



# AIDE DE JEU – CHASSE, PÊCHE ET TRAPPES

Ce document présente un ensemble de règles pour gérer les activités de **chasse, pêche et piégeage d'animaux dans Donjons et Dragons 5<sup>ème</sup> édition**.

Il présente aussi des **éléments culturels** liés à la chasse dans les terres de Grört.

## PRINCIPES GÉNÉRAUX

### OBJECTIFS DE L'AIDE DE JEU

#### OBJECTIFS FONCTIONNELS

Cette aide de jeu permet de gérer :

- La chasse au petit et gros gibier
- La pêche en rivière
- Le piégeage d'animaux
- Des règles « locales » de chasse pour les territoires des [Colonies Septentrionales](#) (Monde de Grört).

Elle s'appuie sur l'utilisation de la **compétence Survie**. Et elle propose :

- Des règles pour permettre au MJ de déterminer la difficulté des activités de chasse / pêche.
- Des tables aléatoires pour déterminer le résultat des activités de chasse et pêche en fonction du jet de survie des PJs.

Cette aide de jeu est complétée par une version tableur (Excel) qui permet d'automatiser la recherche dans une approche « Maître du Jeu assisté par Ordinateur ».

Le fichier est disponible au téléchargement [ici](#).

## GERER LA SURVIE

Cette aide de jeu répond à une volonté d'intégrer des éléments de « **jeu de survie** » à une campagne Donjons et Dragons.

L'objectif est de **placer les personnages dans un environnement relativement hostile**, ou monter un camp pour la nuit, s'orienter, trouver de quoi manger et de quoi faire du feu n'est **pas forcément évident**.

Elle est complétée par d'autres aides de jeu (publiée ou à paraître sur [Lignes d'Orages](#)) permettant de gérer :

- [La recherche de plantes médicinales.](#)
- [La cueillette de plante, recherche d'eau et de bois de chauffage.](#)
- La gestion de la météo et de la température corporelle.
- Les rencontres aléatoires.
- La cartographie et navigation.

Ce mode de jeu est plutôt destiné à des personnages de bas niveau (niveau 1 à 3). L'idée est de **leur faire sentir dans les premiers niveaux l'hostilité du monde**, afin de n'en rendre que **plus épique leurs futurs exploits**.

## LA PECHE

La pêche suit des règles très simples. Le joueur fait un simple **jet de Survie**. Et le MJ lit le résultat sur **la table ci-dessous**.

Le résultat correspond à **une session de pêche de 4h** par 1 personnage équipé d'un **équipement de pêche** (canne à pêche, filet, harpon).

Ces règles sont plutôt destinées à des pêcheurs très occasionnels pour avoir une solution « sur le coup » si un joueur décide de partir à la pêche. Pour un personnage qui aurait fait de la pêche une part importante de son historique, il faudrait sans doute développer des règles plus détaillées.



Jet de Survie	Résultat de la Pêche	
1	Matériel Cassé	
2 à 10	Echec	
11	1	Ration de Mollusques (grenouilles, poulpes, coquillages)
12	1	Ration de Poissons
13	1d4	Rations de Mollusques (grenouilles, poulpes, coquillages)
14	1d4	Rations de Poissons
15	1d6	Rations de Poissons
16	1d6	Rations de Poissons
17	2d4	Rations de Poissons
18	2d4	Rations de Poissons
19	2d4+1	Rations de Poissons
20	2d4+1	Rations de Poissons
21	2d6	Rations de Poissons
22	2d6	Rations de Poissons
23	2d6+1	Rations de Poissons
24	2d6+1	Rations de Poissons
20 Nat	3d4+1	Rations de Poissons



## LA CHASSE

Les règles de la chasse suivent le principe suivant :

- Le(s) joueur(s) indiquent s'ils souhaitent chasser du « **petit** » ou du « **gros** » gibier.
- Le MJ détermine une **difficulté (DD)** sur la base du type de gibier, du biotope dans lequel évolue les personnages et de l'heure à laquelle se déroule la chasse.
- Le joueur traquant le gibier fait son **test de survie**.
- En comparant le résultat au DD, le MJ indique si une **trace a été trouvée**.
- Le MJ lance 2d12 et consulte la **table des gibiers** pour savoir quel type de gibier a été repéré.
- Les personnages peuvent maintenant essayer **d'attaquer leur cible**.

### DETERMINER LA DIFFICULTE

La première étape est pour le Maître du Jeu de **déterminer la difficulté** du **jet de survie** qu'il va demander au joueur. La difficulté dépend du **gibier** recherché, du **biotope** et de **l'heure** où se déroule la chasse.

### DIFFICULTE PAR TYPE DE GIBIER

On considère globalement deux types de gibier pour ces règles :

- Le « **petit** » gibier qui correspond à des petits animaux. Ils sont plus nombreux et donc plus faciles à trouver. Ils sont aussi rarement une menace pour l'homme. Ils représentent aussi moins de ressource en nourriture et peau. (ex. Ecureuil, Lièvres, Rat, Serpent).
- Le « **gros** » gibier qui correspond à de gros mammifères. Ils sont plus rares, donc plus difficile à trouver. Certains peuvent également représenter une réelle menace pour un aventurier inexpérimenté surtout s'il est seul (ex. Cerfs, Loup, Ours, Chevreuil).

Le PJ indique le type de cible qu'il souhaite pour sa chasse, et le MJ en déduit le DD de base de la chasse :

Type de chasse	DD initial
Chasse au Petit Gibier	14
Chasse au Gros Gibier	16

Certains animaux (ex. Renard, Chien sauvage, Blaireau) sont un peu à la limite entre Petit et Gros Gibier, ils sont donc dans les deux tables.

### DIFFICULTE PAR BIOTOPE

Une fois le type de gibier choisi, il faut considérer le « biotope » dans lequel se déroule la chasse. Celui-ci va influencer également la difficulté.

