

PULP CHASE - SYSTÈME DE POURSUITE POUR L'APPEL DE CTHULHU V.6

Le système que nous vous proposons a été conçu comme une alternative aux règles officielles du livre de base de l'Appel de Cthulhu V.6. Notre objectif était de proposer une expérience de gameplay rafraîchissante et Pulp, dont les mécanismes s'inspireraient des principes d'une poursuite en conditions réelles.

Pulp Chase est utilisable pour tout type de poursuite, quelque soit les véhicules impliqués, et même pour des protagonistes à pied.

Le système repose sur la prise de risque, l'anticipation, l'évaluation de ses propres capacités, de celles de son véhicule et font intervenir la notion de bluff.

Notre réflexion et cette première proposition de gameplay s'inscrivent dans notre réalisation "in progress" d'une grosse campagne hard-pulp pour l'ADC prenant place dans les années 30. Nous avons choisi le concours *Funky Ouanagen* « 2010. La Crise. Gagnez des poulpes ! » proposé par la limoneuse [tocteam](#) pour nous mettre au charbon et vous proposer cette première aide de gameplay. Lorsque les astres seront propices, nous publierons les news de la campagne sur le site de TOC et celui des [AJDR](#).

MATERIEL :

Les cartes se divisent en deux catégories :

Les cartes de poursuite

Chaque joueur dont le personnage est pilote/conducteur/sprinteur dans la poursuite se munit d'un paquet de cartes de poursuite. Il y a 12 cartes par paquet de poursuite. Il existe 7 sortes de cartes de poursuite.



Les cartes de distance

Ces cartes matérialisent la distance qui sépare chaque protagoniste. Il y a 5 cartes de distance différentes (la carte HORS DE VUE indiquant simplement la fin de la poursuite). Dans une poursuite entre deux protagonistes, vous n'aurez besoin de d'un seul paquet de cartes de distance.



PREPARATION:

Imprimez et découpez les cartes figurant sur les deux premières pages du fichier ci-joint. Vous devrez réaliser cette opération autant de fois qu'il y a de protagoniste dans votre poursuite.

Ex : Pour une poursuite impliquant deux véhicules, vous devrez imprimer deux fois les deux premières pages. Une version Sépia de Pulp Chase vous est également fournie pour différencier les cartes du poursuivant de celles du poursuivi.

N.B. Les deux dernières pages sont le verso des cartes et n'ont qu'un intérêt esthétique, il n'est pas indispensable de les imprimer.

Disposition du matériel en début de poursuite :

En début de poursuite, on prend les 5 cartes de distance et on les empile face visible par ordre décroissant (la carte HORS DE VUE se trouve au dessus de la pile, la carte CONTACT se trouve en dessous de la pile). On dispose ensuite le paquet distance sur la table, en vue des deux protagonistes.

Le Meneur de jeu détermine alors la distance effective qui sépare chaque protagoniste et modifie l'empilement en conséquence ; la carte qui correspond à la distance effective entre les conducteurs reste au dessus de la pile, les cartes qui indiquent une distance supérieure sont placées au bas de la pile.

Disposez ensuite les paquets de cartes de poursuite de chaque protagoniste (deux paquets de douze cartes au total) à proximité du paquet de carte distance, face vers le bas, en vue des joueurs.

Fin de la poursuite :

Lorsque la distance entre les protagonistes arrive à HORS DE VUE ou bien lorsque le MJ le décide, la poursuite prend immédiatement fin, quelque soit la phase en cours. Remballez les cartes, il n'y a plus rien à voir !

PHASES D'UN TOUR DE POURSUITE (7) :

Phase 1. Détermination du nombre de cartes :

Chaque protagoniste choisit dans son paquet de cartes de poursuite autant de cartes qu'il le désire, jusqu'à concurrence du chiffre des dizaines de son score de caractéristique en relation avec la poursuite (« conduite » pour une poursuite automobile, « athlétisme » pour une traque à pied etc.).

Les protagonistes choisissent librement leurs cartes mais le MJ peut également imposer un tirage de cartes au hasard lorsque les circonstances le justifient (crise de folie du conducteur, perte de contrôle du véhicule, réception d'un saut du haut d'un pont etc.)

Ex 1 : dans une poursuite impliquant deux conducteurs automobile qui ont respectivement 49% et 21% en conduite automobile, le premier choisira 4 cartes et le second 2 cartes.

Ex 1 : dans une poursuite impliquant un homme à pied et une bicyclette, le premier ayant 30% en athlétisme et le second 98% en bicyclette, les joueurs choisiront respectivement 3 et 9 cartes.

Phase 2. facultative - Malus / Bonus :

Lorsque les circonstances le justifient, le meneur de jeu peut accorder aux protagonistes le droit de tirer des cartes supplémentaires, ou au contraire leur demander de défausser un certain nombre de cartes pour représenter le degré de difficulté de la poursuite.

