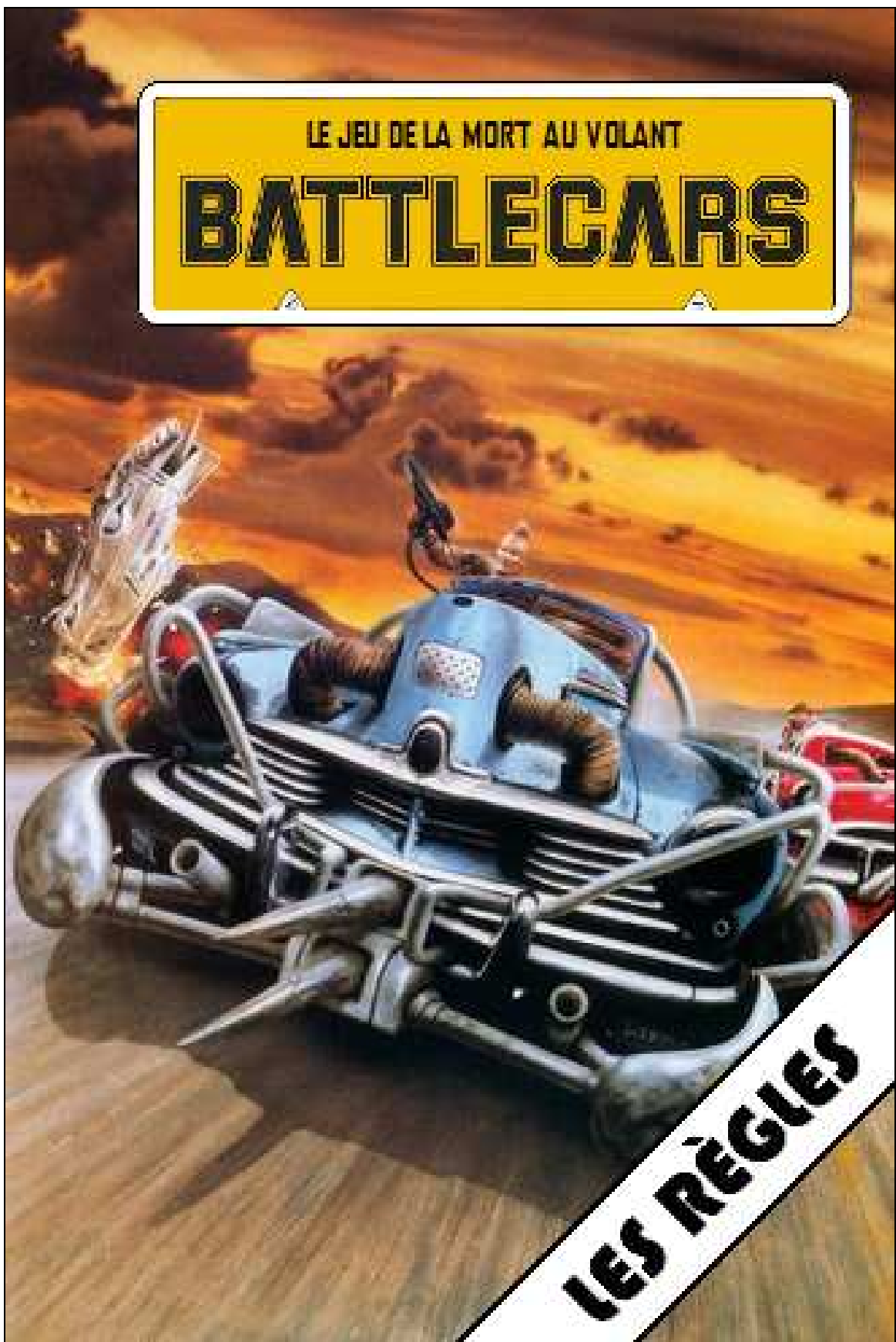


LE JEU DE LA MORT AU VOLANT

# BATTLECARS



**SANS L'AUTORISATION DE GAMES WORKSHOP**





LE JEU DE LA MORT AU VOLANT

# BATTLECARS

En l'an 2080, les accidents d'automobile étaient devenus inexistant. Le trafic à sens unique sur les routes révolutionnaires *Autoslot* (Emplacement Automatique), dans des voitures électriques construites avec le contrôle de destination informatisé, le pilote automatique et les régulateurs de vitesse avaient depuis longtemps mis fin aux collisions. Le trajet en voiture était devenu tout à fait sûr, mais il restait ceux qui aspiraient au frisson et au danger de la conduite à grande vitesse, à la liberté derrière le volant.

