



ESCARMOUCHES

OUTIL POUR L'AVENTURE — ESCARMOUCHES

Vous voulez donner un peu d'importance et de substance à cette Rencontre, mais vous n'avez pas le temps (ou l'envie) de vous lancer dans un combat tactique, pas assez de monde pour justifier un Combat de masse, mais une Rencontre rapide manque de consistance... Essayez l'Escarmouche.

ESCARMOUCHES

D'abord conçue pour *Saga of the Goblin Horde* (SotGH) de Richard Woolcock en édition Deluxe, cette Règle de situation est à la croisée d'un **Combat**, d'une **Scène dramatique** et d'une

Rencontre rapide (voire une petite touche de **Combat de masse** au besoin) : elle est parfaite pour mener une scène d'action sans avoir à gérer chaque adversaire individuellement. Voici une version ré-adaptée pour *l'Adventure Edition*.

QUAND UTILISER CES RÈGLES

Vous avez peu de temps (ou d'envie) pour mener un Combat tactique, mais une **Rencontre rapide** (voir *Savage Worlds* p. 138) risque de manquer de consistance (ou de danger) et/ou vous avez beaucoup d'adversaires à gérer mais pas suffisamment pour justifier un **Combat de masse** (voir *Savage Worlds* p. 113).

LA BASE

Les héros piochent pour l'initiative, font un jet de Compétence pour accumuler des marqueurs d'escarmouche, représentant l'adversité de façon abstraite, et ainsi défaire l'opposition.

MISE EN PLACE

Le meneur commence par définir l'opposition et donc le nombre de marqueurs à accumuler pour vaincre les ennemis.

- **ÉQUITABLE** : 3 marqueurs par joueur ;
- **DIFFICILE** : 4 marqueurs par joueur ;
- **DANGEREUX** : 5 marqueurs par joueur.



VERSION SOTGH (DELUXE)

Nous nous sommes rendus compte en situation que cette version est avantageuse pour les personnages à forte Résistance, ou plutôt : très désavantageuse pour ceux à faible Résistance :

- **PROUESSE** : récupère 2 marqueurs ;
- **SUCCÈS** : récupère 1 marqueur et subit 2d6 de dégâts ;
- **ÉCHEC** : ne récupère aucun marqueur et subit 3d6 de dégâts ;
- **CRITIQUE** : perd 1 marqueur et subit 1 niveau de Fatigue (voire 1d4 Blessures).

COMPLICATIONS

Comme pour une Scène dramatique, si un joueur pioche un trèfle, quelque chose se passe de travers, le héros est temporairement perturbé et risque de subir davantage de dégâts :

- **DISTRAIT** : jet de Compétence effectué avec un malus de -2 ;
- **DÉGÂTS** : subit 1d6 de dégâts supplémentaires, soit 4d6 en cas d'Échec, 3d6 si Succès.

AU COMBAT !

Dans une Escarmouche, la longueur des rounds de combat est variable, mais compte généralement entre 10 et 30 secondes, voire une minute selon la configuration de la scène et la place occupée par la narration.

Exemple : les 25 corsaires du Queen Elizabeth sont abordés par un galion chargé de 40 soldats espagnols. Les 4 aventuriers, Sir Byron, Lady Lisbeth, Violeta et Casse-Crâne prennent part à ce combat qui s'annonce difficile : 16 marqueurs à cumuler !

INITIATIVE

Distribuez les cartes d'action pour l'Initiative, comme pour un Combat standard, mais seulement aux héros. Les ennemis agissent en réaction automatique selon les résultats de chacun.

ACTIONS

Dans l'ordre d'Initiative, chaque personnage effectue un unique jet de Compétence correspondant à l'action forte de son round.

Un personnage Secoué peut normalement annuler cet état en début de round, s'il échoue il effectue son action à -2.

Afin de proposer une résolution la plus équitable possible (voir Encart ci-contre), qui ne mette pas en péril une catégorie de personnages plutôt qu'une autre, voici une version plus en lien avec les mécaniques introduites par l'Adventure Edition, dans les Rencontres rapides notamment :

- **PROUESSE** : récupère 2 marqueurs ;
- **SUCCÈS** : récupère 1 marqueur et subit 1 niveau de Fatigue pour Bleus et bosses (une fois Épuisé, tout niveau supplémentaire compte comme Blessure) ;
- **ÉCHEC** : ne récupère aucun marqueur et subit 1 Blessure ;
- **CRITIQUE** : perd 1 marqueur et subit 1d4 Blessures.