Ex :

- Deux cartes de plus pour les deux conducteurs roulant sur une autoroute en ligne droite, déserte en plein jour,
- Une carte de moins pour le joueur qui décidera de conserver ce gros livre encombrant pour fuir son assaillant,
- Deux cartes de moins pour les protagonistes d'une course de pousse-pousse qui emprunte une rue bondée de Shanghai par temps de pluie.

L'attribution des bonus/malus peut donner lieu à un choix des joueurs ou à une défausse/tirage aléatoire, au choix du MJ.

Phase 3. Placement des cartes

A commencer par le poursuivant, les joueurs peuvent placer, à tour de rôle, une des cartes qu'ils ont choisies à la phase 2, face cachée à côté du paquet de carte distance. Déposer une carte est une faculté, on peut s'abstenir de le faire. Le poursuivant pose ses cartes à droite du paquet, le poursuivi à gauche. Les cartes ne sont pas empilées, mais sont disposées les unes à côté des autres en les éloignant au fur et à mesure du paquet de cartes de distance.



La phase prend fin lorsque le poursuivi n'a plus de carte à déposer où lorsqu'il s'abstient d'en déposer une.

Les cartes restant éventuellement dans la main des joueurs sont alors défaussées

Phase 4. Révélation des cartes

Les joueurs retournent toutes leurs cartes de poursuite face visible (le MJ peut imposer que les cartes soient révélées à tour de rôle, en partant de la plus éloignée du paquet distance jusqu'à la plus proche. Ce choix peut créer un effet dramatique, par exemple lorsque deux véhicules foncent l'un vers l'autre sur une route étroite en attendant que l'autre conducteur se dégonfle).



Phase 5. Détermination des scores de poursuite

Les protagonistes additionnent chacun, ligne par ligne les valeurs de risque, de manœuvre et de vitesse inscrites sur les cartes qu'ils ont alignées.

Certaines de ces valeurs sont modifiées comme suit :

- On additionne la *catégorie de vitesse du véhicule* de chaque joueur à son total de vitesse.
- On additionne la *sportivité du véhicule* de chaque joueur à son total de manœuvre.

Le tout donne les scores de risque, de manœuvre et de vitesse des deux protagonistes de la poursuite pour le tour.

N.B. : Ces scores peuvent être négatifs ou nuls.

Phase 6. Résolution des cartes

Les scores obtenus à l'étape précédente sont interprétés comme suit :

A. Le protagoniste qui obtient le score de risque le plus élevé pour le tour DOIT procéder à un jet de pilotage/conduite/athlétisme approprié pour vérifier s'il ne lui arrive pas une tuile (En cas d'égalité des scores de risque des protagonistes, il ne se passe rien). Il fait un jet avec un modificateur correspondant à 5 fois son score de risque.

Ex :

Un bateau est poursuivi par un hydravion. Le pilote du bateau obtient un score de risque de -3, celui de l'hydravion un score de -2. Ce tour, l'investigateur aux commandes de l'hydravion avec 50 en pilotage devra réussir un jet sous 60% (50-(-2x5)).

- En cas de succès ou de succès critique, il ne se passe rien, le joueur garde le contrôle de la situation.
- En cas d'échec son adversaire choisit une sanction parmi les suivantes :
 - l'adversaire a le droit de défausser au hasard une carte du paquet de poursuite du joueur. Cette carte est mise de côté et ne pourra plus être utilisée pour le reste de la poursuite.
 - il ne se passe rien, mais si le joueur rate un test de risque le tour suivant, il fait immédiatement un test sur la table des accidents p.139 comme s'il avait obtenu un échec critique.
- En cas d'échec critique, le joueur fait immédiatement un test sur la table des accidents p.139 du livre des règles.

B. Le protagoniste qui obtient le score de manœuvre le plus élevé pour le tour peut en réaliser une. Il s'agit d'un mouvement ou d'une action qui a généralement un caractère visuel délicieusement Pulp. Le joueur concerné peut s'inspirer des scènes de poursuite des films d'action pour décrire sa manœuvre (zigzag évasifs pour éviter les tirs ennemis, passage sur la chaussée, demi-tour frein à main, virage très serré dans une ruelle, détour par une voie à contre-sens, éperonnage du véhicule adverse s'il est au contact etc).

En cas d'égalité des scores de manœuvre des protagonistes, il ne se passe rien.

