




Regles de poursuite Light 1.0

vendredi 2 avril 2004, par [Arnok](#), [Two Gun Bill](#)

 Les règles de poursuites proposées dans les règles de base peuvent paraître à certains assez (voir trop) complexes et pas du tout FFF. Notre ami Two_Gun_Bill a décidé de s'attaquer à ce problème, en nous proposant 2 règles alternatives et simplifiées. Par ailleurs cela permettra aux personnes n'ayant que les règles light de pouvoir faire jouer des poursuites.

voici ses propositions :

REGLE "ULTRA-LIGHT"

1 - Au début de chaque round, les conducteurs font un jet opposé de Conduite (le MJ peut accorder un bonus à un conducteur qui a des idées "cinématiques" ou utilise l'environnement à bon escient),

2 - Le conducteur qui gagne le jet opposé peut tirer sur l'autre,

3 - La distance de tir est moyenne (courte si le jet est gagné avec au moins 1 Raise),


4 - Si le conducteur qui a perdu le jet opposé a EN PLUS raté son jet de Conduite (- de 4), un obstacle est touché. Les dégâts sont déterminés aléatoirement par le MJ selon l'environnement (dégâts maximum en cas de Snake Eyes),

5 - Si le jet opposé de Conduite est gagné trois rounds de suite, possibilité de rompre la poursuite avec un ultime jet

de Conduite accompagné d'1 Raise.

(Un seul jet de Conduite est tiré pour tout le round. Je me demande quand même si ce n'est pas un peu dur de faire heurter un obstacle automatiquement en cas de jet raté mais bon, on verra à l'essai. En outre, le véhicule qui perd le jet opposé ne heurte un obstacle que si, en plus de perdre le jet opposé, il rate son jet de Conduite)

REGLE "LIGHT"

 1 - Au début de chaque round, les conducteurs font un jet opposé de Conduite (le MJ peut accorder un bonus à un conducteur qui a des idées "cinématiques" ou utilise l'environnement à bon escient),

2 - Indépendamment du résultat de l'opposition, tout conducteur qui réussit son jet de Conduite peut tirer sur l'autre,

3- Le conducteur qui a gagné le jet opposé tire en premier (à distance courte s'il a obtenu 1 Raise),

4 - Le conducteur qui a perdu le jet opposé mais réussit son jet de Conduite tire à distance moyenne (les distances ne cessent de fluctuer entre les bolides qui vont à toute berzingue entre les obstacles ;-)),

5 - Si le conducteur qui a perdu le jet opposé a EN PLUS raté son



jet de Conduite (- de 4), un obstacle est touché. Les dégâts sont déterminés aléatoirement par le MJ selon l'environnement (dégâts maximum en cas de Snake Eyes),

6 - si le jet opposé de Conduite est gagné trois

rounds de suite, possibilité de rompre la poursuite avec un ultime jet de Conduite accompagné d'1 Raise.

(Différence principale : maintenant, les deux véhicules peuvent se tirer dessus dans le même round).