

ATTRAPPE-MOI SI TU PEUX!

La situation est classique. Engageant leurs dernières forces, les PJs fuient leurs adversaires (ou l'inverse). Et ensuite? Fait-on un test comparé de MOB+Ag? Faut-il comparer les valeurs de course ou de déplacement? Chifoumi? Afin de rendre les courses poursuites plus captivantes, un ensemble de règles a donc été créé afin de permettre des poursuites haletantes dans les rues de la ville ou au fond des égouts.

DEROULEMENT DE LA POURSUITE

La poursuite se décompose en 5 phases + la phase finale (objectif) et se termine si le poursuivi a atteint son objectif, s'il a 3 phases d'écart avec ses poursuivants ou s'il a été mis hors de combat. Le poursuivi démarre avec une phase d'avance (à adapter suivant la situation). Si les PJs dépassent l'adversaire et arrivent les premiers à l'objectif, un combat s'engage automatiquement (les PJs n'étant pas encore dans la zone doivent terminer leur progression pour y participer).

1. LANCEMENT DE LA POURSUITE

- * **Test** : (2 * Déplacement + Réflexes Eclairs): (ne compte pas comme une action)
- * **Réussite** : Peut agir et se déplacer d'un secteur si désiré.
- * **Echec** : Peut agir mais ne peut pas se déplacer
- * **Critique** : Peut agir et se déplacer de 2 secteurs
- * **Maladresse** : Ne peut ni agir ni se déplacer.
- * **Actions** : il n'est possible d'agir que contre les adversaires qui ont fait un plus mauvais résultat au lancement de la poursuite, sauf dans le cas d'un Critique, où l'action est libre.

2. OBSTACLES

N'est pas considéré comme une action. Dans chaque secteur, le poursuivi et les poursuivants doivent faire face à des obstacles (voir tableau). Un test de passage de l'obstacle doit être effectué pour pouvoir changer de secteur, ou pour pouvoir effectuer une action.

ACTIONS DANS LA POURSUITE

OBSTACLES: Comme l'action de même type, le poursuivi peut rajouter un obstacle supplémentaire entre lui et ses poursuivants (voir tableau).

REFUGE: Le poursuivi peut se cacher, pour peu qu'aucune personne ne soit dans son entourage proche. Cela lui donne un bonus de +5 pour franchir le secteur suivant.

ATTAQUE: Le poursuivi peut attaquer ses poursuivants.

PASSER UN OBSTACLE: Ajoute une tentative supplémentaire pour passer un obstacle

PLACAGE: Pour plaquer un adversaire, il faut se trouver dans le même secteur et réussir un test comparé de MOB+Fo. Si le test est réussi, l'adversaire perd le bénéfice de sa prochaine action. Il peut tenter de se libérer le round suivant, mais s'il échoue, la course poursuite est considérée comme terminée. C'est le cas également si 2+ poursuivants se trouvent dans le même secteur qu'un adversaire plaqué.

MALUS DE DISTANCE

Malus pour les actions d'attaque à distance (TIR ou LSC).

* **2 secteurs** : -6

* **1 secteur** : -3

* **Même secteur** : 0. Sont employés uniquement les sorts mentaux ou d'attaque.

TABLES D'OBSTACLES—VILLES

D20	OBSTACLES	TESTS
1	Pavés	Voir des empreintes (ESP+In) ou sauter (MOB+Ag)
2	Echafaudages en bois	Grimper (MOB+Fo) ou surmonter son vertige (ESP+In)
3	Impasse	Trouver une porte secrète (ESP+In) ou grimper (MOB+Fo)
4	Foule en colère	Se cacher (MOB+Ag) ou se faire passer pour les autorités (ESP+Au)
5	Cuisines	Esquiver ou résister à la chaleur (COR+Co)
6	Canalisations	Surmonter les mauvaises odeurs (COR+Co) ou sauter (MOB+Ag)
7	Porte fermée	Enfoncer la porte (COR+Fo) ou ouvrir la serrure
8	Tas d'ordure	Traverser (COR+Fo) ou équilibre (AGI+Dx)
9	Balcon	Sauter (MOB+Ag) ou s'agripper aux plantes (MOB+Fo)
10	Mur	Grimper (MOB+Fo) ou trouver des points de rupture (ESP+In)
11	Magasin d'alchimiste	Résister à la vapeur (COR+Co) ou esquiver les appareils
12	Temple	Se faire passer pour un adepte (ESP+Au) ou glisser (MOB+Dx)
13	Chantier en construction	Remarquer des traces dans le sable (ESP+In) ou monter sur les planches (MOB+Ag)
14	Bistrot mal famé	Intimider (ESP+Au), ou passer en force (COR+Fo)
15	Gardes de la ville	Se cacher (MOB+Ag) ou distraire (ESP+Au)
16	Mirador	Escalier raide (MOB+Fo) ou surmonter son vertige (ESP+In)
17	Bibliothèque	Esquiver des piles de livres ou trouver la sortie
18	Procession	Se frayer un passage (COR+Fo) ou remarquer une brèche (ESP+In)
19	Propriétés	Se faufiler (MOB+Ag) ou se faire passer pour quelqu'un (ESP+Au)
20	Place du marché	Esquiver ou garder une vue d'ensemble (ESP+In)

CREDITS

Conception: Ozz., Antariuk et Sphärenwanderer

Traduction et mise en page: Vik

Relecture: Madmalik