Pour ne pas ralentir le système, les manœuvres simples ne devraient pas donner lieu à un jet de compétence pour voir si elles sont réussies. On considère que la description du joueur se produit telle quelle dans le jeu : *that's show time !*

Le Meneur de jeu conserve naturellement la possibilité d'imposer un jet de dé si la manœuvre lui semble trop complexe. Dans ce dernier cas, nous conseillons d'utiliser le score de manœuvre du joueur comme un bonus/malus à son jet de compétence (bonus = score de manœuvre multiplié par 5%).

Ex :

L'investigateur qui fuit à pied arrive sur un pont, il obtient le meilleur score de manœuvre : 4. Il décide que son personnage saute par-dessus la rambarde pour se réceptionner sur la remorque d'un camion qui passe justement sous le pont. Le MJ décide que l'acrobatie nécessite un jet d'athlétisme réussi. Le joueur devra réussir un jet d'athlétisme avec un bonus de (4 x 5%) 20%. S'il rate, le camion passe sous le pont dans une autre file de voitures sans qu'il soit possible de tenter la manœuvre. S'il fait un échec critique on peut imaginer que le joueur saute une fraction de seconde trop tôt ou trop tard "BeeeeeeeeeeppppSkwiiiiiiiiishhharkkkkk".

En terme de jeu, les manœuvres accordent un bonus au joueur qui les réussit ou rend plus difficile la tâche de son adversaire. A vous MJ d'en déterminer la nature en fonction de la description du joueur et du contexte de la poursuite.

Ex :

Lors d'une poursuite à moto dans les rues de San Francisco, le joueur poursuivi utilise une manœuvre pour réaliser un virage en épingle à cheveux dans une ruelle. Le MJ peut annoncer que si son poursuivant, au prochain tour, n'arrive ni à réduire la distance ni à réussir la même manœuvre, il aura été semé : fin de la scène.

C. Le protagoniste qui obtient le score de vitesse le plus élevé pour le tour peut réduire ou bien augmenter la distance entre les deux protagonistes d'un cran (on modifie la carte du dessus de la pile de distance en conséquence).

En cas d'égalité entre les scores de vitesse des protagonistes, il ne se passe rien.

Phase 7. Autres actions du tour

Les joueurs qui souhaitent encore agir ce tour peuvent le faire normalement, y compris les protagonistes de la poursuite (avec les malus habituels pour les actions multiples). Leurs actions peuvent avoir une influence sur le tour prochain, notamment sous forme de bonus/malus au nombre de cartes à choisir par les protagonistes de la poursuite.

Fin du tour

Les joueurs récupèrent chacun leurs cartes de poursuite et recomposent leur paquet de cartes, si la poursuite n'a pas pris fin on reprend à la phase 1.

N.B. Les cartes de poursuite éventuellement perdues à la phase 6-A ne sont pas récupérées, on peut même envisager de les faire ingérer à un adversaire particulièrement malchanceux.

REMARQUES :

- ✓ Certaines actions des joueurs pourront intervertir leurs rôles de poursuivi/poursuivant. Pour déterminer le rôle de chacun, ne vous basez pas sur la position relative (devant/derrrière) des protagonistes, mais bien sur leur intention : celui qui souhaite rattraper et arrêter l'autre est le **poursuivant**, celui qui souhaite prendre la poudre d'escampette est le **poursuivi**. N'oubliez pas que ces rôles ont une importance lors de la phase 3 (placement des cartes).
- ✓ Il peut arriver que le poursuivant dépasse le poursuivi (par exemple pour se placer devant lui de manière à lui barrer le chemin) dans ce cas, n'oubliez pas d'augmenter, si besoin, la distance entre les protagonistes (après "contact", si le poursuivant rattrape et prend de l'avance sur le poursuivi, on peut passer à "courte" puis à "proche" etc.).
- ✓ Il peut être intéressant de bluffer en utilisant les cartes de poursuite correspondantes. C'est principalement une manière de concéder du terrain tout en incitant l'autre à prendre plus de risques. Lorsqu'on est poursuivant, il vaut mieux avoir un véhicule rapide lorsqu'on souhaite bluffer. Les cartes de bluff peuvent aussi être utilisées comme cartes neutres pour compléter une sélection.
- ✓ Il est également possible de tromper son adversaire en lui laissant croire qu'on est moins bon conducteur/pilote qu'il n'y paraît. Cette technique fourbe consiste à choisir moins de cartes que le maximum auquel on a droit. Au moment opportun, on pourra piocher plus de cartes lorsque la vigilance de l'adversaire sera retombée.
- ✓ Le premier tour de poursuite peut être décisif lorsqu'on est à bord d'un véhicule dont les caractéristiques de vitesse et de sportivité sont encore inconnues de l'adversaire. La situation brouille la capacité d'anticipation de votre adversaire.
- ✓ Dans ce système, souvenez-vous que la sportivité d'un véhicule ne donne aucun bonus/malus au jet de risque.
- ✓ Les scores de risques, manœuvre et vitesse peuvent être utilisés comme malus/bonus des actions des autres joueurs (ex : les passagers) sur la base d'un point de score pour 5% de malus/bonus.