C'est plus tard cette année-là que quelques individus ont commencé à fouiller les vieilles granges et les garages à la recherche de voitures de sport du XX<sup>ème</sup> siècle. Ils passaient ensuite des mois à restaurer l'ancienne puissance et la beauté de ces mécaniques. De nuit, dans des lieux secrets, le silence fut brisé par le rugissement d'une Chevrolet 57 ou d'une Corvette 77 revenant à la vie. Mais écouter le bruit d'un moteur V8 n'était pas suffisant pour leurs propriétaires : ils voulaient conduire leur voiture. Des recherches furent lancées à travers tout le pays pour dénicher des routes désaffectées qui n'avaient pas été équipées d'*Autoslot*. Quelques-unes ont été trouvées et des rassemblements y furent rapidement organisés. Seuls les conducteurs et quelques amis assistèrent aux premières rencontres, et les voitures roulaient sur de petites routes. Mais cela devint bientôt ennuyeux. Au début de 2081, la première course entre voitures a été organisée, ce qui a attiré des spectateurs qui ont crié et encouragé avec enthousiasme. D'autres courses ont suivi, mais ce n'est que le 21 septembre à 20h23 que quelque chose de terrible s'est produit pour la première fois de ce siècle. Jerry Tomasko est mort dans un accident de voiture. La nouvelle s'est répandue, et la participation à la course suivante a doublé. Une société sûre et passive était ravie à la perspective de voir de vrais accidents de voitures, et au cours des mois suivants, ils n'ont pas été déçus. Les voitures étaient maintenant montées avec des mitrailleuses, des barres d'écrasement et d'autres aménagements défensifs et offensifs. Les foules les adoraient et, en 2083, ces voitures étaient plus préparées à la guerre que pour la course. La Battlecar était née, et courageux étaient ceux qui les conduisaient. À l'heure actuelle, le but est devenu la destruction des voitures des autres pilotes plutôt que de courir contre eux.

Ce sport s'appelait Battlecars, et bien qu'illégal et très dangereux, il a attiré un public national. En 2085, il était fermement établi et la police d'État fut obligée de fermer les yeux sur son existence. C'est ainsi que des hors-la-loi comme Pete "Crazy" Kowalski (14 morts à son actif), l'homme le plus dangereux sur quatre roues, sont devenus des héros.

## NOTES DU TRADUCTEUR

Pour des raisons de cohérence avec l'ensemble des éléments de BATTLECARS, les abréviations ont été laissées en anglais. De plus, la forme anglaise de certains termes est notée à droite de la traduction, entre parenthèses et en italique.

Les modifications et précisions aux règles incluses dans l'extension BATTLEBIKES sont signalées en [bleu](#).

## COMPOSANTS DU JEU

### 2 PLATEAUX DE JEU QUADRILLÉS

Ils affichent le suivi des routes et les lignes de mouvement.

### 2 PLANCHES CONTENANT :

**32 marqueurs de terrains** : arbres, herbe et bâtiments, que l'on place sur le plateau de jeu afin de créer différents scénarios.

**8 pions Battlecar** : représentant les voitures.

**8 pions Piéton** : représentant les conducteurs qui quittent leur véhicule.

**8 marqueurs de vitesse** : utilisés pour indiquer les vitesses.

**28 marqueurs d'armes passives** : huile, fumigène, mines et clous, que l'on place sur le plateau de jeu quand un joueur utilise une de ces armes passives.

### 4 FICHES BATTLECAR

Elles sont utilisées par les joueurs afin d'afficher leurs vitesses, leurs armements et leurs dégâts.

### 4 FICHES PIÉTON

Si un conducteur quitte son véhicule, il devient piéton et ces fiches servent à indiquer sa vitesse, son armement et ses dégâts.

### 3 PLANCHES DE MARQUEURS D'ARMES

Ils sont placés sur les fiches Battlecar ou Piéton afin de comptabiliser le nombre de munitions pour chaque arme.

### 2 PLANCHES DE MARQUEURS DE DÉGÂTS

Ces pions rouges sont placés sur les fiches Battlecar ou Piéton afin de comptabiliser les dégâts reçus.

### 1 DÉ À 8 FACES

On l'utilise pour déterminer l'issue des combats et d'autres actions.

### 4 FEUILLES D'AIDES DE JEU

Elles regroupent les différents tableaux utilisés lors d'une partie.

## BUT DU JEU

Le but du jeu dans la règle de base consiste à être le dernier survivant à bord de sa voiture, tout en ayant tous ses adversaires détruits ou immobilisés.

## MISE EN PLACE DU JEU

Dans un premier temps, lisez bien toutes les règles. La règle de base du combat de rue est décrite ici. Les scénarios sont décrits à la fin de ces règles.

Pour une partie à deux ou trois joueurs, on n'utilisera qu'un plateau de jeu. Pour une partie à quatre joueurs, on utilisera les deux plateaux de jeu.

Les points de départ sont situés au milieu des côtés du plateau de jeu.

Les marqueurs de terrains sont placés pour former les rues, les parcs, les zones herbeuses et de forêt. Ces marqueurs doivent être placés de façon à ce que les coins soient sur l'intersection des diagonales du plateau de jeu comme montré dans les exemples suivants (attention : ces coins ne doivent pas être sur les points de mouvement). Les marqueurs de terrain doivent être placés afin de permettre l'accès aux zones de départ.

### Exemple de mise en place pour une partie à 2 ou 3 joueurs



Chaque joueur choisi une fiche Battlecar, une fiche Piéton, un pion Battlecar et un pion Piéton.

Ensuite, les joueurs arment leur voiture avec des marqueurs d'armes.

Le premier joueur est désigné au hasard. Chaque joueur, chacun à son tour, place son pion Battlecar sur un point de départ de son choix. Un point de départ ne peut être occupé que par une seule voiture.

## TERRAINS



### Routes

Les lignes servent aux mouvements et aux tirs.

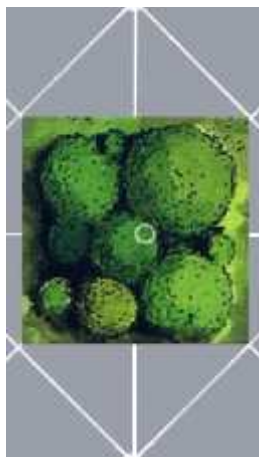
Les points sont utilisés pour les mouvements et la portée des tirs.



