



EXEMPLES DE POURSUITES

EXEMPLES DE POURSUITE EN SWADE

ASTUCES ET EXEMPLES POUR GERER LES POURSUITES

Les scènes cinématographiques de poursuites ont captivé le public depuis des décennies. Les règles spécifiques de *Savage Worlds* ont été spécialement conçues pour capturer l'exaltation qu'elles procurent et pour gérer à la fois les véhicules rapides, les combats montés ou encore des poursuites à pieds au cours vos parties. Afin de vous aider à en profiter au maximum, nous présentons ici un certain nombre d'astuces ainsi que des exemples complets.

- **ÉCRITURE** : Eric Lamoureux et Karl Keesler
- **ILLUSTRATIONS** : SWADE
- **TRADUCTION** : Emmanuel Fleury
- **RELECTURE** : participants enthousiastes du Slack Torgan.net,
- **MAQUETTE** : Yannick Le Guédart

CAMBRIOLAGE AU SOMMET

- **TYPE** : Poursuite à pied.
- **SYNOPSIS** : Fafhrd et le Souricier Gris, les héros de la série *Lankhmar* de Fritz Leiber, viennent juste de dérober l'idole de Kuthashan dans un temple local. Ils tentent de s'enfuir par les toits mais sont immédiatement pris en chasse par la milice de Lankhmar.

MISE EN PLACE

Le MJ place sur la table neuf cartes faces visibles (prises dans un autre paquet que celui des cartes d'action). Lorsque la Poursuite commence, le Souricier Gris transporte la relique volée. Ce dernier et Fafhrd commencent sur le Deux de carreau. Le groupe de la milice est constitué de cinq agents qui commencent sur

le Valet de carreau. Si le malicieux duo arrive à tenir à distance les miliciens pendant 5 rounds, ou bien à franchir la neuvième carte (le Dix de trèfle), ils auront semé leurs poursuivants et pourront disparaître dans les rues embrumées de Lankhmar avec le fruit de leur larcin. Puisque c'est une poursuite à pied, les participants utilisent Athlétisme comme Compétence principale, et l'Intervalle de base est de 5 cases (10 m dans le monde réel).

RÈGLES SPÉCIALES

Reportez-vous aux règles spécifiques **Sur les toits** dans la section **Poursuites personnalisées** (voir p. 128 de *Savage Worlds*).



ROUND 1

Fafhrd décide d'accroître la distance avec ses poursuivants en choisissant l'action **Changer de position**. Il obtient un 2, mais comme il bénéficie d'un bonus de +2 à cause de l'action **Changer de position**, le jet modifié donne un 4, un Succès, ce qui lui permet d'atteindre le Dix de cœur.

Le Souricier Gris, toujours accroché à l'idole de Kuthashan, a remporté l'Initiative mais a pioché un trèfle annonceur d'une Complication. La carte de poursuite qu'il occupe actuellement est le Deux de carreau. La table des Complications indique que le Souricier Gris doit faire son jet d'Athlétisme à -2 ou bien être **Bousculé** (déplacé d'une carte

sur la Piste de poursuite au choix de ses adversaires). Pour la Complication, le MJ décide que le Souricier Gris a pris appui sur une ardoise mal fixée. Il rate son jet et est **Bousculé** sur le Roi de trèfle.

Les miliciens choisissent **Changer de position** en action gratuite, espérant ainsi se rapprocher suffisamment de nos deux compères pour les tirer comme des lapins ensuite. Ils agissent comme un groupe (ce qui leur donne droit à un dé Joker) et ils réussissent leur jet ! Ils se déplacent donc jusqu'au Huit de carreau, à seulement une carte du Souricier Gris. Une volée de carreaux d'arbalète est donc lâchée en direction du voleur en difficulté. Un carreau chanceux le touche et lui cause deux douloureuses Blessures !

CHANGER DE POSITION

Changer de position est une action que peut tenter un des participants de la poursuite afin de progresser sur la Piste de poursuite. Elle permet au personnage de se déplacer d'une carte en avant ou en arrière (de deux s'il fait une Prouesse). Les personnages peuvent choisir de l'utiliser en action gratuite, ce qui leur permet de faire une autre action durant leur tour de jeu.

