



La Grande Chasse

Par Jean Riehl

SYNOPSIS

La communauté de l'ARES vaque à ses occupations habituelle, en ce début de printemps c'est surtout l'agriculture qui prédomine, bientôt le vigile signalera la présence d'un groupe d'homme qui arrive sur leur communauté. Il s'agit d'un groupe de chasseur de la communauté de Rib'llé, qui leur demande de l'aide pour partir à la chasse au sanglier, car une immense harde traîne dans la région, est-ce qu'il y aura des hommes courageux pour aller chasser sur le terrain de la vermine, dans le domaine des Vosges ?

2045, 15 ANS APRES LA CHUTE

Les PJ habitent la communauté de l'ARES une petite communauté en Alsace, dans la vallée de Munster, communauté qui subsiste grâce à l'élevage de quelques têtes de bétail et de plantations de quelques céréales. La chasse aussi est importante pour la survie, tant pour la viande que pour éliminer les prédateurs. L'autre source de revenu de ces montagnards est le fait de servir de guide pour faire passer les cols aux personnes qui paient (nourriture, petit matériel, etc.), le prix est variable.

DESCRIPTION DE LA COMMUNAUTÉ

Population environ 45 personnes (15 couples adulte, une dizaine d'enfants de 6 à 14 ans et 5 personnes âgées).

Métiers de la communauté (disponible pour les compétences), il n'y a pas de chaman dans la communauté. :

- Tanneur
- Menuisier
- Charpentier / Maçon
- Forgeron / Armurier
- Paysan
- Guide / Chasseur
- Cuisine / Herboriste
- Bûcheron / Chasseur

Organisation de la communauté : type humaniste avec une grande tendance à la symbiose, vivre en harmonie avec la nature.

Bâtiment / village : la communauté vit au bord d'un ancien chemin de fer, dans un hôtel « rénové », l'hôtel Bellevue. Une palissade a été construite autour du potager de la communauté où l'on trouve aussi un puits. Une tour de garde a été montée au dessus de l'hôtel (une autre en haut d'un arbre avoisinant) qui donne, par beau temps, une vue sur près de 10 kilomètres dans toutes les directions. Les deux postes communiquent par miroir la journée et par corne de brume le reste du temps.

La communauté a aussi une sorte de refuge à 20 kilomètres dans les montagnes, plus sommaire, et qui sert uniquement en cas d'urgence.

Vie au quotidien : la totalité de la communauté est systématiquement assignée à des travaux divers. Elle garde et chasse, 6 personnes sont assignées à ces tâches réparties comme suit : 2 tours de garde dans les arbres, 2 tours de garde à l'hôtel, 2 à la chasse (parfois des battues à 10/15 personnes sont organisées mais cela reste rare, seulement quand un gros troupeau de gibier a été repéré).

Entretien des installations : 2 personnes environ selon les besoins.

Couture, cuisine et tannerie : généralement c'est l'apanage des « vieux », ils s'en occupent sauf pour la tannerie ou la vigueur de la jeunesse est encore nécessaire.

Jardinage, culture, entretien du troupeau : le reste des personnes disponibles s'occupent de ces tâches (2 chevaux, une dizaine de moutons, 10 chèvres, 10 poules, 5-6 lapins reproducteurs).

Bien sûr toutes les tâches évoluent en fonction de la saison et des besoins. En été ce sera plus de chasse et d'arrosage, au printemps et en automne récolte et cueillette, en hiver surveillance.

Militairement parlant : tous les personnes de la communauté savent se battre, les armes vont de la hache à la pioche, seuls 4 fusils et revolvers sont disponibles comme armes à feu et elles ne sont utilisés que pour la défense et l'intimidation car le peu de munitions disponible ne permet pas la chasse (au mieux 40 cartouches pour les fusils et une vingtaine de balles pour les revolvers). L'arc étant de loin le plus utilisé comme arme à tout faire.

Accueil d'étrangers : l'hospitalité n'est pas une chose courante pour la communauté, trop de danger et de risque sont pris pour pas grand chose. Mais si quelqu'un qui connaît la communauté demande le gîte, souvent un échange est proposé. (denrée rare, sel, épices ou matériel électrique ou mécanique).

En résumé, c'est une petite communauté où il fait bon vivre mais les anciens veillent au grain car il n'y a pas si longtemps que ça, les gens mourraient à tour de bras. Cela ne fait pas longtemps, 5 ou 6 ans, que tout se passe bien.

Bien sur la communauté propose aussi ses services de passeur de cols et accompagne tous les paysans de l'autre côté des Vosges et en toute sécurité, enfin si on peut parler de sécurité...

PERSONNAGES PNJ DU VILLAGE

- Le chef Didier FLECK dit Dides.
- Le patriarche Alain KZUTZ, dit « de Alde ».
- La matriarche Hélène KZUTZ, dit « t'Aldi ».
- Le chef paysan-herboriste Annie WEIS dit « d'Annie ».
- Le chef chasse-garde Frédéric SCHUPP dit « te Freddy ».
- L'intendant (M. Entretien) Edoir KLEIN dit « Edes ».

