



CHASSE AU DRAGON

REGLES DE CHASSE ET COURSE POURSUITE POUR DRAGONBANE

AUTEUR:

Sibling Dex (traduit par Intheheartofdarkness)

LAYOUT:

This game supplement was created using the DragonBrew homebrewery template by Sibling Dex.

ARTWORK:

Icons by Ravenmore (CC BY 3.0)
Dragon by Graham Johnston (1909, Public Domain)

LICENCE:

This game is not affiliated with, sponsored, or endorsed
by Fria Ligan AB.

This supplement was created under Fria Ligan AB's
Dragonbane Third Party Supplement License.



HUMAN MADE

hinokodo.itch.io/human-made

MADE WITH:



THE HOMEBREWERY

Homebrewery.Naturalcrit.com

A SUPPLEMENT FOR

DRAGONBANE

COURSE POURSUITE

DÉBUTER UNE POURSUITE

Une poursuite peut débuter lors d'une scène de jeu de rôle ou lorsqu'un personnage fuit un combat et qu'un autre se lance à sa poursuite.

LA PISTE DE CARTES : Pour commencer la poursuite, disposez les cartes d'initiative de 1 à 10 dans l'ordre sur la table. Déterminez un point de fuite ou une cachette où la proie sera en sécurité ; ce lieu correspond à la carte 1. Placez la proie aux alentours de la carte 4, selon la durée souhaitée pour la poursuite. Placez les poursuivants 2 ou 3 cartes plus loin pour offrir une chance équitable aux deux camps ; une position plus proche signifie qu'ils sont sur le point de rattraper leur cible.

PORTÉE : La piste de cartes représente l'itinéraire de la poursuite, chaque carte équivalant à une distance d'environ 10 mètres : deux participants se trouvent à moins de 10 mètres l'un de l'autre s'ils occupent la même carte, à 20 mètres s'ils sont sur des cartes adjacentes, et ainsi de suite.

ROUNDS DE POURSUITE

Les poursuites se déroulent par rounds, tout comme les combats. Au début de chaque round, le MJ choisit (ou tire au sort) un obstacle de poursuite et le révèle aux joueurs. Au lieu de tirer l'initiative, on parcourt la piste de cartes de 1 à 10, la proie agissant toujours avant les poursuivants.

ACTIONS DE POURSUITE : À votre tour, vous pouvez effectuer une *action de poursuite* parmi celles listées ci-dessous. Si vous êtes attaqué avant votre tour, vous pouvez renoncer à celui-ci pour Parer ou Esquiver. Les actions gratuites peuvent être effectuées normalement.

DÉPLACEMENT : Lors d'une poursuite, vous ne bénéficiez pas de votre mouvement habituel, car tous les participants courent dans la même direction, ce qui annule globalement les déplacements relatifs. Cependant, vous pouvez gagner du terrain sur vos adversaires grâce à l'action **SPRINT**.

Si vous vous déplacez sur un terrain accidenté, vous devez d'abord effectuer un jet d'**ACROBATIES** ou d'**[ÉQUITATION]** (ce qui ne compte pas comme une action). En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer durant votre tour. Si vous ne pouvez pas vous déplacer durant votre tour, vous ne pouvez pas effectuer d'actions nécessitant un déplacement et votre position dans l'ordre d'initiative augmente de 1.

MONTURES : Si un participant chevauche une monture, les règles de poursuite s'appliquent normalement, mais en utilisant la compétence appropriée au cavalier, indiquée entre crochets []. Dans une rue animée, une monture n'est pas nécessairement plus rapide, mais le cavalier bénéficie d'un avantage sur ses tests d'**INTUITION**.

OBSTACLES DE POURSUITE

Au début de chaque manche de poursuite, le MJ choisit (ou tire au sort) un obstacle et le révèle aux joueurs. Consultez les exemples de tables d'obstacles à partir de la page 4 ou utilisez les cartes fournies en annexe. Évitez d'utiliser le même obstacle deux fois de suite ; l'idéal est de les limiter à une seule apparition par poursuite.

