



POURSUITES

Traduction des règles de poursuites de l'édition Explorer de Savage Worlds.

Les poursuites et même les combats aériens sont rapides, violents et fun avec les règles de Savage Worlds, un peu comme les combats entre personnages. Utilisez ce système de mouvement abstrait pour les longues poursuites et les combats aériens, et non pour les combats résolus directement sur table avec des figurines. Notez bien que les termes « conducteur » de « pilote », tout comme les Compétences Conduite et Pilotage sont interchangeables. Dans le cas d'une poursuite

à pied, c'est la caractéristique Agilité qui se substitue à ce Compétences.

Mise en place

Pour débiter une poursuite, préparez un jeton ou une figurine pour chacun des avions, vaisseaux, chevaux, chariot ou tout véhicule prenant part à cette dernière. Si les personnages se trouvent dans un véhicule spacieux, déterminez où se positionne chaque personnage. Dans un B-17, par exemple, déterminez qui se trouve affecté aux armes de flanc, dans les tourelles, mais également ceux qui sont



responsable du pilotage, de la navigation, de la radio ou des bombes.

Unité de Distance

Il faut ensuite déterminer ce que nous appelons l'Unité de Distance (UD). Vous allez comprendre de quoi il s'agit d'ici quelques lignes, mais pour l'heure, choisissez simplement l'Unité qui correspond au véhicule le plus rapide prenant part à la poursuite.

EXEMPLE

Pour un combat aérien durant la seconde guerre mondiale, l'Unité de Distance est 10. Une poursuite entre une bicyclette et une volvo aurait une Unité de Distance de 5.

UNITÉS DE DISTANCE

Type de poursuite	UD
A pied ou à vélo	1
Cheval, voiture	5
Avion	10
Jet	20
Chasseur spatial	50
Navire capital	100
Flotte de défense planétaire	200

Initiative et position

Avant de lancer l'action, déterminez les positions de départ. Au départ, le MJ détermine les distances initiales entre les différents protagonistes :

- ▶ **Très proche** : 1 Unité de Distance
- ▶ **Proche** : 2 Unités de Distance
- ▶ **Moyenne** : 3 Unités de Distance
- ▶ **Eloigné** : 4 unités de Distance
- ▶ **Très éloigné** : 5 Unités de Distance

S'il y a plusieurs véhicules dans un camp, ils débutent tous à la même position. Si le MJ juge qu'une telle situation est impossible, les véhicules supplémentaires sont placés une Unité plus loin.

Pour visualiser les positions, il est recommandé d'utiliser des marqueurs pour représenter les distances. Les distances étant relatives dans une poursuite, positionnez d'abord le véhicule de tête et disposez dix marqueurs derrière lui. Placez ensuite les autres véhicules à la distance voulue en fonction du nombre d'Unités de Distance les séparant du véhicule de tête. Si ce dernier était passé, il reste très simple de positionner le nouveau véhicule de tête. Lorsqu'un véhicule change de position, il suffit simplement de le déplacer au gré des marqueurs.

L'initiative est déterminée de façon normale. Chaque personnage obtient sa propre carte d'action, tout autant que les groupes d'Extras.

Au début de son tour, chaque conducteur fait un jet de Conduite (ou Navigation, Pilotage, Equitation ou Agilité, en fonction du mode de transport). Ce jet compte pour une action pour le conducteur, même s'il a toujours la possibilité de faire d'autres actions en subissant le malus pour les actions multiples. Divers modificateurs peuvent s'appliquer au jet. Consultez la table des Modificateurs de poursuite ci-dessous. En cas de succès, le personnage peut modifier la distance qui le sépare de ses ennemis de une Unité de Distance (plus loin ou plus près, au choix). Avec une Relance, la modification de distance peut aller jusqu'à deux Unités de Distance. Un échec ne permet pas de modifier les positions du véhicule, mais un résultat de 1 ou moins provoque la perte de contrôle du véhicule.



Si un véhicule se déplace sur la même position qu'un autre, on considère qu'ils se trouvent côte à côte, à une demi Unité de Distance l'un de l'autre au maximum.

Lorsque le véhicule de tête tente de semer ses poursuivants, il est plus simple de déplacer ces derniers vers l'arrière. Ainsi, il y a toujours dix marqueurs derrière le véhicule de tête.

Modificateurs

Le paramètre influant le plus sur une poursuite est bien entendu la vitesse. Si un personnage dispose d'un véhicule avec une Vitesse Maximale (ou une Allure + le jet de Course) supérieure à ses adversaires, il obtient un bonus de +1 à son jet de poursuite.