### Herbe

Le contrôle d'une voiture est plus difficile sur l'herbe.

Les accélérations et décélérations y sont alors réduites. Les points sont utilisés pour les mouvements et la portée des tirs.



### Arbres

Les voitures ne peuvent ni traverser ni tirer au travers des arbres.

Les points sont utilisés pour les mouvements des piétons.



### Bâtiments

Les voitures ne peuvent ni traverser ni tirer à travers des bâtiments.

## DÉGÂTS INFLIGÉS AUX BÂTIMENTS ET AUX ARBRES

Chaque tir sur un bâtiment ou sur des arbres est enregistré en plaçant un pion rouge sur le marqueur le terrain concerné.

Les bâtiments ou les arbres prennent des dégâts jusqu'à ce qu'ils soient complètement recouverts par les marqueurs rouges. Les trois tailles de terrains peuvent encaisser respectivement jusqu'à 4, 8 et 16 points de dégâts. Tout dégât supplémentaire n'a aucun effet sur eux mais sont subit par un piéton réfugié à l'intérieur. **Si plusieurs piétons sont présents, chaque dégât supplémentaire est attribué au hasard, jusqu'à ce que tous ces dégâts aient été alloués ou qu'il n'y ait plus personne pour les recevoir.**

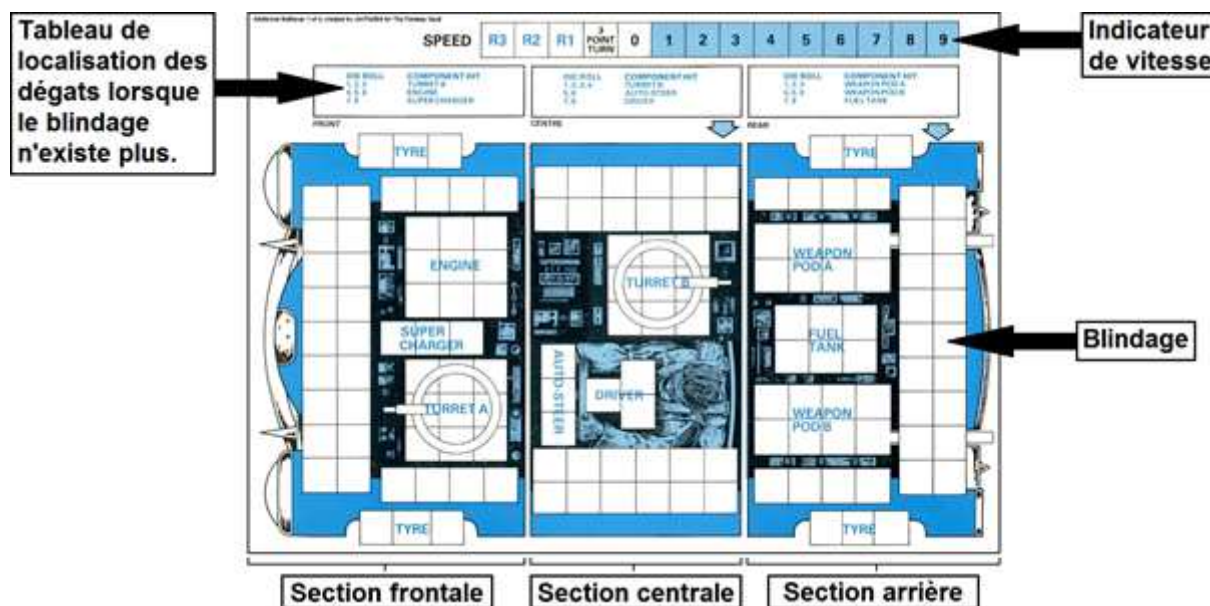
## SORTIR DU PLATEAU DE JEU

Les véhicules ne peuvent pas quitter le plateau de jeu à moins d'avoir atteint un point spécifié dans le scénario comme étant un point d'entrée ou de sortie. Sinon, le bord du plateau est considéré comme un obstacle. Tout véhicule qui quitte le plateau, que ce soit délibérément ou à la suite d'un dérapage, s'écrase contre cet obstacle (voir le chapitre **CRASHS**).

## LES FICHES BATTLECAR

Il y a plusieurs fiches *Battlecars* différentes. Les informations de ces fiches sont détaillées sur le plan ci-dessous.

## UNE BATTLECAR TYPE



### ARMER VOTRE VOITURE

Les armes ne peuvent être situées que sur les compartiments d'armes et les tourelles d'une voiture.

Chacune des différentes armes a une portée différente et inflige ses propres dégâts. Ceci est détaillé dans le chapitre **LES ARMES A FEU**.

La capacité de chargement de chaque compartiment d'arme est limitée par la taille des armes. Ainsi, un compartiment d'armes de 8 cases peut contenir deux roquettes, 4 missiles et ainsi de suite.

Une tourelle ne peut contenir que des munitions de mitrailleuses.

Les marqueurs d'armes ne peuvent pas être empilés les uns sur les autres.

Un compartiment d'armes ne peut contenir qu'un type d'armes à projectiles ou un mixte d'armes passives.