Ex :

Si vous souhaitez connaître le bonus/malus applicable aux tireurs embarqués sur des véhicules, vous pouvez par exemple multiplier par 5% le score de manœuvre de leur pilote.

- ✓ Il est possible et même encouragé de considérer un groupe de personne qui partage les mêmes motivations comme un protagoniste unique. En procédant ainsi, la poursuite restera fluide. Dans ce cas, pour déterminer les caractéristiques du groupe, on fera une moyenne entre le score de compétence le plus faible et le plus élevé de ses membres. Nous vous conseillons d'alterner chaque tour le joueur responsable du groupe.

Ex :

Un groupe de 7 investigateurs se lance à la poursuite d'un petit singe voleur. Leurs scores d'athlétisme sont respectivement de 80, 56, 25, 20, 65, 77, et 30. Pour la durée de la poursuite on considérera qu'ils ne constituent qu'un seul protagoniste dont le score d'athlétisme sera de 50 $((80+20)/2)$. La moyenne peut être recalculée lorsque des membres du groupe abandonnent la poursuite (le système incite les moins compétents à laisser leurs collègues taillés pour la course ramener la peau du petit singe, comme dans les films).

- ✓ L'utilisation de dés à 10 faces posés sur les cartes de distance peut être utile pour visualiser facilement les scores de poursuite des protagonistes.

VARIANTE A TROIS PROTAGONISTES OU PLUS

Pulp Chase permet de gérer des poursuites avec plus de deux protagonistes. Toutefois, pour des raisons de fluidité, cette possibilité n'est pas encouragée.

La première chose à faire est d'identifier clairement la personne que poursuit chaque protagoniste.

On remet ensuite un paquet de poursuite à chaque protagoniste et on intercale un nouveau paquet de cartes distance entre chaque nouveau protagoniste et celui qu'il poursuit. Essayez de disposer les paquets de carte distance de manière cohérente pour garder une idée de la place de chaque protagoniste dans la poursuite. Le système est géré de manière voisine, avec les différences suivantes :

Phase 1 : lorsque Tous les protagonistes peuvent sélectionner leurs cartes en secret pour ne pas révéler trop tôt aux autres joueurs le nombre de cartes qu'ils ont conservé.

Phase 3 : Le placement se fait à tour de rôle en commençant par le poursuivant le plus éloigné du protagoniste de tête. La phase prend fin lorsque le protagoniste poursuivi en tête ne peut plus/veut plus déposer de carte de poursuite.

Phase 6 :

- a. Le ou les protagonistes qui ont obtenu le score de risque le plus élevé font un jet.
On considère qu'il y a égalité lorsque le score de TOUS les protagonistes est identique (dans ce cas il ne se passe rien). Le protagoniste qui a le score de risque le plus faible choisi la sanction pour chaque échec.
- b. Le protagoniste qui a obtenu le score de manœuvre le plus élevé peut faire une manœuvre.
Si deux protagoniste ou plus ont obtenu le score le plus élevé (et qu'il y a égalité entre eux), il ne se passe rien pour ce tour.
- c. On compare les scores de vitesse pour chaque couple de poursuivant/poursuivi et on ajuste, si besoin les cartes de distance du paquet correspondant.

Ex:

Situation :

*Le protagoniste de tête est poursuivi par les protagonistes N°2 et N°4,
Le protagoniste N°2 est aussi poursuivi par le N°3.*

Résolution :

*D'abord on compare les scores de vitesse du protagoniste en tête de la poursuite et du protagoniste N°2 qui le suit,
on ajuste la distance qui les sépare si besoin.*

Puis on fait de même pour le protagoniste en tête de la poursuite et le protagoniste N°4 qui le poursuit également.

Enfin on répète l'opération pour le protagoniste N°2 et le protagoniste N°3 qui le suit

En cas d'égalité entre deux protagonistes qui se poursuivent, la distance entre eux ne varie pas.

A ce stade de bordel sur votre table de jeu, vous risquez de paniquer un chouilla. Ne venez pas dire qu'on ne vous a pas prévenu ! Prenez votre temps et utilisez des marqueurs papier ou de vieilles miniatures de voitures d'époque pour visualiser la traque, vous verrez que le système est plus évident à jouer qu'à décrire sur papier.

Testez le système, rabotez le, assaisonnez-le à la sauce qui vous plaît ; l'idée reste de passer un bon moment.

Ludiquement !

Steve F. & Eric S. des [ambiances de jeux de rôles](#)

*"Black Road" utilisée sur les cartes de poursuite est une photographie originale de *intao - 2008-2010, tous droits réservés.*