

Mener une course-poursuite





Attention : divulgâchages



Les courses-poursuites

- Ratées
 - Indiana Jones & le crâne de cristal
 - James Bond : Spectre
- Réussies
 - Les aventuriers de l'arche perdue
 - Mad Max 2



Les principes

- Conserver l'attention
- Maintenir la tension
- Multiplier les rebondissements
- La course-poursuite s'arrête quand
 - Les poursuivants ont rattrapé les poursuivis
 - Les poursuivis se sont échappés
- Tout le reste (causes, enjeux, issue) est superflu



L'attention

- La parole doit circuler
- Silence = inaction
- Bien décrire la situation de chaque PJ
- Un seul détail suffit



Les asymétries

- Vitesse et accélération
- Résistance et endurance
- Mode de déplacement
- Contrôle (de la trajectoire, de la vitesse, de l'accélération)
- Nombre de participants
 - Égal ou initialement en faveur des poursuivants



Les péripéties

- L'environnement aggrave les risques des péripéties
- Les imprévus exigent une action des PJ
- Les actes des PJ font évoluer les asymétries



À toute action, une conséquence

- Apparition / disparition d'une asymétrie
- Aggravation / renversement d'une asymétrie existante
- Nouvelle péripétie
- Pas de succès ni d'échec sans conséquence



Cercle vertueux

- Les péripéties suscitent des actions
- Les actions altèrent les asymétries
- Les asymétries nouvelles suscitent des péripéties
- Déséquilibre total = fin de la poursuite



La saveur post-apocalyptique

- Des véhicules improbables et endommagés
- Des armes peu fiables et des armures de récupération
- Des paysages dévastés, zones radioactives & environnements instables
- Des reliques de l'ancien temps incompréhensibles & fragiles



La saveur des films d'action

- Véhicules normaux contre véhicules spéciaux
- Piétons et automobilistes sur la trajectoire
- Fusillades et échanges de passagers entre véhicules
- Les véhicules éliminés de la course-poursuite chutent dans le vide, explosent après une cascade, ou les deux



La saveur horrifique

- Les PJ sont toujours les poursuivis
- Souvent à pied ou sur des véhicules très fragiles
- Environnement de nuit inoffensif au quotidien mais dangereux la nuit
- Les poursuivis sont isolés
- Les objets du quotidien sont des dangers mortels



La saveur science-fictionnelle

- Vitesses, distances et écarts de taille entre véhicules sont très importants
- Les trajectoires sont tri-dimensionnelles et les points de repère relatifs
- Les collisions sont catastrophiques
- Les pilotes sont audacieux voire téméraires
- Les techniciens sont très affairés
- Le tout sous un feu nourri de tourelles turbolasers



À VOUS DE JOUER !



L'environnement initial

- Dangers
- Imprévus probables



Faire évoluer les asymétries et vivre la course-poursuite

Poursuivis

Poursuivants

Vitesse

(+)

Accélération

(+)

Résistance

Endurance

Modes de déplacement

Contrôle trajectoire

Contrôle vitesse

Contrôle accélération

Merci de votre attention

Avez-vous des questions ?

Conception et réalisation : © 2019 – Ludovic Schurr

<<http://xyrop.com>>

Retrouvez d'autres conférences et ateliers sur le blog **D1000 & D100**

<<http://d1000etd100.com>>

Rejoignez le **Guide du Rôliste Galactique**

<<http://legrog.org>>