### LES ARMES À PROJECTILES

Ce sont les lance-flammes, les missiles, les mitrailleuses et les roquettes.

#### Missiles et roquettes

Ils ne peuvent être situés que dans les compartiments d'armes des sections frontale ou arrière.

#### Lance-flammes et mitrailleuses

Ils peuvent être situés dans n'importe quel compartiment d'armes.

### LES ARMES PASSIVES

#### Les clous, les fumigènes, l'huile et les mines.

Ces armes ne peuvent pas être situées dans un compartiment d'armes de la section frontale de la voiture.

## INDICATION DES DÉGÂTS

Les dégâts d'une *battlecar* sont indiqués en plaçant un marqueur rouge pour chaque point de dégâts pris dans les cases de sa fiche Battlecar.

Les dégâts sont pris par une voiture dans la zone de la section désignée par le tireur (voir le chapitre **LES ARMES À PROJECTILES**).

Le premier élément qui prend les dégâts est le blindage. Quand un blindage est entièrement recouvert de marqueurs rouges, tout dégât supplémentaire est reporté à l'intérieur de sa section.

Quand l'intérieur d'une section est touché, jetez un dé sur le tableau de localisation des dégâts de sa fiche Battlecar afin de déterminer quel composant intérieur a été touché. Si le résultat est un composant qui a déjà été détruit précédemment, jetez à nouveau le dé jusqu'à déterminer une cible pouvant encore être touchée. Tout dégât supplémentaire subit par un composant entièrement détruit se reporte de la même façon sur un autre composant intérieur, déterminé par le jet du dé.

Quand un élément entier est détruit (entièrement recouvert par des marqueurs rouges), tout dommage supplémentaire à cet élément, non dépendant de la direction par rapport à un angle droit vers le côté de la voiture, s'applique à l'élément suivant dans la ligne de feu, le composant touché étant déterminé par le dé comme vu précédemment. Les dégâts infligés à angle droit par rapport au côté de la voiture n'ont pas d'effets supplémentaires sur une section déjà détruite.

## LES ÉPAVES

Une fois qu'une voiture est détruite ou immobilisée, son pion Battlecar est laissé sur le plateau de jeu et est considéré comme une épave. Une épave est traitée exactement de la même manière qu'un arbre ou un bâtiment, recevant des dégâts qui sont placés sur le pion Battlecar. Une épave peut seulement prendre deux points de dégâts. Tout point de dégât supplémentaire est pris par le conducteur situé à l'intérieur. Si une épave dispose d'armes opérationnelles, elles peuvent être utilisées par son occupant.

## COMPOSITION D'UNE VOITURE : UTILISATION ET EFFETS DES DÉGÂTS

Chaque *battlecar* a des équipements variés. Il n'y a pas deux voitures ayant le même équipement. Les équipements sont décrits ci-dessous.

### BLINDAGE

Chaque voiture possède 8 zones de blindage : une à l'avant, une sur chaque côté de chaque section et une à l'arrière. La fonction du blindage est d'absorber les dégâts. Lorsque le blindage est complètement détruit, tout dégât supplémentaire se reporte aux composants situés à l'intérieur de la voiture.

### PNEU (TYRE)

#### Effets des dégâts

Pour chaque pneu détruit, la vitesse maximale de la voiture est réduite de 2.



## **MOTEUR (*ENGINE*)**

### **Effets des dégâts**

Chaque point de dégât subit par le moteur diminue de 1 la vitesse maximale de la voiture.

## **COMPARTIMENT D'ARMES & TOURELLE (*WEAPON POD & TURRET*)**

C'est le siège de l'armement des *battlecars*.

### **Effets des dégâts**

Toute case vide d'un compartiment d'armes ou d'une tourelle reçoit prioritairement les points de dégâts. Ensuite sont touchées les cases occupées par l'arme. Quand une case occupée par une arme passive est touchée, son marqueur est retiré de son compartiment d'armes et défaussé. Le marqueur de dégât reste dans l'espace du compartiment d'armes. Si une arme à projectiles est touchée par une roquette ou un missile, elle peut exploser, mais seulement si la voiture ne possède pas d'ordinateur de tir fonctionnel. Sinon jetez un dé pour chaque point de dégât. Le projectile explose sur un résultat de 7 ou 8. Les munitions affectées se mettent à tirer d'elles-mêmes. Celles d'un compartiment d'armes ouvrent le feu à 90 degrés de l'avant, du côté ou de l'arrière suivant la localisation de ce compartiment d'armes.

Celles d'une tourelle font feu vers une direction déterminée au hasard en jetant un dé sur le diagramme ci-contre. Chaque coup tiré est résolu normalement, sauf en cas de choix de la localisation des dégâts, qui revient à la cible. Toute munition qui est touchée et qui n'explose pas est tout de même retirée du jeu et remplacée par un marqueur de dégâts.

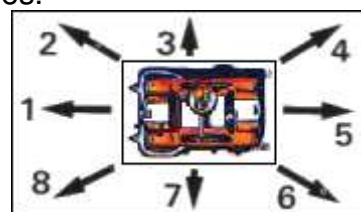


Diagramme d'explosion d'une tourelle

## **RÉSERVOIR DE CARBURANT (*FUEL TANK*)**

### **Effets des dégâts**

Si n'importe quelle partie de la section arrière d'une voiture est touchée par un lance-flamme alors que le réservoir a déjà pris un ou plusieurs points de dégâts, et que l'extincteur d'incendie ne fonctionne plus, on lance un dé auquel on ajoute 1 pour chaque point de dégât du réservoir. Si le total fait 7 ou plus, le réservoir explose en détruisant complètement la voiture et en tuant le conducteur. Cette règle s'applique également si un réservoir de carburant non endommagé est touché par le feu.