Ces obstacles enrichissent la scène de poursuite et influencent les actions des participants. N'hésitez pas à les adapter ou à les rethématiser selon la situation, voire à en créer de nouveaux si nécessaire.

FIN D'UNE POURSUITE

Une poursuite prend fin lorsque le poursuivant rattrape sa proie, ou lorsque celle-ci parvient à se **SE CACHER** ou à échapper à ses poursuivants.

Si un poursuivant termine son tour à côté de la proie, il peut tenter de la saisir, de la faire tomber ou de porter une attaque au corps à corps contre elle. En cas de réussite, la poursuite débouche sur un combat ou une scène de jeu de rôle.

La proie peut s'échapper en atteignant la position 1 à la fin de la manche, si tous les poursuivants abandonnent, ou en réussissant l'action **SE CACHER**. Un poursuivant abandonne si sa position dans l'ordre d'initiative atteint ou dépasse 10 à la fin de la manche.

ACTIONS DE POURSUITE

SPRINT : Vous courez, chevauchez ou nagez aussi vite que possible. Réduisez votre position dans l'ordre d'initiative de 1.

ACTION IMPROVISÉE : Vous tirez parti d'une opportunité qui se présente dans votre environnement. Suivez les instructions associées à l'obstacle de la poursuite et indiquées comme une action improvisée.

ACTION DE COMBAT : Vous utilisez votre tour pour effectuer une action de combat (Livre de règles, p. 42) — à l'exception de Sprint, Parade ou Esquive, car ces actions disposent de leurs propres versions spécifiques à la poursuite.

DÉFENSE (PROIE UNIQUEMENT) : Vous restez aux aguets face aux attaques venant de l'arrière. Cela vous permet d'effectuer une parade ou une esquive en réaction aux actions des autres participants.

SE CACHER (PROIE UNIQUEMENT) : Vous vous dirigez rapidement vers une ruelle latérale ou à couvert. Effectuez un jet opposé pour **DISCRETION** contre le **INTUITION** du poursuivant.

Si un poursuivant est à côté de vous, vous ne pouvez pas **SE CACHER**, cela obtiendra un **FLEAU** à moins de 20 mètres et une **FAVEUR** au-dessus de 50 mètres.

- ♦ Si vous gagnez, vous pouvez choisir de vous échapper ou de lancer une attaque sournoise lors de votre prochain tour.

COUPER (POURSUIVANT UNIQUEMENT) : Vous essayez de **COUPER** la route de la proie. Faites un jet opposé de **INTUITION** entre vous et la proie. Cela devient un fléau si vous êtes à moins de 30 mètres.

- ♦ Si vous gagnez, vous rattrapez instantanément la proie et pouvez tenter de mettre fin à la poursuite.
- ♦ Si vous perdez, vous vous perdez et abandonnez la poursuite.

DRAGONS & DEMONS

Si vous obtenez un dragon lors de votre action de poursuite, vous pouvez choisir l'un des effets supplémentaires suivants :

- ♦ Réduire votre position dans l'ordre de tour de 1.
- ♦ Accorder une **FAVEUR** au prochain jet d'un allié.
- ♦ Infliger un **FLEAU** au prochain jet d'un adversaire.

Si vous obtenez un démon lors de votre action de poursuite, vous trébuchez, tombez ou vacillez, et votre position dans l'ordre de tour augmente de 1.

MONSTRES?

Les monstres peuvent participer aux poursuites tout comme n'importe quel autre personnage, bien qu'ils ne soient presque jamais la proie. À leur tour, vous pouvez utiliser leurs attaques de monstre si la situation s'y prête. Si ce n'est pas le cas — par exemple, s'ils ne sont pas à portée d'une cible —, utilisez simplement l'action **SPRINT** ou une autre action de poursuite appropriée.

