

FEUILLE D'AIDE DE JEU

MOUVEMENT

MODIFICATEURS AU MOUVEMENT

-1 à la vitesse max par point de dommage sur le moteur.
-2 à la vitesse max par pneu détruit.

ACCÉLÉRATION ET DÉCÉLÉRATION

	Route	Herbe	Route	Herbe
Accélération maximum	2	1	Avec moteur gonflé	
			3	2
Décélération maximum	3	2	Avec servo-freins	
			4	3

MARCHE ARRIÈRE

Vitesse max en marche arrière : 3 sur route et 2 sur l'herbe.

LES VIRAGES

Vitesses maximums de sécurité de prise des virages

	Sans direction assistée		Avec direction assistée	
	Route	Herbe	Route	Herbe
45°	8	4	9	6
90°	4	2	6	3
135°	2	1	3	2

DÉRAPAGE

En virage :

SD = excès de vitesse sécurité.

Clous :

SD = 2, ou vitesse voiture si sup.

Fumigènes :

SD = 3, ou vitesse voiture si sup.

Huile :

SD = 5, ou vitesse voiture si sup.

Conducteur tué :

SD = vitesse voiture.

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

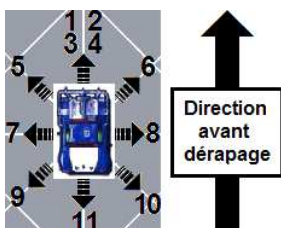
ORIENTATION FINALE

Vitesses + au dé

4 +1
5 ou 6 +2
7, 8 ou 9 +3

Résultat :

1 à 4 : suite mouvement
5 et + : vitesse à 0 et fin du tour.



LES ARMES PASSIVES

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

Toucher : automatique contre toute voiture qui roule dessus ; reste jusqu'à la fin du jeu, hors les fumigènes.

ARMES	EFFETS
CLOUS	Test de dérapage avec une SD de 2, ou la vitesse de la voiture 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 de la voiture 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 de la voiture si elle est > à 5.
MINES	Jetez un dé -3 de dégâts pour chaque pneu (le surplus n'est pas reporté). 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 sont touchés même si le blindage est intact.

CRASHS ET ACCROCHAGES

CRASHS

La voiture subit tous les dégâts. L'obstacle subit +1 de dégât. RV = vitesse de la voiture. Vitesse de la voiture à 0.

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.

ACCROCHAGES

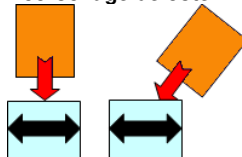
Vitesses des 2 voitures à 0 après l'accrochage.

Accrochage face à face



Les 2 voitures 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 et jette un dé pour les localiser :
1 ou 2 : section frontale ;
3 à 6 : section centrale ;
7 ou 8 : section arrière.
RV = vitesse de l'assaillant.

Accrochage par l'arrière



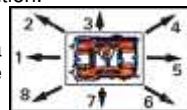
L'assaillant subit la moitié des dégâts (arrondis à l'inférieure). La cible subit tous les dégâts. RV = vitesse la plus haute moins vitesse la plus basse.