Pour définir les biotopes, on utilise les cinq biotopes suivants :

- Steppe (neutre)
- Plaines Cultivées (le gibier s'en tient à l'écart)
- Forêts (le gibier y est nombreux et confiant)
- Collines (propice pour surprendre des animaux)
- Montagnes (on y trouve un peu moins d'animaux)

**Note :** Je me suis limité à 5 biotopes, d'autres biotopes (arctique, désert, marais, garigues, etc...) pourraient être intéressants selon les campagne D&D. Dans ce cas je recommanderai simplement au MJ de changer les noms des biotopes. La possibilité de circuler entre 5 biotopes différents devrait être suffisant pour la plupart des campagnes.

La table suivante **donne le modificateur à appliquer sur la difficulté** en fonction du biotope où se déroule la chasse.

Biotope	Modificateur au DD de chasse
Steppe	0
Plaine Cultivée	2
Forêt	-2
Collines	-1
Haute Montagne	1

### DIFFICULTE PAR HEURE

Enfin on considère l'heure à laquelle se déroule la chasse. Cette règle part des principes suivants :

- Le jour, le gibier essaye de se cacher ou il dort.
- La nuit, le gibier est actif, mais la visibilité est trop réduite pour une chasse efficace.
- Le moment le plus propice est donc à l'Aube et au Crépuscule.

On a donc la table suivante :

Heure	Modificateur au DD de Chasse
Petit Matin (6 - 9)	-3
Matin (10 - 13)	0
Après Midi (14 - 17)	0
Soirée (18 - 21)	-3
Première Nuit (22 - 01)	3
Seconde Nuit (02 - 05)	3

Le découpage se fait en période de 4h qui correspond à la durée d'une « partie » de chasse.

## TROUVER DU GIBIER

Une fois la **difficulté déterminée**, le Joueur peut effectuer son **jet de Survie**. Le MJ va ensuite déterminer si la traque a permis de **trouver du gibier**, puis quel **type de gibier** a été trouvé.

## JET DE SURVIE : A-T-ON TROUVER DU GIBIER ?

Une fois la difficulté déterminée, le MJ demande au joueur en charge de la chasse de **faire un jet de Survie**.

Si le résultat du **Jet de Survie** est **supérieur ou égale** au **DD**, le(s) joueur(s) a **trouvé un animal**.

**Note** : cela ne veut pas forcément dire qu'il l'a tué ou attrapé, mais plutôt qu'il a identifié des traces permettant de remonter à un animal, ou un terrier occupé.

## QUEL TYPE DE GIBIER A ETE RENCONTRE ?

Le résultat du jet de survie va **influencer le type d'animal trouvé lors de la chasse**. Plus le **test est réussi**, plus le chasseur a de chance de rencontrer un animal **rare et prestigieux**.

### MODIFICATEUR AU JET DE RENCONTRE

On calcul pour cela un modificateur au jet de rencontre avec la simple formule :

**Modificateur au jet de rencontre = Résultat du jet de Survie – Difficulté.**

### JET DE RENCONTRE

Le MJ lance ensuite **2D12**, et y ajoute le **modificateur au jet de rencontre** calculé précédemment.

Il consulte ensuite la **table correspondant** au type de gibier (*petit ou gros*) chassé par le joueur.

## TABLE DU PETIT GIBIER

Cette table correspond à une **chasse au « petit gibier »**.

La table indique le type de gibier rencontré suite à une **chasse réussi**. Le MJ doit lancer 2D12 et y ajouter le modificateur au jet de rencontre calculé plus haut.

Roll 2d12	Petit Gibier	FP	Prix des Peaux
2	<a href="#">Ecureuil géant</a>	1/8	0,5
3	<a href="#">Rat géant</a>	1/8	0
4	<a href="#">Hérisson</a>	0	0
5	<a href="#">Nuée de serpents venimeux</a>	2	0
6	<a href="#">Nuée de rats</a>	1/4	0

7	<a href="#">Rat</a>	0	0
8	<a href="#">1d4 =&gt; 1-3 Merle / 4 Grèves</a>	0	0
9	<a href="#">Nuée de palombes</a>	1/4	0
10	<a href="#">Serpent venimeux</a>	1/8	0
11	<a href="#">Ecureuil x1d2</a>	0	0,05
12	<a href="#">Palombe</a>	0	0
13	<a href="#">Lièvre x1d4</a>	0	0,1
14	<a href="#">Renard</a>	0	0,3
15	<a href="#">Chat sauvage</a>	0	0,4
16	<a href="#">Chacal (x1d4)</a>	0	0,2
17	<a href="#">Chien sauvage</a>	1/8	0,1
18	<a href="#">Belette</a>	0	0,6
19	<a href="#">Blaireau</a>	0	0,5
20	<a href="#">Fouine</a>	0	0,8
21	<a href="#">Castor isolé</a>	0	1
22	<a href="#">Hermine</a>	0	3
23	<a href="#">Belette géante</a>	1/8	2
24+	Re-Roll Gros Gibier	1	1,07

Le FP indique la **difficulté de la rencontre**.

Le prix des peaux est indiqué en **pièce d'or** et il est purement indicatif. Il correspond au prix qu'un marchand est prêt à payer pour une **peau en bonne état**.

**Sur un jet de 24 (ou plus)** il faut relancer sur la table du gros gibier : la chasse a été tellement réussie que les chasseurs ont trouvé plus gros que prévu.

## TABLE DU GROS GIBIER

Cette table correspond à une **chasse au « gros gibier »**.

La table indique le type de gibier rencontré suite à une **chasse réussi**. Le MJ doit lancer 2D12 et y ajouter le modificateur au jet de rencontre calculé plus haut.