Si sa Vitesse Maximale est deux fois plus importante que ses adversaires, le bonus passe à +2. Notez également que, compte tenu de la nature abstraite des règles de poursuite, les personnages qui courent ne subissent pas de malus d'action multiple, qui est déjà pris en compte par la nécessité d'un jet d'Agilité.

En outre, si un véhicule a une Unité de Distance inférieure aux véhicules adverses, il

impose à son pilote un malus de -1 aux jets de poursuite, pour représenter la difficulté de maintenir la distance avec des véhicules plus rapides et les risques à prendre pour réussir à le faire.

En plus de ces modificateurs basiques, les personnages peuvent être soumis à des modificateurs supplémentaires, en fonction des manœuvres qu'ils entreprennent ou des obstacles qu'ils rencontrent (voir ci-dessous).

EXEMPLE

Buck enfourche un vélo pour pourchasser une voiture remplie d'hommes de main d'une secte. Ces derniers commencent en tant que véhicule de tête puisque Buck est le poursuivant. Pour le premier round, le MJ décide que Buck se trouve à 15 cases de la voiture, ce qui fait 3 Unités de Distance. Pour l'initiative, Buck obtient un 9 et les hommes de main un 6. Buck a un malus de -1 à son jet puisque la bicyclette a une Unité de Distance inférieure à celle de la voiture. Les hommes de main ont eux un bonus de +2, puisque la voiture se déplace plus vite que le vélo. Buck aura besoin de circonstances très favorables et de pas mal de chance pour rattraper la voiture.

Semer ses poursuivants

Un véhicule qui passe à plus de 10 Unités de Distance du véhicule de tête est considéré comme ayant été distancé et ne participe plus à la poursuite.

Si un véhicule se trouve à plus de 10 Unités de Distance de ses adversaires à la fin d'un round, son pilote peut choisir de réussir à semer ses poursuivants.

Attaques

Les attaques ont lieu normalement au moment de l'action d'un véhicule. La position actuelle du véhicule peut être importante pour la détermination des armes susceptibles de tirer. Les véhicules partageant une même position peuvent utiliser tout leur armement, à moins d'en être empêché par la manœuvre Forcing.

Les passagers d'un véhicule peuvent tirer, lancer des sorts, ou faire toute action habituelle. Le pilote, lui peut tirer en même temps qu'il dirige son véhicule, mais il subit dans le cas le malus d'action multiple.

Les dégâts sont résolus de la même manière que pour un combat de véhicules classique à une exception près : si un véhicule passe hors de contrôle et que le résultat est Glissade, Dérapage ou Tête-à-queue, on considère simplement que le conducteur subira un malus de -2 à son prochain jet de Conduite.

Conducteur Secoué

Si un conducteur est Secoué, que ce soit par des dégâts ou suite à une manœuvre, son véhicule perd immédiatement deux Unités de Distance. S'il réussit son jet d'Âme, pour

sortir de cet état, on considère qu'il utilise la manœuvre Stable pour le round. En cas de Relance, il peut bien sûr agir normalement.

Manœuvres

Il est temps de passer à l'action. Lors de son tour, chaque pilote peut choisir n'importe laquelle des manœuvres ci-dessous au lieu de faire un simple jet de Conduite. Les manœuvres couvrent volontairement un large éventail de possibilités, et la plus grande créativité dans la description de l'action souhaitée est vivement recommandée.

Cascade

Parfois, un conducteur ou un pilote a l'opportunité de surprendre un adversaire et de le mettre dans l'embarras. Il faut qu'il se trouve au plus à une Unité de Distance du véhicule visé.

L'objectif est de placer son adversaire dans une position peu avantageuse, et pour ce, le conducteur fait un jet de Conduite opposé contre le pilote de l'autre véhicule, jet qui remplace le jet de Conduite habituel. Voici quelques exemples de cascades :

► **Forcing** : l'adversaire heurte un obstacle. Il peut même s'agir du véhicule de l'attaquant, qui ne subit alors aucun dégât. En cas de Relance, l'obstacle est considéré comme étant dur. Les dégâts de collision sont gérés normalement. S'il y a égalité sur le jet opposé, les véhicules se retrouvent accrochés l'un à l'autre, par un bout de ferraille ou un câble quelconque. Les deux pilotes ont alors un malus de -2 à leur jet, jusqu'à ce que l'un d'eux obtienne un Relance.

► **Distraction** : l'adversaire subira un malus de -2 à son prochain jet de Conduite. Avec un Relance, il est en plus Secoué.

