

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