Roll 2d12	Gros Gibier	FP	Prix des Peaux
2	Re-Roll Petit Gibier	0	0,28
3	<a href="#">Mouflon</a>	1/8	1,2
4	<a href="#">Chamois</a>	1/8	1
5	<a href="#">Bouquetin</a>	1/8	0,7
6	<a href="#">Bison</a>	1/4	1,5
7	<a href="#">Chien sauvage dominant</a>	1	0,2
8	<a href="#">Élan</a>	1/4	1

9	<a href="#">Chien sauvage</a>	1/8	0,1
10	<a href="#">Blaireau</a>	0	0,5
11	<a href="#">Renard</a>	0	0,3
12	<a href="#">Chevreuil</a>	0	0,5
13	<a href="#">Biche</a>	0	0,4
14	<a href="#">Sanglier</a>	1/4	0,3
15	<a href="#">Loup (x1d4)</a>	1/4	1
16	<a href="#">Cerf</a>	0	0,8
17	<a href="#">Ours noir</a>	1/2	3
18	<a href="#">Chèvre géante</a>	1/2	1
19	<a href="#">Panthère</a>	1/4	1,5
20	<a href="#">Loup sanguinaire isolé</a>	1	2
21	<a href="#">Ours brun</a>	1	5
22	<a href="#">Sanglier géant</a>	2	1
23	<a href="#">Auroch isolé</a>	2	4
24+	<a href="#">Élan géant</a>	2	10

Le FP indique la **difficulté de la rencontre**.

Le prix des peaux est indiqué en **pièce d'or** et il est purement indicatif. Il correspond au prix qu'un marchand est prêt à payer pour une **peau en bonne état**.

**Sur un jet de 2** il faut relancer sur la table du petit gibier : la chasse n'a pas été terrible et il faudra se contenter d'un gibier plus petit.

## CHASSE PARTIE : LA CHASSE A PLUSIEURS

Il faut rappeler qu'on considère que la chasse est une activité qui va prendre environ **4h dans la nature**. Il est donc probable que le reste du groupe (ou au moins une partie) se joigne à la chasse. **Plusieurs options** s'offrent alors à eux.

### SUIVRE UN MAITRE CHASSEUR

La première option est de choisir un personnage qui sera le principal traqueur. Les autres se contentent de le suivre, et potentiellement de l'aider.

Dans ce cas, **un seul joueur fait le test de survie**.

Si d'autres personnages maîtrisent la compétence Survie, le « maître chasseur » est **avantagé** pour son test de survie.

Une fois le gibier trouvé, **tous les chasseurs sont impliqués** pour l'approcher puis le combattre.

### CHASSER CHACUN POUR SOI

Une autre option est d'avoir plusieurs PJs qui **cherchent du gibier en parallèle**.

Dans ce cas, chacun d'entre eux va effectuer un **test de Survie** qui sera **résolu indépendamment**.

On recommande de demander au PJs de faire **tous leur jet en même temps** puis de les résoudre dans l'ordre du meilleur au moins bon (*ou inversement selon l'effet recherché*).

Les rencontres avec le gibier seront alors **résolues indépendamment**.

On peut imaginer que dans **certaines chasses au « gros »**, les PJs peuvent vouloir trouver un moyen de communication (naturel ou magique) pour s'assurer de pouvoir **s'entraider face à un adversaire** un peu trop gros pour eux. Il faudra alors les **laisser être créatif...**

Dans ce cas une solution pour estimer la distance entre les différents chasseurs serait de se baser sur les résultats des différents jets de survie, en considérant que **deux joueurs ayant eu un résultat proche sont proches** (*par exemple si un joueur a fait 15, un autre 17 et troisième 6, on pourrait estimer que le joueur ayant fait 17 va mettre  $17-15 = 2$  rounds à rejoindre celui qui a fait 15, mais que celui qui a fait 6 mettra  $15-6 = 9$  rounds pour rejoindre celui qui a fait 15*).

## COMBAT, FUITE ET POURSUITE

Trouver du gibier n'était que la première étape de la chasse. Il faut maintenant que le(s) joueur(s) réussissent à attraper / tuer leur proie. Voilà quelques suggestions pour gérer cette partie.

## DETERMINER LE COMPORTEMENT DE LA PROIE

La plupart des animaux craignent l'homme (et autre humanoïdes) et s'ils détectent sa présence prendront la fuite immédiatement. **La fuite doit donc être le comportement par défaut** pour la majorité des animaux.

Seules certaines espèces auront un comportement agressif. Elles sont indiquées dans la table ci-dessous.

Pour **déterminer si un animal est agressif**, le **MJ lance 1d6**. Sur un résultat **supérieur ou égale** au nombre indiqué dans cette table, l'animal est agressif et **attaque les PJs dès qu'il est conscient de leur présence**.

Agressivité des animaux	1d6
<a href="#">Loup sanguinaire</a>	2+
<a href="#">Loup</a>	3+
<a href="#">Ours brun</a>	3+
<a href="#">Chien sauvage dominant</a>	4+
<a href="#">Ours noir</a>	4+
<a href="#">Panthère</a>	4+
<a href="#">Sanglier géant</a>	5+
<a href="#">Auroch isolé</a>	5+
<a href="#">Sanglier</a>	6+



## RESOUDRE LA RENCONTRE

Un jet de Survie réussi à l'étape « Trouver du Gibier » indique que le(s) PJ(s) ont trouvé **une trace menant à un animal, ou un terrier**.

Par défaut on considérera que le PJ et la cible sont à **une distance de 18m** sur un **terrain comportant des couverts légers (buissons)**. Cela offre au PJs une opportunité de faire **une approche puis d'attaquer leur cible**.

Le(s) PJ(s) est/sont libre de proposer le plan d'attaque qui leur correspond le mieux. Les **options les plus classiques sont présenté ci-dessous** :

### ATTAQUER A DISTANCE

Les PJs disposant de sorts d'attaque à distance ou d'armes d'attaque à distance ayant une **portée égale ou supérieur à 18m** (tels les arcs et arbalètes) peuvent tenter directement une attaque à distance.

Le MJ demande au joueur **un test d'initiative**. Il en fait un pour la cible.

Si le PJ a **une meilleure initiative** que la cible, il peut **tirer directement**. On résout une **attaque à distance classique**.

Sinon, **la cible entame sa fuite** elle utilise **l'ensemble de son déplacement puis l'action foncer** (elle se déplace donc de **2x sa distance de déplacement maximum**). Si elle est encore à portée, le PJs peut ensuite **tenter un tir**.

**Note** : il est aussi possible pour un PJs de tenter de **se cacher** avant de tirer pour bénéficier d'un effet de surprise et éviter la fuite de la cible, dans ce cas, voir ci-dessous « approcher discrètement ».

