

La Grande Chasse :

Synopsis : Les Dragons, bestiaux et primitifs, titans à l'armure d'écaille, furent longtemps considérés comme invincibles, des dieux foulant la terre des hommes. Chaque nuit, le Pays des Boucs Gris est terrorisé par leurs crocs acérées, leur souffle sans pitié, leur gourmandise les poussant toujours plus loin profond dans l'Archipel, plus proche de la Capitale, pour dévorer leurs victimes au milieu des ruines... Mais un groupe de guerrières et guerriers, parfois idéalisés en plus que de simples humains, protègent du mieux qu'ils peuvent leur peuple. A force d'un entraînement rigoureux, inhumain, leur combativité permet de pourfendre les Dragons, et, parfois d'apporter de l'espoir à l'humanité toute entière.

Mais dans cette guerre ancestrale, il se peut que certains secrets, certains complots, apportent une toute nouvelle lecture à la situation. Jeunes Chasseuses, vos Joueuse(eur)s vont découvrir une facette insoupçonnée de ce conflit, cette lutte pour leur survie. Selon leurs choix, elles pourraient alors bien mettre fin aux souffrances, ou à l'existence, de l'humanité.

Les Joueuse(eur)s : "La Grande Chasse" permet d'incarner des personnages créés par les Joueuse(eur)s elles même. Nous allons cependant indiquer ici quelques éléments pour vous aider à les construire, à leur donner un passé et s'inscrire dans l'histoire présentée.

Lors de la création de personnage, chaque Joueuse(eur) devra réfléchir à ces éléments :

-Que penses tu des Dragons ?

-Que penses tu des Chasseurs de Dragons ?

-As tu déjà été confrontée à un Dragon ? Comment as tu survécu ?

-As tu déjà rencontré des Chasseurs ? Pourquoi étaient ils dans les parages ?

-Quelle est ta plus grande peur ?

-Quelle est ton plus grand rêve ?

Les Règles : Les Règles de "La Grande Chasse" sont très libres, ouvertes . Ci vous le souhaitez, il vous est parfaitement possible d'adapter notre proposition à un système de jeu déjà existant, mais pour l'heure nous proposons un scénario davantage basé sur la narration, avec des scènes d'actions improvisées sur ce que l'on souhaite racontée, plutôt que sur des jets de dés .

Le Contexte :

"La Grande Chasse" ne se base pas sur un univers déjà existant, mais sur son propre monde, son propre pays : le pays des Boucs Gris. Nous allons donc décrire ici ses principaux éléments, pour vous aider à en faire la description à vos Joueuse(eur)s lors de vos parties, ainsi que pour vous permettre d'avoir une image relativement nette de la situation ...

Le Pays des Boucs Gris : Le Pays des Boucs Gris est un Archipel, perdu au milieu des océans, dont la principale nation, la nation des Boucs Gris, consiste en un peuple médiéval aux inspirations très libres basées sur les viking et autres peuples scandinaves. Ses villages sont essentiellement peuplés de bergers et fermiers, ses armures comportent d'imposantes cornes et de solides haches parcourues de runes, et ses navires sont des drakkars inspirés de leurs terribles ennemis, les Dragons.

Les Dragons : Principaux ennemis de l'Humanité, les Dragons sont de terribles créatures, dont les plus petits spécimens mesurent la taille d'une maison, et ayant pour principale occupation d'attaquer les villages humains pour en voler les richesses et dévorer les habitants. Leur puissance est telle qu'un seul d'entre eux saurait ravager une forêt en un jour, renverser une ville en deux, passant les murailles et encaissant les attaques comme si ce n'était que de l'air.

Les Chasseurs de Dragons : Une personne normale ne pourrait pas vaincre un Dragon, ces créatures sont bien trop solides, bien trop résistantes, et bien trop létales pour être combattues par n'importe qui. Les seuls adversaires à la hauteur sont les groupes de Chasseurs de Dragons, qui, mêlant un entraînement très encadré, certains philtres et enchantement, et une technologie à base de poudre et de chaînes, parviennent généralement à limiter les dégâts observés sur un village attaqué. Toutefois, malgré tous leurs efforts, les Chasseurs ne sauvent jamais l'intégralité d'un lieu attaqué, même pour eux les Dragons sont des adversaires abominables, surpuissants, et rare sont ceux survivant plus de 5 ans dans leurs rangs.

