



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > BaSIC > Aides de jeu > Points de règles > Point de règles annexes > **Poursuites**

Poursuites

mardi 30 mars 2010, par [Gelweo](#)

Il est vrai que pour le moment, si l'on excepte le système d'Hawkmoon, il n'existe pas de vraies règles de poursuites de véhicules. C'est en parlant d'adapter Cowboy Bebop à BaSIC sur la ML BaSICrps que certaines idées ont commencées à germer.

Ca rejoint le système de mecha & véhicules, et en plus, ça pourrait être applicable à tout les genres de poursuites ! (à pied, à vélo, à cheval, à trotinette ou roller...) En fait, on pourrait instituer une règle qui permettrait de simuler tous types de poursuites, voitures, Avions, bateaux, etc.

Bref, si vous aussi, vous avez des idées pour faire avancer le problème, n'hésitez pas ! (mail : gelweo@ifrance.com, sur mon forum ou sur la La mailing-list BaSIC : pour vous inscrire, envoyez un mail à subscribe@basicrps.com avec "subscribe" dans le corps du message.)

Ebauche d'idée :

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
- Changement de position : Si le Poursuivi n'est pas dans l'angle de tir du poursuivant, il cherche à devenir le poursuivant.
- "Charge" : Le poursuivi fonce vers le poursuivant. Nécessite 1 pour tourner.

2) Le poursuivi détermine le niveau de risque qu'il prend, sous la forme d'un Malus. Le MJ peut augmenter ce niveau de risque si la géographie lui

permet (virage, champ d'astéroïde, etc...)

3) Les 2 font un jet de conduite (ou de pilotage ou compétence appropriée au moyen de locomotion) , modifié par le modificateur de poursuite.

4) On considère la différence entre les niveaux de réussite des 2 participants (exemple : Réussite critique contre échec = 2 niveaux de réussite).

Suivant l'option choisie :

- Fuite :

0 : les 2 restent à même distance

1 : Le Poursuivi augmente sa vitesse de 50%

2 : Le poursuivi augmente sa vitesse de 100%

Exemple :

A poursuit B. A va à 20 m/tour, et B à 15 m/tour.

Ils sont à 30 m. A fait un échec, et B une réussite. B avance donc de $15 \times 150\% = 22,5$ m.

L'écart est désormais de $30 + (22,5 - 20) = 32,5$

- Esquive :

0 : Malus de 15% sur le tir

1 : Le poursuivi est hors de portée OU bonus de +15% sur le tir

2 : Le poursuivi peut faire une 2de manoeuvre, à moitié de pourcentage, OU bonus de +30% sur le tir

- Changement de Position (il faut une distance entre les 2 véhicules inférieure à la vitesse du Poursuivi) :

0 : Rien

1 : Le Poursuivi est le poursuivant, ou le Poursuivi est dans la ligne de mire.

2 : Idem, et tir possible immédiatement.



- Charge : Seul le Poursuivi fait un jet le tour où il tourne.

Echec Critique : Le cap précédent est maintenu

Echec : Tour à demi effectué. Prochain essai à +25%

Réussite : Tour effectué.

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. "