

RÈGLES OPTIONNELLES POUR L'APPEL DE CTHULHU V6 LES COURSES-POURSUITES

Ces règles de poursuites se veulent simples, voire simplistes et peuvent être adaptées à loisir par le Meneur de Jeu. Elles fonctionnent avec presque tous les types de véhicules, même si elles sont faites au départ pour des véhicules roulants.

LES POURSUITES

Les compétences à utiliser dépendent des moyens de déplacements des protagonistes impliqués : Conduite, Navigation, Piloter, Equitation, Athlétisme... Et en fonction des circonstances d'autres compétences peuvent aussi être utilisées : Pister, Trouver Objet Caché, Orientation par exemple pour une poursuite de longue haleine, sur de longues distances.

Les séquences des Round de Poursuite :

1. Changement de la vitesse des véhicules, si besoin
2. Manœuvres de véhicules et test d'accident
3. Déplacement des personnages ou action à leur rang de DEX

CONCEPTS

Vitesse : Il s'agit de la **Vitesse** maximum qu'un personnage ou qu'un véhicule peut atteindre. Les deux peuvent effectuer un trajet à leur Vitesse maximale ou à une vitesse inférieure. Tous les véhicules démarrent à la Vitesse de 0, et ensuite accélèrent à leur vitesse de croisière. Notez tout de même que les véhicules, comme les personnages ne peuvent maintenir leur vitesse maximum indéfiniment, les véhicules sont soumis aux limites de leur autonomie, et les êtres vivants à la fatigue.

Distance : Il s'agit de l'intervalle entre deux entités en déplacement. Il y a cinq Distances (voir table des Distances). Pour chaque niveau de Vitesse supérieur à un adversaire, le véhicule peut se rapprocher ou s'éloigner d'un cran sur le tableau des Distances à chaque Round de Poursuite.

Accélération/Décélération : Un véhicule (ou un personnage) peut accélérer/décélérer de #X Vitesse par round. Par exemple la Mercedes-Benz SSK avec un 4X peut augmenter ou diminuer sa Vitesse de 4 points de vitesse en un seul Round.

Manœuvrabilité : Il s'agit de la maniabilité, la réactivité et la facilité des manœuvres d'un véhicule. Il faut ajouter ou soustraire le niveau de Manœuvrabilité d'un véhicule de la compétence de pilotage ou conduite du personnage. Bien entendu, les créatures vivantes ne sont pas soumises à cette règle

Manœuvres : En cas d'échec d'une manœuvre, se référer à la **table des accidents**.

TABLE DES DISTANCES :

CONTACT	COURTE	PROCHE	A VUE	HORS DE VUE
DISTANCE 1	DISTANCE 2	DISTANCE 3	DISTANCE 4	DISTANCE 5
Pas de modif. Aux compétences de tir à distance	Compétences de tir à distance /2	Compétences de tir à distance /4	Les chances de toucher sont de 01 %	Aucune chance de toucher

Virage : Un virage demande que le véhicule décélère d'un point de Vitesse ou plus. Faire un demi-tour « tranquille » nécessite toujours que le véhicule soit à la Vitesse de 1. La réussite est automatique, ça fait partie des compétences de conduite normales.

Virage à grande vitesse : Malus Conduite de 10 %. Un succès autorise le virage sans avoir à décélérer.

180° : Malus Conduite de 25 %. Un succès signifie que le conducteur a réussi un dérapage contrôlé afin de mettre son véhicule dans la direction opposée (un 180° quoi !). Le véhicule se retrouve ensuite à la vitesse 2 pour le prochain round. Normalement cette manœuvre ne peut être effectuée avec des chevaux ou des véhicules tirés par des chevaux (ou un train).

Collision : Pour diverses raisons (accident, perte de contrôle,...) le véhicule va percuter frontalement ou latéralement une cible mobile ou stationnaire (un arbre, un mur, un autre véhicule, etc.)

Chaque niveau de Vitesse donnera 1d6 de dégâts. Et le ou les passagers prendront 1d3 de dégâts par niveau. Les protections adéquates (ceinture de sécurité, etc.) réduisent les dégâts de 1d3. Des protections de très bon niveau (siège antichoc, airbag, etc.) réduisent les dégâts de 2d3.

A PROPOS DES ROUTES

Dans les années 1890, les principales rues des villages et villes importantes étaient pavées, les zones résidentielles pouvaient être encore reliées par des routes de terre battue. Les routes de campagne étaient en terre. Les ponts étaient rares : il fallait passer les cours d'eau à gué, et les fleuves par ferry. Les grandes distances se faisaient par train ou bateau.

Dans les années 1920, les rues principales des villes ont deux voies, une pour chaque sens. Des agents assurent la circulation aux carrefours importants. Les rues sont souvent de simples pistes non pavées ne permettant le passage que d'un seul véhicule. A la campagne, les routes principales sont étroites et sinueuses. Les accotements ne sont ni dégagés ni stabilisés. Les poteaux indicateurs sont inexistantes ou presque, y compris aux carrefours. Les animaux de ferme et engins agricoles sont, en revanche, courants.

VITESSE DES MONSTRES

Voici pour votre culture personnelle les vitesses moyennes de certains monstres du Mythe... Les données individuelles peuvent varier

Vitesse 0 : Abhoth, Azathoth, Cthugha.

Vitesse 1 : byakhee (au sol), cththonien, Daoloth, Père Dagon et Mère Hydra, Vampire de feu, Polype Volant, Ghathanothoa, Goule, Glaaki, Serviteurs de Glaaki, Gnoph-keh, Grande Race de Yith, Gug, Chien de Tindalos (au sol), Horreur Chasseresse, Ithaqua (au sol), Lloigor, Mi-Go, Yig...

