



POURSUITE INFERNALE

RÈGLES DE POURSUITE POUR CYBERPUNK RED

VO MAI 2024 - VF NOVEMBRE 2024 Traduction: Kry'Ger Relecture: Joubinator, Karasu, Kry'Ger, Sushimatic, Tahr.Tocury Mise en page: Sushimatic

V1.0

Écriture et Conception J Gray et Winterjaye Kovach • **Développement Additionnel** James Hutt

Direction Artistique Winterjaye Kovach • **Gestion Commerciale** Lisa Pondsmith • **Maquette** J Gray

Carte avec l'aimable autorisation de Loke Battle Mats

«Poursuite Infernale» est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit «Hot Pursuit» originellement créé et distribué gratuitement par R. Talsorian Games (RTG) pour leur jeu de rôle Cyberpunk Red. Cette traduction n'est ni cautionnée ni approuvée par RTG et n'a pas pour objectif d'être partagée ailleurs que sur le site (<http://cyberpunk-jdr.fr>) où elle est stockée.

Le document original, dans la langue de Shakespeare, est disponible à l'adresse suivante : <https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2024/05/RTG-CPR-DLC-HotPursuit.pdf>
Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document. Pour toute question ou suggestion concernant ce document, contactez le Discord « Cyberpunk JDR papier FR ».

Copyright © 2024 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.
All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

POURSUITE INFERNALE

DATA

Penny est un nouveau personnage mais la Quadra Thunder X est apparue pour la première fois dans *Black Chrome!*

DATA

CF CP:R signifie voir le livre de règles de *Cyberpunk RED*.

La voiture de police était partout, virant d'abord lentement d'un côté, puis revenant brusquement sur la route. Les balles fusaient et ricochaient sur les bâtiments et perforaient les panneaux, menaçant de toucher la bien-aimée Thunder-X de Penny alors qu'elle menait la poursuite dans les rues du quartier universitaire.

Penny appuya délicatement sur la pédale. Elle savait qu'elle était foutue si elle bougeait le volant maintenant, alors elle se concentra pour maintenir la stabilité. La surprise était là, devant elle, et elle arrivait vite. Elle seule pouvait la voir. À moins que le flic n'ait une connaissance biblique de ces rues, ils étaient sur le point de faire une vraie chevauchée.

La rue disparut, et la Thunder-X de Penny s'éleva. Ils étaient dans les airs. Penny hurla à tue-tête – l'adrénaline pure comme des griffures blanches et chaudes emplissait l'espace autour d'elle. Le moteur tourna librement, rugissant du plus profond de son être alors que les pneus ne touchaient plus le sol. Elle se prépara à l'impact. Les pneus atterrirent, les amortisseurs s'enfoncèrent complètement, puis le bas de caisse percuta le sol, projetant des étincelles bleues et blanches dans toutes les directions. Choc/étincelles, choc/étincelles, elle rebondit et juste au moment où sa voiture se remettait de l'impact, Penny tira doucement le volant à droite puis à gauche dans un virage en S alors qu'elle descendait une ruelle. Elle aperçut le flic qui passait devant la rue dans laquelle elle avait tourné, son arrière rebondissant toujours. Elle eut un flashback: elle était enfant, assise sur le siège passager de la muscle-car de son père. Lui aussi aimait cette manœuvre.

Penny eut un goût de sang dans la bouche. Elle avait mordu si fort lors du rebond qu'elle s'était coupée la langue. Elle pouvait le sentir au fond de sa gorge. Elle se demanda si le flic pouvait le sentir aussi.

"Une fille pourrait se sentir seule dans ces rues," plaisanta Penny, seule au monde.

LA POURSUITE

Votre proie s'échappe, dévalant la rue à toute vitesse dans sa Quadra Thunder-X. Vous sautez dans votre Makigai Ebi et vous la poursuivez. Ils sont plus rapides, mais vous savez ce qui compte : dans les rues en ruine de Night City, le talent vaut autant que la vitesse. Peut-être plus.

Poursuite Infernale ne remplace pas les règles de combat en véhicule présentées dans le livre de règles de base de *Cyberpunk Red* (CF CP:R PAGE 189), mais fonctionne avec elles, offrant un cadre optionnel pour des séquences de poursuites rapides, tendues et passionnantes où la capacité de conduite compte autant que la vitesse du véhicule.

