

Mouvement et Poursuites

Par GO@T

Ces règles sont une variante de celles décrites par Alban (<http://www.sden.org/jdr/basic/poursuites.htm>) et Gianni sur la ML basic.

Mouvement

Les personnages (et tous les autres êtres humains) se déplacent en moyenne de 8 mètres par round. C'est la valeur moyenne de Mouvement. Lorsque qu'un combat entre humains intervient, on ne s'occupe pas de cette valeur, sauf pour rappeler aux personnages qu'ils ne peuvent pas accomplir des actions impossibles du genre courir jusqu'à leur voiture, prendre un fusil de chasse et revenir, le tout en un round. Par contre, dans les poursuites (à pied), cette caractéristique est très importante.

Les animaux ont une valeur de Mouvement différente des humains. Elle est là pour vous donner un ordre d'idée : un loup court nettement plus vite qu'un humain, alors que celui-ci n'a pas trop de mal à distancer un escargot.

Table de mouvement (humains)

DEX	Mouvement
8-11	7
12-15	8
16-17	9
18	10

Les véhicules ont également un Mouvement (voir ci-dessous et ci-contre). Pour simplifier, le Mouvement indique le nombre de mètres parcourus par round ET la vitesse en Km/h (et oui on se rend bien compte que c'est loin d'être réaliste).

Véhicules :

Vitesse de manœuvre/Vitesse maximale

La vitesse de Manœuvre indique la vitesse courante (le mouvement actuel) en dessous de laquelle on a un bonus de 10%. Au dessus, on a un malus de 10%. Au dessus du double, on a un malus de -20%.

La vitesse maximale indique le mouvement maximal que le véhicule peut atteindre.

Accélération/freinage

C'est la puissance tractrice du véhicule. S'exprime au moyen d'un nombre entier. C'est le nombre de points de mouvement que l'on peut ajouter ou retrancher à la vitesse courante du véhicule par round.

MANiabilité

La MANiabilité d'un véhicule rend compte à la fois de la souplesse du bâti du véhicule, de l'intelligence de l'artisan ou de l'industriel qui l'a créé, voire de la qualité de son électronique.

La MANiabilité s'exprime au moyen d'un nombre entier. La MAN du véhicule indique le bonus/malus infligé aux compétences de Conduite, de Pilotage, de Tir, etc. pour les personnages à bord du véhicule.

Armure

Quantité à ôter des points de dommages subis à la fois par le véhicule et ses occupants.

Structure

Ce sont les PV du véhicule.

Taille

Tu dois déjà savoir ce que c'est. Elle sert à calculer le BD.

Véhicule	TAI	ACC	MAN	A	VM/Vmax	STR
Break	25-30	10	+00	1	60/150	20
Camionnette/Van	30-40	10	-10	2	50/130	30
Camping car	35-45	10	-10	2	40/110	40
Epave	20-30	10	-10	2	50/110	15
Voiture de sport	20-25	50	+10	2	90/300	20
Voiture de base	20-30	30	+00	2	60/190	20
Dragster	15-20	50	+20	0	20/400	15
Camion*	40-60	10	-20	2	30/100	50
Moto	10-15	40	+20	0	70/300	10
Scoter	12	25	+20	0	50/90	10
Vélo**	10	5	+20	0	DEX/(FOR+CON)*2	5

Modificateurs

Virage serré	-10%
Demi-tour sportif	-20%
Pluie/brouillard	-10%
Neige	-10%
<vitesse de manœuvre	+10%
>vitesse de manœuvre	-10%
>2*vitesse de manœuvre	-20%
Trafic fluide	+10%
Trafic dense	-10%
Nuit (sans éclairage)	-20%
Pénombre :	-10%

Tirer sur un véhicule :

Viser un pneu	-20%
Viser le réservoir	-40%
Viser le moteur	-40%
Viser le pare-brise	-10%
Viser conducteur (véhicule)	-20%
Viser un passager (véhicule)	-20%

Liste de problèmes mécaniques:

Quand un véhicule se prend une blessure grave ou un tir critique, il encaisse un problème mécanique, affectant une zone déterminée par la table suivante (d10) ou la zone où il s'est pris le tir:

1. Réservoir percé/explose
2. Freins/Suspension niqués
3. Pneu éclate/crevé
4. Direction foutue
5. Moteur explose/HS
7. Pare brise étoilé /phares niqués (visibilité réduite)
8. Pan dans la tête du conducteur
9. Pan dans la tête d'un passager
0. Radiateur endommagé

Freinage/Accélération

Un véhicule peut décélérer/accélérer du double de sa valeur d'Accélération si le pilote/conducteur du véhicule réussit un jet de pilotage/de conduite.