En choisissant de dépenser une action pour **Changer de position**, un personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de **Manœuvre**.

LA PISTE DE CARTES EST UNE REPRÉSENTATION DES DISTANCES RELATIVES ENTRE LES PARTICIPANTS. ELLE REMPLACE LES NOTIONS D'ALLURE ET DE CASE LE TEMPS DE LA POURSUITE.



Cambrilage au sommet : round 1

ROUND 2

Le Sourcier Gris récupère de son état Secoué et décide de dépenser l'action de son tour pour Se dérober afin d'éviter les tirs d'arbalète mortels des gardes ! Les attaques contre lui sont faites à -4 jusqu'au tour suivant. Il choisit également de **Changer de position** en action gratuite pour ce tour. Il obtient d'ailleurs un Succès sur son jet d'Athlétisme, ce qui lui permet de se déplacer jusqu'au Deux de carreau.

ÊTRE "BOUSCULÉ" NE SIGNIFIE PAS QUE LE PERSONNAGE OU LE GROUPE EST PROJETÉ VERS L'ARRIÈRE MAIS SIMPLEMENT QUE LA DISTANCE RELATIVE ENTRE LES PARTICIPANTS SE RÉDUIT.

Les miliciens reprennent l'action de **Changer de position** en action gratuite, mais c'est un Échec et ils restent sur place. Ils tirent une autre volée de carreaux en direction du Sourcier Gris. Comme celui-ci avait choisi de **Se dérober**, tous les tirs ratent.

Fafhrd regarde derrière lui et voit que son compagnon est en difficulté. Le barbare choisit de **Lever le pied**. Il revient en arrière d'une case et prend l'idole de Kuthashan au Sourcier. Fafhrd fait face aux miliciens et s'exclame sur un ton de défi: « Venez me chercher, bande de goules balourdes ! ». Il réussit son jet de Provocation contre les miliciens avec une Prouesse, ils sont donc Distracts et Secoués.

HABILLEZ L'ENVIRONNEMENT DE PÉRILS. DEMANDEZ-VOUS EN PERMANENCE CE QUI POURRAIT TENDRE LA POURSUITE PLUS EXCITANTE.

LEVER LE PIED

Lever le pied est une option de la **Manœuvre Changer de position**. Elle permet au personnage de se déplacer d'une ou deux cartes de poursuite vers l'arrière sans faire de jet de Manœuvre, et ce dans le cas d'une poursuite linéaire.

RENDEZ L'ENVIRONNEMENT ET D'ÉVENTUELS SPECTATEURS VIVANTS ET INTÉRACTIFS.



Cambriolage au sommet : round 2

ROUND 3



Au troisième tour, Fafhrd agit en premier et choisit de **Changer de position**. Il fait un jet d'Athlétisme, obtient une Prouesse, et atterrit sur la Dame de carreau. Les miliciens sont maintenant 4 cartes derrière lui.

Les miliciens agissent ensuite mais ne réussissent pas à sortir de leur état Secoué et donc ils ne peuvent que tenter des actions gratuites. Ils ratent leur jet pour **Changer de position** (à cause du malus de -2 lié à leur état Distrain) et restent sur le Huit de carreau.

Le Souricier Gris, toujours sur le Deux

de carreau, joue en dernier. Il utilise son action pour **Changer de position**, déterminé qu'il est de disparaître dans les rues avec Fafhrd et son butin de la nuit. Mais la chance n'est pas de son côté et il fait un Échec Critique !

Puisque la poursuite utilise la règle spéciale **Sur les toits** (située dans la section des **Poursuites personnalisées** de *Savage Worlds*), le joueur lance un d6, fait un 4 et se réfère à la section correspondante. Le MJ décrit comment le Souricier Gris chute d'un toit pour atterrir dans la chambre d'un inconnu, tout en subissant un niveau de Fatigue pour Bleus et bosses. Quelle nuit ! Bien qu'il soit totalement hors course pour le moment, il pourra rejoindre Fafhrd une fois qu'il aura repris ses esprits et donné une explication aux occupants de la maison dans laquelle il a atterri inopinément.