VARIANTES

COURSES

Vous pouvez utiliser des variantes à ces règles pour organiser des courses, où tous les participants tentent d'atteindre la même ligne d'arrivée en premier. Dans ce cas, la carte 1 représente l'objectif et les règles suivantes s'appliquent :

- ♦ Tous les participants commencent sur la même carte (ou plus loin, s'ils bénéficient d'une avance).
- ♦ Chaque participant est considéré comme un poursuivant pour ceux qui le précèdent et comme une proie pour ceux qui le suivent.
- ♦ Le participant qui atteint la carte 1 en premier remporte la course.

En cas d'égalité dans l'ordre de jeu entre adversaires, le départage se fait par un jet opposé ouvert d' **AGILITÉ** [ÉQUITATION].

Si plusieurs participants forment une équipe, ils gagnent ou perdent ensemble. En cas d'égalité dans l'ordre de jeu entre alliés, ils peuvent décider librement qui joue en premier.

POURSUITE À DURÉE INDÉTERMINÉE

Si la proie ne dispose d'aucune voie de fuite ni de refuge clairement définie, vous pouvez opter pour une poursuite à durée indéterminée. Pour ce faire, appliquez les modifications suivantes :

- ♦ Au lieu de définir un objectif, placez la proie sur la carte 1.
- ♦ La proie ne change pas de position ; à la place, sa manœuvre **SPRINT** augmente l'initiative de tous les autres participants.
- ♦ La proie ne peut l'emporter qu'en réussissant une manœuvre **SE CACHER** ou si tous les poursuivants abandonnent la poursuite.
- ♦ En présence de plusieurs proies, seule celle dont la vitesse de déplacement est la plus faible peut utiliser la manœuvre **SPRINT**.

Pour faciliter la tâche de la proie, vous pouvez réduire la longueur du parcours à environ 6 ou 7 cartes, afin que les poursuivants abandonnent plus rapidement.

PISTES DE CARTES D'INITIATIVE

CONFIGURATION STANDARD: Pour chaque participant, **SPRINT** réduit son propre classement (flèches vers la gauche).



CONFIGURATION DE POURSUITE À DURÉE INDÉTERMINÉE : Le **SPRINT** de la proie fait avancer la position des poursuivants dans l'ordre de jeu (flèches vers la droite).



OBSTACLES URBAINS

D12 OBSTACLE

1 CUL DE SAC:

- ♦ Vous recevez un FLEAU à SE CACHER.
- ♦ La Proie ne peut pas utiliser SPRINT et les chasseurs ne peuvent pas utiliser COUPER pendant ce round.
- ♦ Si un poursuivant se trouve à moins de 20 mètres à la fin du round, la poursuite s'achève dans la ruelle.

2 TONNEAUX: Une pile de tonneaux attachée par une corde.

ACTIONS IMPROVISÉES:

- ♦ Effectuez une attaque au corps à corps pour couper la corde et faire rouler les tonneaux vers vos poursuivants.
- ♦ Si elle réussit, tous les poursuivants doivent faire un test d'ESQUIVE [EQUITATION]. En cas d'échec ils ne peuvent pas bouger ce round-ci.

3 CHARRETTE: Elle bloque la rue.

- ♦ Quiconque utilise l'action SE CACHER ou COUPER doit d'abord effectuer un jet d'ACROBATIE [EQUITATION].
- ♦ En cas de réussite, tous les autres participants doivent également faire un jet d'ACROBATIE [EQUITATION].
- ♦ Quiconque échoue à son jet perd son action.

4 ÉTALAGES DE MARCHÉ :

- ♦ Cela confère un avantage au test de SE CACHER.

ACTION IMPROVISÉE :

- ♦ Effectuez un test de BAGARRE pour créer un obstacle.
- ♦ En cas de réussite, le poursuivant doit effectuer un test d'ESQUIVE [EQUITATION]. S'il échoue, il tombe et ne peut pas se déplacer durant son tour.

5 DÉCHETS : Ils rendent le sol glissant.

- ♦ Chacun doit d'abord effectuer un test d'ACROBATIE [EQUITATION] sous peine de ne pas pouvoir se déplacer durant son tour.