LES ARMES À PROJECTILES

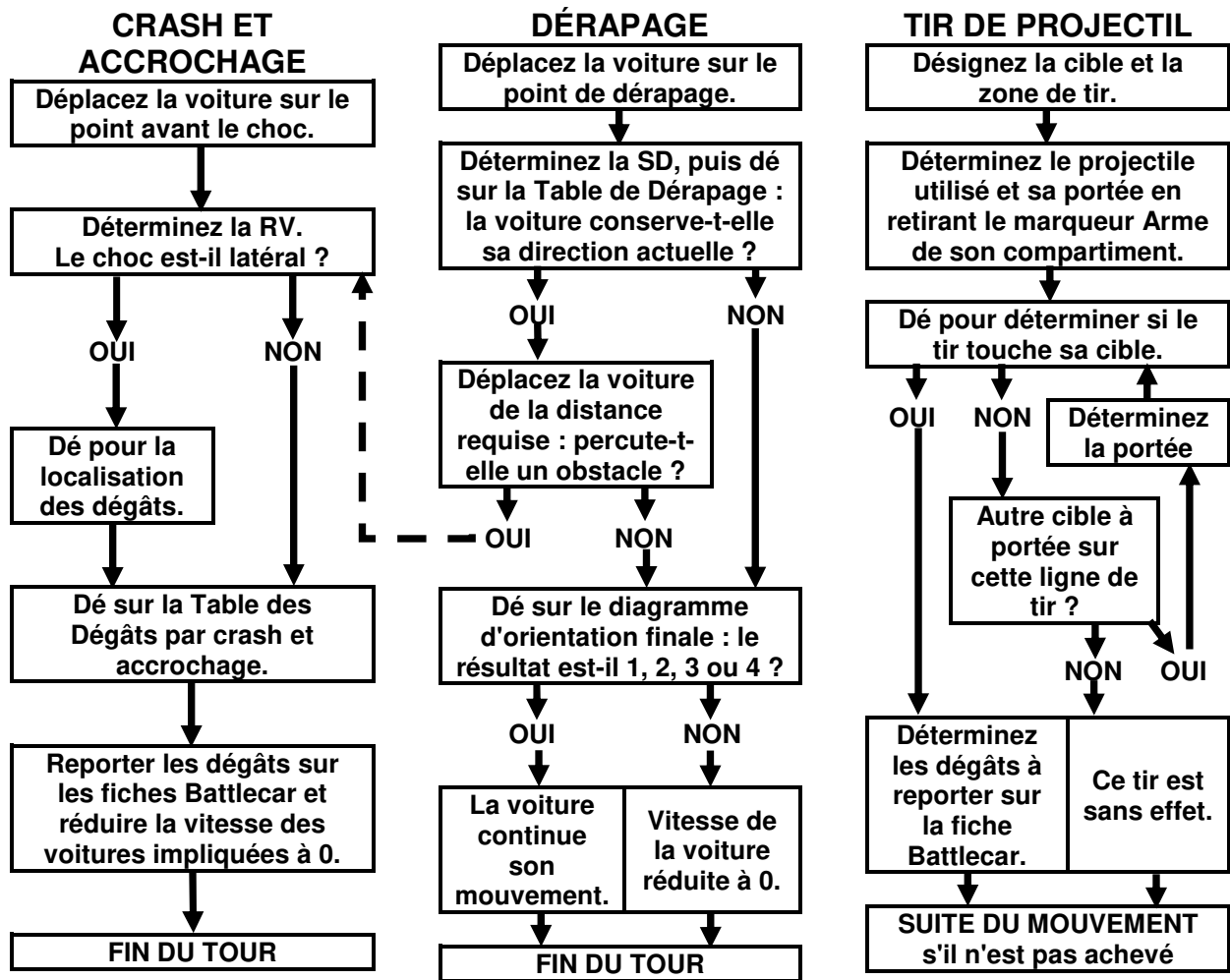
Portée : nombre de points visibles entre le tireur et la cible.

Toucher : si dé modifié > ou = à la portée ; 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 section arrière d'une voiture sans extincteur opérationnel et dont le réservoir de carburant est endommagé, jetez un dé + le nombre de points de dégâts de ce réservoir. Si le total est 7 ou plus, le réservoir explose, détruisant la voiture 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'une voiture 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 balles 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 et Gary Chalk.

Développement et copyright : © Games Workshop 1983.

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.

Warlock : le jeu des duels entre sorciers.

Valley of the Four Winds : le jeu épique des épées et de la sorcellerie.

Apocalypse : le jeu de la dévastation nucléaire.

RuneQuest : le jeu de rôle fantastique.

Quirks : le jeu évolutif de la sélection non-naturelle.

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

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

Talisman : le jeu de la quête magique.