SCÉNARIO : LA GRANDE CHASSE

Jack dit le « capitain »: Jack est un meneur d'homme, pas trop costaud, mais qui sait se battre quand il le faut, même s'il préfère fuir dans la plupart des cas, il est, par contre, extrêmement doué pour la parlotte, il pourrait vendre un frigidaire à une communauté qui n'a pas d'électricité. Il est le petit-fils des patriarches, il n'a que 17 ans mais on lui confie souvent la négociation avec des étrangers et la responsabilité d'un groupe, son penchant pour la fuite aide généralement à ramener tout le monde en vie.

Yiu dit « la louve », c'est une fille très belle, elle a vu ses parents se faire tuer à l'âge de 8 ans par des charognards alors qu'ils traversaient les Vosges pour fuir une communauté aux mœurs un peu trop douteuses d'où elle a réussi à fuir. Elle fut récupérée par le maître des loups (un ermite qui vit seul avec

une meute de loup dans les Vosges) puis confiée à la communauté à l'âge de 9 ans. Elle garde des cicatrices de son passé mais, maintenant à l'âge de 15 ans, elle est l'une des meilleures combattante de la communauté et voue une adoration aux loups, surtout avec l'un d'entre eux, un loup blanc avec qui elle semble avoir un lien empathique.

Max dit « le gladiateur », c'est un jeune homme issu de la communauté, c'est le fils du maître bûcheron du village Karl, l'expert du hachage, une véritable force de la nature. A force de couper et scier du bois depuis son plus jeune âge, il a développé une force hors norme. Il sait en outre aussi très bien s'orienter en pleine nature.

Fredo dit « le clebs », c'est le meilleur pisteur et chasseur de la communauté, à tel point qu'on se demande si à force il n'a pas acquis l'odorat d'un chien de chasse car il traque avec une telle facilité les animaux en forêt que ça fait presque peur. Son seul défaut est qu'il est très impulsif et cela a déjà failli lui coûter cher - ses cicatrices en témoignent - notamment celle qui lui passe dans le dos le long de la colonne, souvenir d'une chute qu'il a fait en courant après un cerf sans réfléchir.

Navras dit « le bricolo », c'est le fils de l'intendant Edoir, il est capable de bricoler presque n'importe quoi, du ventilateur à la roue à aube couplé à un alternateur pour faire de l'électricité. Bref de tous, il est aussi extrêmement fort pour créer et poser des pièges de fortune extrêmement meurtriers en un rien de temps. Il a aussi un fort penchant pour la poésie pour laquelle il a un talent certain.

Frida dit « la soigneuse », c'est la fille d'Annie, elle a une passion hors norme pour les plantes, elle passe son temps à concocter des thés et onguents qui servent à la communauté pour soigner les petits bobos. Elle n'atteint pas le niveau de sa mère, mais en ce qui concerne le soin des blessures et autres c'est, hormis sa mère, la meilleure de la communauté, et sa bonne connaissance du corps humain fait d'elle aussi une personne dangereuse en combat.

Les PJ ont un statut important dans la communauté, effectivement on n'hésite pas à leur confier des tâches très importantes, du fait de leurs qualités et de leur jeunesse, les anciens savent qu'il leur faudra un jour diriger et faire vivre la communauté, et par la même assurer la survie des autres. Pour cela on leur confie les tâches avec systématiquement un ancien qui veille au grain pour leur apprendre les ficelles de la survie dans ce monde.

Répartition des joueurs en fonction de leur fonction dans la communauté :

- Yiu est affectée à la garde de l'hôtel.
- Jack est dans les champs en train d'aider à la préparation de ceux-ci.
- Fredo est à la chasse.
- Navras aide sur le chantier des palissades.
- Max est aussi sur le chantier des palissades.

- Frida est dans les champs en train d'aider à leur préparation.

Nous sommes au début du printemps, l'activité agricole bat son plein et il faut absolument préparer les champs pour les semis qui approchent à grands pas, presque toute la communauté, sauf les gardes, sont dans les champs en train de faire avancer les plantations.

Les principales plantations sont la betterave à sucre, la pomme de terre et le blé. Il y a également un peu de maïs « doux », du tournesol pour l'huile et lin pour le tissu. Le reste c'est un potager avec des tomates, des haricots, des petits pois, de la salade, des oignons, etc. Et pour les fruits, il y a un verger à l'abandon quelques kilomètres plus loin (mirabelles, pommes et quelques quetsches, des framboises, des fraises, des myrtilles et des mures, au hasard des promenades).

Cette année, il a été décidé d'agrandir la palissade pour les champs. On voudrait augmenter la production d'huile et de lin, quelques personnes entre autre le bûcheron et le charpentier ont été affectés à cette tâche.

En milieu, voire fin d'après midi, un signal d'alarme des gardes vient interrompre les travaux, l'ordre est donné à tout le monde de rentrer au bercail, les visiteurs n'ont pas l'air hostiles mais on ne sait jamais.