ACTION IMPROVISÉE :

- ♦ Effectuez un test de BAGARRE pour projeter des déchets et ralentir un poursuivant situé derrière vous.
- ♦ En cas de réussite, le poursuivant doit effectuer un test d'ESQUIVE [EQUITATION]. S'il échoue, son action subit un désavantage.

6 MENDIANT : Un mendiant agrippe le poursuivant et se met à jacasser, manifestement dans l'espoir d'obtenir de l'argent.

- ♦ Les poursuivants doivent donner de l'argent à l'homme ou le repousser via un test de BAGARRE.
- ♦ En cas d'échec, leur prochaine action subit un désavantage.

7 PLACE DÉSERTÉ:

- ♦ Cela donne une FAVEUR à toutes les attaques à distance et un FLEAU à SE CACHER.
- ♦ Si votre vitesse de déplacement (ou celle de votre monture) est de 16 ou plus, vous pouvez choisir d'effectuer un SPRINT et de réduire votre position dans l'ordre d'initiative de 2 au lieu de 1.

8 FOULE:

- ♦ Octroie une FAVEUR à SE CACHER.
- ♦ Dans tous les cas, les poursuivants doivent faire un test d'INTUITION.
- ♦ En cas d'échec, ils perdent momentanément la proie de vue et ne peuvent pas utiliser SPRINT, COUPER ni aucune action nécessitant de voir la cible.

OBSTACLES URBAINS

D12 OBSTACLE

9 **PROCESSION:** Un mariage, des funérailles ou bien une parade.

- ◆ La proie doit effectuer un jet de **PERSUASION** pour les convaincre de se déplacer.
- ◆ En cas de réussite, elle obtient un avantage pour **SE CACHER** dans la procession.
- ◆ En cas d'échec, elle ne peut pas utiliser l'action **SPRINT**.

10 **GARDES :** Deux gardes s'interposent, armes au poing.

- ◆ Les gardes attaquent quiconque porte une attaque.

ACTION IMPROVISÉE :

- ◆ Effectuez un test de **PERSUASION** pour les convaincre que les autres participants à la poursuite sont des criminels.
- ◆ En cas de réussite, les gardes tentent de les arrêter (ce qui peut les amener à attaquer les deux camps).

11 **VOYOUS :** Trois voyous des rues bloquent la route, menaçant de recourir à la violence.

- ◆ La proie doit effectuer un test de **PERSUASION** (qui ne compte pas comme une action) pour obtenir l'autorisation de passer.
- ◆ En cas d'échec, un voyou attaque : le participant peut utiliser son action pour esquiver ou parer, mais ne peut effectuer aucune autre action ce round-ci.
- ◆ En cas de réussite, les voyous s'en prennent plutôt au participant suivant.

12 **RUELLE ÉTROITE :** La rue débouche sur une ruelle étroite offrant peu d'espace pour manœuvrer.

- ◆ Cela impose un **FLEAU** aux actions **SE CACHER** et **COUPER**.
- ◆ Les grandes montures ne peuvent pas emprunter cette ruelle. Les cavaliers doivent utiliser leur action pour mettre pied à terre, faute de quoi ils ne peuvent pas se déplacer durant leur tour.

