

## Poursuites

Attributions des dés (3 à 5).

### Paris :

- Le joueur qui a la meilleur compétence au premier tour, lors des tours suivant celui qui à gagné le tour précédant choisi si il annonce en premier ou non son pari.
- Le second protagoniste annonce son pari (maximum +/-1 que la difficulté annoncé par le premier parieur).

### Résolution :

- Jets de dés -1D un protagoniste remporte son pari et que celui-ci était supérieur à celui de son adversaire.
- -1D/ marge d'échec sur un pari -1D perdu cumulativement.
- Si les deux ratent leurs paris -1D chacun uniquement.
- ✓ Possibilité de transformer tout ou partit de ses dés blancs perdus en dés noirs.
- ✓ Il est impossible de perdre des dés noirs tant que l'on a encore des dés blancs.
- Résolution des crashes.

### Actions secondaires :

- Distance courte (poursuivant jette au moins 2 dés de plus que le poursuivit) :

Percussion/Placage : Jets en opposition de compétence applicable (corps à corps, conduite, pilotage...).

Tirs difficulté 1+nombre de dés noirs possédés.

- Distance intermédiaire (différence de 1 dé entre les protagonistes) :

Tirs difficulté 2+nombre de dés noirs possédés.

- Distance longue (poursuivit jette au moins 2 dés de plus que le poursuivant) :

Tirs : difficulté 3+nombre de dés noirs possédés.

Si le CONDUCTEUR tir, la difficulté est majorée de +1.

## Trajets :

Pari de X succès toute les 15min : 10km (1) ; 20km (2) ; 30km (3). [A pieds : 250m/500m/750m]

Majorations de difficultés : circulation encombré +1 ; Ralentissements +2 ; Centre ville aux heures de pointes +3.

Modificateurs de véhicules (cumulatifs) : moto -1 ; Véhicule rapide -1 ; véhicule de sport -2 ; camionnette +1 ; camion -2. [Rollers -1 ; Vélo -2 ; encombré +1 ; poids important transporté +2]

Echec au pari : chaque marge d'échec compte comme 1 dé noir ayant raté.

Pour les déplacements dans des conditions de circulation très fluide, voir vitesse de la voiture.

## Combat

**Mouvement** : 5m/round, possibilité d'aller jusqu'à 10m avec un malus de 1D à toute actions.

**Lancer** : Les mêmes règles qu'à distance, portée 5m pour les armes de lancés.

**Surprise** : Pas d'action, possibilité de surprise partielle au second round (A l'appréciation du MJ).

**Surprise partielle** : Actions à initiative +2 sans bonus d'initiative.

**Braquer** quelqu'un à bout portant et attaquer : initiative -2 (sans aucuns malus/bonus d'initiative ; attitude normale sauf éventuels cas très particuliers pour l'attitude).

## Distance

### Choix des attitudes :

- Ultra-violent (+2D ; -2 aux difficultés des opposants contre le personnage).
- Agressif (+1D ; -1 aux difficultés des opposants contre le personnage).
- Normal (Aucune modification).
- Prudent (-1D ; +1 aux difficultés des opposants contre le personnage).
- Planqué (-2D ; +2 aux difficultés des opposants contre le personnage).

Attention certaines attitudes ne sont pas disponibles dans certaines conditions (exemple planqué s'il n'y a aucun couvert) ou peuvent contraindre à des déplacements (Ultra-violent).

Initiative :

Annoncés par ordre de choix d'attitudes (du plus violent au plus défensif).

- De -2 à +2 (ceci représente le malus de dés applicables aux actions du personnage durant le round). Impossible de descendre en dessous d'**Init Min**.
- Le round se déroule par ordre d'initiative allant de la plus basse à la plus haute.
- Actions multiples : -1D à la première action, -2D à la deuxième, -3D...

### Corps à Corps :

Attitudes (**uniquement de +1 à -1**) comme au tir, initiative et actions multiples identiques aux règles de combats à distances.

- Difficulté en fonction de la compétence de l'adversaire : 6+(1) ; 3+(2) ; 2+(3).

**+1 par différence** de catégorie de taille d'arme avec l'adversaire (main nues/courte/longue).

- Immobilisation : difficulté +1 ; libération : sacrifice de 2pv + opposition Carrure/corps à corps.
- Projection : difficulté +1 ; Coordination (3) pour se relever à la fin du round, sinon se relève à la fin du round suivant.
- Possibilité de parade au corps à corps : Jet en opposition de la compétence corps à corps (meilleur compétence) ou arme de contacte + bonus de différence d'armes.