

ACCÉLÉRATION
FORTE

RISQUE :
+3

MANOEUVRE :
-1

VITESSE :
+3

ACCÉLÉRATION
LÉGÈRE

RISQUE :
+1

MANOEUVRE :
-

VITESSE :
+1

ACCÉLÉRATION
LÉGÈRE

RISQUE :
+1

MANOEUVRE :
-

VITESSE :
+1

RALENTISSEMENT
BRUTAL

RISQUE :
-3

MANOEUVRE :
+1

VITESSE :
-3

RALENTISSEMENT
LÉGER

RISQUE :
-1

MANOEUVRE :
-

VITESSE :
-1

RALENTISSEMENT
LÉGER

RISQUE :
-1

MANOEUVRE :
-

VITESSE :
-1

MANOEUVRE
RISQUÉE

RISQUE :
+3

MANOEUVRE :
+3

VITESSE :
-

MANOEUVRE
CALCULÉE

RISQUE :
+1

MANOEUVRE :
+1

VITESSE :
-

MANOEUVRE
CALCULÉE

RISQUE :
+1

MANOEUVRE :
+1

VITESSE :
-

BLUFF !

RISQUE :

-

BLUFF !

RISQUE :

-

BLUFF !

RISQUE :

-

MANOEUVRE :

-

MANOEUVRE :

-

MANOEUVRE :

-

VITESSE :

-

VITESSE :

-

VITESSE :

-

CONTACT

1 - 2 METRES

PORTÉE
COURTE

3 - 15 METRES

PROCHIE

16 - 50 METRES

+ SPORTIVITÉ DU VEHICULE +

+ SPORTIVITÉ DU VEHICULE +

+ SPORTIVITÉ DU VEHICULE +

+ CAT. VITESSE DU VEHICULE +

+ CAT. VITESSE DU VEHICULE +

+ CAT. VITESSE DU VEHICULE +

LOIN

51 - 200 METRES

HORS DE
VUE

+ DE 200 METRES

+ SPORTIVITÉ DU VEHICULE +

FIN
DE LA

POURSUITE

+ CAT. VITESSE DU VEHICULE +

1 - Détermination du nombre de cartes (dizaine du score de compétence)

2 - Facultatif : Malus / Bonus

3 - Placement des cartes

- à tour de role, le poursuivant commence
- fin de la phase quand le poursuivi ne pose pas de carte

4 - Révélation des cartes

5 - Détermination des scores de poursuite (cartes + caractéristiques du véhicule)

6 - Résolution des cartes

- a - Test de compétence modifié pour le plus haut score de risque sanctions possibles si échec :
 - une carte en moins dans paquet
 - accident si tour prochain
 - test de risque pas réussi (p.139)
- b - Manoeuvre possible pour le plus haut score de manoeuvre
- c - Décalage de distance possible pour le plus haut score de vitesse

7 - Autres actions du tour

8 - Fin du tour



