



L'ASCENSION DU
CORBEAU BLANC

S.T.I.M. Avril 2024



Manuel de Chasse





Table des matières

1. Généralités.....	2
2. Chasse Solitaire.....	3
3. Le Dépeçage	3
4. Améliorations artisanales pour le Métier	4
5. Rites de Fumigation	4
6. Les Grandes Chasses.....	5
Tableau d'indice pour les grandes chasses - exemple	6
Tableau de préparation pour les grandes chasses.....	7
7. Réparation des armures	8
8. Matériel nécessaire	8

1. Généralités

Le rôle des *Chasseurs* au sein des Tribus Tatanka est fondamental. Profondément enracinés dans la tradition et la connexion avec la nature, les *Chasseurs* Tatanka sont des protecteurs de leur peuple et des gardiens des terres sacrées. Guidés par leur connaissance des pistes, des habitudes des animaux et de la nature elle-même, ils assurent la subsistance de leur Clan en traquant et en chassant le gibier avec respect et gratitude envers les esprits de la nature et du Wakan Tanka.

Les *Chasseurs* Tatanka sont formés dès leur plus jeune âge aux techniques de chasse, à la maîtrise de l'arc et de la lance, ainsi qu'à la compréhension des signes et des symboles de la nature. Ils sont également initiés aux enseignements spirituels et aux rituels de remerciement qui accompagnent chaque chasse, reconnaissant ainsi la vie donnée par l'animal pour nourrir leur peuple. Leur connexion profonde avec la nature leur permet de prévoir les changements dans l'environnement et de détecter les dangers potentiels, qu'il s'agisse de prédateurs ou de menaces extérieures.

Il existe deux formes de chasses en jeu : Les chasses solitaires, effectuées en autonomie et les grandes chasses qui sont des moments instanciés.



2. Chasse Solitaire

La chasse solitaire peut être menée seul, sans orga avec vous. Pour cela, il vous faudra être discret et savoir repérer les traces laissées par votre gibier. Il s'agira de vraies empreintes de pas de gibier imprimées / peintes au sol ou contre un arbre. En suivant la piste qui vous mènera à votre gibier, faites attention aux autres indices disséminés le long de celle-ci pour avoir toutes les informations nécessaires à la bonne conduite des grandes chasses (voir chapitre suivant). Lorsque vous arriverez à la fin de la piste, vous trouverez une peluche représentant l'animal chassé. Pour achever votre chasse, il vous faudra atteindre l'animal avec vos flèches ou armes de jet à une distance minimale de 3 mètres. Vous aurez trois essais pour l'atteindre au moins une fois, sans quoi vous aurez fait fuir votre gibier et la chasse se terminera.

Après tout cela, vous vous dirigerez vers la cabane du garde-chasse avec la peluche sur les épaules. Deux possibilités :

- **Vous avez tué un ou plusieurs animaux** : vous devrez effectuer un rituel de fumigation avec des herbes pour remercier l'esprit de l'animal et finalement vous pourrez dépecer votre gibier à l'atelier de dépeçage.
- **Vous avez fait chou blanc** : partez vous cacher ! Un chasseur qui revient bredouille fait honte à son Clan.

3. Le Dépeçage

Le dépeçage s'effectue à la cabane du garde-chasse dans un atelier prévu à cet effet.

A l'aide d'un couteau, vous ouvrirez la panse de l'animal (sur la zone prévue et refermée par de la ficelle) pour en ressortir **UNE*** ressource utilisable, même s'il peut y en avoir plus dans l'animal.

Vous pourrez récolter différents types de ressources utiles aux corps de métier de la Tribu (*Shamans, Herboristes, Champignonneurs, Soigneurs, Artisans*):

- du sang (fiolle)
- des tendons (ficelle)
- des os
- des plumes
- du cuir
- Etc.

Après avoir pris votre ressource, rendez la dépouille ainsi que les ressources restantes (s'il y en a encore) au garde-chasse.