DÉCRIVEZ EN DÉTAIL CHAQUE MANŒUVRE, CHAQUE SUCCÈS ET CHAQUE ÉCHEC. N'HÉSITEZ JAMAIS À EN RAJOUTER !



Cambriolage au sommet : round 3



ROUND 4

Fafhrd agit en premier à nouveau mais pioche un trèfle. Comme il était sur la Reine de carreau, la table des Complications indique qu'il doit faire un jet d'Athlétisme à -2 ou bien être **Bousculé**. Le meneur de jeu décide que Fafhrd est gêné par une nuée de pigeons surpris par son arrivée inopinée. Il réussit son jet d'Athlétisme et maudit les volatiles pendant qu'il les croise en essayant d'en esquiver le plus grand nombre. Une fois la Complication passée, Fafhrd décide de **Changer de position** en tant qu'action. Il obtient une Prouesse sur son jet et finit son tour sur le Sept de carreau.

Les miliciens sortent enfin de leur état Secoué et décident d'utiliser leur action pour **Changer de position**. Les miliciens obtiennent eux aussi une Prouesse sur leur jet de Manœuvre et terminent sur le Deux de carreau.

*RENDEZ-LES OBJECTIFS DE LA POURSUITE
LES PLUS CLAIRS POSSIBLE.*



Cambrilage au sommet : round 4

ROUND 5

La milice, voyant Fafhrd manquer de chuter avec la relique volée dans les mains, décide d'utiliser son action gratuite pour effectuer un **Changement de position** puis de tenter de tirer sur Fafhrd. Ils réussissent leur jet d'Athlétisme et atteignent le Dix de cœur. Ils font ensuite leurs jets de Tir et l'un d'eux fait mouche ! Le carreau d'arbalète inflige une Blessure à Fafhrd, qui passe en état Secoué par la même occasion.

Pendant son tour, Fafhrd ne parvient pas à sortir de son état Secoué, mais il utilise son action gratuite pour **Changer de position** et obtient à nouveau une Prouesse. Il passe donc au-delà de la neuvième carte et s'échappe, l'idole de Kuthashan sous le bras. Mais, où se trouve le Souricier Gris ? Probablement en train de boire une pinte à l'Aniguille d'Argent, sans aucun doute.



*VOYEZ LES POURSUITES COMME DES COMBATS MOBILES.
N'IMPORTE QUELLE ACTION UTILISABLE DANS UN COMBAT
NORMAL EST UTILISABLE DURANT UNE POURSUITE.*



Cambrilages au sommet : round 5

COURSE AU TRÉSOR

- **TYPE :** Course de voitures.
- **SYNOPSIS :** *Necessary Evil* : nos sympathiques super-vilains font la course contre des membres de gangs pour atteindre les premiers un conteneur mystérieux largué par un vaisseau V'sori.

Un conteneur a été largué en plein dans Manhattan depuis un vaisseau v'sori. Nos héros, Red Rage et Gabe le Destructeur, sont des super-vilains qui combattent les envahisseurs. Ils foncent dans le SUV de Gabe, espérant mettre la main en premier sur le butin. Malheureusement, un bus plein à craquer de membres du gang des Sykos est aussi sur la piste du trésor.

MISE EN PLACE

Dans ce cas, le butin est placé sur la sixième carte : le Joker. Les super-vilains doivent l'atteindre avant la fin du cinquième tour ou bien un voyou du coin finira par le remarquer et disparaîtra avec. Leur SUV commence sur le Trois de cœur. Le bus des Sykos est à deux cartes devant sur le Cinq de trèfle. Comme il s'agit d'une poursuite de véhicules, l'Intervalle est de 5 cases (10 m dans le monde réel) et les jet de Manœuvre utilisent la Compétence Conduite.