OBSTACLES NATURELS

D12 OBSTACLE

- 1 **IMPASSE** : Vous débouchez sur un ravin aux parois abruptes.
 - ◆ Cela confère un **FLEAU** à **SE CACHER**.
 - ◆ La proie ne peut pas utiliser l'action **SPRINT** et les poursuivants ne peuvent pas utiliser l'action **COUPER** durant ce round.
 - ◆ Si un poursuivant se trouve à moins de 20 mètres à la fin du round, la poursuite s'achève dans le ravin.
- 2 **BUISSONS ÉPAIS** : Un fourré dense ou un taillis bloque le passage.
 - ◆ Cela confère une **FAVEUR** à **SE CACHER**.
 - ◆ Tout participant ayant choisi **SPRINT** doit d'abord effectuer un jet de **BAGARRE** ou de **ESQUIVE** (ce n'est pas une action) pour se frayer un chemin à travers les branches ou les éviter.
 - ◆ En cas d'échec, l'action **SPRINT** échoue.
- 3 **TROUPEAU** : Un troupeau de cerfs traverse soudainement le chemin, offrant un abri à la proie.
 - ◆ Cela confère une **FAVEUR** à **SE CACHER**.
 - ◆ Même si la proie n'utilise pas **SE CACHER**, le poursuivant doit effectuer un jet d' **INTUITION** (ce n'est pas une action).
 - ◆ En cas d'échec, il perd momentanément la proie de vue et ne peut utiliser **SPRINT**, **COUPER** ou toute autre action nécessitant de voir la cible.
- 4 **AVERSE** : Une averse soudaine réduit la visibilité et rend le sol glissant.
 - ◆ Cela confère une **FAVEUR** à **SE CACHER**.
 - ◆ Chacun doit d'abord réussir un jet d' **ACROBATIE** ou **[ÉQUITATION]** ; à défaut, il ne peut pas se déplacer durant son tour.
- 5 **CREVASSE** : Vous approchez d'une faille étroite ou d'une crevasse dans le terrain.
 - ◆ Chaque participant doit réussir un jet d' **ACROBATIE** ou **[ÉQUITATION]** (ce n'est pas une action) pour sauter.
 - ◆ En cas d'échec, il tombe dans la crevasse, subit D6 points de dégâts de chute, perd son mouvement et doit dépenser son action pour en sortir.
- 6 **TERRAIN DIFFICILE** : Le chemin devant vous est jonché de pierres instables ou d'arbres tombés.
 - ◆ Chacun doit d'abord effectuer un test d' **ACROBATIES** ou d' **[ÉQUITATION]** ; en cas d'échec, il ne peut pas se déplacer durant son tour.

ACTION IMPROVISÉE :

 - ◆ Effectuez un test de **BAGARRE** pour lancer des pierres ou des branches afin de ralentir un poursuivant situé derrière vous.
 - ◆ En cas de réussite, le poursuivant doit effectuer un test d' **ESQUIVE** ou d' **[ÉQUITATION]**. En cas d'échec, son action subit un malus.
- 7 **CLAIRIÈRE** : Les poursuivants débouchent soudainement dans une clairière ou un vaste espace dégagé.
 - ◆ Cela confère un bonus à toutes les attaques à distance, mais un malus aux tests de **DISCRÉTION**.
 - ◆ Si votre vitesse de déplacement (ou celle de votre monture) est de 16 ou plus, vous pouvez choisir d'effectuer un **SPRINT** et de reculer de 2 rangs dans l'ordre d'initiative au lieu d'un seul.
- 8 **SANGLIER SAUVAGE** : Un sanglier sauvage se sent menacé par votre présence.
 - ◆ Le participant doit effectuer un test de **CONNAISSANCE DES BÊTES** (ce qui ne compte pas comme une action) pour éviter de l'irriter.
 - ◆ En cas d'échec, le sanglier attaque : la proie doit effectuer un test d' **ESQUIVE** ou d' **[ÉQUITATION]** pour esquiver ou parer, mais ne peut effectuer aucune autre action ce round-ci.
 - ◆ En cas de réussite, le sanglier menace plutôt que d'attaquer.

OBSTACLES NATURELS

D12 OBSTACLE

- 9 **RIVIÈRE :** Une rivière au courant puissant, trop large pour être franchie d'un bond, barre votre route.

ACTION IMPROVISÉE :

- ◆ Effectuez un jet de **NATATION** pour traverser la rivière.
- ◆ En cas de réussite, chaque participant doit également effectuer le jet de **NATATION** (une action).
- ◆ Quiconque échoue au jet est emporté par le courant et est éliminé de la poursuite.

- 10 **PENTE RAIDE :** Le sol s'élève brusquement en une pente raide.

- ◆ Chacun doit d'abord effectuer un jet d'**ACROBATIES** ou d'**[ÉQUITATION]** pour gravir la pente.
- ◆ En cas d'échec, vous ne pouvez pas effectuer d'action **SPRINT** ou **COUPER** et vous subissez un **FLEAU** à votre action.