Cette option peut être **particulièrement efficace** car elle évite au PJs d'avoir à se cacher.

Mais en cas d'échec, **la poursuite peut être plus longue et plus compliquée**.

### APPROCHER DISCRETEMENT

Une des méthodes les plus commune de chasse est de **s'approcher de la cible discrètement** pour ensuite l'attaquer.

Dans ce cas, le MJ demande un test de **Discrétion** au PJ(s). La difficulté est donnée par la valeur de **Perception Passive** de la cible.

En cas d'échec, la cible détecte la présence du PJ et s'enfuit immédiatement. Elle utilise l'ensemble de **son déplacement et l'action foncer** pour fuir aussi vite que possible (elle se déplace donc de **2x sa distance de déplacement maximum**).

En cas de réussite, le PJ est caché. On considère que cela lui coûte son **Action**. Il peut cependant encore utiliser son

**déplacement** et/ou une éventuelle **Action Bonus** pour essayer de s'approcher de sa cible ou pour l'attaquer.

Le moment venu, le PJs bénéficiera de **l'effet de surprise** s'il est toujours discret (un jet de Discrétion requis au début de chaque tour). La cible n'aura alors **pas d'action, déplacement ou réaction** lors du premier tour de combat.

Typiquement **la séquence d'action est la suivante pour un chasseur « ordinaire »** équipé d'une arme de corps à corps (pas d'action bonus ou capacité extraordinaire) :

**Round 1** : Le chasseur utilise son action pour se cacher, et s'il a réussi son jet de Discrétion, il utilise son déplacement pour avancer de 9m vers sa cible.

**Round 2** : Le MJ demande un second jet de Discrétion au chasseur. S'il réussit, il peut s'approcher à nouveau et frapper sa cible par surprise. S'il échoue, on lance l'initiative et si la cible est plus réactive que le chasseur, elle aura de bonnes chances de s'enfuir.

### SE RUER SUR LA CIBLE

Enfin il est aussi possible d'essayer de **se ruer aussi vite que possible sur la cible**.

Pour un personnage ayant un déplacement de 9m, il est possible en utilisant **l'action foncer** de parcourir les **18m séparant le chasseur et sa cible**.

Il faudra cependant alors compter sur une **action bonus** pour attraper ou frapper la cible.

### ORGANISER UNE ATTAQUE COORDONNEE

Dans le cas où **plusieurs chasseurs se coordonnent** pour une attaque sur la cible, le maître du jeu demande **un jet d'initiative** à tous les joueurs concernés.

Ils peuvent ensuite tenter de se **caler et d'approcher en couvrant plusieurs directions** pour augmenter leur chance de prendre leur gibier.

## POURSUITE ET TRAQUE

**La fuite est la réponse logique et normale** pour la majorité des animaux.

### QUELQUES ANIMAUX AGRESSIFS

Par défaut, **les animaux fuient**.

Seuls les animaux listés plus haut dans la **table des animaux agressif** risquent, s'ils sont blessés de se retourner contre leur assaillant (cf. Déterminer le comportement de la proie).

Dans ce cas faire un jet de **1d6+2** et le comparé à la valeur donnée par la table. Si le résultat est **supérieur ou égale**, **l'animal blessé est agressif**.

## DES EXPERTS DE LA FUIITE

Les animaux possèdent pour la plupart **une vitesse de déplacement supérieur aux humanoïdes standards**, mais aussi une meilleure connaissance de leur environnement.

Si les PJs n'arrivent pas à tuer leur cible en 1 round, il est donc **probable qu'elle s'enfuie**. Dans tous les cas on recommande de **ne pas faire durer la poursuite plus de 2 à 3 rounds**.

A chaque tour, une bête traquée va utiliser **son action pour se désengager et/ou foncer** et elle va utiliser **l'ensemble de son déplacement**.

## SE CACHER

La plupart des bêtes ont également de **bonnes capacités de discrétion**.

Après le premier tour, elles tentent donc également de se **dissimuler**. Il faut faire un **test en opposition entre la Perception des chasseur (ou leur Survie, au choix) et la Discrétion des cibles**.

## FUIR PAR TOUS LES MOYENS POSSIBLES

Beaucoup de bêtes ont aussi des **capacités de mouvement spécifique** (vol, creusement, escalade, nage).

Si elles en ont l'opportunité, les cibles des chasseurs vont **fuir de la façon la plus efficace** : s'envoler, grimper sur un arbre ou une falaise, s'enterrer, etc.

Dans le cas des bêtes ayant une vitesse de déplacement par **creusement**, il n'est possible de les « **enfumer** » pour les faire sortir de leur trou que pendant un temps assez bref.

Si les PJs n'ont pas avec eux une **source de feu** (lanterne, torche), ni de quoi faire de la **fumée** (herbe sèche, huile, etc.), il faut considérer que **la bête aura le temps de s'enfuir**.

Si les PJs ont avec eux le matériel nécessaire, ils peuvent faire **un test de Survie** pour enfumer une bête retranchée dans un terrier.

## RENDRE LA CHASSE EPIQUE

Le but général de ces règles, et leur « esprit » est de **rendre la survie, la recherche de nourriture (et ici la chasse) « difficile » pour des personnages de bas niveau**.

L'objectif est de **transformer la chasse de quelques lièvres en une aventure qui paraîtra « épique »** aux joueurs.

L'objectif est d'en faire une sorte de **passage initiatique pour les personnages bas niveaux**, mais aussi de **rendre la chose drôle**.

On invite donc le MJ à essayé de **suivre l'esprit de la règle** pour rendre ces premières chasses mémorables :

Il s'agit, comme souvent en jeu de rôle, d'un **équilibre à trouver**. Mettre les joueurs en difficulté, jusqu'au point où ils commencent à **douter de leurs chances de succès**, mais, sauf erreur grossière de leur part, finir généralement par leur **accorder quelques succès dont ils pourront être fiers**.





## PIEGER DES ANIMAUX

Un autre moyen, **souvent plus facile**, pour tuer ou capturer des animaux est d'utiliser des **pièges**. Les règles ci-dessous couvrent la **fabrication de piège, leur pose et leur relève**.