RÈGLES SPÉCIALES

Les ruines de la cité assiégée sont encore fumantes. Des bâtiments éventrés et des carcasses de véhicules rendent difficile la progression à travers le labyrinthe urbain. Les rues sont encombrées avec divers débris et criblées des nids de poules. Dans ces conditions les jets de Conduite se font avec un malus de -2 qui se cumule avec les autres malus éventuels. Les Complications sont aussi plus importantes que d'habitude et se font donc avec un malus minimum de -2.



ROUND 1

Après le tirage des cartes d'initiative, les Sykos agissent en premier. La porte arrière du bus s'ouvre et laisse passer un gangster accroupi avec un lance-roquette M72 Law pointé en direction de Red et Gabe. Heureusement, il rate son tir et sa roquette termine dans un supermarché voisin, faisant pleuvoir des débris supplémentaires sur la rue.

Le conducteur du bus des Sykos met le pied au plancher et utilise son action pour **Changer de position**. Le jet est un Succès ce qui leur permet d'avancer d'une carte sur le Deux de pique.

C'est à présent au tour de nos super-vilains, malheureusement pour eux, lors du tirage des cartes d'Action, ils ont hérité d'un Quatre de trèfle, ce qui veut dire qu'ils vont rencontrer une **Complication**. En rebondissant sur l'incident du lance-roquette qui a fait s'écrouler le supermarché, le MJ décrit la chute de l'énorme enseigne du magasin juste devant le SUV.

Gabe réussit de justesse son jet de Conduite et parvient à contrôler un dérapage qui leur fait éviter l'obstacle !

Les vilains peuvent à présent se concentrer sur leurs propres actions du tour. Voyant que les Sikos prennent le large, Gabe utilise son action pour **Changer de position** et réalise une Prouesse. Il talonne à présent les Sykos à une carte sur le Cinq de trèfle.

Red saisi cette opportunité pour attaquer le bus à courte portée, mais les malus liés à la Plateforme instable et aux rues défoncées lui font rater son tir.

ROUND 2

Red Rage et Gabe agissent en premier à ce tour. Red crie à son comparse : « *Garde la voiture stable, je vais tirer !* ». Gabe choisit la **Mancœuvre Stabiliser**, une action gratuite qui annule le malus de Plateforme instable (mais octroie aux adversaires un bonus de +2 pour toucher). Le pouvoir de Red est d'envoyer des décharges de magma. Elle tire sa décharge et atteint le bus, lui causant deux Blessures et le Bousculant. Les joueurs décident de faire reculer le bus d'une carte, ce qui fait qu'il finit sur la même carte que les joueurs, le Cinq de trèfle. Le conducteur du bus doit en outre faire un jet de Conduite ou perdre le contrôle de son véhicule. C'est un

INTÉGREZ LES ÉLÉMENTS DU DÉCOR ET LES ACTIONS PRÉCÉDENTES DES PARTICIPANTS POUR RENDRE LES POURSUITES ENCORE PLUS VIVANTES ET DYNAMIQUES.



Course au trésor : round 1

Échec et les Sykos font un jet sur la table des **Pertes de contrôle** : c'est un 11, et le groupe se retrouve Vulnérable. Le bus subit en outre une **Dégradation critique**, qui provient de dégâts au châssis (7 sur la table). Le MJ détaille alors la scène dans laquelle la décharge de magma fait fondre l'arrière du bus, exposant ainsi ses occupants.

Vient ensuite le tour des Sykos dont le conducteur utilise la **Manœuvre Repousser** sur le SUV de Gabe. Comme Gabe est en train de **Stabiliser** son véhicule, le Sykos bénéficie d'un bonus de +2 à son jet et réussit à battre son adversaire avec une Prouesse ! Gabe doit donc faire un jet sur la table des **Pertes de contrôle** et subit une **Collision mineure** (4). Son SUV heurte une Prius abandonnée sur le bord de la route : il subit une Blessure et la **Dégradation critique** concerne là encore le châssis (6).