Un véhicule peut décélérer/accélérer du quadruple de sa valeur d'Accélération si le pilote/conducteur du véhicule réussit un jet de pilotage/de conduite à -20% ou sur un critique.

En cas d'échec du jet de freinage/accélération, la valeur de la vitesse courante décroît/augmente de la valeur prévue, mais les occupants du véhicule sont éjectés du véhicule (char, voiture décapotable) ou sont secoués à l'intérieur du véhicule (voiture couverte). Dans les deux cas, ils subissent des dégâts (voir chutes dans les règles de base pour les éjectés, 1d3 pour les secoués).

Demi-tour sportif

Le demi-tour sportif consiste à faire un demi-tour en un seul round. Tu fais un jet de Conduite avec un malus de -20%.

À pied

Sprint

On effectue des jets d'Athlétisme en opposition s'il s'agit d'une poursuite (voir plus loin). Sinon je ne vois pas trop l'intérêt de sprinter. La vitesse maximale est le triple du MV. Au-delà de CON/2 rounds, on passe en course de fonds.

Course de fonds

On effectue un jet de CON sur la table de résistance. La difficulté est fixée par le MJ suivant la situation (traverser toute la ville à fond de train devrait être Dif.15 au moins).

Poursuites

Distance entre deux véhicules/personnes

Cette distance est une valeur comprise entre 1 (les deux véhicules sont côte à côte) et 5 (les deux véhicules se sont perdus de vue). Elle ne correspond pas à une valeur précise en m ou en Km, mais est évaluée "à la louche" par le MJ selon les manœuvres en cours.

La distance entre deux véhicules donne le modificateur à appliquer aux compétences pouvant être utilisées par les occupants d'un véhicule pour des actions en relation avec l'autre véhicule (lui tirer dessus, l'accrocher avec un grappin, lui sauter dessus...). Il ne s'applique pas aux jets de conduite.

Distance 1

Position des véhicules : côte à côte
Modificateur compétences : aucun

Distance 2

Position des véhicules : jusqu'à 2 fois la TAI moyenne des véhicules
Modificateur compétences : -10%

Distance 3

Position des véhicules : assez près l'un de l'autre (évaluation du MJ)
Modificateur compétences : -20%

Distance 4

Position des véhicules : assez loin l'un de l'autre (évaluation du MJ)
Modificateur compétences : -40%

Distance 5

Position des véhicules : perdus de vue
Modificateur compétences : impossible

Procédure :

On désigne celui qui est devant comme étant le "Poursuivi", et l'autre comme étant le «poursuivant».

1) Le poursuivi choisit une option :

- *Fuite* : pour augmenter la distance entre les 2 protagonistes.
- *Esquive* : Pour sortir de l'angle de tir du poursuivant et éventuellement se mettre en position de tir, se planquer ou l'attendre au tournant avec ta plus belle droite. *Note* : il faut quelque chose derrière lequel se cacher ou se placer hors de l'angle de tir des poursuivants!
- *Changement de position* : Si le **Poursuivi** n'est pas dans l'angle de tir du **poursuivant**, il cherche à devenir le **poursuivant** en le laissant passer devant.
- *Charge* : Le **poursuivi** fait demi-tour et fonce vers le **poursuivant**. Nécessite 1 jet de Conduite pour faire demi tour.

Exemple : A poursuit B. B choisit de fuir.

2) Le poursuivi détermine le niveau de risque qu'il prend, sous la forme d'un Malus (Courir en zigzag, passer sur l'autre voie ou de l'autre côté de la rue à l'heure de pointe). Le MJ peut augmenter ce niveau de risque si la géographie le lui permet (virage, trafic d'heure de pointe, etc...).