L'Envers du Décors :

Au travers de leurs parties, les Joueuse(eur)s seront amenés à se confronter à certains éléments jusque là tenus secrets, que nous allons détailler ici. Il s'agit là d'une partie réservée à la Maîtresse(aître) de Jeu, les Joueuse(eur)s ne sont pas censés avoir connaissance de cette partie de l'histoire, ou du moins pas de base...

L'Origine du Conflit : Jadis, deux grands camps s'affrontaient régulièrement pour voler du territoire ou des ressources à l'autre. Il s'agissait du camp des Boucs Gris, et de la Fratrie des Princes, deux ennemis ancestraux.

Le dernier grand événement opposant ces deux camps fut l'utilisation des Dragons, par le camp des Boucs Gris, pour se construire une armée titanesque grâce à un œuf magique, l'Œuf Mère, permettant à son porteur de contrôler la volonté de tous les Dragons peuplant la terre. Face à la force des Dragons, la Fratrie des Princes ne put rien, et fut balayée des cartes en l'espace de moins d'un an. Mais quelques années après leur victoire écrasante, les Boucs Gris perdirent l'Œuf, et les Dragons, réunis dans le pays, commencèrent à s'attaquer aux vainqueurs.

89 ans plus tard, le Scénario débute. Le Bouc Gris est le nom du pays entier, couvert par les villes et bastions, rallier sous un seul drapeau, et ayant tout oublié de la Fratrie des Princes. Plus personne ne se souvient de ce passé terrible, on ne veut plus culpabiliser pour ce monde apocalyptique dont on est responsable, on se bat tant qu'on ne prend plus le temps de transmettre son savoir aux générations futures...

Seul un groupe garde et entretient précieusement l'Histoire de leur pays : la Fratrie des Princes, les descendants de ceux ayant été terrassés par les Dragons, vivant en groupes, minoritaires, cachés, se faisant oublier... Ces quelques groupes sont persuadés que les autorités des Boucs Gris conservent l'Œuf Mère quelque part, mais refusent de l'utiliser tant que les Dragons n'attaquent que les paysans, même si ils font partie de leur clan. Un groupe de la Fratrie des Princes, des rebelles, commence alors à attaquer les villes les plus importantes en y attirant les Dragons, pour forcer les dirigeants à faire appel à l'Œuf pour protéger cette population plus fortunée. Ils espèrent ainsi qu'en l'exposant, ils pourront le dérober et soumettre ce peuple destructeur à la justice, à la vengeance de tous ceux morts par leur faute, aussi bien les soldats de la Fratrie des Princes que les civils, des deux camps. Pour se faire, ce groupe utilise d'autres Œufs de Dragons, leur permettant de revêtir l'apparence de Dragons et en exploiter les pouvoirs.

Cependant, peu importe comment évolue le scénario, l'Œuf Mère est introuvable, et les conflits des rebelles avec les autorités ne font que déclencher davantage de chaos menaçant toujours plus la survie de l'humanité.

Découvrir la Fratrie des Princes :

- Les dragons Intelligents attaquent des points stratégiques (*couper l'eau, détruire l'artillerie lourde...*)
- Des humains montent des porteurs d'œufs
- Des actions contre l'humanité sont effectuées par des humains (sabotage, vol, assassinats...)
- Des fresques parlant d'un ancien camp ennemi ayant été terrassé par des dragons
- Un blason inconnu est présent sur des caisses et des armures de la rébellion

-Une autorité des chasseurs est un descendant de la Fratrie des Princes, devenu maître dans la chasse des créatures les ayant défaits

Les Œufs de Dragons : Le monde est remodelé selon le bon vouloir de combattants exceptionnels ayant maîtrisé le pouvoir d'Œufs légendaires, les Œufs de Dragon Primordiaux. Contrairement aux Œufs de Dragons normaux, les Primordiaux ne renferment pas un Dragonnet à naître, mais l'essence même de pans entiers d'espèces de Dragon peuplant la Terre. Certains leur attribuent d'être les tous premiers Œufs à avoir vu le jour, d'autres les interprètent comme des objets créés par les Dieux ou les Démons. Leur pouvoir, en revanche, semble faire consensus. Chaque Œuf confère la capacité de se changer en un Dragon, colossal, surpuissant, divin... Ces Œufs vont fortement influencer notre scénario, car les Joueuse(eur)s seront tantôt confrontés à leurs possesseurs, tantôt possesseur elles même.