LES RÈGLES

Avant d'aborder les règles, clarifions les choses. Il ne s'agit pas d'une simulation à coup de changements de vitesses dans une séquence de course-poursuite. Au lieu de cela, ces règles fonctionnent par abstraction, en déplaçant l'attention vers l'action plutôt que vers les jets.

MISE EN PLACE DE LA POURSUITE

Au début d'une poursuite, le MJ met en place la grille de poursuite en déterminant la distance, en cases, entre tous les véhicules participants. Chaque case représente une ligne sur le tableau de portée.

Nombre de cases	Portée
1 case	0 à 6m/yds
2 cases	7 à 12m/yds
3 cases	3 à 25m/yds
4 cases	26 à 50m/yds
5 cases	51 à 100m/yds
6 cases	101 à 200m/yds
7 cases	201 à 400m/yds
8 cases	401 à 800m/yds

Exemple: L'équipe saute dans sa voiture pour poursuivre un camion. Le conducteur de ce dernier vient de voler une puce mémoire de l'équipe. Le MJ détermine que le voleur a une bonne longueur d'avance, soit 3 cases d'avance. Le MJ met en place la grille de poursuite comme suit.



Voiture de l'équipe

Camion du voleur

POURSUITE INFERNALE

INITIATIVE

Une fois la grille de poursuite définie, tous les participants doivent lancer l'Initiative. Contrairement au combat de véhicule standard, les opérateurs (les conducteurs) lancent une Initiative. Ils ne sont pas automatiquement en tête de file d'attente.

TOURS DE POURSUITE

Pendant un tour de poursuite, chaque participant peut effectuer une action de déplacement et une action standard, comme dans un combat normal.

► Actions de déplacement ◀

Les participants peuvent utiliser leur action de déplacement pour changer de position dans leur véhicule (sauter dans un siège de tourelle, par exemple), sortir du véhicule et monter sur le toit ou vice versa, ou sauter du véhicule vers un emplacement à portée selon de leur caractéristique de MOUV – voire un autre véhicule impliqué dans la poursuite.

Pour déterminer si un emplacement est à portée pour un saut, utilisez l'extrémité éloignée (le nombre le plus élevé) de la portée actuelle en fonction de l'emplacement du véhicule (ou des véhicules) sur la grille de poursuite, à moins que l'opérateur n'ait effectué une manœuvre de rapprochement (CF PAGE 5).

Contrairement au combat normal, les participants à une poursuite peuvent suspendre leur action de déplacement, mais uniquement pour se synchroniser avec le conducteur du véhicule. Par exemple, en attendant qu'il effectue une manœuvre spécifique.

► Actions standards ◀

Un participant peut effectuer n'importe quelle action qu'il pourrait effectuer en combat normal, en tenant compte des circonstances. La portée entre véhicules est déterminée par leur position sur la grille de poursuite. Les attaques au corps-à-corps contre un autre véhicule (ou des cibles sur le véhicule) ne peuvent être effectuées que si les deux véhicules sont adjacents l'un à l'autre sur la grille et que l'un des opérateurs effectue d'abord une manœuvre de rapprochement (CF PAGE 5).

Exemple: Au début du deuxième tour de poursuite, l'équipe se trouve à 2 cases derrière le camion du voleur. C'est la portée de 7 à 12m. Forty décide de tirer sur le camion avec son pistolet très lourd. Comme elle se trouve dans la portée 7 à 12m, elle tirera contre un SD15. Pendant ce temps, Mover veut sauter de la voiture de l'équipe jusqu'au camion du voleur. Le MJ décide qu'il s'agit d'un saut de 12m (6 cases). Heureusement, Mover a récemment acheté des boosters de saut pour ses cyberjambes, et il a un MOUV de 7, ce qui lui permet de faire le saut.



**Voiture
de l'équipe**

**Camion
du voleur**

POSITIONNEMENT

À la fin d'un tour de poursuite, tous les participants agissant en tant qu'opérateurs doivent déterminer la position de leur véhicule par rapport aux autres. S'ils veulent avancer sur la grille de poursuite, ils doivent réussir un jet de compétence de contrôle de véhicule approprié, appelé Test de Positionnement. La valeur du SD dépend de la vitesse de combat du véhicule.