- 11 **MARÉCAGE :** Le terrain devant vous est parsemé de zones marécageuses et de tourbières herbeuses.

- ◆ Chaque participant doit effectuer un jet d'**ESQUIVE** ou d'**[ÉQUITATION]** pour éviter les zones marécageuses.
- ◆ En cas d'échec, vous restez embourbé : vous ne pouvez pas vous déplacer ce round et vous (ou votre monture) devez réussir un jet de **FORCE** pour vous en extraire.

- 12 **GUÊPES :** Un nid de guêpes est suspendu à un arbre tout près.

ACTION IMPROVISÉE :

- ◆ Lancez un jet de **SURVIE** pour projeter le nid sur un poursuivant.
- ◆ La cible se fait piquer, ce qui inflige D6 dégâts et lui impose un **FLEAU** à sa prochaine action.
- ◆ L'attaque peut être esquivée mais pas parée (l'armure est sans effet).
- ◆ Si votre jet échoue, ce sont les guêpes qui vous piquent.

COURSE POURSUITE DANS UN DONJON

Alors que les poursuites en ville ou en forêt se déroulent sur de longues distances et offrent de nombreuses possibilités de se dissimuler ou de s'échapper, il en va tout autrement dans les grottes ou les donjons exigus. Il est donc plus judicieux de gérer la poursuite comme un combat et d'utiliser les cartes d'armes improvisées (ou les tableaux figurant à la page 120 du livre de règles).

Pour faciliter les poursuites dans un donjon, utilisez la liste d'éléments aléatoires et d'armes improvisées ci-dessous. Ces éléments peuvent également être utilisés dans une grotte, surtout si celle-ci sert d'espace de vie et contient des objets tels que des portes, des meubles ou des caisses — comme c'est le cas pour un repaire de bandits.

ACTIONS IMPROVISÉES DANS UN DONJON

D6 EFFECT

1 PILE DE CAISSES

- ◆ Renversez des caisses dans une zone de 4 × 4 mètres, transformant le sol en terrain difficile (Livre de règles, p. 44).
- ◆ Effectuez un jet de BAGARRE pour toucher un ennemi.
- ◆ Toute personne se trouvant dans la zone doit esquiver les caisses qui tombent ou subir D6 dégâts contondants et être projetée au sol.
- ◆ L'attaque ne peut pas être parée.

2 MOBILIER OPPORTUN

- ◆ Effectuez un jet de ARTISANAT pour placer un banc ou une chaise afin de bloquer une porte de l'intérieur.
- ◆ En cas de réussite, la porte est verrouillée ; elle ne peut être crochétée, mais seulement enfoncée.
- ◆ En cas d'échec, la porte est simplement fermée et peut être ouverte normalement (voir page 43 du Livre de règles).

3 TONNEAUX

- ◆ Faites rouler un tonneau en ligne droite vers vos ennemis.
- ◆ Toute personne se trouvant sur la trajectoire du tonneau tombe au sol.
- ◆ L'attaque peut être esquivée, mais pas parée.

D6 EFFECT

4 RATS

- ◆ Effectuez un jet de SURVIE pour exciter les rats et les pousser à attaquer un ennemi situé à moins de 10 mètres.
- ◆ L'attaque touche automatiquement et inflige 2D6 dégâts perforants.
- ◆ L'attaque peut être esquivée mais pas parée.
- ◆ Si votre jet de SURVIE échoue, les rats vous attaquent.
- ◆ Après une attaque, les rats s'enfuient en trombe.

5 CACHETTE IDÉALE

- ◆ Effectuez un jet opposé de DISCRÉTION contre l'INTUITION d'un ennemi qui n'a pas de ligne de vue directe sur vous.
- ◆ En cas de réussite, vous disparaissiez de son champ de vision. Vous êtes désormais considéré comme indétecté et pouvez effectuer une attaque furtive (Livre de règles, p. 43).

6 TORCHE MURALE

(Voir les cartes d'armes improvisées ou le Livre de règles, p. 120)