

Se rendant à la présentation d'une nouvelle invention, vos explorateurs découvrent une machination orchestrée par des rebelles martiens...

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Space 1889* convertie en édition *Adventure*.

UNE VIEILLE CONNAISSANCE

Tout commence à Syrtis Major (capitale de l'Empire britannique sur Mars). Les explorateurs reçoivent un télégramme d'une vieille connaissance, le docteur Thaddeus Birmingham, un célèbre inventeur. Celui-ci les invite à venir incessamment à son laboratoire de l'autre côté de la ville afin de leur montrer sa nouvelle invention : un nouveau pistolet à éclair miniaturisé !

Une fois dans la rue où habite le docteur, nos héros voient Birmingham qui sort en trombe de chez lui et invective un groupe de Martiens (un par héros) en train de fuir à toutes jambes. L'un des fuyards porte un gros sac en toile, habituellement réservé au courrier, auquel il semble tenir particulièrement. Le docteur remarque les héros et les interpelle en leur disant : « Arrêtez-les ! Ils m'ont volé mon prototype et mes plans ! »

LA POURSUITE COMMENCE !

Les explorateurs doivent immédiatement se lancer à la poursuite des fuyards pour ne pas les perdre. Une **Poursuite** (voir *Savage Worlds*) s'engage sur une piste de 9 cartes avec la table des Complications ci-dessous.

Complications	
Enseigne	Description
Pique	Glissade sur la berge, risque de tomber à l'eau.
Cœur	La cible se fond dans la foule et disparaît.
Carreau	Un pont éboulé, il faut faire demi-tour.
Trèfle	Un troupeau de Gashants bloque la rue.
Joker	Une trouée s'ouvre dans la foule vers les fuyards.

ATTRAPER UN « PATRIOTE » MARTIEN

Si les explorateurs arrivent à suivre les Martiens jusqu'à leur repaire, ils se retrouveront devant un grand entrepôt dans le quartier des docks. Une fois arrivés, les Martiens se déploient afin de stopper leurs poursuivants tandis que leur chef, Cheelnek, se précipite dans le bâtiment avec le sac de courrier.

Si les explorateurs se laissent distancer pendant la poursuite, un jet de **Survie** à -2 permettra de retrouver leur piste et de finir la poursuite. Sinon, ils devront les retrouver par un autre moyen. Par exemple, un jet de **Réseautage** à -2 aussi dans le quartier des docks permet de trouver leur repaire.

Cheelnek fait de son mieux pour se cacher dans l'entrepôt avec **Discrétion** afin de semer ses poursuivants. Au besoin,

s'il est découvert, il est prêt à utiliser le prototype du Docteur Birmingham. Les caisses de l'entrepôt donnent un **Couvert** moyen tant à Cheelnek qu'aux personnages (voir plus loin pour les caractéristiques du prototype).

Si Cheelnek réussit à traverser l'entrepôt sans être repéré, il s'échappe par l'autre côté du bâtiment pour se fondre dans la foule. Les personnages pourront tenter de le repérer dans la ville avec des jets de **Réseautage**. Si Cheelnek devait néanmoins s'en sortir, la poursuite deviendrait alors une aventure à part entière !

Cependant, si les personnages arrivent à capturer Cheelnek en le maîtrisant ou en le blessant, ils pourront l'interroger. Le Martien commence l'entrevue en étant **Récalcitrant**. En tant que membre de la résistance martienne, il pense que les Terriens empoisonnent Mars et devraient retourner chez eux. Voici quelques exemples de réponses types qu'il pourrait donner :

■ QUI ÊTES-VOUS ?

« Mon nom est Cheelnek. Je suis un patriote martien ! Vous autres, Diables rouges, avez assez nui à ma planète ! »

■ POURQUOI AVOIR VOLÉ LE DOCTEUR BIRMINGHAM ?

« On m'a engagé pour voler ses plans et son prototype. »

■ OÙ AVEZ-VOUS RECRUTÉ VOTRE ÉQUIPE ?

« Ce sont des membres de la résistance martienne ! Nous vous chasserons de la surface de Mars, Diables rouges ! »

■ QUI VOUS A ENGAGÉ ?

