

## Contexte

Vous êtes l'élite d'un village qui est en train de se re-construire en pleine zone sauvage, vous avez fui une guerre meurtrière et avez décidé de tenter votre chance loin de la civilisation, au moins le temps que cela se calme.

Le village était très prospère et plus basé sur la manufacture de produits (armes, vêtements, outils, mobilier, etc.) que sur la production de nourriture.

Donc le village était surtout composé de marchands artisans à l'aise financièrement qui employaient chacun des ouvriers.

L'évacuation a été décidée pour éviter les pillages qu'allait certainement apporter la guerre, donc ils sont partis avec leur richesse et leurs objets de valeurs.

Donc, même si la survie de la communauté vous tient à cœur, il est entendu que cette prise de risque + le fait de sauver les membres de la communauté de la famine, sera rétribué.

Mais la zone est sauvage, pleine de danger, et il faut alimenter le village, le temps de lancer des récoltes et d'organiser des élevages à base d'animaux sauvages capturés (cochons sauvages, poules barbares, vachettes véloces).

Donc en ces premiers mois de la fondation du village, seule le gibier pourra subvenir aux besoins de la bonne centaine de membres de votre communauté.

Mais trop risqué pour le chasseur de base dont le quotidien était la capture et la traque aux lapins et aux faisans, et donc les rencontres les plus dangereuses auxquelles ils ont pu être confrontés était des renards enragés.

Là, les envoyer à plus d'un kilomètre de la nouvelle colonie est trop dangereux et de toutes façons ils ne sont pas en mesure de capturer de quoi nourrir 100 personnes sur plusieurs mois.

Donc, c'est vous, les personnages les plus capables du village, de survivre à ce milieu hostile qui êtes chargés de ces tâches en ces premiers mois.

Ramener du gibier, voir du gros gibier, et sécuriser les alentours du village pour les rendrent accessibles aux membres de la communautés qui sont très loin d'avoir vos capacités.

**Attention, je suis un Dungeon master Old school, je n'hésite jamais à tuer les joueurs ! 😊**

**Si vous perdez votre personnage en cours de session, voire au début, et bien, vous pouvez rester pour conseiller les autres pour le reste de la partie (et je vous ferais jouer les monstres :D).**

**Après, perdre son personnage, il faut vraiment prendre des risques inconsidérés ou / et avoir vraiment les dés contre-vous, mais les dés sont les dés et je tire les miens toujours devant les joueurs !**

## Objectif et règles globales

Ce « module » pour 5 joueurs niveau 2 et nécessitera maximum deux sessions, simule la sécurisation et la chasse aux gibiers sur plusieurs mois.

Pour simuler l'intensité de l'effort et les risques pris pour que cette action soit un succès, les aventuriers feront une seule partie de chasse qui résumera les dizaines faites pendant les premiers mois critiques de l'établissement du village.

Le facteur d'attrition sera le marqueur du niveau d'acharnement que le groupe mettra pour être le plus efficace possible.

Les rencontres se succéderont jusqu'à ce que le groupe décide d'arrêter la chasse et de retourner au village.

**Deux repos courts seulement** pourront être pris pendant toute la durée de la mission, il faudra choisir quand, pour optimiser l'efficacité et limiter les risques.

La gestion des rencontres et du gibier un peu en mode « jeu de plateau », à l'aide de jets de dés et de tirage de cartes (1 jeu de 6 cartes pour les rencontres hostiles, et 6 cartes pour le type de gibier)  
Pas de micro management pour influencer les jets de la partie « jeux de plateau » qui ferait perdre trop de temps.

Du genre « je suis druide, donc est-ce que... » ou « je suis ranger, donc je ramène le double de nourriture » ou encore « J'envoie mon familier faucon pour nous guider vers du gibier ».

Tout cela est considéré intégré dans les règles « jeu de plateau », en partant du principe que vous gérez stratégiquement vos personnages au mieux.

Par exemple, estimez que si vous n'aviez pas de ranger, les jets de gibiers seraient faits avec désavantage, etc.

La carte des environs du village devra être explorée avec efficacité pour :

**1** chasser du gibier.

**2** sécuriser la zone, en éliminant les menaces.

Plus le nombre de créatures hostiles tuées sera grand, plus les environs du village seront considérés sécurisés.

À mesure que l'on s'éloigne du village, les chances de rencontrer des créatures hostiles augmentent (chances de rencontres, pas en puissance, normalement...).

Mais cela augmentera aussi les chances d'un gibier plus abondant.

Les plaines et les marais sont moins intéressants que les forêts ou les forêts de montagne.