► POSITIONNEMENT ET SD

Vitesse de combat	SD
60 MOUV	13
40 MOUV	15
20 MOUV	17
15 MOUV	21
10 MOUV	24
8 MOUV	29

L'opérateur d'un véhicule dont le total de PDS actuel est inférieur à la moitié de son maximum effectue le test comme s'il s'agissait d'une catégorie de vitesse de combat inférieure (par exemple, 10 MOUV au lieu de 15 MOUV). Si cela devait réduire la vitesse de combat effective du véhicule ciblé en dessous de 8 MOUV, il perd le contrôle et s'écrase (CF CP-R PAGE 192).

Si l'opérateur réussit, son véhicule avance d'une case sur la grille de poursuite. S'il échoue, il reste où il est. Ce test n'est pas considéré comme une action ou une action de déplacement.

Les opérateurs ont toujours la possibilité de maintenir leur vitesse, auquel cas ils n'avancent pas sur la grille de poursuite, ou de ralentir et de reculer d'une case sur la grille de poursuite. Ni le maintien de la vitesse ni le ralentissement ne nécessitent de test. Si le véhicule de tête change soudainement de cap et fonce directement sur le véhicule qui le suit, passez aux règles de combat normales : ce n'est plus une poursuite !

POURSUITE INFERNALE

Exemple: À la fin du tour, la grille de poursuite est la suivante.



**Voiture
de l'équipe**

**Camion
du voleur**

La voiture de l'équipe et le camion du voleur ont tous les deux une vitesse de combat de 20 MOUV. Cependant, comme le camion du voleur est maintenant à moins de la moitié de ses PDS maximums, le MJ lance le test de Conduite de véhicule terrestre du voleur comme s'il avait une vitesse de combat de 15 MOUV. En d'autres termes, contre un SD21 au lieu de 17. La voiture de l'équipe n'est pas endommagée, donc Racer, l'opérateur, fait le test contre un SD17.

Racer réussit et monte d'une case. Le voleur échoue et ne le fait pas. La grille de poursuite ressemble à ceci au début du tour suivant.



Voiture de l'équipe **Camion du voleur**

OPÉRATEURS ET ACTIONS

Étant donné que les opérateurs contrôlent les véhicules impliqués dans les poursuites, il existe des considérations spéciales concernant leurs actions.

► Actions ◀

Les opérateurs n'utilisent pas leur action de déplacement pour déplacer leurs véhicules. Cela se fait à la fin du tour, comme indiqué ci-dessus. Si l'opérateur utilise son action de déplacement pour quitter le siège conducteur, il n'est plus aux commandes du véhicule. Quelqu'un d'autre devrait probablement utiliser son action de déplacement pour vite se glisser sur le siège conducteur!

Si la REF + la compétence de contrôle pertinente + les bonus éventuels du conducteur font un total inférieur à 9, il ne peut pas effectuer d'action standard pendant ce tour. Toute son énergie est concentrée sur le maintien du contrôle du véhicule.

► Manœuvres ◀

Le MJ peut toujours pimenter les choses en plaçant des obstacles, un terrain dangereux, ou des virages serrés sur la voie des véhicules pendant un tour de poursuite. Lorsque cela se produit, les conducteurs de tous les véhicules de la poursuite doivent utiliser leur action standard de ce tour pour faire un test de compétence de Manœuvres, selon les règles normales des Manœuvres (CF CP:R PAGE 192). L'échec de l'exécution d'une Manœuvre entraînera pour le véhicule soit de reculer d'une case car il est forcé de ralentir, soit une tête-à-queue incontrôlable (CF CP:R PAGE 192). Le MJ détermine le résultat à obtenir selon le degré d'échec et le risque de la Manœuvre en question.



PAR NEIL BRANQUINHO

En plus de celles listées dans le livre de règles (**CF CP:R PAGE 192**), les opérateurs de véhicules peuvent effectuer les Manœuvres supplémentaires suivantes pendant une poursuite.

CAFAY (SD13): Si un véhicule a CAFAY, l'opérateur peut l'activer à son tour en tant qu'action standard. Cela déplace automatiquement le véhicule d'une case vers l'avant sur la grille de poursuite. Le test détermine si l'opérateur arrive à garder le contrôle pendant la forte accélération.