4. Améliorations artisanales pour le Métier

Comme précédemment mentionné, un *Chasseur*, sans outil supplémentaire, est capable de récolter **UNE*** ressource par animal. Le matériel de dépeçage peut être amélioré par un *Artisan* afin de vous permettre de récolter plus d'une ressource par animal.

- **Fabrication d'un couteau de chasse** : permet au *Chasseur* de récolter **TROIS*** ressources par animal ;
- **Fabrication d'une grande table de dépeçage** : permet au *Chasseur* de récolter **TOUTES** les ressources dans l'animal et de réparer les points d'armure (PA)

* : ce nombre peut varier durant le jeu.

5. Rites de Fumigation

Les animaux ont des âmes sacrées. Après cet acte de mise à mort, il est nécessaire de purifier la dépouille pour que l'animal puisse rejoindre le Wakan Tanka. De cette manière, le Wakan Tanka continuera à guider les Tatankas en leur fournissant la nourriture nécessaire pour leur subsistance.

Les bâtons de fumigation sont conçus par les *Herboristes* et sont constitués principalement de *Saawi*, aux propriétés purifiantes. Sans bâton de fumigation, le *Chasseur* n'est pas en droit de récolter les ressources de l'animal.

Le *Chasseur* allume son bâton de fumigation et répand sa fumée tout autour de l'espace souillé lors du dépeçage, tout en marmonnant des excuses et remerciements. Vous aurez à disposition une fiche de rite de fumigation pour savoir comment procéder en détail.

Lors d'une prise de chasse, le *Chasseur* peut utiliser un bâton de fumigation pour toutes ses prises.

Les *Chasseurs* peuvent pratiquer ce rite sans *Shaman* à leurs côtés. Ce sont des rituels propres à la chasse.



6. Les Grandes Chasses

Cette fois-ci, il va falloir faire preuve de plus de préparation et d'encore plus de discrétion si vous ne voulez pas finir par devenir la proie. Lors de chaque chasse solitaire, des indices le long de la piste de chasse feront référence à des grandes chasses. A vous de les identifier afin de lancer une grande chasse.

Veillez à ne jamais prendre avec vous les indices, laissez-les sur place ! Tous les *Chasseurs* doivent pouvoir identifier les indices pour une grande chasse. Il est possible de lancer au maximum 3 grandes chasses en tout durant le samedi : une le matin, une l'après-midi et une le soir. Il est nécessaire pour les chasseurs de communiquer entre eux sur les grandes chasses qui sont lancées, car les indices, une fois la chasse terminée, ne pourront plus être collectés. (Après chaque grande chasse, les indices disparaissent pour laisser la place aux indices de la grande chasse suivante)

Voici les différents indices que vous pourrez trouver dans les zones de chasse solitaire :

- **Excréments** : chaque type d'excrément (en plastique) peut correspondre à trois animaux différents et donne donc un indice sur votre proie. Les excréments permettent également d'identifier une herbe qui permettra de dissimuler votre odeur pendant la chasse.
- **Cadavre de proie** : chaque type de cadavre (petites peluches porte-clé) peut correspondre à trois animaux différents et donne donc un indice sur votre proie. Les cadavres permettent également d'identifier un ingrédient pour concocter un baume pour attirer la bête. (Baume préparé par un *Soigneur*)
- **Poils de la bête** : chaque type de touffe de poil peut correspondre à trois animaux différents et donne donc un indice sur votre proie. Les touffes permettent également d'identifier les ressources nécessaires pour tuer la bête. (ex : gemmes et gemmes rares fournies par les *Orpailleurs*)

Pour une grande chasse, il faut minimum :

- Trois *Chasseurs*
- Identifier les trois indices différents concernant l'animal à traquer (excrément, cadavre de proie, poils de bête) et désigner la bonne bête au garde-chasse
- La bonne herbe pour camoufler votre odeur
- Le bon baume pour attirer la bête (concocté et appliqué par un *Soigneur*)
- Une arme agrémentée des bonnes gemmes pour tuer la bête.

Une fois le tout rassemblé, les *Chasseurs* doivent trouver le garde-chasse Tatanka (orga) pour commencer la traque. Il faudra réussir les épreuves suivantes :

- Parcours de discrétion en passant entre des ficelles tendues avec des cloches ;
- Tuer la bête.



