



## FILATURE



On distingue deux grandes catégories de Filatures, les Filatures effectuées à Pied et celles effectuées en Voiture (techniquement on pourrait étendre ces règles au Pilotage, au Nautisme, voire à l'Équitation et la Plongée, mais nous resterons simple).

La première chose à déterminer lors d'une Filature est la distance à laquelle le personnage suit sa cible. Comme dans les poursuites, on distingue les distances suivantes : Proche, Moyenne, Longue, Très Longue et Extrême. La Distance va avoir un impact direct sur les Jets qui seront effectués.

### Filature à Pied

Une fois que le Personnage a déterminé la distance, il doit réussir un Jet de Furtivité. Le FD sera de :

- 2, si le Personnage est à Distance Proche
- 3, si le Personnage est à Distance Moyenne
- 4, si le Personnage est à Distance Longue
- 5, si le Personnage est à Distance Très Longue
- 6, si le Personnage est à Distance Extrême

Ce FD peut également être modulé en raison d'autres facteurs (luminosité, endroit bondé de monde etc.). Ce FD ne tient pas compte de la Discrétion (cf. ci-dessous) du Personnage.

Si le Jet de Furtivité est un Echec, le Personnage est repéré, une Poursuite peut commencer à une Distance équivalente à celle de la Filature.

Si le Jet de Furtivité résulte en une QR : 4, la cible a droit à un Jet de PER. Le FD sera de :

- 6, si le Personnage est à Distance Proche
- 5, si le Personnage est à Distance Moyenne
- 4, si le Personnage est à Distance Longue
- 3, si le Personnage est à Distance Très Longue
- 2, si le Personnage est à Distance Extrême

Ce FD peut également être modulé en raison d'autres facteurs (luminosité, endroit bondé de monde etc.) et tient également compte de la Discrétion du Personnage.

La Discrétion du Personnage se calcule avec le tableau ci-dessous auquel on ajoute le Malus Vestimentaire.

### Taille (en mètre) :

Homme	Femme	Modificateur FD
1,55 – 1,60	1,45 – 1,50	+4

1,61 – 1,65	1,51 – 1,55	+3
1,66 – 1,70	1,56 – 1,60	+2
1,71 – 1,75	1,61 – 1,65	+1
1,76 – 1,80	1,66 – 1,70	0
1,81 – 1,85	1,71 – 1,75	+1
1,86 – 1,90	1,76 – 1,80	+2
1,91 – 1,95	1,81 – 1,85	+3
1,96 +	1,86 +	+4

**Poids (en kilogrammes):**

Homme	Femme	Modificateur FD
55 – 61	43 – 47	+4
62 – 68	48 – 52	+3
69 – 75	53 – 55	+2
76 – 82	56 – 58	+1
83 – 89	59 – 63	0
90 – 96	64 – 70	+1
97 – 103	71 – 79	+2
104 – 110	80 – 86	+3
111 - 117	87 – 93	+4

**Apparence :**

Apparence	Modificateur FD
Stricte	+2
Normale	0
Bonne	+1
Attirante	+2
Séduisante	+3
Sensationnelle	+4

Ex : Un PJ file un PNJ à Distance Moyenne (FD : 5) dans un bidonville (CVS : 0). Son Jet de Furtivité résulte en une QR : 4. Le PJ est un homme, mesure 1,86m et pèse 90kgs, il a par ailleurs, une Apparence Attirante et porte un Smoking (CVP : 4). Le Jet de PER du PNJ est donc de :

5 (Distance Moyenne)

+ 2 (le PJ mesure 1,86m) (Note : si le PJ avait mesuré 1,57m, on aurait déduit la FD du Jet de PER de -3)

+ 1 (le PJ pèse 90kgs)

+2 (le Personnage est « Attirant »)

+4 (Il porte un Smoking dans un Bidonville : MV = 4)

14

Soit un FD maximum ! Grâce à cette règle, il peut devenir plus avantageux de ressembler à Monsieur Tout le Monde.

Par ailleurs, si la cible connaît la personne qui le file, le FD du Jet de PER est majoré de 4.

Si le Jet de Furtivité est une QR : 3 ou mieux (ou si le Jet de PER effectué par le PNJ en cas de QR : 4 est un échec), le PJ doit alors réussir un Jet de PER, pour ne pas perdre sa cible. Le FD du Jet de PER sera de :

- 8, si le Personnage est à Distance Proche
- 6, si le Personnage est à Distance Moyenne
- 4, si le Personnage est à Distance Longue
- 2, si le Personnage est à Distance Très Longue
- 1, si le Personnage est à Distance Extrême

Si le Jet de PER est un échec, le Personnage a perdu sa cible.

Il est nécessaire de relancer les dés si la Filature mène les personnages dans un endroit différent (ex : la Filature commence dans la rue (jet de dés), continue dans un Centre Commercial (jet de dés) pour se terminer dans un hôtel (jet de dés). A chaque nouveau jet, le Personnage peut décider de changer sa Distance d'un cran).

#### Filature en Voiture

Elles sont identiques au Filature à Pied, à deux exceptions près, le Jet de Furtivité est remplacé par un Jet de Conduite Automobile, et s'il doit y avoir un Jet de PER de la Cible, le FD est à moduler en fonction de la Discrétion du véhicule, qui est une nouvelle caractéristique.