



# PLUIE NOIRE

Manuel de Chasse



Organisateurs référents :  
Cédric Lalli



## Table des matières

1. Introduction .....	3
2. Zone de chasse .....	3
2.1 L'accès .....	3
2.2 Combien de personne à la fois .....	4
2.3 Combat .....	4
3. Composants de base .....	4
3.1 Animaux .....	4
3.2 Autres éléments .....	5
4. Matériel.....	5
5. Expédition .....	5
6. Le mâle Alpha .....	6



## 1. Introduction

Depuis toujours, les *Chasseurs* sont indispensables à la bonne survie du Village. Ce sont eux les premiers, qui, osant braver les dangers de l'extérieur, se sont aventurés hors du bunker pour assurer un approvisionnement régulier en nourriture. Travaillant en étroite collaboration avec les *Explorateurs*, les *Chasseurs* partent toujours plus loin dans les Terres Désolées pour ramener du gibier ou simplement pour protéger les *Explorateurs* dans leurs missions.

Les *Chasseurs* sont aussi importants dans toutes les différentes petites communautés de survivants. De manière générale, la nourriture étant une chose rare, ce métier est plutôt respecté.

Les *Chasseurs* peuvent partir en quête de gibier avec le Garde-Chasse (PNJ Organisateur) dans des zones difficiles d'accès où les proies sont plus nombreuses et parfois... plus dangereuses.

## 2. Zone de chasse

### 2.1 L'accès

Il est possible de chasser partout dans les zones à l'extérieur du village qui ne sont pas situées derrière les zones irradiées ou minées. Il s'agira de *braconnage*. Tout le monde en est capable, aucune compétence n'est nécessaire à cela. Les animaux seront représentés par des PNJs déguisés. Il sera uniquement possible d'attaquer ces animaux avec des armes à distance (nerf, arc ou arbalète) ! On ne chasse pas avec un gourdin ou un parcmètre...

Attention, si la milice du Village ou le Garde-Chasse devaient vous surprendre en train de braconner, vous risqueriez de passer un sal quart d'heure... et de finir au trou !

Pour les véritables zones de chasse réservées aux *Chasseurs*, il vous faudra trouver le Garde-Chasse et le payer (*enfin, cela dépend pour qui*) pour qu'il vous y emmène. Il sera aussi nécessaire d'explorer au préalable les zones y donnant accès. Effectivement, celles-ci peuvent être minées ou irradiées. Un *Explorateur* sera alors nécessaire pour trouver le chemin adéquat afin d'arriver vivant en zone de chasse. En contrepartie, le gibier y sera plus important et plus varié. Les animaux seront



représentés par des peluches cachées dans la nature. Le Garde-Chasse vous indiquera de quel type d'animal il s'agit et leur niveau de difficulté. Attention, il peut toujours y avoir des animaux PNJs qui se baladent dans les bois et ils ne sont pas tous inoffensifs...

## 2.2 Combien de personne à la fois

Autant que vous le souhaitez, si vous avez assez d'argent pour payer le Garde-Chasse.

## 2.3 Combat

Les combats sont possibles entre *Chasseurs*, tant que la zone ne présente pas de dangers réels (comme tous les combats du jeu). Cela dit, la chasse peut être déjà suffisamment dangereuse en soi.

# 3. Composants de base

## 3.1 Animaux

- *Viande* : Élément brut transformable pour la consommation par les *Chasseurs*. La viande brute peut être échangée aux différentes tavernes, ou auprès des intendants.  
Une autre option consiste à la préparer soi-même afin de la transformer en *rations*. Une ration permet de manger à sa faim, *sans prendre de risque de contamination*. Le risque de contamination se situe lors des repas servis en auberge (voir Loterie et Carte de Santé dans le livret de règles générales). Concrètement, le *Chasseur* recevra une feuille avec des rations et le Garde-Chasse lui fournira des ciseaux et lui indiquera un endroit « safe » pour découper les différentes rations.
- *Cuir* : Élément brut transformable pour la vente par les *Chasseurs*. Peut-être que certains *Chimistes*, *Bricoleurs* ou *Recycleurs*, pourront en faire quelque chose ?
- *Trophée* : Bois de cerf, dents de monstres, défenses de sangliers, etc. Tout ce qu'il faut pour parader au village ! les trophées se commercent à prix élevé et à ce que l'on dit, certains d'entre eux auraient des propriétés magiques...



### 3.2 Autres éléments

Il sera évidemment possible de découvrir d'autres éléments utiles autant aux *Chimistes* qu'aux *Bricoleurs*.

## 4. Matériel

Chaque *Chasseur* doit venir au GN muni d'une arme à distance (ces équipements ne sont pas fournis par la STIM). C'est-à-dire d'un Nerf, d'un arc ou d'une arbalète. Evidemment, ces armes devront faire l'objet d'une validation par la STIM lors du check armes avant le début du jeu.

C'est uniquement grâce à ce type d'armes que les *Chasseurs* pourront tuer des animaux (PNJs ou peluches).

Objet de jeu optionnel pouvant faciliter la chasse :

- Dose de médicament
- Masque à gaz
- Sacoche pour récolter les différents butins.

## 5. Expédition

Une Expédition est quelque chose qui se prépare. S'enfoncer dans les bois comporte des risques comme : blessures d'animaux sauvages, mines, radiations, ... Les zones de chasse ne sont accessibles qu'en compagnie du Garde-Chasse et partir en expédition nécessite d'être accompagnés de personnes avec la compétence « *Exploration* » et d'être accompagné du *Guide* (PNJ Organisateur). Pour passer les zones de radiations, un équipement spécial est nécessaire. De même, passer les zones minées demande une exploration préalable par un *Explorateur*. Pensez à toujours garder sous la main une personne sachant faire cela. NB : on différencie Exploration et Expédition.

- Une *Exploration* se passe dans les zones dangereuses à proximité du Village Les *Explorateurs* sont les seuls à pouvoir entrer dans ces zones dangereuses, car ils savent exactement comment repérer les dangers.
- Une *Expédition* se déroule en Zone d'instance, zone éloignée et est ouverte à plusieurs couches de métiers et compétences.



## 6. Le mâle Alpha

Depuis quelque temps, un féroce animal rôde aux abords du village. Il a déjà fait plusieurs victimes et il devient urgent de mettre un terme à sa sauvagerie. Cet animal est rusé et très dangereux, il faudra être malin et garder l'œil bien ouvert pour repérer ses déplacements. Peut-être laissera-t-il des traces permettant de trouver son repaire... Il faudra bien fouiller le terrain pour cela.

*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.*