Les Œufs de Dragons, une fois connectés à quelqu'un, se trouvent profondément enfouis dans leur poitrine, remplacent le cœur, et le seul moyen pour une nouvelle personne de s'y lier est de tuer son propriétaire actuel. Créer un nouveau lien implique alors de répondre honnêtement à une question, une question animée de conflits moraux qui appuiera le changement amené par ce lien.

L'Œuf Tempête : Œuf dans lequel gronde et tourbillonne le tonnerre, il permet de se changer en un Dragon commandant au ciel et au vent, crachant un souffle de foudre sur ses ennemis, maniant les éclairs comme un dieu...

Sa question implique alors l'autorité, de savoir à qui va la fidélité et la soumission du prétendant. Une fois liée, la personne ressentira un profond sentiment de rébellion contre cette autorité, et devra fournir un véritable effort pour lui obéir sans broncher, peu importe qu'elle soit d'accord ou non avec. C'est le sentiment d'avoir une autorité au dessus de soit qui la dégouttera.

L'Œuf Infernal : Œuf brûlant enflammant les objets à sa portée pour s'en faire un foyer ardent, l'Œuf Infernal permet de se changer en un dragon crachant les flammes et le magma sur ses ennemis, capable d'invoquer des incendies que seuls de grands mages sauraient éteindre, de faire jaillir la lave des montagnes endormies...

Sa question, une fois abordé, implique l'amour, l'affection : envers qui, envers quoi le personnage ressent il le plus de tendresse, qu'est ce qu'il aime le plus en ce monde... Une fois lié, le personnage ressentira une profonde haine envers cette chose, sera irrité dans le moindre de ses aspects, et devra défouler ses pulsions de violence quelque part d'autre au risque de céder et faire déferler sa rage sur cette chose aimée.

L'Œuf des Cavernes : Parcouru de toutes sortes de pierres précieuses et de poussière scintillante, l'Œuf des cavernes fait de son possesseur un Dragon colossal pouvant prétendre à toutes les richesses du monde souterrain. Capable d'encaisser les plus puissantes attaques des Chasseurs, leur armement le plus développé et les sorts les plus dévastateurs, le Dragon des Cavernes peut commander aux séismes et cracher des débris de pierres et de cristaux, ravageant ainsi des paysages entiers.

Au contact d'un nouveau prétendant, sa question portera sur ce que la personne chérît le plus en ce monde. Une fois liée, elle perdra cet amour inconditionnel, n'y ressentira plus rien de spécial, pour ne chérir que les objets et matériaux précieux, l'or, les bijoux...

L'Œuf des Forêts : Mélange d'ambre et d'écorce, l'Œuf des Forêts permet d'incarner un Dragon aux puissants pouvoirs connectés à la nature, de commander aux animaux sauvages, communiquer avec les créatures à travers le monde, cracher un souffle empoisonné, et à la capacité régénérative sans précédent : à moins d'être décapité, toute blessure régénérera en quelques minutes.

Sa question impliquera alors le Respect, la chose que la personne respecte le plus en ce monde. Une fois liée, elle ne pourra plus se détourner de cette chose, peu importe si elle change de nature, elle devra la protéger et la chérir comme au premier jour, au détriment des ambitions et envies du

porteur.

L'Œuf Polaire : Terrible objet fait de Glace et de Cristal, l'Œuf Polaire permet à son possesseur de devenir un Dragon fin, protégés par une armure aux milles reflets lumineux, affligeant son environnement d'un froid mortel par sa simple présence et dont le souffle est capable de faire s'élever de tranchantes structures de glace.

Sa question concernera alors ce que le porteur estime de son image : ce qu'il pense que les autres voient en lui, ce qui le caractérise le plus à leurs yeux. Une fois le lien opéré, le porteur ne fera plus ressentir ce sentiment particulier, peu importe son comportement. Les gens n'y verront simplement plus cette facette de lui, ne la trouverons plus aussi pertinente, peu importe la situation...

L'Œuf des Mers : Faisant frémir et rugir d'envie l'eau l'entourant, l'Œuf des Mers confère à son porteur un terrible pouvoir pouvant le transformer en un imposant serpent des mers, capable de déchaîner une tempête en plein désert, de commander aux ouragans et aux vagues scélérates, faisant monter les eaux au dessus des vallées et des villages...

Sa question, résonant au plus profond du cœur de celui venant prétendre à sa force, concerne alors ce que le porteur craint le plus. Le destin amène toujours le porteur à se confronter à cette crainte après s'être lié.

