

FEUILLE D'AIDE DE JEU POUR BATTLEBIKES

MOUVEMENT

MODIFICATEURS AU MOUVEMENT

-2 à la vitesse maximum par point de dommage sur le moteur.
-4 à la vitesse maximum par pneu détruit.

ACCÉLÉRATION ET DÉCÉLÉRATION

	Route	Herbe	Route	Herbe
Accélération maximum	3	2	Avec moteur gonflé	
			4	3
Décélération maximum	4	3	Avec servo-freins	
			5	4

MARCHE ARRIÈRE

Les *battlebikes* ne peuvent pas faire marche arrière.

LES VIRAGES

Vitesses maximums de sécurité de prise des virages

	Sans direction assistée		Avec direction assistée	
	Route	Herbe	Route	Herbe
45°	10	6	10	8
90°	6	4	8	5
135°	4	3	5	4
180°	2	1	3	2

DÉRAPAGE

En virage :

SD = excès de vitesse sécurité.

Clous :

SD = 2, ou vitesse moto si sup.

Fumigènes :

SD = 3, ou vitesse moto si sup.

Huile :

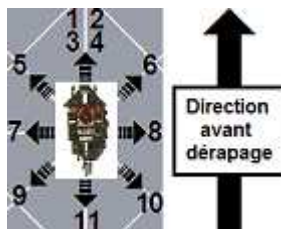
SD = 5, ou vitesse moto si sup.

Conducteur tué :

SD = vitesse moto.

TABLE DE DÉRAPAGE

SD	Distance dérapée	Dégâts pneus
1	0	0
2	1 dé -7	0
3	1 dé -6	0
4	1 dé -5	0
5	1 dé -4	1
6	1 dé -3	1
7	1 dé -2	2
8	1 dé -1	2
9+	1 dé	3



ORIENTATION FINALE

Vitesses + au dé

4 +1

5 ou 6 +2

7, 8, 9 ou 10 +3

Résultat :

1 à 4 : suite mouvement

5 et + : vitesse à 0, fin

du tour et la moto ne

peut plus tirer ce tour.

Dans les arbres : tout dérapage ou orientation finale de 5

ou plus et la moto percute un arbre.

LES ARMES PASSIVES

Portée : déposée sur le point le plus proche de la ligne de tir.

Toucher : automatique contre tout véhicule qui roule dessus, mais les motos peuvent tenter d'éviter les clous et les mines.

ARMES	EFFETS
CLOUS	Test de dérapage avec une SD de 2, ou la vitesse du véhicule si elle est > à 2. Jetez un dé -3 de dégâts pour chaque pneu (le surplus n'est pas reporté).
FUMIGÈNES	Une arme à projectile tirant à travers des fumigènes subit -4 à son jet de toucher. Test de dérapage avec une SD de 3, ou la vitesse du véhicule si elle est > à 3. Dé jeté par marqueur de fumigène à l'issu du round : de 5 à 8, il est retiré.
HUILE	Test de dérapage avec une SD de 5, ou la vitesse du véhicule si elle est > à 5.
MINES	Jetez un dé -3 de dégâts pour chaque pneu (le surplus n'est pas reporté). Pour les voitures, jetez ensuite un dé pour déterminer quelle section a été touchée : 1 ou 2 : section frontale ; 3, 4, 5 ou 6 : section centrale ; 7 ou 8 : section arrière. Jetez un dé sur le tableau de localisation des dégâts pour savoir quel composant interne prend 1 dé -2 de dégâts. Note : les composants internes du véhicule sont touchés même si le blindage est intact.

CRASHS ET ACCROCHAGES

CRASHS

La moto subit tous les dégâts.

L'obstacle subit +1 de dégât.

RV = vitesse de la moto.

Vitesse de la moto à 0.

ACCROCHAGES

Vitesses des 2 véhicules à 0

après l'accrochage.