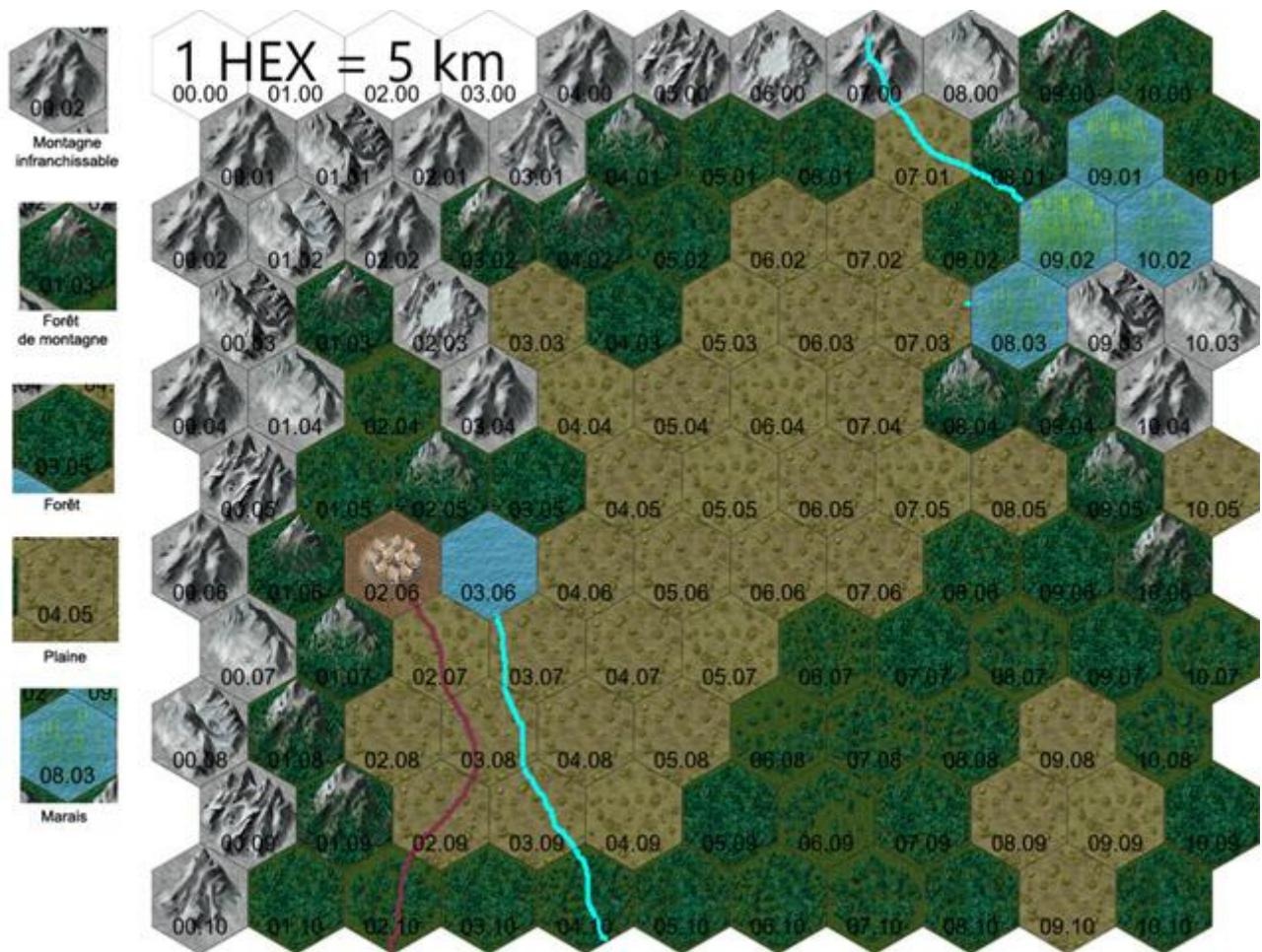
Donc, les facteurs, types de terrain et distances du village, sont ceux sur lesquels il faudra jouer pour déterminer votre déplacement sur la carte pour avoir une certaine efficacité et augmenter vos chances de survie.

La limite de déplacement pour le scénario est de 26 hexagones, retour au village inclus, la seule chose qui arrêtera les aventuriers sera le seuil d'attrition (faibles points de vie / vides en sorts et en capacités) au-delà duquel ils considéreront que continuer est trop risqué.

Merci de préparer un itinéraire, pour que le maître de jeu puisse préparer les tirages à faire (préparez-vous à lancer des dizaines de d8).