ROUND 3

Le bus et le SUV restent sur la même carte au cours du tour suivant, chacun espérant pouvoir en finir avec l'autre. Trois Sykos tirent avec leurs mitrailleuses sur le SUV de Gabe, lui causant une nouvelle Blessure. Gabe réussit son jet de Conduite mais le SUV encaisse une **Dégradation critique** sur son bloc moteur : sa vitesse de pointe chute brutalement et il perd son bonus car il avait une vitesse deux fois supérieure à celle du bus.

Red Rage réalise que les choses tournent mal. Elle se transforme en supernova et cible le conducteur du bus. Ce dernier disparaît dans une décharge colossale de chaleur et de lumière et le véhicule sans chauffeur subit automatiquement une **Perte de contrôle**. Cette fois-ci, il s'agit d'une **Collision majeure** (2) occasionnant 4 Blessures ! Le MJ décrit le bus

qui s'écrase contre un cinéma, dont le premier étage s'effondre sur les Sykos ayant par miracle survécu au choc initial. Le film projeté : *Envoyez les Clowns !*

CONCLUSION

Red Rage et Gabe le Destructeur récupèrent le précieux conteneur. Pendant qu'ils le chargent à bord du SUV endommagé, ils entendent le bruit d'une moto qui approche à grande vitesse. Les deux super-vilains ne sont pas encore sorti d'affaire !



Course au trésor : round 2

ASSAUT SUR LA STATION SPATIALE OMU !

- **TYPE :** Combat spatial.
- **SYNOPSIS :** Des pilotes de chasseurs de combat doivent neutraliser une station spatiale contrôlée par un syndicat du crime.

MISE EN PLACE

Des chasseurs lourds de la Fédération ont été envoyés pour neutraliser la station spatiale Omu, un bâtiment de combat commandée par le Syndicat Intergalactique et dont la fonction est de harceler et d'attaquer des planètes pacifiques. Omu dispose de plusieurs canons lourds ainsi que d'une importante flotte de petits drones (une Blessure chacun).

L'un des chasseurs de la Fédération est le Rocket Bucket, piloté par Red et son co-pilote et artilleur Gabe. Ils ont tous deux été assignés à une mission spéciale. Le reste des chasseurs doit neutraliser les boucliers de la station au tour 3. Et, une fois que cela sera fait, le travail de nos héros sera de tirer une torpille lourde en plein sur la station pour lui infliger un maximum de dommages.

L'intervalle de distance est ici de 50 cases, et les jets de Manœuvre se font en utilisant la compétence de Pilotage. Le Rocket Bucket démarre sur le Valet de pique. La première vague de drones était déjà lancée et démarre sur le Neuf de cœur. La station spatiale Omu est sur le Roi de cœur.

Le Rocket Bucket est équipé avec une double Gatling laser et deux lance-torpilles lourds (Portée 300/600/1200). Chaque drone est équipé avec une Gatling laser et 4 lance-missiles (Portée 200/400/800).

Ce n'est pas une Poursuite linéaire, donc l'action **Lever le pied** n'est pas disponible. La station spatiale Omu est immobile et ne peut pas se déplacer (du moins, pas de manière visible sur la durée du combat). À chaque tour, la station lance une nouvelle vague de 6 drones de combat.

Red a besoin de tirer les torpilles lourdes à courte portée pour être sûre d'atteindre la station, donc elle a besoin d'atteindre au moins le Neuf de cœur (soit 6 cartes de distance, l'Intervalle étant de 50, ce qui donne une distance



Assaut sur la station spatiale Omu : round 1

de 300, le maximum de la Portée courte de ses lance-torpilles) et d'y rester jusqu'à ce que les boucliers de la station soient désactivés par les autres chasseurs (ce temps d'attente sera plus ou moins long selon les besoins scénaristiques imposés par le MJ). Mais, avec tous ces drones, la situation risque d'être difficile à tenir.

RÈGLES SPÉCIALES

Reportez vous à la règle spécifique **Les profondeurs de l'espace** dans la section **Poursuites personnalisées** (voir p. 128 de *Savage Worlds*).