Vitesse 2 : Atiach-Nacha, byakhee (en vol), Cthulhu (nage et vol), dhole (au sol), Hastur (au sol), Nyarlathotep (forme monstreueuse), Shub-Niggurath, Tsathoggua, Zhar (au sol)

Vitesse 3 : Cthulhu (marche), Cyaegeha (vol), shantak (vol)

Vitesse 4 : Bast, Chien de Tindalos (vol), Insecte de Shaggai (vol)

Vitesse 10 : Ithaqua (vol), Yog-Sothoth

TABLE DES ACCIDENTS

A utiliser lors d'un échec d'une manœuvre ou lorsque le véhicule subi des dégâts. Si le résultat est supérieur à 10, lancer une nouvelle fois et prenez en compte les deux résultats.

D10	Résultat
1	Pneu crevé ou roue endommagée : voilà qui va ralentir le véhicule à la vitesse 1 jusqu'à réparation. Cela indique aussi des dommages mineurs à un avion (l'aile est touchée, par exemple...)
2	Système de propulsion endommagé : Cela va ralentir le véhicule de 2 points par Round jusqu'à l'arrêt complet. Le véhicule ne pourra par redémarrer sans réparation. Dans le cas d'un véhicule hippomobile, il s'agit de dégâts au harnais.
3	Réservoir endommagé : Cela n'a aucun effet avant que le véhicule ne subisse des dégâts supplémentaires, mais le voyage sur une longue distance est sévèrement limité. Si c'est un véhicule monté, le cheval peut être considéré comme mort. Pour redémarrer le véhicule, le réservoir doit être réparé ou remplacé, et à nouveau rempli en carburant. Une fuite de carburant peut causer des dommages supplémentaires autres que de limiter le voyage, à la discrétion du meneur de jeu.
4 - 6	Dérapage : Un malus de 20 % à la compétence appropriée (conduite, piloter, etc.) pour le round suivant seulement.
7	Queue de poisson : Un malus de 10 % à la compétence appropriée (conduite, piloter, etc.) pour le round suivant seulement.
8	Queue de poisson : Un malus de 15 % à la compétence appropriée (conduite, piloter, etc.) pour le round suivant seulement. Ensuite lancer le d10 sur cette table avec un modificateur de +2 et appliquer le résultat.
9	Une méchante queue de poisson : Un malus de 30 % à la compétence appropriée (conduite, piloter, etc.) pour le round suivant seulement. Ensuite lancer le d10 sur cette table avec un modificateur de +4 et appliquer le résultat.
10	Tonneau : Le véhicule dévie largement de la trajectoire prévue, faisant un tonneau par Vitesse. Chaque roue fait perdre 2d3 PV au véhicule, le cas échéant, et 1d3 points de vie à chaque passager (1d6 aux passagers d'un véhicule hippomobile ou cheval qui sont éjectés au premier tonneau). Pour les véhicules alimentés en carburant, il y a un risque de 10% d'explosion du réservoir.

LES DÉGÂTS SUBIS PAR LE VÉHICULE

Les véhicules ont des PV (Points de Vie) et un blindage, quand un véhicule est percuté il faut d'abord soustraire le blindage, les dégâts restants sont appliqués aux PV.

Un véhicule perd plus de la moitié de ses PV, sa vitesse max est réduite de moitié. Et quand il ne reste que 5 PV ou moins, le véhicule cesse de fonctionner (et risque donc de se crasher). Une réparation permettrait de redonner 1d6+4 PV au véhicule, et prendrait 1 heure par points restauré.

Si un véhicule est endommagé, le MJ peu choisir de lancer 1d10 et consulter la table des dommages au véhicule.

Quand les PV d'un véhicule atteignent 0, il est détruit. Le MJ devra déterminer ce qui va arriver aux passagers qui sont à l'intérieur. Tout va dépendre du véhicule, de l'endroit où il se trouve, des protections des passagers et des règles concernant les chutes, explosions, feu et/ou radiations... Bon c'est rare que les passagers s'en sortent, mais on ne sait jamais.

Type de véhicule	Vitesse Max.	PV	Manoeuv.	Equipage & Passagers	Accel./décel.
Cheval de selle	2	20	20	1	2X
Buggy 1 cheval	2	20	15	1+1 (+ bag.)	1X
Carrosse 4 chevaux	2	30	-1	2+4	1X
Chariot bâché 4 chevaux	1	35	-1	1+ var.	NA
Hispano-Suiza H6	8	30	7	4 + bag.	3X
Mercedes-Benz SSK	10	20	12	2 + bag.	4X
Ford Modèle A	5	25	4	5 + bag.	2X
Ford Modèle T	3	25	2	5 + bag.	1X
Packard Str. Six	7	40	0	5 + bag.	2X
Camion 6 tonnes	4	70	-6	1 (+1)	1X
Harley-Davidson	12	18	16	3 (cab)	8(6)X
Corvette SR	15	25	14	1+1	8X
Taurus	11	30	12	5	7X
Pickup (6 cyl.)	12	45	11	3 (cab)	7X
Camion 18 roues	9	90	4	3 (cab)	4X

MODIFICATEURS

Ces modificateurs sont tous cumulatifs

Conditions	modifs
Faire un 180°	-25 %
Chemin de terre	-20 %
Forte pluie	-20 %
Racines, roches	-20 %
Huile, glace	-20 %
Neige	-20 %
Forte pente	-10 %
Pneu à plat	-10 %
Brouillard	-10 %
Gravier	-10 %
Virage à grande vitesse	-10 %
Nuit	-10 %
Pluie	-10 %
Vent fort	-10 %
A la vitesse max.	-10 %
Manœuvrabilité	Var
Vitesse de 1 ou 2	+10 %