« Je ne sais pas qui c'est ! C'est lui qui m'a contacté ! »

Si les personnages insistent et obtiennent un **Succès** sur un jet d'**Intimidation** ou de **Persuasion** à -2 Cheelnek avoue :

« Je ne sais pas ! Je travaille parfois pour lui, mais je ne pose pas de questions. Il signe ses lettres du nom de "Crius" ! »

Si les personnages fouillent le sac en toile, ils trouveront non seulement le prototype et ses plans, mais aussi une lettre signée Crius et adressée à Cheelnek qui lui donne ses instructions. Un **Succès** en **Culture générale** permet de déterminer que le papier lettre utilisé provient d'un arbre natif de Vénus.

ET LA SUITE ?

Les personnages vont sans doute rapporter les plans et le prototype de l'arme au Docteur Birmingham et livrer Cheelnek aux autorités. Dans de prochaines aventures, l'équipe aura très probablement envie d'aller enquêter sur Vénus à propos de l'énigmatique Crius, et de savoir ce qui le motive.

LES PROTAGONISTES



DR. THADDEUS BIRMINGHAM



Allure : 5 (Course d6-1).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6-1	d6	d6-1	d10	d6-1

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Culture générale d10, Discrétion d6, Équitation d6, Sciences d12, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Pilotage d6, Réparation d10 (+2), Tir d6.

Handicaps : Âgé, Curieux, Présomptueux.

Atouts : Arcane (Science étrange), Bidouilleur, Bricoleur de génie.

Langages : Anglais, Koline, Latin, Russe, Allemand, Italien.

Parade	Résistance
5	5

Capacités spéciales

- * **Bidouilleur** : Réparation à +2, si Prouesse temps/2.
- * **Bricoleur de génie** : Science étrange -2 pour improviser un pouvoir (max. 3 PP).



CHEELNEK



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d8	d8	d8	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d10, Navigation d10, Perception d6, Persuasion d6, Réparation d6, Tir d8.

Handicaps : Serment (Mineur – Résistance martienne).

Atouts : Dans le mille!, Nerfs d'acier.

Langages : Koline, Anglais.

Parade	Résistance
7	8 (2)

Capacités spéciales

- * **Dans le mille!** : si joker en carte d'action, dégâts doublés sur le premier Succès d'attaque à distance du tour.
- * **Nerfs d'acier** : ignore -1 de Blessure.

Actions

- ✂ **Sabre** : Combat d10, d6+d8.
- ☒ **Pistolet à poudre** : Tir d8, 5/10/20, 2d6+1, 1 coup, 2 actions pour recharger.
 - + **Poigne ferme** : ignore -2 de Plateforme instable et -1 de Course.

Équipement

Armure légère (+2), sabre, 2 pistolets à poudre, sac postal en toile de jute contenant le pistolet à éclair et ses plans.



RÉSISTANT MARTIEN

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Navigation d6, Perception d6, Persuasion d6, Réparation d6, Tir d6.

Handicaps : Serment (Mineur, Résistance martienne).

Langages : Koline, Anglais.

Parade	Résistance
5	5

Actions

- ✂ **Sabre** : Combat d6, 2d6.
- ☒ **Pistolet à poudre** : Tir d6, 5/10/20, 2d6+1, 1 coup, 2 actions pour recharger.
 - + **Poigne ferme** : ignore -2 de Plateforme instable et -1 de Course.

LE PISTOLET À ÉCLAIR

Le prototype du pistolet à éclair est composé de pièces en laiton et en bois. Lorsqu'il est activé, il bourdonne et se charge d'électricité statique. Ses caractéristiques sont 12/24/48, 3d8, PA 2, 12 coups. Il pèse 2,5 kilogrammes et exige un minimum de d4 en Force pour l'utiliser. Si l'utilisateur obtient un Échec critique, il explose, occasionnant 4d6 de dégâts à quiconque se trouve dans le rayon d'un petit Gabarit.

CRÉDITS

- **Titre original** : *Carnage on the Canals*
- **Écriture** : AP Klosky
- **Traduction** : Daniel Chartier et perror
- **Relecture** : Alain « Karkared » Curato, Romain « Fenris » Schmitter, X.O. de Vorcen
- **Maquette** : perror et