Découvrir le Secret des Œufs :

- Une Joueuse(eur) était une rebelle porteuse d'un œuf depuis le début
- D'étranges dragons apparaissent et disparaissent sans prévenir
- D'étranges dragons sont beaucoup plus intelligents que les dragons sauvages (*ils sont stratégiques, connaissent les faiblesses des installations, des armures, la nature des armes et explosifs...*)
- Un dragon épargne une Joueuse(eur) au lieu de la dévorer (*il la connaît et l'apprécie*)
- Un dragon tué disparaît pour laisser place à un corps humain et un œuf

- Des légendes, fresques, rumeurs sur des dragons primordiaux
- Une fresque représentant l'Œuf Mère
- Des études sur les œufs
- Des rebelles enquêtant sur d'éventuels œufs magiques
- Un centenaire délirant sur son enfance où les dragons seraient les alliés de l'humanité

La Campagne :

"La Grande Chasse" se déroule au travers de multiples événements, pouvant plus ou moins prendre de place, voir être ignorés selon ce qu'ils vous inspirent et la réception de vos Joueuse(eur)s. Petit à petit, ces événements permettront de découvrir les secrets et les facettes du scénario, mais il n'est pas nécessaire de passer à travers chacun pour profiter de l'aventure : conserver un certain mystère autour de l'histoire permet, au contraire, de faire fourmiller l'imaginaire de vos Joueuse(eur)s.

L'Introduction : "La Grande Chasse" débutera sur la vie normale des Joueuse(eur)s. Ces dernières ne sont pas encore Chasseuses, mais vivent une vie simple, dans un petit village, avec peut être le projet de devenir de grandes combattantes, ou au contraire de mener une vie tranquille selon les cas. Alors que le jour commençait à décliner, et que la brume manifeste de la région commençait à s'en prendre au paysage, les Joueuse(eur)s assistent à une violente attaque de Dragons, bien plus redoutable que tout ce qu'ils ont pu voir jusqu'à présent. Des renforts seront demandés, mais un temps passera avant leur arriver, laissant les Joueuse(eur)s se démarquer par leurs exploits et sauver des vies.

Nous avons dressée ici une liste de quelques événements pouvant affliger le village et retenir leur attention :

1-L'abri anti-dragon est verrouillé

6-Quelqu'un est coincé sous les décombres

- 2-Une falaise va s'écrouler
- 3-Les dragons se battent entre eux
- 4-Une enfant part se battre
- 5-Quelqu'un est gravement blessé

- 7-Un Laboratoire alchimique explose
- 8-Un chasseur couard se cache
- 9-Un chien part se battre
- 10-Un dragon a saisi quelqu'un dans sa patte

Suite à ces événements, l'arrivée des Chasseurs permettra aux villageois de se sauver. Déjà à ce moment du scénario, certains éléments pourront mettre en place le mystère autour de l'histoire :

- Les Chasseurs n'ont jamais vu autant de Dragons réunis sur un village (*la fratrie des princes cherchait à le mener jusqu'à une grande ville, mais n'ont pas réussi à les diriger correctement*)
- Un Dragon se démarquait des autres, peut être car il était particulièrement intelligent, à cause de sa taille, de sa carrure, parce qu'il a été un obstacle de taille dans la fuite des Joueuse(eur)s (*il s'agira d'un membre de la fratrie, transformé en dragon grâce à un œuf*)

Une fois le calme revenu, tout le monde sera escorté dans une grande ville, réputée pour abriter un Archi Mage, Meleon, qui utilisera ses pouvoirs pour faire s'élever une chaîne de montagnes autour de la cité. Les Joueuse(eur)s se verront alors offrir une ouverture pour devenir Chasseuses, peut être par un chasseur complimentant leurs prouesses ou par leur propre initiative... S'ensuivra une ellipse, de quelques années, où elles s'entraîneront pour enfin rejoindre ces groupes de surhommes.

La Quête Principale : Suite à l'introduction, une quête principale tournant autour du combat contre les Dragons, puis par extension contre Fratrie des Princes débutera. La chose pourra se passer selon des événements que vous choisirez, en tant que Maîtresse(aître) de Jeu, d'impliquer ou pas dans vos parties. Nous allons établir ici la base de quelques missions pouvant vous guider, mais selon la façon dont les Joueuse(eur)s mèneront la partie, la chose peut être amenée à radicalement changer.