### POSER DES PIEGES

La première étape pour piéger des animaux est de **poser un certain nombre de pièges** dans la nature. On choisira le type de piège en fonction du **type de gibier** que l'on souhaite chasser. Un **jet de Survie** permet de déterminer si la pose piège a été faite de façon efficace et discrète.

### TYPES DE PIEGES

Les PJs ont accès à **deux types de pièges « commerciaux »** : un pour le gros gibier (piège à mâchoire) et un pour le petit gibier (collets). Ils peuvent aussi **improviser d'autres types de pièges** (filets, fosses).

#### PIEGES A MACHOIRE

Le premier type de piège à disposition pour les joueurs est celui décrit comme « **Piège à Mâchoire** », dans les « équipement d'aventurier » (Manuel des Joueurs, p.152).

##### Piège à mâchoires.

Lorsque vous utilisez votre action pour l'installer, ce piège forme un anneau d'acier en dents de scie qui se referme lorsqu'une créature marche sur la plaque de pression située au centre. Le piège est fixé par une lourde chaîne à un objet immobile, comme un arbre ou un pic enfoncé dans le sol. Une créature qui marche sur la plaque doit réussir un **jet de sauvegarde de Dextérité DD 13** ou prendre **1d4 points de dégâts perforants** et devoir s'arrêter de bouger. Par la suite, tant que la créature ne s'échappe pas du piège, son mouvement est limité par la longueur de la chaîne (généralement un mètre de long). Une créature peut utiliser son action pour faire un **jet de Force DD 13** pour se libérer ou libérer une autre créature à sa portée en cas de succès. Chaque échec inflige **1 point de dégâts perforants** à la créature piégée.

Ce type de piège est particulièrement adapté pour **chasser du gros gibier** (cf plus haut pour la définition de petit et gros gibier).

On considérera qu'il faut environ **40 minutes en nature** pour poser avec succès un piège de ce type. Cela correspond autant à la recherche d'un emplacement approprié, qu'à la pose du piège en elle-même et à sa dissimulation. Donc sur une session de **4h**, jusqu'à **6 pièges posés**.

Un piège de ce type coute **5po pièce**.

Il devrait être disponible uniquement auprès de **marchands relativement spécialisés** (guildes de chasseurs, magasin d'équipement de chasse, fabrication sur commande par un forgeron).

#### COLLET POUR DU PETIT GIBIER

Pour chasser du gibier plus petit, on considère qu'il est préférable d'utiliser des **collets constitué d'un simple câble en acier**. On propose la description suivante :

##### Collet en acier.

Lorsque vous utilisez votre action pour l'installer, ce piège forme un câble d'acier qui se referme en un nœud coulant lorsqu'une créature passe une de ces extrémité (patte / tête) à travers. Le piège doit être fixé à un objet immobile, comme un arbre ou un pic enfoncé dans le sol. Une créature **de taille TP ou P** qui marche dans le piège doit réussir un **jet de sauvegarde de Dextérité DD 13** ou prendre **1d4 points de dégâts contondants** et devoir s'arrêter de bouger. Par la suite, tant que la créature ne s'échappe pas du piège, son mouvement est limité par la longueur de la chaîne (généralement 50 centimètres de long). Une créature peut utiliser son action pour faire un **jet de Dextérité DD 13** pour se libérer ou libérer une autre créature à sa portée en cas de succès. Chaque échec inflige **1 point de dégâts** contondant à la créature piégée.

Ce type de piège est particulièrement adapté pour **chasser du petit gibier** (cf plus haut pour la définition de petit et gros gibier).

On considérera qu'il faut environ **30 minutes en nature** pour poser avec succès un piège de ce type. Cela correspond autant à la recherche d'un emplacement approprié, qu'à la pose du piège en elle-même et à sa dissimulation. Donc sur une session de **4h**, jusqu'à **8 pièges posés**.

Un piège de ce type coute **1.5po pièce**. Certains marchands peuvent les vendre par **lot de 8 pour 10 po**.

Il devrait être disponible uniquement assez facilement auprès **marchands spécialisés mais aussi chez certains commerçant généralistes des zones rurales** (voir revendus par certains fermiers).

#### PIEGES IMPROVISES

Enfin, les PJs peuvent tenter la pose de pièges improvisés. Les plus communs sont les fosses et les filets.

Il faudra pour cela avoir le matériel nécessaire et y passer au moins **1h à 4h par piège** pour la recherche d'un emplacement adéquat, sa conception, sa mise en place et sa dissimulation.

Le matériel varie selon le type de piège, mais doit pouvoir se composer par exemple :

- **Pour une fosse** : Au moins une pelle, potentiellement un couteau / dague ou une hache pour couper du bois pour dissimuler le piège où y ajouter des pieux.
- **Pour un filet** : un filet, de la corde, un couteau.

Alternativement on pourra autoriser l'utilisation d'outils d'artisan (outils de bricoleur, de charpentier, etc...)



Pour la description des pièges, on renvoie au Guide du Maître du Jeu (p. 122).

### Chute de filet

Ce piège utilise un fil de détente pour libérer un filet suspendu. Le fil de détente est situé à environ 7,50 cm du sol et est tendu entre deux colonnes ou deux arbres. Ce filet est dissimulé par le feuillage des arbres. Le **DD pour repérer le fil de détente et le filet est de 10**. Un jet de **Dextérité DD 15** réussi en utilisant des **outils de voleur** désactive sans danger le fil de détente. Un personnage qui ne possède pas d'outils de voleur peut tenter ce jet avec un **désavantage**, il utilise alors **une arme tranchante** ou tout objet coupant. En cas d'échec au jet, le piège se déclenche. Lorsque le piège est déclenché, le filet est libéré, recouvrant une **zone carrée de 3 mètres de côté**. Ceux qui se trouvent dans la zone sont piégés sous le filet et **entravés**, et ceux qui échouent un **jet de sauvegarde de Force DD 10** sont également jetés à terre. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un **jet de Force DD 10**, se libérant, ou libérant une créature à portée, en cas de réussite. Le filet a une **CA de 10 et 20 points de vie**. Infliger **5 points de dégâts** tranchants au filet (CA 10) en détruit une portion carrée de 1,50 mètre de côté, libérant toute créature piégée dans cette partie du filet.

