

Virage à droite

1-5 normal
(Jet de conduite)
6 serré
(jet de conduite difficile)

Virage à gauche

1-5 normal
(Jet de conduite)
6 serré
(jet de conduite difficile)

Croisement

1 véhicule
(jet de conduite)
2-3 prioritaire
4-5 non prioritaire
6 véhicules
(jet de conduite difficile)

Voie d'insertion : entrée

1véhicule entrant
(jet de conduite)
2-5 libre
6 véhicules entrants
(jet de conduite difficile)

Voie d'insertion : sortie

1 véhicule sortant
(jet de conduite)
2-5 libre
6 véhicules sortants
(jet de conduite difficile)

Véhicule

(Jet de conduite)

Véhicule

(jet de conduite)

Véhicule

1-3 véhicule lent
(Jet de conduite)
4-6 plusieurs véhicules
(jet de conduite difficile)

Véhicule

(jet de conduite)

Police

1-3 radar
4-5 véhicule
6 motards

Voie droite

1-3 chaussée
déformée
(jet de conduite)
4-6 chaussée
normale

Voie droite

1-2 piéton
(jet de conduite)
3-6 rien

Travaux

léger
(jet de conduite)
lourd
(jet de conduite difficile)

Voie droite

Voie droite

Voie droite

Autres dangers

1-3 piétons
(Jet de conduite)
4-5 chaussés glissantes
(jet de conduite difficile)
6 voie barrée
(Jet de conduite très
difficile)

Voie droite

Virage à gauche

1-5 normal
(Jet de conduite)
6 serré
(jet de conduite difficile)

Virage à droite

1-5 normal
(Jet de conduite)
6 serré
(jet de conduite difficile)

Véhicule
(jet de conduite)

Système de course poursuite

c'est un système simple pour gérer les éléments aléatoires des courses poursuites. Il peut s'adapter à toute les courses poursuites terrestres avec n'importe quel véhicule.

Il vous faut les cartes, ci dessus, découper et 1D6

Règles

1) Mélangez les cartes

2) Tirez une carte pour un tour

3) appliquez les événements de carte. Vous pouvez l'adapter au contexte, par exemple si vos joueurs sont sur une route de campagne, remplacez les obstacles ou les piétons par un troupeau d'animaux ou un animal sauvage.