| 01..30 | rien                        |
| 30..60 | un petit animal             |
| 60..90 | un animal de taille moyenne |
| 90..00 | un grand animal             |

Notes :

- Un petit animal (par exemple une fouine, un pigeon, un lapin...) fournit rarement plus d'un repas.
- Un animal de taille moyenne (par exemple un renard, un blaireau, un loup, un sanglier...) fournit 2 repas ou plus.
- Un grand animal (par exemple un ours, un cerf, un cheval, un bouquetin...) fournit plus de 5 repas.
- Si le combat d'un PJ contre une fouine est peu intéressant, je vous conseil de jouer les combats contre les animaux plus agressifs (ours, loup...) cela donne un peu de piquant à la chasse (Mettez leurs une fois un Ours de bonne taille, Ça calme).
- Un MJ sympa peut accorder un bonus de +10% à tout ces jets pour un chasseur revenant au même coin.

### *La fabrication de piège :*

Tout personnage ayant la compétence "Fabrication de piège sylvestre" peut réaliser des pièges pour capturer des petits animaux.

Bien entendu, cette méthode ne fonction que si les PJs reste assez longtemps au même endroit (le chasseur passant une heure à poser les pièges puis revenant les vérifier chaque matin).

De manière générale, on considère qu'il y a, pour chaque piège, 40% de chance de capturer un animal (un jet réussi avec la compétence pister lors de la pose du piège donne un bonus de +20% car le piège est palcé sur un chemin fréquemment emprunté par les animaux)

Pour connaître la taille de l'animal, jeté 1D10 : de 1 à 8 c'est un petit animal, 9,0 c'est un animal de taille moyenne.

Note : pour le piège lui-même, demandez au joueurs un description et accordez lui un malus/bonus en fonction de son ingéniosité.

### **La Pêche :**

C'est peut être idiot dit comme cela mais pour pêcher il faut de l'eau, beaucoup d'eau : un lac, un océan ou une rivière.

En plus de cela, il faut une canne à pêche et, idéalement, la compétence pêche (Bien sur, on peut aussi essayer sans mais c'est pas facile (malus de -40 à tous les jets)).

La première chose à faire est de trouver un coin de pêche.

Pour cela, après avoir trouvé une étendue d'eau suffisamment grande, lancer 1D100.

Si le résultat est plus petit que 20, pas de chance, le coin n'est pas très poissonneux (tous les jets suivant se font à -10%).

Si le résultat est plus grand que 80, le coin est très propice à la pêche (tous les jets suivant se font à +10%).

Sinon, le coin est très moyen (pas de bonus ou de malus).

(Ce jet indique seulement la qualité du coin choisis par le pêcheur, il est relancé à chaque séance de pêche).

Après cela, il s'agit de savoir si le pêcheur a eût de la chance. Lancer 1D100 et consulter la table suivante :

| 1D100  | Résultat de la pêche               |
|--------|------------------------------------|
| 01..20 | rien                               |
| 20..40 | 1D4 petits poissons                |
| 40..60 | 1D2 poissons + 1D2 petits poissons |
| 60..70 | 1D4 poissons + 1D6 petits poissons |
| 70..80 | 1D6 poissons + 1D8 petits poissons |
| 80..90 | 1D2 gros poisson + 1D4 poissons    |
| 90..95 | 1D4 gros poisson + 1D6 poissons    |
| 95..00 | 1D6 gros poisson + 1D8 poissons    |

Notes :

- Un petit poisson pèse 1/2 Kg et fournit 1/2 repas.
- Un poisson pèse 1 Kg et fournit 1 repas.
- Un gros poisson pèse 3 Kg et fournit 4 repas.
- Un MJ sympa peut accorder un bonus de +10% à tous ces jets pour un pêcheur revenant au même coin de pêche.

## La Cueillette :

Pour la cueillette, c'est simple : faites un jet de "plantes". Le nombre de Kilos de baies, de racines, de champignons... comestibles est égal à la marge de réussite du jet divisée par dix.

Exemple : un Gnome ayant un pourcentage de plantes de 140% lance 1D100, il obtient 45 : il ramène donc 9 Kilos de denrée comestible.

(Là encore, le milieu est très important, choisissez un malus en fonction de l'aridité du lieu (exemple : désert -60%, toundra -50%...)).

## La Cuisine :

Partie très importante, des activités extérieures, la cuisine est l'art de transformer un truc rouge sanginolant venant de rencontrer l'épée à deux mains du demi-orc barbare du groupe en un truc noir carbonisé et inamalgable.

En effet, c'est bien joli de ramené plein de gibier au camp mais tant qu'il n'a pas été apprêté avec un minimum de soins seules les barbares ou des personnages dans une situation vraiment désespérée y toucheront.

Pour les personnages ayant la compétence Cuisine(les chanceux) c'est simple : un jet de cuisine par gibier.

S'il est raté, les repas l'est aussi(une réussite de plus de 40% permet d'augmenté la quantité de repas fournit par le gibier(a vous de voir de combien), pour les gros animaux, un deuxième jet ne serait pas de trop) sinon c'est bon.

Pour les autres, il s'agit de réussir un jet(1D100) avec un taux de réussite de 40%(accordez un bonus de +10% à +20% à ceux ayant le compétence survie).

## Annexe : La Météo

Même si elle n'est pas vitale(quoique ?), La météo joue un grand rôle pour la vie en plein air. C'est pour cela que j'ai créé des tables me donnant le temps lorsque c'est nécessaire.

Pour les utiliser, c'est simple :

La première fois, jetez 1D10 puis reportez-vous directement à la table.

Ensuite, jetez 1D10 puis comparez sa valeur par rapport à l'ancien climat : si elle est plus grande, passé à la tranche de climat supérieure, si elle est plus petite, descendez d'une tranche, sinon le climat ne change pas.

Voici une table donnant le temps en plaine ou en forêt :

| 1D10 | Temps                             |
|------|-----------------------------------|
| 1    | Canicule                          |
| 2    | Temps sec et chaud                |
| 3    | Temps splendide(ciel sans nuages) |
| 4    | Temps normal(peu de nuage)        |
| 5    | Temps normal(quelques nuages)     |
| 6    | Temps couvert                     |
| 7    | Temps orageux                     |
| 8    | Pluie                             |
| 9    | Grosse pluie                      |
| 0    | Déluge                            |

Ceux qui veulent pousser vraiment loin la simulation, peuvent donné des bonus/malus en fonction de la saison(+1 été, -1 automne, -2 hiver).

## Remarques :

Par manque de temps(je n'arrête pas de recevoir des E-mails me demandant plus de scénarios, plus d'objets magiques...), je n'ai pas tout à fait pu tout détailler.

Il manque un certain nombre de détails comme par exemple :

- Les caractéristiques de certains animaux ne se trouvant pas dans le bestiaire(sanglier, cerf...).
- Des tables de rencontres à l'extérieur.
- Quelques nouvelles plantes.
- Des règles spécifiques à certain milieu(trouvé de l'eau dans le désert...).
- Des Tables de météo pour d'autres climats.

Si vous vous appréciez ce site et que vous êtes prêt à y passer quelques temps, relevez le défi et envoyez-moi vos créations, je les publierai volontiers.