Note : ce type de piège peut avoir l'avantage de ne pas blesser la cible si on souhaite uniquement la capturer.

### Fosse simple.

Un piège de type fosse simple est un trou creusé dans le sol. Le trou est recouvert d'une large toile fixée sur les bords de la fosse et camouflée avec de la terre et quelques débris. Le **DD pour remarquer la fosse est de 10**. Quiconque marche sur la toile passe au travers et tombe, avec la toile, au fond de la fosse, subissant des dégâts en fonction de sa hauteur de chute (les fosses sont généralement profondes de 3 mètres (**1d6 dégâts contondant**), mais certaines sont plus importantes encore).

**Fosse camouflée.** Cette fosse est recouverte par une surface fabriquée à partir de matériaux similaires à ceux constituant le sol tout autour. Un **jet de Sagesse (Perception) DD 15** réussi permet de remarquer l'absence de traces de pas ou de toute autre marque de passage sur la portion du sol correspondant à la couverture de la fosse. Un **jet d'Intelligence (Investigation) DD 15** réussi est nécessaire pour confirmer que la partie piégée du sol est en réalité le camouflage d'une fosse. Lorsqu'une créature fait un pas sur le camouflage, celui-ci pivote comme une trappe, provoquant la chute de l'intrus dans la fosse au-dessous. La fosse est généralement profonde de **3 à 6 mètres (1d6 à 2d6 dégâts contondant)**, mais certaines sont plus profondes encore. Une fois que le piège est détecté, un piton en fer ou tout autre objet similaire peut être coincé entre la trappe de la fosse et le sol attenant de sorte à empêcher la trappe de s'ouvrir, permettant ainsi de marcher dessus en toute sécurité. La trappe peut également être condamnée en utilisant un sort de verrou magique ou tout autre effet magique similaire.

**Fosse hérissée de pieux.** Ce piège est une fosse simple, camouflée ou à fermeture, dont le fond est hérissé de pieux aiguisés en bois ou en fer. Une créature qui chute dans cette fosse subit (**2d10 dégâts perforants**) à cause des pieux. Des versions de ce piège, moins agréables encore, voient les pointes de leurs pieux enduites de poison. Dans ce cas, quiconque subit des dégâts perforants de la part des pieux doit également effectuer un **jet de sauvegarde de Constitution DD 13**, subissant (**4d10 dégâts de poison**) en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

## LA POSE DES PIEGES

Lorsqu'un groupe de joueur a prévu d'utiliser des pièges pour attraper des animaux, on utilise **les règles suivantes pour l'activité de pose de piège**.

L'objectif ici est de faciliter la gestion de **multiples pièges posés dans la nature** « au petit bonheur ». Si un piège est utilisé de façon plus « **tactique** » pour protéger un campement ou pour combattre un monstre, il est plus logique **d'utiliser les règles normales** décrites dans la description des pièges (perception et jets de sauvegarde pour la cible du piège).

### DUREE DE L'ACTIVITE ET NOMBRE DE PIEGES

On se base sur **une période d'activité de 4h**. Pendant cette période le(s) PJ(s) se déplace dans un environnement naturel, il recherche un/des emplacements appropriés, installe et dissimule ses pièges.

Il est recommandé d'accompagner cette période de pose de piège d'un **jet de rencontre** qui pourra pimenter l'activité.

Il est possible pour un groupe d'effectuer cette pose de piège tout en se déplaçant sur un itinéraire prévu, mais dans ce cas, le déplacement doit se faire à un **rythme lent (3km / heure en terrain dégagé)**.

Le tableau suivant donne **le nombre de piège qu'il est possible de poser sur une durée de 4h** (à condition de disposer d'assez de pièges et du matériel adéquat)

Pièges	Temps de pose	Nb max de pièges posés sur 4h
Collets en acier	30'	8
Pièges à mâchoire	40'	6
Filet suspendu	2h	2
Fosse simple (3m) *	2h	2
Fosse camouflée *	4h	1
Fosse hérissée de pieux *	4h	1

\* Pour les **pièges de type Fosse**, le temps est estimé pour 1 chasseur seul. Si au moins 2 personnes, équipées d'outils adéquats (pelles) participent à la préparation du piège, il est possible de diviser le temps de pose par 2.

**JET DE POSE**

Pour poser des pièges lors d'une session de chasse, un PJ doit effectuer un **test de Survie**.

Si **plusieurs PJs** sont impliqués et qu'ils maîtrisent la **compétence Survie**, on fera un seul test, avec **Avantage**.

On calcule ensuite un **modificateur de pose de piège**. Ce modificateur viendra impacter le résultat de la phase de relève de piège. Il se calcule ainsi :

**Modificateur de pose de piège = 15 – Résultat du Jet de Survie.**

**RELEVER LES PIÈGES**

Une fois les pièges posés, il faut attendre que des proies veuillent bien s'y prendre. Puis il faut **retourner voir les pièges et les relever**. Certains seront **vides**, d'autres auront **capturer ou tuer des créatures**, et certains risquent d'avoir été **cassés ou d'avoir disparus**...

**TEMPS D'ATTENTE**

Pour ces règles, on considère que l'idéal est de relever les pièges entre 12h et 24h après leur pose.

Idéalement cette information ne devrait **pas être communiqué trop directement au PJs**. Un chasseur expérimenté devrait pouvoir estimer (**jet de Survie ou de Nature DD12**) qu'une attente « **entre 8 et 36h** » est optimale, mais sans avoir un accès à la table de relève de piège.

Une relève **plus tôt** risque de ramener **beaucoup de pièges vides**.

Une relève **trop tardive** augmente le risque de **pièges perdus** ou d'animaux qui ont **réussi à s'enfuir** ou qui auront été **dévorés par d'autres prédateurs**.

**Les PJs doivent indiquer au MJ** le temps qu'ils souhaitent attendre avant de relever les pièges.

La relève de piège prend alors **le même temps que la pose** (soit typiquement une **session de 4h**). Ce temps correspond au temps nécessaire pour parcourir le territoire où les pièges ont été posés, et pour les retrouver.