► **Bord-à-bord** : le personnage amène son véhicule au contact de celui de son adversaire. Il passe automatiquement à la même position que ce dernier. L'adversaire peut ne pas avoir d'armes susceptibles de tirer de ce côté. En outre, les passagers (y compris le conducteur) peuvent sauter sur l'autre véhicule en réussissant un jet d'Agilité (à -2 pour le conducteur avec le malus d'action multiple). En cas d'échec, le personnage subit les dégâts normaux pour une chute de véhicule. La manœuvre, enfin, amène le véhicule à portée de combat au contact. En cas de Degré, le personnage place même son véhicule dans une position favorable qui octroie un bonus de +1 aux jets de combat.

Mettre le paquet

Lorsqu'un conducteur souhaite changer sa position plus que ce qui autorisé avec un jet

normal, il peut tenter de forcer les choses, que ce soit en accélérant ou freinant d'une manière un peu plus dangereuse. Pour ce faire, il fait un jet de Conduite avec un malus de -2. En cas de succès, il peut modifier sa position d'une Unité de Distance supplémentaire (jusqu'à 3 Unités de Distance). Le conducteur peut choisir de subir un malus de -4 pour gagner 2 Unités de Distance supplémentaire.

Stable

Si un conducteur le souhaite, il peut ne pas faire de jet de Conduite durant un round et simplement maintenir sa position. Cela peut s'avérer fort utile si le véhicule se trouve déjà dans une bonne position., mais surtout, le conducteur peut faire une autre action, comme une attaque, sans subir le malus d'action multiple.

Obstacles

Les poursuites ont rarement lieu sur un sol parfaitement plat et lisse. Le plus souvent,



elles se dérouleront dans les rues bondées d'une cité ou dans un champ d'astéroïde afin de ne pas faciliter la vie de vos héros. Le MJ doit déterminer la densité des obstacles.

Lorsqu'un véhicule reçoit une carte trèfle lors de l'initiative, il croise la route d'un obstacle. Le conducteur doit faire un jet de Conduite ou percuter ce dernier. Le jet subit un malus qui est fonction de la densité des obstacles (voir la table Obstacles)

En cas de collision, tirez un d6. Sur un résultat de 1-3, l'objet percuté n'est pas dangereux (mou, peu solide), et les dégâts sont réduits de moitié. Sur 4-6, l'objet est dur et occasionne des dégâts normaux. Le MJ peut choisir de d'attribuer un modificateur de +1 ou -1 à ce jet s'il juge que l'obstacle d'un type ou de l'autre sont plus fréquents. Ce modificateur peut même aller jusqu'à +2 ou -2 dans de très rares exceptions.

Lors de la détermination des dégâts lors des collisions au cours d'une poursuite, on considère que la vitesse du véhicule est égale à la moitié de la Vitesse Maximale, et qu'un personnage ou une monture se déplace à son Allure plus la moitié de son dé de Course.

OBSTACLES

Obstacles	Malus
Rares	0
Peu communs	-1
Communs	-2
Abondants	-4
Denses	-6

UN EXEMPLE COMPLET

Buck est au beau milieu d'un duel aérien contre un as allemand le long d'un canyon. L'avion de Buck est devant de 4 Unités de Distance. Lors de l'initiative, Buck tire un 10 et l'allemand un 6.

Lors du premier round, les pilotes décident tous deux de rester Stables et de se tirer dessus. La distance séparant les deux appareils est égale à 10 fois l'Unité de Distance, soit 40 cases. Les deux pilotes ratent leur tir.

Le pilote allemand joue en premier lors du second round et tente de Mettre le paquet pour s'approcher le plus possible de Buck. Il choisit de subir un malus de -4 pour pouvoir gagner deux Unités de Distance, puis attaquer à -2 avec le malus d'action multiple. Il fait un As sur son jet, le réussit et tire sur sa cible à seulement 10 cases de distance ! Buck subit des dégâts, mais réussit son jet de Pilotage pour garder la maîtrise de son appareil. Il fait ensuite son propre jet pour revenir à la même position que son adversaire, ce qui pourra lui permettre d'utiliser sa mitrailleuse avant si nécessaire. Par chance, il y parvient.

Lors du troisième round, Buck tire un Joker. Il agit en premier, et tente un Forcing pour précipiter le pilote allemand dans la paroi du canyon, tout en s'échappant lui-même au tout dernier moment. Ils font un jet de Pilotage opposé, et Buck l'emporte avec un Degré. Le pauvre pilote allemand s'écrase contre la paroi du canyon dans une gigantesque boule de feu.