Si un missile ou une roquette touche un réservoir sans extincteur opérationnel, on procède de la même façon que ci-dessus, mais en déduisant 2 du total obtenu.

## **MONTEUR GONFLÉ (*SUPER-CHARGER*)**

Permet d'ajouter un point supplémentaire à chaque accélération. Il fonctionne tant qu'il n'est pas complètement détruit.

## **DIRECTION ASSISTÉE (*AUTO-STEER*)**

Permet de négocier les virages plus rapidement à grande vitesse. Elle fonctionne tant qu'elle n'est pas complètement détruite.

## **ORDINATEUR DE TIR (*GUNNERY COMPUTER*)**

Ajoute 1 aux chances de toucher une cible, permet de faire une attaque supplémentaire et empêche les missiles et les roquettes d'exploser s'ils sont touchés. Il fonctionne tant qu'il n'est pas complètement détruit.

### **EXTINCTEUR D'INCENDIE (*FIRE EXTINGUISHER*)**

Empêche un réservoir de carburant endommagé d'exploser. Il fonctionne tant qu'il n'est pas complètement détruit.

### **SERVO-FREINS (*POWER BRAKES*)**

Permettent d'ajouter un point supplémentaire à chaque décélération. Ils fonctionnent tant qu'ils ne sont pas complètement détruits.

### **CONDUCTEUR (*DRIVER*)**

Une fois qu'il a reçu trois points de dégâts, le conducteur est mort. Le joueur est alors exclu du jeu. La prochaine fois que c'est au tour de cette voiture de se déplacer, jetez immédiatement un dé de dérapage en utilisant la vitesse de la voiture comme différence de vitesse (SD). A la fin du dérapage, la vitesse de la voiture est réduite à 0, et si elle est encore capable de rouler, elle n'est pas considérée comme une épave et peut être récupérée par n'importe quel piéton pouvant l'atteindre.

## **DÉROULEMENT DU ROUND**

1) Tous les joueurs positionnent secrètement leur indicateur de vitesse sur leur fiche Battlecar, en accord avec les règles de mouvement : accélération et décélération. Les vitesses sont ensuite révélées simultanément. La vitesse indique le nombre de points que la voiture peut parcourir ce round.

2) Le premier joueur déplace sa voiture du nombre de points déterminé par sa vitesse. Lors de ce mouvement, il peut tirer sur les autres voitures, qui peuvent répliquer. Lorsque ce déplacement est achevé, le tour du joueur est achevé.

3) Le joueur situé à sa gauche joue son tour comme décrit dans le point 2.

4) Une fois que tous les joueurs se sont déplacés, le round se termine. Un dé est jeté pour chaque marqueur de fumigène présent sur le plateau afin de déterminer s'il reste ou s'il est retiré du jeu : de 1 à 4, le fumigène reste et de 5 à 8, il est retiré.

5) Un nouveau round commence comme décrit au point 1, mais les joueurs déterminent secrètement une nouvelle vitesse en utilisant un second marqueur face cachée. Ceci permet de vérifier les règles de décélération et d'accélération lorsque les vitesses sont révélées.

## **MOUVEMENT**

Tous les mouvements s'effectuent de point en point sur la route et sur l'herbe.

Les voitures ne peuvent pas passer au travers des bâtiments, des arbres, des épaves et des autres voitures, ou utiliser une ligne de mouvement bloquée par le coin d'un arbre ou d'un bâtiment. Les voitures peuvent percuter d'autres voitures, des bâtiments, des arbres, des épaves **ou le bord du plateau de jeu**. Les voitures peuvent écraser les piétons en se déplaçant sur le point qu'ils occupent (voir le chapitre **LES PIÉTONS**).

Toutes les voitures doivent utiliser leur premier point de mouvement pour se déplacer vers la direction à laquelle elles font face à la fin de leur tour précédant, même si cela signifie s'écraser contre un obstacle.

## ACCÉLÉRATION ET DÉCÉLÉRATION

	Sur route	Sur l’herbe	Sur route	Sur l’herbe
<b>Accélération maximum</b>	2	1	Avec moteur gonflé ( <i>super-charger</i> )	
			3	2
<b>Décélération maximum</b>	3	2	Avec servo-freins ( <i>power brakes</i> )	
			4	3

### LA MARCHÉ ARRIÈRE

Une voiture doit préalablement avoir une vitesse de 0 pour pouvoir changer de sens de marche (marche avant vers marche arrière, et vice-versa).

La vitesse maximum en marche arrière est de 3 sur route et de 2 sur l’herbe.