La menace vient d'un groupe formé d'une quinzaine d'hommes armés jusqu'aux dents qui viennent avec un drapeau blanc en guise de bannière, signe de non hostilité de leur part. Ils sont à environ 1h30 de marche de l'entrée et ils seront là avant le début de la nuit.

La suite, selon les joueurs à la table, devra se faire en RP, laisser les joueurs gérer cette partie comme bon leur semble, et bien sur agissez en fonction de leurs actions.

Laisser les joueurs faire le premier pas lors de la rencontre, et selon leur parole ou leur ton, faire varier l'ambiance de la rencontre d'amicale à hostile, ou si vous préférez de l'ambiance bonne enfant à l'ambiance guerre froide.

Quelques ambiances :

- **Chaleureuse** : la communauté les accueille avec beaucoup de chaleur, sans aucune arrière pensée, comme s'il s'agissait de connaissances de longue date.
- **Simple** : rencontre sans plus, les deux parties se respectent il n'y a pas de dérapage.
- **Méfiant** : la communauté accueille les visiteurs froidement, et leur fait comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus ici, et que s'ils veulent rester, ils devront montrer pattes blanches.
- **Haineuse** : la communauté les accueille comme si celle-ci était une prison.

Bien sûr libre à vous de réagir comme bon vous semble, mais faites tout de même attention à ne pas en faire « trop », les visiteurs sont les demandeurs d'un « service » et ils en ont

vraiment besoin donc ils feront presque tout pour l'obtenir.

Le groupe d'hommes est en réalité un groupe de chasseurs de la grande communauté de Rib'veau (plus de 300 individus) et ils viennent pour demander des guides, une harde de plus de 50 sangliers a été repérée dans les cols environnant et ils souhaiteraient des guides pour mener une chasse. Ils sont au total une cinquantaine mais ils ne connaissent pas bien le terrain. Bien sur, une rémunération sera donnée à la communauté.

A noter, le « conseil » du village accepte de fournir des guides, de la viande fraîche n'est pas une chose si fréquente dans le village, de plus on sort de l'hiver donc les réserves de nourriture sont au plus bas, il ne sera donc pas de trop d'avoir quelques kilos de viande pour attendre les premières récoltes.

Bien sur les négociations seront un reflet de l'accueil que les chasseurs auront reçu à leur arrivée et les jets de négociation pour le matériel obtenu seront modifiés comme suit.

Malus et bonus au jet selon les ambiances :

- Amicale +5.
- Simple 0.
- Méfiante -5.
- Haineuse -10.

En terme de négociation que peut obtenir la communauté pour l'aide qu'ils vont fournir (cela dépendra de la négociation RP des joueurs).

Pour simplifier le travail du MJ on va procéder comme suit : le joueur désigné qui sera le principal meneur des négociations devra faire un jet avec les bonus-malus qui suivent ou si vous préférez le jet sera fait par le MJ derrière l'écran :

Selon que le RP soit bon ou mauvais de l'ensemble du groupe de PJ le bonus peu varier entre +10 et -10 mais là seuls vous pourrez juger. Le jet au final donnera un score total et chaque matériel/service demandé aura un coup en point sur le jet, bien sûr cela les joueurs ne le savent pas.

- **1 point** : toutes les bêtes abattues par eux même seront à eux (note pour plus tard, si l'accueil est méfiant voir haineux et si les joueurs tuent plus de 2/3 bêtes ils n'auront pas d'aide pour les porter, or un sanglier pèse tout de même en moyenne 75 à 100 kg surtout ceux qu'ils vont rencontrer, vider comptez entre 50 et 75 kg)
- **5 points** : avoir automatiquement 10% du résultat de la chasse (environ 20 kg de viande par personne de la communauté qui participe donc 100 à 120 kg de viande « traitée » et prête à l'emploi)
- **10 points** : garantir la sécurité des membres de la communauté au risque des membres de la leur
- **5 points** : obtenir du métal en forme d'outil 10kg par 5 points (soc de charrue 20kg, marteau 2kg, pelle 2kg,

clou x100 1kg, ustensile de cuisine 5kg, bride en tôle 10kg, etc)

- **10 points** : une arme à feu avec 20 cartouches (type arme de poing)
- **15 points** : une arme à feu avec 20 cartouches (type fusil de chasse)
- **20 points** : une arme à feu avec 20 cartouches (type fusil de précision)
- **20 points** : une tête de bétail genre vache, taureau, cheval ou porc
- **10 points** : ensemble de petit matériel mécanique/électronique (exemple : poulie + corde, talkie walkie, batterie électrique, alternateur, etc)
- **5 points** : 20 litres d'alcool comme du vin ou 2 litres d'alcool fort (schnaps)

On pourrait encore en rajouter, mais certaines denrées ne seront pas accessibles, comme les épices, le sel, matériel médical et matériel de mécanique avancé.

PRÉPARATION DE LA CHASSE POUR LA COMMUNAUTÉ

NOTE AU MJ

Bien sûr ce sont les PJ qui seront comme par hasard sélectionnés pour faire guide pour cette chasse.

Équipement de base : leur équipement standard + les souhaits des joueurs. Le reste de leur équipement est présent sur le fiche de perso.