COMPLICATIONS

Comme pour une Scène dramatique, si un joueur pioche un trèfle, quelque chose se passe de travers, le héros est temporairement perturbé et risque de subir davantage de dégâts :

- **DISTRAIT** : jet de Compétence effectué avec un malus de -2.

La résolution de l'action est également modifiée, comme suit :

- **PROUESSE** : récupère 2 marqueurs ;
- **SUCCÈS** : récupère 1 marqueur, subit 1 niveau de Fatigue pour Bleus et bosses (une fois Épuisé, tout niveau supplémentaire compte comme Blessure) et devient Entravé ;
- **ÉCHEC** : ne récupère aucun marqueur, subit 1 Blessure et devient Immobilisé ;
- **CRITIQUE** : perd 1 marqueur et subit 1d4 + 1 Blessures.

Exemple : Sir Byron pointe son revolver en direction d'un soldat qui menace dangereusement sa femme, mais fait un pas en arrière pour esquiver celui qui le charge bruyamment. Comme il a pioché un 9 de trèfle, il se prend les pieds dans

un cordage et doit retrouver son équilibre puis effectuer son Tir à -2.

Il obtient un 7 sur son d8 (et 3 sur le dé Joker), -2 soit 5 (et 1), il touche sa cible et sauve la mise de Lady Lisbeth (et gagne un marqueur d'escarmouche), mais échoue son esquive et reçoit un coup de sabre qui lui laissera une belle estafilade (Fatigue) alors que ses pieds sont emmêlés dans le cordage (Entravé)...

MUNITIONS ET POINTS DE POUVOIR

À l'image d'un **Combat de masse**, s'il est intéressant de compatibiliser les consommables, considérez les dépenses suivantes :

- **ARCANISTE** : [Coût du pouvoir + 2d4] PP ;
- **DISTANCE** : [CdT x 1d6] munitions.

À adapter selon l'action et la situation, les rechargements, etc.

RÉCOMPENSE

L'un des objectifs de ce genre de scène est aussi de pousser les personnages dans leurs retranchements, les blesser et les fatiguer un peu avant une scène importante et leur faire perdre quelques consommables.

Donnez un Jeton à celui qui a récolté le plus de marqueurs, et n'hésitez pas à en distribuer pour les bonnes idées et descriptions.

PERSONNALISATION

Bien évidemment, tout ceci n'est que lignes directrices, n'hésitez pas à les adapter à la situation, aux besoins et aux envies.

AJUSTEMENTS

Par exemple, si les héros doivent traverser des nuées de scorpions pour atteindre la sortie, la difficulté pourrait être à peine plus dure que Équitable (3 marqueurs par PJ + 2), mais les dégâts subis modifiés pour correspondre à des scorpions (2d4 + Poison (-2) pour la version SotGH ; ou 1 niveau de Fatigue + Poison (-2) en version SWADE voire Sonné (Paralysé) si Complication).

AVANTAGES

Pour contrebalancer les Complications qui ne manqueront pas de perturber l'action (et faire pleuvoir quelques Jetons), vous pouvez aussi décréter que quelque chose se passe bien pour le personnage et l'avantage d'une façon ou d'une autre s'il pioche un Cœur, lui octroyant alors un bonus de +1 ou +2 sur son prochain jet, ou peut-être uniquement sur une figure de cœur...

ÉTAPES

N'hésitez pas à mettre en place des étapes si la situation le permet.

Exemple : la pile de 20 marqueurs représente l'ensemble des soldats qui peuplent le château, chaque round mène le groupe dans une pièce différente, mais les six derniers marqueurs représentent les gardes personnels du seigneur, dans la salle du trône, qui infligent un état Distrain en plus (ou 2d8 en version SotGH) ! Reste ensuite à achever le boss dans un combat classique mais éprouvant.



- **ÉCRITURE** : Laurent « Maedh » Fèvre,
- **ILLUSTRATIONS** : ukitakumuki,
- **RELECTURE** : participants enthousiastes de Torgan.net,
- **MAQUETTE** : Yannick Le Guédart