### LE VIRAGE EN TROIS POINTS

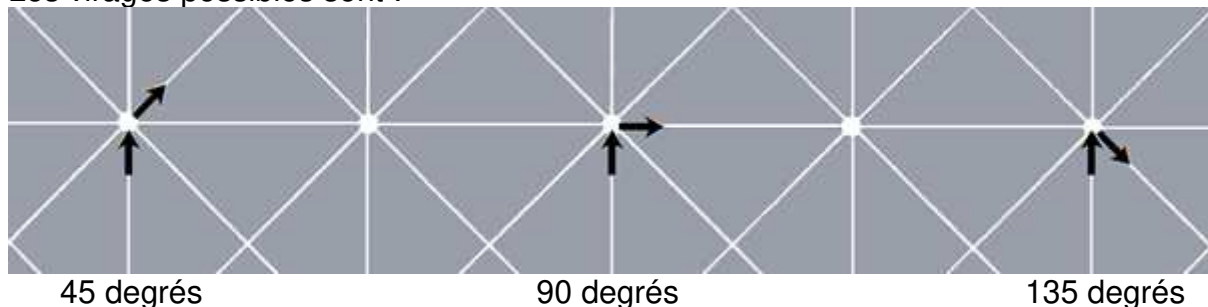
Une voiture avec une vitesse de 0 peut exécuter un virage en trois points. Une voiture exécutant un virage en trois points peut tourner sur le point qu’elle occupe pour faire face à n’importe quelle direction.

Sa vitesse à la fin de ce mouvement sera toujours de 0.

### LES VIRAGES

Tous les virages doivent être pris en mouvement.

Les virages possibles sont :



En virage, la voiture est tournée sur le point du virage pour s’orienter vers la direction souhaitée.

Si une voiture amorce un virage à une vitesse supérieure à la vitesse maximum de sécurité, elle peut dérapé (voir le chapitre **DÉRAPAGE**).

### Vitesses maximums de sécurité de prise des virages

	Sans direction assistée ( <i>auto-steer</i> )		Avec direction assistée ( <i>auto-steer</i> )	
	Sur route	Sur l’herbe	Sur route	Sur l’herbe
<b>Virage à 45 degrés</b>	8	4	9	6
<b>Virage à 90 degrés</b>	4	2	6	3
<b>Virage à 135 degrés</b>	2	1	3	2

## MODIFICATEURS AU MOUVEMENT

La réduction de mouvement due aux pneus endommagés est indépendante de celle due à un moteur endommagé. La réduction effective est seulement celle du total le plus élevé, que ce soit des pneus ou du moteur, mais pas des deux combinés. Ainsi, une voiture avec un pneu détruit (vitesse maximale réduite de 2) et 1 point de dégât sur le moteur (vitesse maximale réduite de 1) a sa vitesse maximale réduite de 2 (la plus élevée des deux réductions).

## DÉRAPAGE

Une voiture dérape lorsqu'elle se trouve dans l'une des conditions suivantes :

- 1) Lorsqu'elle amorce un virage en dépassant la vitesse maximum de sécurité ;
- 2) Lorsqu'elle roule sur un marqueur Clous, Fumigène ou Huile (note : il n'y a pas de risques de dérapage lorsque la voiture quitte un de ces points) ;
- 3) Lorsque le conducteur est tué alors que sa voiture est en mouvement.

## LE TEST DE DÉRAPAGE

Pour le test de dérapage, les étapes suivantes doivent être suivies dans l'ordre.

- 1) Avancer la voiture sur le point où le dérapage a lieu. Si la voiture était en train de tourner, elle n'est pas encore orientée face à sa nouvelle direction.
- 2) Déterminer la différence de vitesse (SD).

Si la voiture tourne, la SD est la différence entre la vitesse de la voiture et la vitesse maximum de sécurité.

Si la voiture roule par-dessus des clous, de l'huile ou des fumigènes, la SD est la vitesse de la voiture, avec les minimums suivants : 2 pour les clous, 3 pour les fumigènes et 5 pour l'huile.

Si le conducteur est tué alors que sa voiture est en mouvement, la SD est la vitesse de la voiture.

Si plusieurs de ces effets occupent le même point, on applique la SD la plus haute.

- 3) Consultez la Table de Dérapage et jetez le dé indiqué sous la SD afin de déterminer la distance de dérapage vers sa direction actuelle et si des dégâts sont occasionnés aux pneus.

**Table de Dérapage**

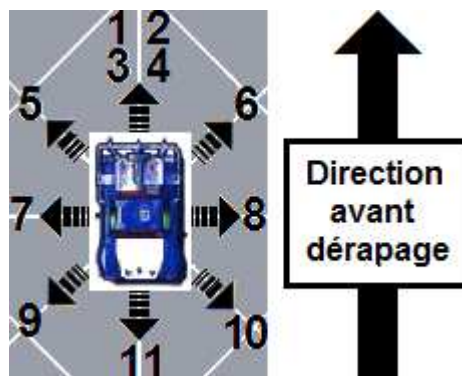
SD	1	2	3	4	5	6	7	8
Distance de dérapage	0	1 dé -7	1 dé -6	1 dé -5	1 dé -4	1 dé -3	1 dé -2	1 dé -1
Dégâts aux pneus	0	0	0	0	1	1	2	2

- 4) Si une voiture dérape, déplacez son marqueur de la distance indiquée par le dé dans la direction qu'elle avait avant de tourner. Aucun tir n'est possible pendant le dérapage. Si la voiture dérape et percute un bâtiment, des arbres, une épave, une autre voiture ou le bord du plateau de jeu, n'allez pas à la phase 5, mais directement aux règles de crash et de tamponnage. Si des dégâts sont occasionnés aux pneus, placez les marqueurs de dégâts sur la fiche Battlecar.

5) Jetez un dé afin de déterminer la position finale de la voiture conformément au diagramme d'orientation finale ci-contre.