De la même façon que pour la pose de piège, on recommande de faire **un jet sur une table de rencontre** lors de la session de relève de piège. Cela peut apporter un peu d'inattendu à la relève de piège, et éventuellement offrir au chasseur une opportunité de rapporter un peu plus de gibier que prévu.

**TABLE DE RELEVÉ DE PIÈGE**

Une fois que les PJs ont indiqué le temps d'attente au MJ, celui-ci effectue un jet sur la table de relève des pièges pour chacun des pièges posés.

Il lance pour cela **1d20** et y ajoute le **modificateur de pose de piège** calculé plus haut.

**Note :** le modificateur de pose correspond au **résultat de la « session de pose de piège »** et il est le **même** pour tous les pièges posés lors de cette session. Mais chaque piège est **ensuite traité individuellement**. Tous auront ainsi été **affecté par le jet de survie**, mais **chacun peut donner des résultats différents**.

On utilise la **table suivante** :

1d20 + Modif Pose Piège	+ 4H	+ 8H	+ 12H	+ 24H	+ 36H	+ 48H
1 -	PP	PP	PP	PP	PP	PP
2	PV	PV	PP	PP	PP	PP
3	PV	PV	PV	PP	PP	PP
4	PV	PV	PV	PV	PP	PP
5	PV	PV	PV	PV	PV	PP
6	PV	PV	PV	PV	PV	PV
7	PV	PV	PV	PV	PV	PV
8	PV	PV	PV	PV	PV	PV
9	PV	PV	PV	PV	PV	PV
10	PV	PV	PV	PV	PV	PV
11	PV	PV	PV	PV	PV	PV
12	PV	PV	B	PV	PV	PV
13	PV	PV	B	PV	PV	PV
14	PV	PV	B	PV	PV	PV
15	PV	B	B	PV	PV	PV
16	PV	B	B	B	PV	PV
17	PV	B	B	B	B	PV
18	PV	B	B	C	C	C
19	B	B	C	C	C	C
20 +	B	C	C	C	C	C

PP = Piège Perdu

PV = Piège Vide

B = Blessure

C = Critique

**RESULTATS POSSIBLES**

Cette section indique les résultats possibles lors de la relève de piège.



## PIEGE PERDU

**Le piège est perdu.** Il a été sérieusement endommagé, emporté par un animal ou volé par un autre chasseur.

Il n'y aura **rien à attendre de ce piège**. On peut laisser au PJ une chance de **10% de pouvoir retrouver le piège** un peu plus loin ou de le réparer.

## PIEGE VIDE

**Le piège est vide.**

Soit aucun animal ne s'est laissé prendre, soit il a réussi à s'enfuir. Ou alors il est mort et a été dévoré par un prédateur qui passait par là, voir même volé par un autre chasseur.

En tout cas **il n'y a rien à attendre de ce piège**. Au moins il n'est **pas trop abimé** et pourra resservir lors d'une prochaine session de chasse.

On peut aussi **décider de le laisser en place** et repasser plus tard.

## BLESSURE

**Le piège a pris un animal.**

Pour déterminer l'animal le MJ fait un test sur la table du **petit gibier** ou du **gros gibier** selon le type de piège (le jet se fait en **lançant 2d12**, sans modificateur).

L'animal a **subit un nombre de dégât** dépendant du type de piège utilisé. Selon les points de vie de l'animal, il pourra être encore vivant ou avoir été tué par le piège.

La table suivante permet de savoir **quel type de gibier** a été pris selon le type de piège, et les **dégâts occasionnés**.

Pièges	Gibier pris	Dégâts
<b>Collets en acier</b>	Petit Gibier	1d4 Contondant
<b>Pièges à mâchoire</b>	Gros Gibier	1d4 Perforant
<b>Filet suspendu</b>	Lancer 1d6 * 1-4 = Petit Gibier 5 - 6 = Gros Gibier	Créature entravée
<b>Fosse simple</b>	Lancer 1d6 * 1-4 = Petit Gibier 5 - 6 = Gros Gibier	1d6 Contondant
<b>Fosse camouflée</b>	Lancer 1d6 * 1-4 = Petit Gibier 5 - 6 = Gros Gibier	1d6 Contondant
<b>Fosse hérissée de pieux</b>	Lancer 1d6 * 1-4 = Petit Gibier 5 - 6 = Gros Gibier	2d10 Perforant

\* Pour **les pièges de type Fosse et Filet**, on considère qu'il est possible pour des PJs de **spécifier lors de la pose qu'ils chassent particulièrement du petit gibier**. Auquel cas on utilisera toujours la table de petit gibier.

## CRITIQUE

**Le piège a pris un animal** et celui-ci a été **sérieusement blessé**.

Cela peut se produire si l'animal s'est retrouvé avec une extrémité vitale prise dans le piège (tête prise dans un collet) ou si en essayant de s'enfuir la bête s'est blessé. On note que plus le piège est laissé longtemps, plus la probabilité d'avoir un résultat critique augmente. Cela peut aussi correspondre à une bête blessée qui se sera vidée de son sang.

Pour déterminer l'animal le MJ fait un test sur la table du **petit gibier** ou du **gros gibier** selon le type de piège (le jet se fait en **lançant 2d12**, sans modificateur).

L'animal a **subi un nombre de dégât** dépendant du type de piège utilisé. Selon les points de vie de l'animal, il pourra être encore vivant ou avoir été tué par le piège.

On utilise la même table que pour un résultat « Blessure », mais on **lance deux fois les dés de dégâts du piège** et on additionne les résultats.

## GERER LA RENCONTRE

**Un animal pris au piège est un animal dangereux.** Il fera tout son possible pour attaquer celui qui l'approche.

Si les dégâts occasionnés par le piège n'ont pas tué l'animal, il faut que les PJs s'en chargent.

Ils doivent alors **combattre la cible**. Celle-ci va se défendre du mieux qu'elle peut. La majorité des pièges limitent le mouvement de la cible. Mais **elle peut néanmoins attaquer**.

Dans ce cas on considère que **tous les animaux sont agressifs**.