Manœuvre d'Immobilisation (SD15): Cette Manœuvre ne peut être effectuée que si le véhicule de l'opérateur est adjacent au véhicule cible sur la grille de poursuite. L'opérateur utilise son véhicule pour toucher le véhicule cible. Cela ne cause aucun dégât mais fait vaciller le véhicule cible. À la fin du tour, l'opérateur du véhicule cible effectue un test de position comme s'il était d'une catégorie de vitesse inférieure (par exemple, 10 MOUV au lieu de 15 MOUV). Si cela réduisait la vitesse de combat effective du véhicule cible en dessous de 8 MOUV, il perdrait le contrôle en faisant un tête-à-queue et s'écraserait (**CF CP:R PAGE 192**).

Passer en Tête (SD17): Cette Manœuvre ne peut être effectuée que si le véhicule de l'opérateur est adjacent au véhicule cible sur la grille de poursuite. Avec de l'habileté et de la vitesse, un opérateur peut risquer son véhicule et sa vie en avançant le véhicule cible. S'il réussit, son véhicule se déplace d'une case devant le véhicule cible sur la grille de poursuite. S'il échoue, il perd le contrôle ou peut heurter un obstacle tel qu'un véhicule venant en sens inverse (**CF CP:R PAGE 192**).

Se Rapprocher (SD13): L'opérateur bénéficie d'un boost de vitesse, poussant son véhicule jusqu'à la limite inférieure de sa portée actuelle (par exemple, 7m au lieu de 12m) jusqu'à la fin du round. Cela peut permettre aux autres de sauter plus facilement d'un véhicule à un autre et rend possible les attaques au corps-à-corps contre un autre véhicule (ou l'un de ses occupants).

Éperonnage (SD17): Dans une poursuite, l'éperonnage ne se produit pas automatiquement en étant dans la même case qu'un adversaire, mais nécessite une tentative délibérée de percuter la cible tout en gardant le contrôle. Sinon, il suit les mêmes règles que dans le livre de règles (**CF CP:R PAGE 192**).

ACTIONS DES PASSAGERS

Les passagers peuvent effectuer n'importe quelle action dont ils seraient normalement capables dans les limites qui leur sont imposées en étant à l'intérieur (ou au-dessus) d'un véhicule en mouvement. Cela comprend attaquer un ennemi ou exécuter une action pour fournir un bonus de compétence complémentaire (**CF CP:R PAGE 130**) à un allié.

Voici quelques jets de compétences complémentaires: utiliser Guide local pour crier des instructions à l'opérateur (bonus au prochain test de positionnement de l'opérateur), utiliser Perception pour rechercher des obstacles sur le devant de la route (bonus à l'opérateur pour son prochain test de Manœuvre), ou utiliser Tactique pour diriger le tir d'un allié (bonus au test d'attaque d'un allié).

N'oubliez pas d'autres options créatives! Une bille de peinture éclaboussant un pare-brise de voiture peut infliger une pénalité aux tests de compétence du conducteur pour contrôler le véhicule. Un jet d'Athlétisme pour jeter un obstacle suffisamment grand sur la trajectoire d'un véhicule en poursuite peut forcer son conducteur à effectuer une Manœuvre d'urgence lors de sa prochaine action. Déchaînez-vous!

FIN DE LA POURSUITE

Une poursuite prend fin lorsqu'un véhicule est incapable de continuer pour une raison quelconque (y compris l'arrêt volontaire par les occupants) ou lorsque les véhicules impliqués s'écartent de plus de 8 cases sur la grille de poursuite. Si quelqu'un a une telle avance, il peut disparaître dans la jungle urbaine. Peut-être que l'équipe s'est échappée! Ou peut-être qu'ils devront recourir à de nouvelles tactiques pour débusquer à nouveau leur proie.

PAR TERRE, AIR, OU MER

Poursuite Infernale a été développé pour les véhicules terrestres, mais il n'y a aucune raison pour qu'il ne puisse pas être utilisé pour des poursuites aériennes ou maritimes. Il suffit de faire preuve de bon sens. Sauter d'un AV à un autre est probablement possible, mais sauter d'un avion de chasse à un autre au milieu d'un combat aérien serait un exploit légendaire... Au minimum !

GRILLE DE POURSUITE

