

Regles de poursuite Light 1.0

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



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 "cinématographiques" 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 tout de même 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).