- 1-Traquer et tuer un dragon renommé
- 2-Installer des explosifs dans un nid
- 3-Enquête sur l'assassinat d'une autorité
- 4-Un intrus a pénétré la citadelle de l'Archi Mage Meleon
- 5-Escorte d'une autorité jusqu'à une autre ville
- 6-S'infiltrer dans un village soupçonné de compter des rebelles parmi ses membres
- 7-Un ami demande de l'aide pour une affaire louche
- 8-Exploration d'un temple où pourrait se trouver un œuf
- 9-Mener l'assaut sur le repaire des rebelles. Cela implique d'établir un plan, de connaître leur organisation, leur nombre...
- 10- Capturer une personne suspectée d'être un porteur d'œuf. Cela implique un plan pour l'amener à un endroit où limiter les dégâts, l'attirer dans un piège, avoir de quoi contre attaquer si la chose dégénère...

Le Dénouement : Petit à petit, l'Histoire va se centrer autour d'un événement majeur : l'Attaque sur la Cité de Meleon, un assaut porté par la Fratrie des Princes qui condamnera la ville et, si leur quête pour l'Œuf Mère est un succès, la région toute entière. Ainsi, au cours des missions précédentes ce moment fatidique, les Joueuse(eur)s auront le temps de faire toutes sortes de rencontres, d'alliances et de trahisons, qui pourront être remises en avant lors de ce dénouement. Au delà de trouver des amis ou ennemis supplémentaires, peut être vont elles s'inquiéter du sort d'humains lambda avec qui elles ont sympathisé, vouloir s'assurer que leur ennemi juré ne quitte pas sa cellule pendant l'attaque, faire leurs adieux à leur grand amour...

L'Attaque de la Cité impliquera alors toutes sortes d'événements, que vous pourrez aborder ou non selon la façon dont évolue la situation et où vos Joueuse(eur)s tournent leur attention.

Au dehors :

Dans la Citadelle :

- | | |
|---|--|
| 1-Une meute de Dragons approche | 6-Un Porteur d'œuf se transforme dans la Citadelle |
| 2-La Chaîne de Montagnes se fait enfoncer | 7-Meleon est pris en otage |
| 3-Les soldats lambda veulent se battre | 8-Les rebelles menacent d'exploser un laboratoire |
| 4-Des chasseurs s'allient aux rebelles | 9-Les rebelles veulent kidnapper Meleon |
| 5-Une autorité est prise en otage | 10-Les rebelles veulent libérer un allier prisonnier |

Inspiration :

- Dragons, par Dean DeBlois et Chris Sanders (*film dans lequel un village viking se bat fréquemment contre de multiples attaques de Dragons*)
- Chasseurs de Dragons, par Arthur Qwak (*série dans laquelle deux explorateurs se confrontent à toutes sortes de dragons aux pouvoirs et particularités variées*)
- Attack on Titan (*série de multiples réalisateurs, adaptée du manga de Hajime Isayama, dans laquelle l'humanité se bat contre des monstres gigantesques cherchant à les dévorer, et centrant son intrigue sur le point de vue de jeunes soldats se confrontant à un mystérieux groupe de rebelles*)
- Wakfu, par Ankama Animations (*série dans laquelle les dragons sont des créatures mythiques pouvant se changer en humains, et dont les œufs possèdent de puissants pouvoirs magiques*)
- Miss Kobayashi's Dragon Maid, par Yasuhiro Takemoto (*série dans laquelle plusieurs dragons surpuissants s'installent secrètement dans le monde des humains. Possède de nombreux problèmes de fan service, sexisme, lolicon...*)

- The Elders Scrolls V : Skyrim, par Todd Howard (*jeu vidéo dans lequel on incarne un personnage pouvant utiliser les pouvoirs des dragons*)
- Monster Hunter, par Capcom (*série de Jeux dans lesquels on incarne des chasseurs de créatures mythiques en tout genre*)
- The Witcher (*série de jeux vidéos basés sur un groupe de chasseurs de monstres ayant subi un entraînement dur et des mutations pour mieux accomplir leur tâche, dans un univers médiéval pessimiste*)
- Pathfinder, par Jason Bulmahn (*jeu de rôle médiéval fantasy, impliquant notamment des dragons surpuissants aux dons variés*)
- Donjon et Dragon, par Gary Gygax et Dave Arneson (*jeu de rôle médiéval fantasy, impliquant notamment des dragons surpuissants aux dons variés*)

- Bergères Guerrières, par Jonathan Garnier et Amélie Fléchais (*bandes dessinées présentant un univers impliquant de se battre contre de grandes menaces pour protéger son village*)