Seul **les pièges de type « filet »** permettent d'entraver complètement la créature. Il est alors possible de tenter de capturer et **ramener la créature vivante**.

## PRISES INHABITUELLES

Une option pour pimenter la chasse peut être de donner au PJs **des prises inhabituelles lors de certaines chasses**.

On pourra ainsi imaginer que **des créatures diverses pourront être tombées sur un piège posé par un PJ**. Que se passera-t-il si c'est un messenger goblin, un animal domestique, le familier d'un magicien, un villageois ou même un enfant perdu qui est tombé dans le piège. Autant d'opportunités de **démarrer une aventure**.

De la même façon, on peut imaginer **confronter les PJs aux pièges d'autres trappeurs**. Le chasseur et la proie ne sont pas toujours ceux que l'on croit...

## CULTURES DE LA CHASSE DANS LES TERRES DE GRÖRST

Cette section constitue un **recueil non exhaustif** de certaines **institutions liées à la chasse** dans [les Terres de Grörst](#). Elle fournit des exemples de comment ces institutions fonctionnent et pourrait **interagir avec des aventuriers**.

### ANIMA — SYNDICAT DU CUIR

Le **Syndicat du Cuir** est la guilde des **artisans du cuir d'Anima**. La [république d'Anima](#) est réputée pour la qualité de ses cuirs et le Syndicat est un acheteur important pour les trappeurs, chasseurs et autres marchands de peaux.

Le Syndicat est particulièrement implanté dans [le quartier de la Tannerie](#) à Anima. Il dispose notamment d'un grand bâtiment : l'**Hôtel des Trappeurs** qui sert de quartier général à la guilde mais aussi de lieu d'échange des peaux.

Le Syndicat possède aussi une petite force de garde chasses : le **Maître Trappeur et les Compagnons Trappeurs**. Ce sont des spécialistes de la faune et de la flore d'Anima, souvent d'anciens chasseurs qui agissent comme garde-chasse, bibliothécaires, conservateurs et géographes.

Une [aide de jeu](#) complète décrit le Syndicat du Cuir ici. Elle fournit des exemples de PNJ et des idées de scénarios possibles et présente en détail le fonctionnement du Syndicat.

### ANIMA — FORESTIER DE LA GUILDE DES CHARBONNIERS

La **guilde des charbonniers et bûcherons de la forêt des pendus** est une autre institution importante de la [République d'Anima](#).

Elle détient un **monopole sur l'exploitation de la forêts des pendus** et sur la production de charbon. Le siège de la guilde se trouve à la [Chambre des Charbons](#) sur le marché du même nom à **Anima**.

Parmi les membres de la guilde, les **Forestiers** sont en charge de la **chasse du gibier, et de la récolte des peaux**. Ils ont un rôle plus large de **gestion de l'intendance de la guilde**, assurant les **approvisionnements**, mais aussi servant de **guide, de courriers et de relais** entre les camps de la guilde.

Certains leur prêtent des compétences mystiques et une exceptionnelle **habileté à se déplacer dans la sombre forêt des pendus**. On prétend qu'ils maîtrisent un **réseau de sentiers et de caches secrètes** qui leur permet de parcourir la forêt de façon presque surnaturelle.

Ils ont une **connaissance fine** de la Forêt des Pendus et se charge de faire **respecter le monopole de la guilde**, assurant qu'aucun **braconnier** ne sévit sur les terres réservées à la guilde.

## ANIMA — LES FAUCONS DE TRATTARGI

Situé dans les Collines d'Argent, [Trattargi](#) est un relai d'étape important sur la route de l'Argent.

C'est aussi le **point de départ principal pour les excursions de chasse dans le nord des Collines d'Argent**. Celles-ci étaient autrefois l'activité principale du village, fournissant viandes et peaux. Le village était initialement l'un des plus gros fournisseurs des tanneurs d'Anima.

Les chasses attirent aujourd'hui la **jeunesse dorée d'Anima** mais restent régulées par une guilde locale : les « **Faucons de Trattargi** », qui fournit des guides pour s'aventurer dans le dédale de vallons des collines d'Argent.

La guilde régule également les prises et la revente des peaux. Les « faucons » sont en outre réputés pour les **châtiments cruels qu'ils infligent aux braconniers**.

Les Faucons de Trattargi sont aussi réputés **pour le mystère qui entoure leurs dirigeants**. La guilde est dirigée par un **cénacle de 7 chasseurs expérimentés**. Ceux-ci **vivent uniquement** dans les étendus sauvage des Collines d'Argent et ne se rendent dans la ville **qu'une fois par an**. Ils le font alors sous le couvert d'un **masque en bois représentant un faucon**. C'est l'occasion d'une journée de **festivité traditionnelle** pour les habitants du bourg et les chasseurs des environs.

## COLONIES SEPTENTRIONALES — LA COMPAGNIE DES FOURREURS DE LA COTE DES PHOQUES

Le **commerce des fourrures** est l'un des commerces florissant des [Colonies Septentrionales](#). Il est pratiqué par de nombreux **chasseurs et trappeurs** qui parcourent les étendus sauvages.

Ceux-ci ont formé une guilde, la **Compagnie des Fourreurs de la Côte des Phoques**. La compagnie des fourreurs a installé des **relais de chasses**, appelés « **pourvoiries** » un peu partout sur le territoire.

Les pourvoyeurs servent de relais entre les trappeurs et les riches marchands de fourrure qui se charge d'**importer les peaux vers les Baronnie de Roche**. La compagnie détient un **monopole de chasse** sur les terres du nord.

Des **gardes chasses**, appelés « **Veneurs** » sont chargé de faire respecter les règles de la compagnie.

La compagnie demande le **paiement d'un droit de chasse pour chaque saison de chasse**. Ce droit s'élève à 5 po pour la chasse au petit gibier, et 25 po pour le gros gibier. Des droits spécifiques sont également demandés pour le droit de poser des pièges (10 po pour le petit gibier, 25 po pour le gros gibier).

La compagnie **fixe les prix d'achats** des peaux chaque saison en se basant sur les demandes des marchands de fourrure.