3) Les 2 font un jet de conduite (ou de pilotage, d'Athlétisme), modifié par le Malus pris par le poursuivi et les éventuels points de Stress dépensés. Le mouvement intervient également : celui qui va le plus vite a un bonus égal à la différence *5%, le plus lent prend un malus égal à la différence * 5%. Mieux vaut aller vite dans les poursuites...

Exemple : A va à 70 m/tour, et B à 65 m/tour. La différence est de 5 et la distance est de 3. A a un bonus de +5% et B un malus de -5%. A rajoute un risque de 15%. A fait son jet à -10%, B à -20%.

4) On considère la différence entre les niveaux de réussite des 2 participants (exemple : Réussite critique contre échec = 2 niveaux de réussite, voir jets de compétence en opposition, p. **Erreur ! Signet non défini.**). Suivant l'option choisie :

Fuite :

La distance varie de la différence de niveaux de réussite.

Exemple : En reprenant celui du dessus, A fait une réussite, et B un échec (étonnant...). La marge est de +1. La distance entre A et B passe à 2.

Esquive :

- 3 : Le Poursuivant rattrape le Poursuivi
- 2 : Le poursuivant a un bonus de +30% sur le tir
- 1 : Le poursuivant a un bonus de +15% sur le tir
- 0 : Malus de 15% sur le tir
- +1 : Le poursuivi est hors de portée de tir (caché par un camion, une voiture, etc.) OU il obtient un bonus de +15% sur le tir

- +2 : Le poursuivi peut faire une 2de manœuvre (se cacher ?) à moitié de pourcentage, OU il obtient un bonus de +30% sur le tir
- +3 : Poursuivant semé !

Changement de Position :

Il faut une distance entre les 2 personnages inférieure à la vitesse du Poursuivi :

- 3 : Le Poursuivant rattrape le Poursuivi
- 2 : Le poursuivant peut tirer à +30%
- 1 : Le poursuivant peut tirer à +15%
- +0 : Rien
- +1 : Le Poursuivi est le poursuivant. Le nouveau Poursuivi est dans la ligne de mire.
- +2 : Idem, et tir possible immédiatement.
- +3 : Idem, et tir possible immédiatement à +30%.

Charge :

Seul le Poursuivi fait un jet le tour où il tourne. Il doit réussir un demi tour sportif (voir plus haut).

Maladresse : Le Poursuivant rattrape le Poursuivi

Echec : Tour à demi effectué. Prochain essai à +25%. Le poursuivant peut tirer.

Réussite : Tour effectué. Pas de tir possible pour le poursuivant.

Réussite Critique : Tour effectué + Tir possible pour le poursuivi.

5) Si le poursuivi était dans la ligne de mire au début du tour, le poursuivant peut lui tirer dessus.

Collisions

On détermine la vitesse d'impact comme suit :
Sens inverse : on additionne les vitesses des deux véhicules pour calculer les dégâts.

Même sens : on retire la vitesse du véhicule le plus lent à celle du plus rapide.

Côté : on utilise juste la vitesse du véhicule qui tape. (cela concerne les collisions avec des voitures traversant un carrefour dans le sens perpendiculaire au tien par exemple...)

La vitesse d'impact détermine les dégâts : comptez 1d6 par tranche de 10 points de mouvement.

Vitesse	Dommages
0-10	1d6
11-20	2d6
21-30	3d6
>	etc.

Les deux parties se prennent les dégâts. S'ils s'agit d'une collision Piéton/véhicule, on fait pareil que ci-dessus mais en multipliant par 2 les dégâts pour le piéton et en les divisant par 2 pour le véhicule.

Exemple : Lorenzo (DEX 16, MV 9) est poursuivi par des types en cabriolet qui lui rentre dans le cul. La voiture allait à 60 Km/h, lui à fond de train à 27 Km/h. La vitesse d'impact est donc de 33 Km/h. Soit 4d6 de dégâts, multiplié par 2 pour lui et divisé par deux pour la voiture de ses poursuivants. Aïe