Le dernier point sera celui qui nécessitera le plus d'attention de la part des *Chasseurs*. En effet, nous utiliserons de vraies flèches, fournies par la STIM ! Il y aura plusieurs orgas avec vous et nous vous demandons de faire extrêmement attention à la sécurité ! (Nous ferons le maximum pour que tout soit le plus sécurisé possible)

Selon votre réussite lors du parcours de discrétion, il sera choisi un type de cible plus ou moins difficile pour la dernière épreuve. Il faudra mettre dans le mille deux fois en tout (=pour tout le groupe de chasse) pour tuer la bête et chaque tir manqué vous fera perdre un point de vie ! (Les armures ne comptent pas)

Vous aurez à votre disposition un tableau récapitulatif des combinaisons d'indices pour deviner quelle bête vous traquerez lors des grandes chasses.

Tableau d'indice pour les grandes chasses - exemple
























Grande proie	Excrément	Cadavre	Poils
			
			
			
			



Tableau de préparation pour les grandes chasses

Excréments :	
	Rassembler des herbes de Saawi pour masquer votre odeur
	Rassembler des herbes d' Oliwoo pour masquer votre odeur
Cadavres :	
	Un <i>Soigneur</i> devra concocter et appliquer sur les <i>Chasseurs</i> le baume des eaux
	Un <i>Soigneur</i> devra concocter et appliquer sur les <i>Chasseurs</i> le baume du reptile
	Un <i>Soigneur</i> devra concocter et appliquer sur les <i>Chasseurs</i> le baume de chaire
Touffe de poils :	
	Ajouter deux Gemmes de la Bête et une Gemme du Vent à votre arme pour tuer la Bête. Un <i>Artisan</i> peut avoir le matériel utile à cela.
	Ajouter deux Gemmes de la Forêt et une Gemme de la Bête à votre arme pour tuer la Bête. Un <i>Artisan</i> peut avoir le matériel utile à cela.



7. Réparation des armures

L'art du tannage de peaux appartient aux *Chasseurs*. Ainsi, ces derniers sont capables de réparer des armures. Les armures sont généralement constituées de cuir, fourrures et ossements. Les Points d'Armure (PA) sont attribués en début pendant le check arme et elles octroient à leur porteur entre 1 et 3 PA.

En utilisant des peaux ou morceaux de cuir, il sera possible aux *Chasseurs* de réparer les armures endommagées, pour autant que le Clan bénéficie d'une amélioration artisanale « table de dépeçage ». (1 par Clan, sinon le *Chasseur* est incapable de restaurer les armures)

- 1 peau pour rendre 1 PA
- 2 peaux pour rendre 2 PA
- 3 peaux pour rendre 3 PA

Cette partie nécessite donc des ressources peaux et que le joueur retire son armure. Au tour du *Chasseur* de réparer l'armure durant 5 minutes, où il utilisera une éponge naturelle et une aiguille pour redonner au cuir tout son éclat et sa vitalité. Au *Chasseur* de se munir du matériel nécessaire afin d'étoffer son roleplay.

8. Matériel nécessaire

Les joueurs amènent :

- Un arc et des flèches de GN ou autre armes de jets
- Fortement recommandé : protections pour les mains et avant-bras
- Un sac pour récupérer les ressources
- Une boîte afin de prendre grand soin des bâtons de fumigation que les *Herboristes* prépareront pour vous. (environ 10 x 15 cm)
- Eponge, kit de couture, matériel nécessaire au roleplay pour la restauration des PA.

La STIM fournit :

- Les vraies flèches pour les grandes Chasses
- Un couteau pour ouvrir les animaux à la table de dépeçage
- Le rite de fumigation
- Les différents tableaux afin d'identifier votre proie et de savoir quelles ressources collecter
- Etc.

Remarque générale : l'équipe de la S.T.I.M. se réserve le droit de toute modification sur le présent livret et les éléments supplémentaires. Les éventuels changements seront indiqués par oral.