

CYBERPUNK RED



Courses poursuites **non officielles**

Crée par Daniel Bue11
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Version non Relue et corrigée

Sommaire :

Lancer une poursuite _____	page 3
La course _____	page 3
Mettre fin à une poursuite _____	page 3
Les complications relatives à la poursuite _____	page 4

Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Elian "legba" Dumas***

*Ce document est partagé sur le site de : <https://www.rollsafterdark.com/> de **Daniel Buell**. Il s'agit d'un document non officiel pour étoffer le jeu de rôle Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :*

<https://www.patreon.com/posts/new-homebrew-54256852>.

Illustration de couverture : issue de cyberpunk 2077

Image intérieure : issue de GTA V

Cyberpunk RED est la propriété de "R.Talsorian Games". Il s'agit d'un module non officiel créé par "Rolls After Dark Productions". Pour trouver le contenu officiel du cyberpunk : talsoriangames.com/downloads/

Pour plus de contenu tabletop, rendez-vous sur rollsafterdark.com.



Qui n'aime pas une bonne poursuite, hein Choomba ? C'est un élément essentiel pour une action intense et amusante ! Parfois, il s'agit de foncer dans les rues, d'autres fois de poursuivre un pauvre idiot dans une ruelle. Quoi qu'il en soit, voici quelques mécaniques maison pour animer les poursuites.

Lancer une poursuite

Les événements aléatoires et les valeurs des seuils de difficulté peuvent faire monter la tension dans la course poursuite tout en permettant de créer des opportunités d'attaque ou de défense. Commencez la poursuite avec une initiative, puis suivez l'évolution de la cible et de la distance qui sépare les participants. Les leaders de cette course-poursuite sont susceptibles de varier fréquemment.

La course

Pour gagner en vitesse, vous pouvez faire un test d'endurance avec un SD de 15, sinon vous serez fatigué et aurez un malus de -2 à tous les tests. Si un personnage échoue ce test plus de trois fois, il abandonne la poursuite, épuisé.

Mettre fin à une poursuite

La scène de poursuite se termine lorsqu'un des deux camps s'arrête, que le poursuivi s'échappe, ou que les poursuivants attrapent leur cible. Si aucun des deux camps n'abandonne la poursuite, le poursuivi effectue un test de Furtivité (DEX) à la fin du round, lorsque tout le monde a joué. Le résultat est comparé aux valeurs de base de Perception (INT) des poursuivants. Si le poursuivi est en ligne de

vue des poursuivants, le test n'est pas nécessaire et la poursuite reprend. Si le poursuivi a un meilleur résultat au test de furtivité que ses poursuivants, il peut s'échapper.

Les complications relatives à la poursuite

Qu'il s'agisse de traverser un marché de nuit ou de rouler à toute allure à contresens, il y aura des obstacles et des complications lors de la poursuite. Beaucoup d'entre eux peuvent être utilisés en faveur de l'une des deux parties. Veillez à varier les obstacles et les tests nécessaires, par exemple un test d'Athlétisme (DEX) avec un SD de 15 pour sauter par-dessus un étal de marchand ou un test de Pistage (INT) avec un SD de 19 pour suivre la cible dans une foule de personnes.

SD lors des tests de Poursuite		
Conditions	SD	Exemple
Facile	10	Traverser des couloirs ou des rues dégagés
Moyenne	15	Traverser une rue très fréquentée à l'heure de pointe
Difficile	19	Traverser des forêts épaisses et rocheuses
Hardcore	25	Rouler à contre-sens ou dans une intersection fréquentée.
Tu es taré Choom !	30	Traverser un bâtiment qui s'effondre

Personnalisez ces SD autant que vous le souhaitez lorsque vous créez vos poursuites. Le meilleur conseil est de prendre un stylo et du papier afin de dessiner la course-poursuite. Ajoutez quelques obstacles, comme quelqu'un qui passe ou un empilement de grosses caisses.



CYBERPUNK RED