ROUND 1

Red fonce vers la station, elle choisit la **Manœuvre Changer de position** en tant qu'action. Elle fait son jet de Pilotage et obtient une Prouesse, ce qui propulse son chasseur sur le Deux de pique. Gabe tire sur la première escadrille de drones avec la double Gatling laser et en abat deux.

L'escadrille de drones choisit aussi l'action de **Changer de position** et avance en direction du valet de pique. L'intelligence artificielle des machines a la possibilité de verrouiller une cible avec leurs missiles sans avoir recours à une Action multiple. Les quatre derniers drones verrouillent le chasseur mais Red arrive miraculeusement à esquiver tous les missiles.

ROUND 2

Le Rocket Bucket agit en premier à ce tour. Red fait un jet de Pilotage pour **Changer de position** à nouveau mais cette fois en tant qu'action gratuite. Elle échoue et reste donc sur le Deux de pique.

Comme il lui reste encore l'action normale, Red essaye de faire une Manœuvre pour Repousser les drones. Si elle réussit, elle pourra **Bousculer** sa cible d'une carte dans n'importe quelle direction. Elle obtient une Prouesse sur l'un des drones, ce qui s'interprète comme si le drone avait fait un Échec critique sur son jet de **Manœuvre**. Il doit donc tirer un résultat sur la table des Pertes de contrôle. Le drone subit une **Collision mineure** (3) et donc une Blessure et une **Dégradation critique**. Le drone n'ayant qu'une seule Blessure, il part en vrille et explose, créant un nuage de débris : encore un de moins !

AVERTISSEZ TOUS LES PARTICIPANTS DES CONSÉQUENCES DE CHAQUE SUCCÈS ET DE CHAQUE ÉCHEC.



Assaut sur la station spatiale Omu : round 2

Gabe tire à nouveau avec les Gatlings laser du Rocket Bucket sur les trois drones restants et arrive à en descendre deux de plus.

Le drone survivant de la première escadrille parvient à verrouiller le Rocket Bucket et à lâcher son missile causant deux Blessures au chasseur ! La première Dégradation critique (provoquée par les Blessures) atteint le châssis (8), et n'a pas d'effet supplémentaire. La seconde atteint le système d'armement ! Fort heureusement, le jet de dé du meneur de jeu détermine que cela n'emporte qu'une des deux gatlings du chasseur. Enfin, le drone restant tente de tirer avec son laser mais il rate.

Finalement, une deuxième escadrille de drones surgit de la station spatiale. Ils prennent immédiatement une action de **Changer de position** et avancent jusqu'au Six de trèfle.

ROUND 3

Les drones remportent l'Initiative et agissent en premier à ce tour. Ils avancent encore jusqu'au Huit de cœur en utilisant **Changer de position** en action gratuite, puis tirent avec leurs lasers, forçant Red à faire un jet de Pilotage. Elle échoue et subit une Perte de contrôle, Red et Gabe se retrouvent en état Distrait. Le drone de la première escadrille manque son tir.

Red effectue son mouvement, en utilisant son action pour **Changer de position** afin de sortir de son état Distrait. Elle réussit son jet avec une Prouesse et avance jusqu'au Neuf de pique.

Le meneur de jeu annonce que les boucliers sont tombés, mais Gabe décide d'attendre avant de lâcher ses torpilles, il ne veut pas que l'état Distrait le fasse rater, et il cible les drones à la place. Il fait s'abattre un torrent de lasers sur le dernier drone et l'abat enfin.



Assaut sur la station spatiale Omu : round 3

ROUND 4

Red et Gabe jouent en premier à ce tour là. Red ne peut pas tenter l'action **Stabiliser** dans l'espace puisqu'il n'y a pas de malus de Plateforme instable (voir **Poursuites personnalisées** dans *Savage Worlds*), mais elle peut aider Gabe à faire son tir, donc elle fait une action de Soutien à la place. « *Je garde une trajectoire stable, tu peux tirer Gabe !* » Elle fait son jet de Pilotage et obtient une Prouesse, ce qui octroie à Gabe un bonus de +2 pour son jet de Tir.