Équipement standard :

- Protection : des vêtements en cuir renforcé (1D normale et 1D contre armes contondantes et articulées).
- De la corde en chanvre environ 5m par personne.
- En arme, ils en recevront selon leurs aptitudes ou leur choix : poignard, machette, hache d'incendie, sabre et arc s'ils le veulent.

Si les PJ veulent du matériel supplémentaire il leur faudra négocier avec les anciens :

- Des armes à feu, exceptionnellement ils auront le droit à un fusil avec 8 cartouches (le joueur pour avoir le nombre de cartouches encore valable, un dé 6 + 2) et seulement si le RP est bon.
- Boussole, carte et autre petit matériel, mais il n'y a pas de matériel électronique type talkie walkie ou GPS disponible dans la communauté.

Les PJ n'auront que le soir pour se préparer, le départ est prévu à l'aube le lendemain matin. La soirée se passera d'une manière on ne peut plus classique pour l'époque, à savoir tout le monde se retrouve autour d'un feu de camp pour discuter des dernières nouvelles et rumeurs.

QUE LA CHASSE COMMENCE...

Le lendemain matin à l'aurore départ pour la chasse.

NOTE AU MJ

Le lendemain matin, c'est le départ, les joueurs qui ont picolé comme des trous doivent faire un test de constitution moyen sous peine d'avoir -1 à tous leurs jets pour la journée.

Les joueurs partent donc avec les chasseurs, rejoindre le groupe complet à environ 20 km à l'est de la communauté. La marche se passe sans souci jusque, aux joueurs de décrire comment ils marchent, en quelle position dans le groupe, qui guide etc.

LA TROUPE DE CHASSEURS

Une fois le gros de la troupe rejoint, les PJ pourront voir qu'ils sont tous, ou presque, lourdement armés (quasiment tous les hommes ont des armes à feu et des protections dites lourdes).

NOTE AU MJ

Cela est étonnant pour une chasse au sanglier...

Si les PJ posent des questions sur l'équipement des chasseurs et ceux-ci répondront simplement qu'il y a plus de 70 têtes et qu'ils ne veulent en rater aucune, car ils ont un problème de vivres dans leur communauté et donc ils se doivent de ne rater cible.

Le groupe de chasseurs est composé de 40 hommes au total, tous très bien équipés avec une armure correcte, une arme à feu, un couteau-épieu avec des pointes en fer, un sac à dos, etc.

NOTE AU MJ

La chronologie étant importante, il faut partir du principe que le groupe de chasseurs se met en route au jour N et ensuite à eux de voir comment ils avancent, la harde, elle n'attend pas.

Au départ, les joueurs et les chasseurs auront deux jours de retard sur la harde par jour de marche avec un jet de pistage

réussi et ils rattraperont la harde de 0,5 jours. Ils pourront gagner également du temps si l'un des joueurs réussit un jet d'orientation difficile (0,5 jour) ou très difficile (1 jour).

QUELQUES JETS IMPORTANTS POUR LES PJ ET LE MJ

Jets de pistage : 1 jet de pistage par jour et 1 seul jet pour l'ensemble du groupe.

Difficulté 15 sauf au jour 2 le col rocheux la c'est difficile

- Si échec critique => perte de 1 jour
- Si échec => perte de 0,5 jour
- Si réussi normale => suivre la piste sans soucis
- Si réussite avec 2 niveau de réussite => gain de 0,5 jour
- Si réussite avec 4 niveau de réussite => gain de 1 jour complet

Ci dessous la chronologie des faits et gestes de la harde à partir de N-2

Les jours seront décrits comme suit : un petit résumé des actions des sangliers, et une description de la zone lorsque les PJ avec le groupe de chasseur y passeront, suivi des différents problèmes qu'ils y rencontreront. L'ensemble des créatures et PNJ que les PJ pourront rencontrer dans la phase ci dessous seront décrits dans les annexes.

N-2

La harde de sanglier vient en fait de la Forêt Noire (personne ne peut dire pourquoi elle est partie). Elle a été vue au château de Hochtzingbourg et elle est rentrée dans les Vosges à N-2 du côté de l'ancienne ville de Munster, zone infestée par la vermine.

Bien sur le groupe de PJ commence ici à N et non pas à N-2.

C'est ici que la traque de la harde va commencer, les PJ devront réaliser un jet de pistage d'une difficulté de 15 pour trouver exactement où la harde est entrée dans la forêt.

Bien sur à partir de maintenant discrétion est mère de sûreté, les PJ étant les guides ce sera à eux de passer les consignes au groupe de chasse pour certaines règles comme l'ordre de marche, la marche en silence, qui ouvre la marche, qui ferme la marche, et ainsi de suite. S'il ne précise pas les consignes pour le groupe partez du principe que ceux-ci avancent en terrain conquis, et donc ne feront attention à rien.