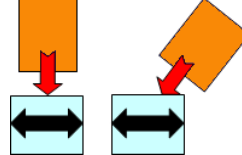
Accrochage face à face



Les 2 véhicules subissent la totalité des dégâts.

RV = somme des 2 vitesses.

Accrochage de côté



L'assaillant subit la moitié des dégâts (arrondis à l'inférieure).

La cible subit tous les dégâts.

Une moto prend les dégâts du côté concerné, est considérée comme ayant glissé et ne peut plus utiliser aucune arme jusqu'au prochain tour.

Pour les voitures, jetez un dé de localisation :

1 ou 2 : section frontale ;

3 à 6 : section centrale ;

7 ou 8 : section arrière.

RV = vitesse de l'assaillant.

Accrochage par l'arrière



L'assaillant subit la moitié des dégâts (arrondis à l'inférieure).

La cible subit tous les dégâts.

RV = vitesse la plus haute moins vitesse la plus basse.

Table des Dégâts

RV	Dégâts
1	1 dé -2
2	1 dé -1
3	1 dé
4	1 dé +1
5	1 dé +2
6	1 dé +3
7	1 dé +4
8	2 dés
9	2 dés +1
10	2 dés +2
11	2 dés +3
12	2 dés +4
13	3 dés
14	3 dés +1 *
15	3 dés +2 *
16	3 dés +3 *
17	3 dés +4 *
18+	4 dés *

* = conducteur sonné.

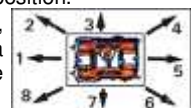
LES ARMES À PROJECTILES

Portée : nombre de points visibles entre le tireur et la cible.

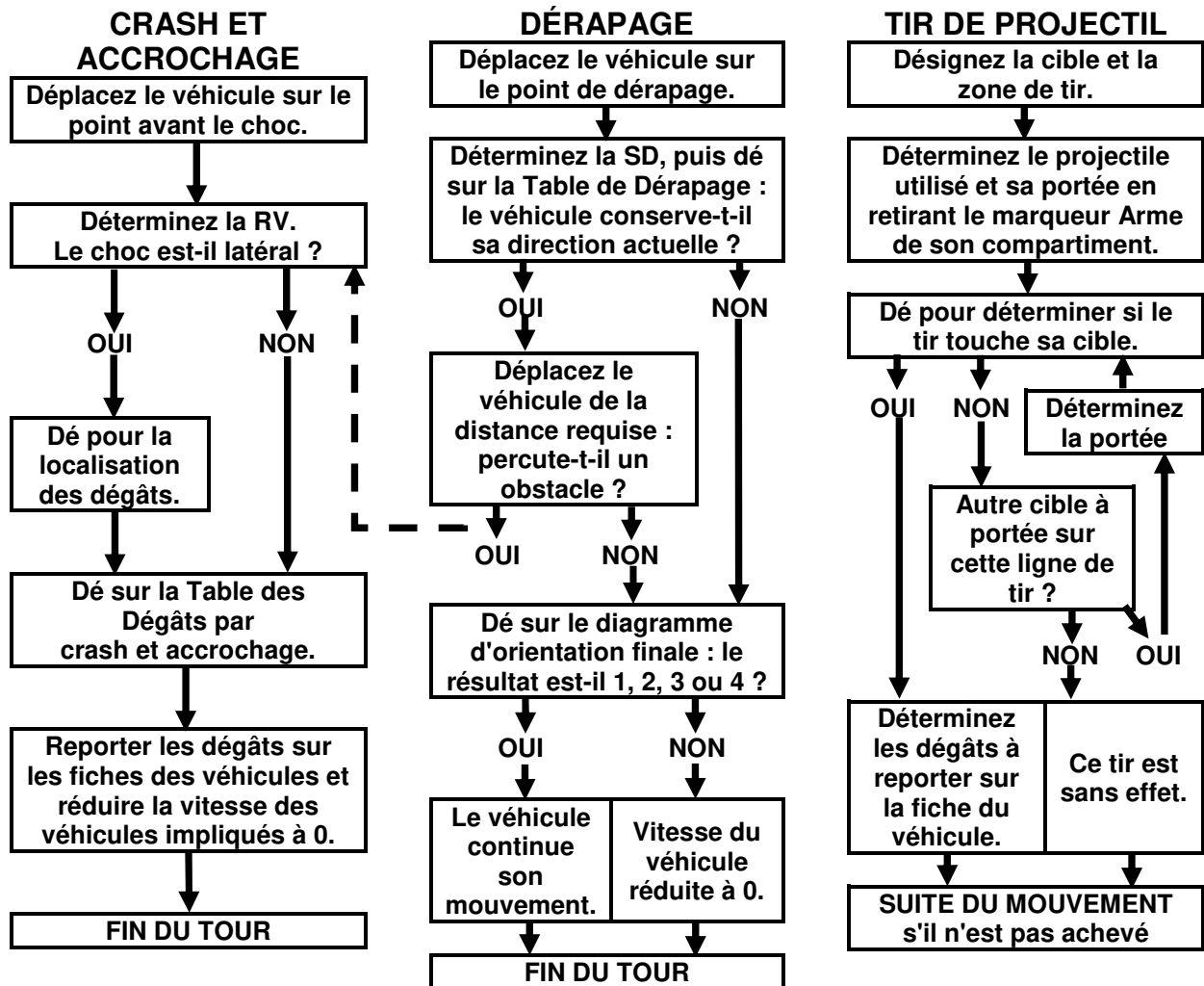
Toucher : si un dé modifié est > ou = à la portée.