Gabe s'aligne avec la station spatiale, la verrouille et tire les deux torpilles ! En plein dans le mille ! Avec l'aide de Red, il touche avec une Prouesse. Les torpilles lourdes provoquent une réaction en chaîne sur l'ensemble de la station du Syndicat, et l'IA de la station s'éteint finalement dans un dernier rôle numérique qui se perd dans le silence de l'espace.

« *Rayez une station spatiale de combat de la liste dit Red alors qu'elle reconduit péniblement son chasseur gravement endommagé vers la base, joli tir Gabe* ».

**UN ENVIRONNEMENT TREMPÉ
D'OBSTACLES VOUS AIDERA
À TROUVER FACILEMENT
UNE EXPLICATION À UNE
COMPLICATION PENDANT
LA POURSUITE.**



Assaut sur la station spatiale Omu : round 4

LE MANOIR DE L'ÉTRANGE

- **TYPE :** Poursuite à pied.
- **SYNOPSIS :** des étudiants de l'East Texas University doivent secourir le petit Ryan, un enfant kidnappé par un démon et séquestré dans l'attraction de la maison hantée lors de la foire du comté.

MISE EN PLACE

Une nouvelle foire s'est montée à Pinebox. Une ménagerie d'êtres surnaturels la dirige et cherche à attirer des victimes. Gormox, un démon malingre vêtu de haillons et d'un capuchon, est assujéti à l'attraction de la maison hantée de la foire, le Manoir de l'Étrange. Lui et la maison sont magiquement liés et elle réclame un sacrifice.

Gormox a choisi Ryan parce que les étudiants qui lui servent de babysitters l'ont perdu par inadvertance dans la foule de la foire. Lorsque les étudiants ont enfin réussi à récupérer Ryan, c'était pour le voir entrer dans le Manoir de l'Étrange en compagnie du démon. Les babysitters (Red, Gabrielle et Ashton) ont trois rounds pour retrouver Ryan et le sauver avant que la maison ne l'avale. Gormox retient Ryan sur l'As de trèfle (voir les cartes à la page suivante), il s'agit d'une pièce secrète.

RÈGLES SPÉCIALES

La piste de Poursuite est une grille de 4 cartes par 4. Chacune représentant une salle du Manoir de l'Étrange. L'entrée principale est sur le Roi de carreau et la porte arrière sur le Dix de pique. Les mouvements diagonaux sont autorisés. La maison est imprégnée des pouvoirs de l'Enfer, à tel point que les étudiants doivent utiliser la table des Complications surnaturelles lorsqu'ils piochent un trèfle plutôt que la table habituelle de *Savage Worlds*.

Le Manoir de l'Étrange peut non seulement créer des pièges contre nos investigateurs du paranormal, mais aussi tenter de les effrayer. Une **Bousculade** indiquera qu'un personnage est effrayé et fuit. Le meneur de jeu peut décider la direction que prend le fuyard. S'il est chassé sur l'une des cartes d'accès (roi de carreau ou 10 de trèfle), le personnage est trop effrayé pour revenir dans la maison hantée.

Gormox peut animer n'importe quelle pièce de la maison, peu importe où il se trouve. En terme de jeu, il peut utiliser la **Manœuvre Repousser** sur n'importe qui à l'intérieur du Manoir de l'Étrange en faisant un jet opposé d'Âme (plutôt qu'un jet d'Athlétisme).

COMPLICATIONS SURNATURELLES

La colonne des Traits indique quel Trait utiliser avec quel modificateur par l'investigateur pour se sortir de la Complication surnaturelle.

COMPLICATIONS SURNATURELLES

ENSEIGNE	TRAIT	EN CAS D'ÉCHEC
Pique	Athlétisme	Traitez comme un Échec critique au jet de Manœuvre.
Cœur	Âme	Le personnage est Bousculé .
Carreau	Âme -2	Le personnage est Bousculé .
Trèfle	Athlétisme -2	Traitez comme un Échec critique au jet de Manœuvre.
Joker	Âme +2	Le personnage est Bousculé à deux cartes.