Nous sommes au printemps, beaucoup de vermines se réveillent après la rudesse de l'hiver et elles ont particulièrement faim. Comme le groupe se déplace à proximité d'une ville « fantôme », si la marche n'est pas

silencieuse voici ce qui peut se passer :

- Rencontre avec un troupeau de vaches folles, une dizaine d'individus, si le groupe se fait repérer ils se feront immédiatement attaquer par les vaches.
- Un groupe d'une centaine de rats qui s'acharne sur les restes d'un animal et qui le dévore avec délectation. Si les PJ se font repérer les rats chargeront immédiatement le groupe de chasseurs.
- Les joueurs tombent sur un petit groupe de charognards (des bandits) qui espéraient trouver quelque chose d'utilisable dans la ville, ceux-ci ne sont que 5 et n'attaqueront pas (logique ils sont 5 et les PJ sont au moins 40), ils discuteront avec les joueurs et se feront passer pour des gens d'une communauté voisine, mais il y a fort à parier qu'ils suivront la troupe, car un tel rassemblement ne passe pas inaperçu.

COMMENT GÉRER LES/LA RENCONTRE

Si le groupe n'avance pas discrètement, lancez 1D3 pour savoir quelle rencontre les PJ feront parmi celles proposées ci-dessus (sauf si l'une des solutions vous tente plus qu'une autre).

Si le groupe avance discrètement faire un jet de discrétion avec les caractéristiques du groupes de chasseur (voir annexes). Si le jet réussi il n'y a pas de rencontres, mais rien ne vous empêche de décrire à côté de quoi ils sont miraculeusement passés. Si le jet est raté lancez 1D3 pour déterminer la rencontre.

N-1

Les sangliers sont passés tout droit à travers la forêt, ils creusent un sillon et il est facile de les suivre.

Les PJ commencent donc à s'enfoncer en forêt, malheureusement pour eux les sangliers sont loin d'avancer en ligne droite, plutôt en zigzag qui forment des lacets dans la montagne et la marche est pénible (un peu comme si ils marchaient dans un champ labouré) mais pour l'instant les traces sont faciles à suivre, c'est presque aussi simple que de suivre une labour de tracteur de l'ancien temps.

Dans cette zone rien de particulier, aucune rencontre particulière.

GESTION DE LA FATIGUE DE MARCHÉ

Le groupe avance en terrain difficile loin des chemins à peu près balisés, ou des anciennes routes, la fatigue rattrape donc

vite tout le monde.

NOTE AU MJ

La fatigue coté règle, les joueurs vont devoir faire des jets de **SAN** (difficulté de 15) pour chaque jet raté ils perdront 1 point dans leur réserve d'effort, ces jets sont à faire par les joueurs mais il faut aussi les faire pour le groupe de chasseurs, avec les caractères du groupe. Ces jets interviendront chaque jour que la traque durera.

Ci dessous les états dans lesquels les PJ peuvent se trouver :

- **Exténué** : Si quelqu'un arrive à 0 en réserve d'effort il est épuisé, et ne pourra plus avancer (à moins de le porter mais le porteur fera des jets (difficulté de 25) pour ne pas se fatiguer à son tour, et à chaque jet raté il perdra 2 points au lieu de 1.
- **Fatigué** : Si quelqu'un tombe en malus sur la réserve d'effort (moins de 5D) il ralentira le groupe sauf si des personnes l'aident, quelqu'un porte son matériel ou l'aide dans les passages difficiles, etc. Mais cela devra être dit haut et fort par les joueurs sinon cela ne comptera pas ! Les joueurs qui porteront son matériel verront la difficulté de leur jet monter à 20, mais ne perdront toujours qu'un seul point en cas d'échec.
- **Maladresse** : En cas d'échec critique on part du principe que quelqu'un s'est blessé pendant la marche, qui pourra selon la blessure ralentir vraiment la troupe. Le MJ lance un D10 pour voir le type de blessure qui seront pour simplifier gérer par le tableau des chutes P165 du LDB (même si ce n'est pas une chute, mais ça donnera le niveau de blessure). Le résultat du dé donnera simplement la hauteur, le PJ devra réussir un jet de **SAN** contre la difficulté pour voir les dommages qu'il encaissera (cheville foulée, jambe cassée, les descriptions sont laissées libres).
- Si le groupe de chasseurs devient fatigué, selon le jet tout l'ensemble de la troupe perdra du temps (voir ci-dessous).
- Si le groupe de chasseurs devient exténué, la marche s'arrête de suite, impossible de continuer sans une nuit de repos (et plus selon l'heure).

LES JETS A PROPREMENT PARLÉS

Par jour de marche deux jets seront nécessaires, le premier représente le matin et le second pour l'après midi. Donc, selon le moment où un PJ ou le groupe tombe dans un des états décrits ci-dessus, vous saurez combien de temps sera perdu.

Bien sur cela ne serait pas amusant s'il n'y avait pas les malus

de nuit (voir tableau LDB p127). Pour simplifier les PJ subiront les malus normaux, et pour représenter le fait qu'ils sont nombreux le groupe subira les mêmes malus mais diviser par 2.

N

Les sangliers passent la vallée de la Tisseuse, un petit vallon infesté d'araignées de tous types et surtout de toutes tailles, là ils vont subir quelques pertes.