Modificateurs au tir : ordinateur de tir opérationnel : +1 ; tir traverse des fumigènes : -4 ; piéton : -2 ; cible abritée : -2 ; automatique si lance-flamme à portée.

ARMES	EFFETS EN PLUS DES DÉGÂTS
LANCE-FLAMME Portée : 3. Dégâts : 1 dé +3, moins la portée.	S'il touche la partie appropriée d'un véhicule dont le réservoir de carburant est endommagé et sans extincteur opérationnel, jetez un dé + le nombre de points de dégâts de ce réservoir. Si le total est 7 ou plus, le réservoir explose, détruisant le véhicule et tuant son conducteur.
MITRAILLEUSE Portée : 1 dé. Dégâts : 1 dé -2, moins la portée.	Aucun.
MISSILE & ROQUETTE Missile : Portée : 1 dé. Dégâts : 1 dé, moins la portée. Roquette : Portée : 2 dés. Dégâts : 2 dés, moins la portée.	Idem qu'un lance-flamme s'il touche un réservoir de carburant, en appliquant -2 au résultat final. S'il touche l'arme à projectiles d'un véhicule sans ordinateur de tir opérationnel, lancez un dé pour chaque case touchée. La munition explose sur un résultat de 7 ou 8. Dans un emplacement de tir, les munitions touchées partent à 90° du côté ou de l'arrière de leur position. Dans une tourelle, un dé détermine la direction, selon ce diagramme :



ORGANIGRAMMES DES ACTIONS



CONTRIBUTEURS

Concepteurs du jeu :

Ian Livingstone ;
Gary Chalk ;
Albie Fiore.

Développement et copyright : © Games Workshop 1984.

Traduction : © Patrice-Alexis CHAYA 2018.



AUTRES JEUX DE GAMES WORKSHOP

Doctor Who : le jeu du temps et de l'espace.

Judge Dredd : le jeu du combat contre le crime dans Mega-City.

RuneQuest : le jeu de rôle fantastique.

Calamity : le jeu d'Andrew Lloyd Webber d'assurance internationale à haut risque.

Warhammer : le jeu de rôle fantastique du combat d'ampleur.

Talisman : le jeu de la quête magique.