UNE POURSUITE N'EST PAS
TOUJOURS LINÉAIRE.

ROUND 1

Red et Gabrielle décident d'entrer par devant (Roi de carreau). Ils se déplacent dans le noir et sur le plancher défoncé de la maison hantée (malus de -2) et réussissent leur jet d'Athlétisme pour **Changer de position**. Ils décident d'explorer la pièce du joker et d'appeler Ryan en criant son nom.

Ashton, lui, tente une entrée discrète par l'arrière de la maison (Dix de trèfle). Il a pioché un trèfle lors de l'Initiative et se retrouve à se battre contre la porte qui n'autorise que les sorties. Il rate son jet d'Athlétisme, ce qui veut dire qu'il doit tirer une Complication sur la table des **Complications surnaturelles**. Comme la carte qu'il occupe est aussi un trèfle, son échec

se transforme en Échec Critique. Le MJ décide que le joueur d'Ashton n'arrive pas à rentrer et passe son tour à essayer de forcer la porte. Il reste sur le Dix de trèfle.

C'est au tour de Gormox. Le démon malingre reste où il est et anime un bras zombi qui sort d'un des murs de la salle du joker. Il décide d'attaquer Red et réussit le jet opposé d'Âme : il choisit de la **Bousculer** pour la renvoyer sur le Roi de carreau. Red prend ses jambes à son cou en hurlant pour échapper au bras zombi.



ROUND 2

Galvanisé par l'adrénaline, Ashton fait son jet d'Athlétisme pour **Changer de position** et réalise une Prouesse. Il traverse un couloir sombre pour atterrir sur le Quatre de cœur.

Gormox joue en deuxième position. Il retient toujours Ryan et des tentacules de chair putride sortis des murs commencent à s'enrouler autour du corps du garçon, l'attirant vers eux. Sentant Ashton proche, Gormox anime un diseur de bonne aventure mécanique qui se trouve dans la pièce du Quatre de cœur. Ashton remporte le jet opposé d'Âme et reste imperturbable face à la prophétie catastrophique que lui a prédite l'automate.

Red revient à la raison et réussit son jet de Manœuvre pour **Changer de position**. Elle rejoint le Quatre de trèfle. Ryan n'est toujours pas en vue !

Gabrielle, toujours sur le joker, pioche un trèfle et doit résoudre une Complication sur la table des **Complications surnaturelles**. Puisqu'elle est sur un joker, elle doit faire un jet d'Âme à +2. Malheureusement, elle échoue à son jet et est **Bousculée** de deux cartes. Le MJ décide qu'elle est terrassée par la terreur et qu'elle s'enfuit en courant du Manoir de l'Étrange sans pouvoir y revenir avant longtemps.



SI VOUS ÊTES PLUS INTÉRESSÉ PAR LE RÉSULTAT DE LA POURSUITE QUE PAR LA FAÇON DON'T ELLE SE DÉROULE, VOUS POUVEZ UTILISER DIRECTEMENT UNE RENCONTRE RAPIDE À LA PLACE.

ROUND 3

Déterminé à trouver Ryan avant qu'il ne soit trop tard, Red obtient un Succès sur son jet d'Athlétisme et traverse la pièce du Dix de carreau. « *Ryan, où es-tu ?* » appelle-t-elle.

Ashton peut entendre Ryan qui crie dans la pièce d'à côté, mais il rate son jet d'Athlétisme. Il cherche désespérément un moyen de le rejoindre mais échoue à trouver la bonne porte dans les couloirs labyrinthiques du Manoir de l'Étrange.



CONCLUSION

Ashton et Red arrivent finalement dans la pièce de l'As de trèfle, mais il est trop tard. L'abomination sans nom qui occupe la maison hantée est déjà en train d'aspirer Ryan et Gormox à travers une porte dimensionnelle.

Nos héros ont échoué cette Poursuite et auront à la continuer dans une dimension parallèle du Manoir de l'Étrange afin de sauver le petit Ryan !

Il faut dire que la fin d'une aventure mène souvent à la suivante...



Le Manoir de l'Étrange : round 3