La vallée de la tisseuse est un endroit infesté d'araignées, pour la description il suffit de penser à la forêt d'Harry Potter, mais avec des araignées de tous types et de toutes tailles.

En résumé au niveau de la population d'araignées (que l'on ne peut pas chiffrer), on retrouve :

- 60% d'araignées « standard », celles que l'on croise actuellement dans notre région, qui ne sont pas particulièrement dangereuses, mais nombreuses... très nombreuses...
- 10% d'araignées de taille normale qui ont muté au niveau de leur venin, et qui peuvent potentiellement être très dangereuses en cas de piqûre ou de morsure. Le venin est de type neurotoxique, en cas de piqûre le PJ fait un jet de **SAN** difficulté de 20. Il perd 2 points de réserve d'effort et de sang froid si il échoue, accompagné le tout d'un malus de 1D à tous les jets pendant 1 journée. Si échec critique sur le jet, le personnage fait une réaction allergique au venin, il perd tous ses dés dans les réserves et tombe inconscient. Il faut alors jet de connaissance difficulté de 20 pour donner un bonus de 1D au personnage inconscient pour un nouveau jet de **SAN** difficulté de 20, en cas d'échec le personnage tombe dans le coma ; il en sortira naturellement au bout d'un jour complet de repos sans bouger, et aura un malus de 1D à tous ses jets pendant 3 jours.
- 25% d'araignées de taille 2, qui ont le même venin que les araignées ci-dessus, mais là on peut plus facilement les voir arriver, elles font en moyenne 30 à 40 cm d'envergure.
- 4% d'araignées de taille 3 (voir caract. LDB p231 la sentinelle).
- 1% d'araignées de taille 3 avec en plus le venin décrit ci-dessus qui suinte de toutes les parties de son corps (voir caract. LDB p231 la sentinelle + venin).

Bien sûr vous l'aurez compris cela sera gérer au D100.

1-59 araignée normale, 60 à 69 araignée avec venin, 70 à 94 araignée de taille 2 avec venin, 95 à 99 araignée de taille 3, 100 araignée de taille 3 avec venin. Laissez les joueurs faire le jet, autant de jet que de jet de marche (1 le matin et 1 le soir).

Si les joueurs obtiennent de 70 à 100 ils rentreront dans une

zone où ils trouveront des restes de cadavres de sangliers morts, dans des toiles d'araignées (avec des oeufs dans les cadavres), ce qui devrait les mettre sur leur garde.

N+1

Les sangliers ont juste changé de flanc de montagne ce jour là, au fond d'une crevasse, ils ont fait le tour, quelque chose les à forcé à faire le tour... aux PJ de trouver quoi.

Ici les sangliers ont fait le tour de la crevasse malgré la facilité d'accès de celle ci, en réalité ils ont flairé au fond de celle-ci un anaconda géant qui y a élu domicile et ont préféré faire le tour pour éviter d'autres pertes.

Le dilemme, si le joueur a réussi le jet de pistage, il pourra clairement dire que les sangliers ont fait le tour de la crevasse et que de l'autre coté on voit leurs traces, si les PJ passent par la crevasse la troupe pourrait gagner toute une journée de marche sur les sangliers. Le pisteur pourra juste dire qu'il vaudrait mieux suivre leur piste et faire aussi le tour, mais le groupe de chasseurs s'y opposera et arguera que c'est le moment de rattraper du temps sur les sangliers. Il n'y a effectivement qu'un peu d'escalade à réaliser pour arriver de l'autre coté. Les négociations pourraient être rudes, aux joueurs de décider en sachant que le groupe est contre eux, et de trouver les bons arguments pour que tout le monde fasse le tour. Si les PJ décident eux aussi de passer tout droit dans la crevasse, il faut bien noter qu'ils n'en sortiront pas tous indemnes.

Pour faire changer d'avis le groupe le bonus sera défini selon le RP des PJ et après un jet de diplomatie difficulté de 25 contre le groupe avec un modificateur de -10 à +15.

L'anaconda géant est ici depuis plusieurs dizaine d'années, encore une bête exotique ramené par des collectionneurs fous du siècle dernier.

L'anaconda les aura repéré dès leur entrée dans la crevasse et attaquera au moment où la troupe sera obligée de grimper à des cordes pour aller plus loin, il tuera au minimum 5 personnes avant de partir sauf si, bien sur la troupe réussi à l'éliminer.

Anaconda Géant des Vosges :

Le serpent mesure plus de 17m de long, pour un diamètre de corps de plus de 30cm en moyenne, la taille de sa tête et de sa mâchoire combinée à sa force lui permette de mordre et d'envoyer en l'air ses victimes, il les lance contre la paroi de la crevasse (échelle des chutes = jet de force du serpent, p165 LDB).

Caractéristiques : force 6D, rapidité 3D, santé 5D, perception 5D, agilité 6D, réflexes 3D

Seuil de blessure : Touché (6) OOOOO, Blessé (9) OOO, Tué OO (10)

Protection 1D, plus 1D spécifique contre les armes contondantes.