Bien évidemment, l'itinéraire pourra être modifié en cours de route et les aventuriers décider de rebrousser chemin à n'importe quel moment.

## La carte



-5 types de terrains avec leurs avantages et leur niveau de risques

Les rivières sont franchissables sans souci

- Montagnes / lac (infranchissables)
- Plaines
- Forêts
- Forêts en montagne
- Marais

	Avantage	Risque
Montagnes/lac	-	-
Plaines	Gibier faible	Faible
Forêts	Gibier important	Important
Forêts en montagne	Gibier important	Important
Marais	Gibier faible	Important

Les cases 02.06 (le village) et 03.06 (le lac) ne génèrent ni rencontres ni gibier.

Indicateurs de réussites de la mission :

- Au moins 10 points de nourriture, plus c'est mieux, mais plus que 14 ne servira à rien.  
0.5 points de nourriture = 0, ainsi 10,5 points de nourriture = 10.
- En dessous de quatre rencontres gagnées (monstres tués), ce n'est pas bon, plus et le plus sera le mieux, mais au-delà de 7 pas besoin de s'acharner.

**Disclaimer : le facteur chance dans le tirage des rencontres sera important, donc, il n'est pas impossible de tirer une rencontre très difficile dès le début, et d'être d'entrée de jeu déjà très affaibli et que cela nécessite l'utilisation d'un des deux repos courts.**

Chaque personnage sera rétribué 15 pièces d'or par point de nourriture, et une prime de 20 pièces d'or sera donnée à chaque personnage par monstre terrassé.

Ce chiffre est à multiplier par le FP des monstres (si FP  $\frac{1}{2}$  = 10 gp, FP 1 = 20 gp, FP 2 = 40 gp, etc.).

Sans oublier la reconnaissance et l'admiration de la communauté.

### **Exploration – Encounter**

Selon le type de terrain et l'éloignement du village, un certain nombre de dé 8 sera tiré, où 1 = rencontre et 8 = gibier et double 8 ou plus en forêt de montagne = gibier + ressources

Quel que soit le terrain, plus d'un 8 permet de tirer plusieurs cartes de gibier pour prendre la meilleure.

2x8 = 2 cartes, 3x8 = 3 cartes, etc.

Les cartes de gibiers sont de trois types

Lièvres : 0.5 point de nourriture.

Chevreuil : 1 point de nourriture.

Bison : 2 points de nourriture.

En revanche, qu'un seul 1 ou 6x1 soit tiré, cela aura le même unique résultat : une rencontre.

Certains monstres terrassés génèrent aussi des points de nourriture.

Les cartes de rencontre sont au nombre de 6, seront retirée au fur et à mesure du tirage, et, une fois la dernière tirée, le jeu entier sera remis en jeu si besoin.

Donc six rencontres différentes garanties, la septième et au-delà seront d'un type déjà rencontré.

Les zones de couleur sont visibles seulement sur la carte qu'utilise le maître de jeu.

Le type de terrain et l'éloignement du village déterminent le nombre de d8 à tirer.

Aux joueurs avec un minimum de bon sens, de déterminer les cases les plus éloignées du village (en nombre brut, la nature du terrain n'est pas à prendre en compte).

	<b>Zone rouge proche (connue seulement du master)</b>	<b>Zone bleue (")</b>	<b>Zone verte (")</b>	<b>Zone rouge lointaine (")</b>	<b>Limite est de la carte (")</b>
<b>Plaine</b>	<b>1d8</b>	<b>2d8</b>	<b>3d8</b>	<b>4d8</b>	<b>5d8</b>
<b>Forêt</b>	<b>2d8</b>	<b>3d8</b>	<b>4d8</b>	<b>5d8</b>	<b>6d8</b>
<b>Forêt de montagne</b>	<b>2d8</b>	<b>3d8</b>	<b>4d8</b>	<b>5d8</b>	<b>6d8</b>

<b>Marais</b>	-	-	-	<b>3d8</b>	<b>4d8</b>
---------------	---	---	---	------------	------------

Chaque case déjà explorée génère un tirage, mais avec « désavantage » (par dé), à savoir, 2 jets seront faits ce qui limitera les chances de rencontre, mais surtout, celui de récupération de gibier. Le traitement du désavantage tendra vers les résultats où il ne se passe rien (entre 2 et 7) Lorsqu'ils décideront d'arrêter, le facteur de distance du village sera à prendre en compte, donc contextuellement, il sera plus prudent de passer par les cases déjà explorées pour retourner au village étant donné l'état dans lequel se trouvera potentiellement le groupe.