Si la voiture roulait à une vitesse de 4 ou plus, appliquez les modificateurs de la table suivante au jet de dé :

Vitesses	Modificateurs au dé
4	+1
5 ou 6	+2
7, 8 ou 9	+3



6) Tournez la voiture dans la direction déterminée par le diagramme d'orientation finale.

7) Si l'orientation finale est de 1, 2, 3 ou 4, la voiture doit terminer son mouvement, et tourner si telle était son intention. Tout autre résultat réduit la vitesse de la voiture à 0 et elle ne peut plus bouger ce tour.

## CRASHS ET ACCROCHAGES

### CRASHS

Un crash survient lorsqu'une voiture se déplace sur un point occupé par un obstacle (arbres, bâtiment, épave ou bord du plateau de jeu). La voiture ne peut pas se déplacer sur ce point mais reste sur le point immédiatement avant l'impact.

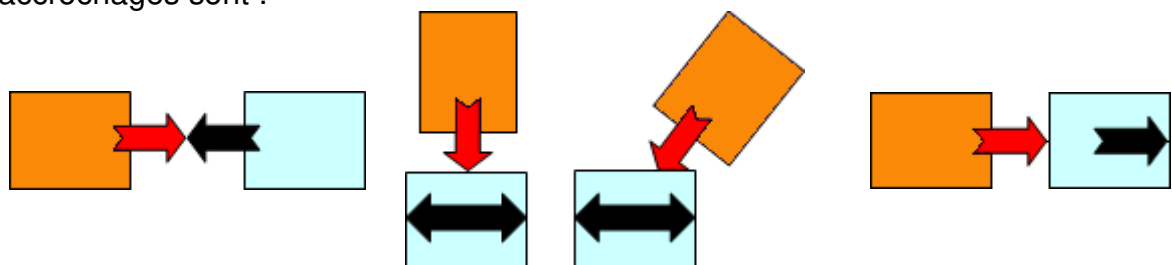
Toute voiture qui se crash doit immédiatement réduire sa vitesse à 0.

L'obstacle prend automatiquement 1 point de dégât.

### ACCROCHAGES

Un accrochage survient lorsqu'une voiture se déplace sur un point occupé par une autre voiture, que ce soit délibérément ou suite au résultat d'un dérapage. Une voiture qui percute (l'assaillant) ne peut pas se positionner sur le point occupé par la cible mais doit rester sur le point avant l'impact.

Le type d'accrochage dépend de la direction respective des voitures. Les différents accrochages sont :



**Le face à face**  
Les voitures prennent toutes les deux la totalité des dégâts conformément à la Table des Dégâts.

**L'accrochage de côté**  
La cible prend tous les dégâts et l'assaillant prend la moitié des dégâts (arrondis à la décimale inférieure).

**L'accrochage arrière**  
La cible prend tous les dégâts et l'assaillant prend la moitié des dégâts (arrondis à la décimale inférieure).

À la fin d'un accrochage, la vitesse des deux voitures est immédiatement réduite à 0.

L'assaillant ne peut plus bouger ce tour.

Si possible, la cible pourra accélérer en partant de 0 et se déplacer à son tour.

### DÉGÂTS CAUSÉS PAR LES CRASHS ET LES ACCROCHAGES

Déterminer les dégâts occasionnés par un crash ou un accrochage.

#### 1) Déterminez la vitesse relative (RV) de la voiture ou des voitures impliquées :

- lors d'un crash, la RV est la vitesse de la voiture ;
- lors d'un face à face, la RV est la somme des vitesses des deux voitures ;
- lors d'un accrochage de côté, la RV est la vitesse de l'assaillant ;
- lors d'un accrochage arrière, la RV est la différence entre la vitesse la plus haute et la vitesse la plus basse.

#### 2) Localisez la zone de dégâts.

Si l'avant ou l'arrière de la voiture rencontre un obstacle ou est percuté par une autre voiture, les dégâts s'y appliquent.

Si le côté de la voiture est percuté, jetez un dé :

Résultat du dé	1 ou 2	3, 4, 5 ou 6	7 ou 8
Zone endommagée	Section frontale	Section centrale	Section arrière

#### 3) Déterminez les dégâts.

La RV de l'impact désigne, sur la Table des Dégâts ci-contre, le jet de dé permettant de déterminer les dégâts.

#### CONDUCTEUR SONNÉ

Un conducteur sonné ne peut pas bouger ou tirer jusqu'à la fin du round en cours.

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 FEU

Les cibles que peuvent atteindre les armes à projectiles sont les autres voitures, les bâtiments, les arbres, les épaves et les piétons.

Une voiture ne peut tirer qu'à son tour ou répondre au tir d'une autre voiture en dehors de son tour.

### TIRER LORS DE VOTRE TOUR

Une voiture ne peut tirer que sur deux cibles différentes à la fois lors de son tour, ou trois cibles pour les voitures disposant d'un ordinateur de tir fonctionnel.

Lors de son tour, une voiture ne peut effectuer qu'un seul tir par arme à projectiles sur une cible et peut laisser tomber une arme passive par compartiment d'armes qui en est équipé. Elle ne peut tirer que lorsqu'elle se déplace sur un point (elle ne peut donc pas tirer à partir du point où elle commence son tour à moins de rester stationnaire ou d'exécuter un virage en trois points).