Attaques :

- Morsures (jet d'attaque a 5D), dommages 3D/2 type écrasant + tranchant
- Étreinte (jet d'attaque a 4D), jet de force en opposition pour se dégager, sinon 2 cases blessure par tour en commençant par les égratignures (un jet supplémentaire de force en opposition est possible pour éviter de prendre des dégâts).

N+2

Les sangliers sont passés le long d'un col rocheux en laissant très peu de traces, le pistage devient difficile, malgré la taille de la harde.

Le terrain commence a changé, il passe de forêt dense à des paysages rocailloux, le pistage passe à une difficulté de 20, sinon jet de marche normal et rien de particulier.

N+3

Les sangliers ont passé le haut du col du Bonhomme. Ici au sommet du col du Bonhomme on peut voir le lac de Gérardmer dans la vallée et de là les PJ pourront avec un jet de PER (difficulté de 20) voir la harde de sangliers marcher le long des flancs de montagne à une distance qui est fonction de leur avancée.

Ici il pleut à verse et il fait un froid de canard la nuit (c'est le printemps en montagne), les malus au réserve sont en conséquence.

N+4

Les sangliers sont passés sur le territoire d'une meute de loups, bien connus pour être très dangereuse, là aussi des affrontements entre loups et sangliers ont eu lieu.

Les sangliers passent sur le territoire de la meute des loups du « Maître des Loups », bien sur les loups se jettent sur l'aubaine pour attaquer et récupérer de la viande, les affrontements qui s'en suivent entre les deux camps sont violents et laisse des morts des deux cotés. Environ 5 sangliers ont péri sous les crocs des loups et 2 loups ont péri sous les défenses et sabots des sangliers, pour trouver le lieu de l'affrontement il faudra réussir un jet de PER (difficulté de 15).

Si Yiu fait parti des PJ elle insistera pour ouvrir la marche et sera bientôt rejointe par un loup blanc de grande taille (environ 1m50 au garrot c'est un mutant de type 2), elle semblera parler avec lui, elle arrêtera la marche et dira à tout le monde d'attendre. Le loup partira et reviendra quelques minutes plus tard et Yiu reprendra la marche. Aucune

embûche n'arrivera sur cette partie du parcours et tout le monde pourra dormir sur ses deux oreilles, la nuit étant exceptionnellement calme. Bien sûr seul les PJ pourront accompagner Yiu lors de son « entretien » avec le loup, le groupe de chasseur ne devrait pas le voir.

Si Yiu ne fait pas parti des PJ, les joueurs marcheront et seront au bout d'un certain temps entourés d'une meute de 30 loups d'une taille moyenne de 1m30 au garrot (sauf un loup blanc) qui semblera leur bloquer le passage mais ne qui les attaqueront pas. Cette situation durera une petite ½ heure jusqu'à ce qu'un homme vienne vers la troupe et commence à leur parler. Il demandera un droit de passage, aux joueurs de négocier avec lui. Si jamais les joueurs décident d'attaquer les loups pendant ce laps de temps ce sera un véritable massacre dans les 2 rangs, les loups se retireront dès que 3 d'entre eux seront morts, mais par contre la meute les harcèlera jusqu'à ce qu'ils quittent le territoire (à savoir que leur territoire s'arrête à 2 jours de marche après le lac de Gérardmer).

LOUPS DE LA MEUTE

Caractéristiques : force 3D, rapidité 5D, santé 3D, perception 6D, agilité 4D, réflexes 4D

Seuil de blessure : touché (6) OOO, blessé (8) OO, tué (9) O

- Attaques : morsure (jet d'attaque à 3D dommage 2D/1), chance de 30% de contracter la rage à chaque morsure reçue par un humain.
- Les loups attaquent en meute, ils focaliseront leur attaque sur celui qui semblera être le leader de la troupe (celui qui gueulera plus fort que les autres). De plus ils sont plus ou moins dirigés par un humain, donc cela les rend encore plus dangereux.
- Si des PJ décident de ne pas se battre et de se mettre à coté sans arme en main, ils ne seront pas attaqués par les loups, cela fera peut être réfléchir les autres.

N+5

Les sangliers sont de l'autre coté du lac de Gérardmer et n'iront pas plus loin, en tout cas pour l'instant, ils ont trouvé un lieu de villégiature pour y vivre.

La meute des sangliers (NMJ) : pour info, les sangliers ont fui la Forêt Noire suite à l'invasion de celle-ci par des tiques mutantes, les joueurs l'apprendront en revenant auprès de leur communauté.

Formation de la harde: il y a 3 vieux mâles dont 1 mâle mutant de niveau 3, sa taille est presque le triple d'un adulte normal, les 2 autres sont des mutants de niveau 2 leur taille est environ de 1,5 fois la normale, et ils semblent guider la horde. Ensuite il y a environ 10 jeunes mâles, si un PJ a connaissance des animaux (jet difficile) il pourra dire que normalement il n'y a pas autant de mâles dans une harde, pour le reste il y a

environ 20 truies adultes et 30 truies jeunes. La surprise viendra des 40 marcassins qui sont avec la harde, ce qui fait au total près d'une centaine de bêtes.

NIVEAU COMBAT-ATTAQUE

Quoi qu'il arrive, la harde, en cas de danger, restera autour des petits, si les PJ tentent de la diviser pour les attirer dans un piège, le grand mâle grognera et toute la harde reviendra. Si le gros est éliminé, la harde partira dans tous les sens.

Attention, ils sont super agressifs, impossible de se rapprocher de la harde à moins de 100m sans se faire repérer.

Caractéristique des différents sangliers :

- Marcassin : de la piétaille ils n'attaqueront pas, tous à 1D et blessure tué (7) O
- Les truies jeunes : tous à 2D; blessure (7) OO tue (O)
- Les jeunes mâles : tous à 2D sauf santé et force à 3D; blessure (8) OOO tué (9) O
- Les 20 truies adulte : tous à 2D sauf santé et force à 3D; blessure (8) OOO tué (9) O

ILS ONT TOUS

- Protection 1D, plus 1D supplémentaire à la tête.
- Les attaques des deux types de sangliers ci dessus : charge jet d'attaque à 2D et dommages a 1D/1D (cumulable jusqu'à 3 sangliers donc au pire 3D/3D) et empalement jet d'attaque a 3D dommage à 2D/1

LES DEUX MALES MUTANTS DE TAILLE 2

- Caractéristiques: force 5D, rapidité 3D, santé 5D, perception 5D, agilité 2D, réflexe 2D; psychologie 2D, empathie 3D
- Seuils de blessure : Touché (6) OOOO; blessé (8) OOO; tué (9) OO
- Protection 1D, plus 1D supplémentaire à la tête, plus 1D contre les armes perforantes

Attaques : charge à 4D dommage 2D/1 type contondant et empalement sur les défenses a 4D et dommages 3D/1.

LE MALES MUTANTS DE TAILLE 3

- Caractéristiques: force 6D, rapidité 4D, santé 7D, perception 7D, agilité 2D, réflexes 3D
- Seuils de blessure : Touché (7) OOOOO; blessé (9) OOOOO; tué (10) OOO
- Protection 2D plus 1D en plus à la tête et 1D spécifique contre les armes contondantes et perforantes

- Attaques : charge à 5D dommage 3D/1 type contondant et empalement sur les défenses à 5D et dommages 3D/2

Les attaques des sangliers sont simples, ils chargent pour essayer de piétiner leurs adversaires, et distribuent des coups de défense sur le chemin. Bien sûr tant que le mâle mutant de niveau 3 est vivant les attaques seront coordonnées, et hormis lui et les 2 autres grands mâles, les autres sangliers chargeront toujours par 2 ou 3, une fois le grand mâle tué, la harde partira dans tous les sens dans une espèce de sauve qui peut comme ils pourront.

Ce que les joueurs peuvent apprendre sur la harde s'ils la rattrapent plus tôt que prévu, ou si il l'observe avant d'attaquer.

S'IL RATTRAPE LA HARDE AVANT

La harde de sangliers malgré les pertes précédentes comporte encore environ une centaine de têtes. Ils ont l'air de tous suivre et obéir au sanglier de taille 3, qui semble être leur meneur et leur guide. La harde semble presque organisée comme un groupe d'humains, les plus faibles et les jeunes sont toujours protégés, et quelques sangliers, entre autre les deux de taille 2, jouent un rôle d'éclaireur pour les autres. Cela est troublant et dénote une intelligence de groupe.

Sur place à l'arrivée au lac de Gérardmer :

- La harde protège en permanence les plus jeunes.
- Le sanglier de taille 3 est presque tout le temps assis sur un aplomb rocheux qui lui permet de voir plus loin.
- Les sangliers de taille 2 font des tours que l'on peut apparenter à des tours de garde.
- À part ces trois là, les autres se comportent comme des sangliers normaux.
- Ils ne s'approchent pas trop de l'eau du lac, juste pour boire. Le lac ne contient rien de dangereux, mais un sanglier ne sait pas nager, et de ce côté là la plage est très courte et la profondeur des eaux descend très vite, on passe de 0 à 25 mètres de profondeur à peine 8m de plage. La plage est constituée de sable glissant pour des bêtes de cette taille.

Aux joueurs de faire ce qu'ils veulent pour attaquer, poser des pièges, attaques frontale, etc. Mais souvenez vous le sanglier de taille 3 a développé une espèce d'intelligence, et contrera très vite les humains si ces derniers sont mal préparés.

Le combat devra être épique entre les sangliers et notre troupe de chasseurs, mais n'oublions pas que les armes à feu

sont généralement plus puissantes que les muscles. Le retour des chasseurs dans leur communauté se fera par le biais des voies principales que nos jeunes guides connaissent bien (en espérant qu'il y en ait encore des personnages vivants) en deux jours. Là il n'y a plus de piste à suivre, la répartition de la viande sera en fonction du nombre de sangliers tués.

Lors de leur retour dans la communauté, celle-ci fera une fête surtout s'ils reviennent tous vivants, une soirée de liesse et d'orgie pour oublier la difficulté de survie dans le monde d'aujourd'hui.