### TIRER EN DEHORS DE VOTRE TOUR

Une voiture ne peut tirer en dehors de son tour qu'en réplique d'un tir dont elle est la cible. Elle ne peut tirer qu'une fois avec une arme à projectiles et seulement sur la voiture attaquante.

### DIRECTION DU TIR

Tous les tirs suivent une ligne de points de mouvement du plateau de jeu.

Chaque compartiment d'armes peut tirer le long de la ligne pointée par son canon et le long des lignes à 45 degrés sur chacun de ses côtés. Une tourelle peut tirer le long de n'importe quelle ligne.

### Obstacles

Seule la cible la plus proche le long d'une ligne de tir peut être prise pour cible, bien qu'un objet au-delà puisse être touché si le coup rate la première cible.

Une voiture ne peut pas tirer à travers une autre cible sur une ligne de tir, à moins que la cible la plus proche n'ait reçu la totalité de ses dégâts.

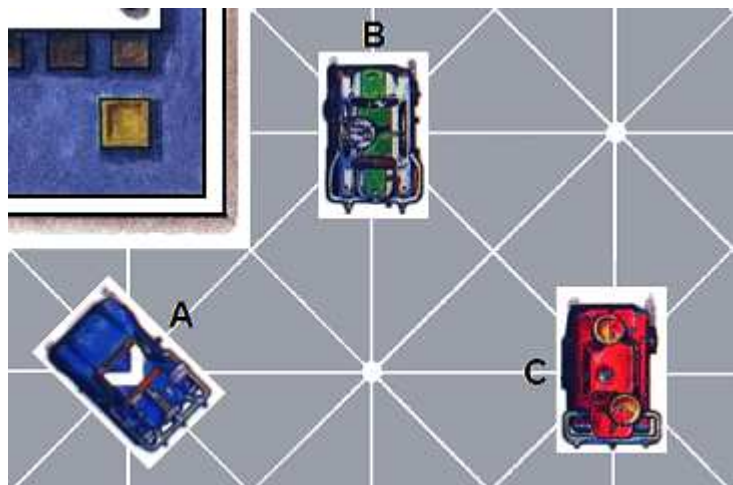
Les coins des bâtiments et des arbres bloquent les lignes de tir.

### EXEMPLES :

**A**, gênée par le bâtiment, ne peut pas faire feu sur **B**, mais peut néanmoins toucher **C** ou le bâtiment.

**B** ne peut pas tirer sur **A** pour la même raison, mais peut toucher **C** ou le bâtiment.

En revanche, **C** peut tirer sur **A** ou sur **B**.



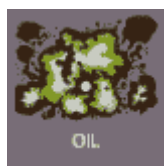
## LES ARMES PASSIVES (clous, fumigènes, huile et mines)



Clous



Fumigène



Huile



Mines

Ces armes ne peuvent être déposées que sur un point inoccupé et le plus proche sur la ligne de tir choisie.

Le marqueur d'arme passive correspondant est alors placé sur le plateau de jeu. Le marqueur d'arme largué est retiré de son compartiment d'armes. Une arme passive n'a aucun effet jusqu'à ce qu'une voiture ne passe sur son marqueur.

Les clous, l'huile et les mines restent en jeu jusqu'à la fin de la partie. Les fumigènes peuvent être retirés lors du point 4 de chaque round (voir le chapitre **DÉROULEMENT DU ROUND**).

### EFFETS DES ARMES PASSIVES

#### Clous

Les voitures roulant sur des clous doivent suivre la procédure de dérapage en utilisant une SD de 2, ou leur propre vitesse si elle est supérieure à 2.

Les clous endommagent également les pneus. Pour déterminer le montant des dégâts, jetez un dé -3 pour chaque pneu roulant sur des clous. Les dégâts ne peuvent pas être reportés d'un pneu à l'autre.

#### Fumigènes

Une arme à projectile tirant à travers des fumigènes doit déduire 4 au résultat final pour toucher sa cible.

Les voitures roulant dans des fumigènes doivent suivre la procédure de dérapage en utilisant une SD de 3, ou leur propre vitesse si supérieure à 3.

#### Huile

Les voitures roulant sur de l'huile doivent suivre la procédure de dérapage en utilisant une SD de 5, ou leur propre vitesse si elle est supérieure à 5.

#### Mines

Les voitures qui entrent sur un point miné subissent des dégâts à la fois sur les pneus et sur les composants intérieurs, que le blindage soit intact ou non.

Pour déterminer les dégâts sur les pneus, jetez un dé -3 pour chacun. Les dégâts ne peuvent pas être reportés d'un pneu à l'autre.

Pour déterminer les dégâts aux composants internes :

1) Jetez 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.



2) Jetez un dé et référez-vous au tableau de localisation des dégâts approprié de la fiche Battlecar afin de déterminer le composant qui a été touché.

3) Les dégâts sur ce composant sont de 1 dé -2 (les points de dégâts inutilisés sont transférés à d'autres composants : voir le chapitre **INDICATION DES DEGATS**).

## LES ARMES À PROJECTILES (lance-flammes, missiles, mitrailleuses et roquettes)

Pour tirer avec une arme à projectiles, effectuez dans l'ordre les étapes ci-dessous.

### 1) DÉSIGNER LA CIBLE

Les arbres, les bâtiments, les épaves et les piétons peuvent se faire tirer dessus.

En cas de tir contre une autre voiture, le tireur doit spécifier la zone de la section visée (frontale, côté frontal, coté central, coté arrière ou arrière).

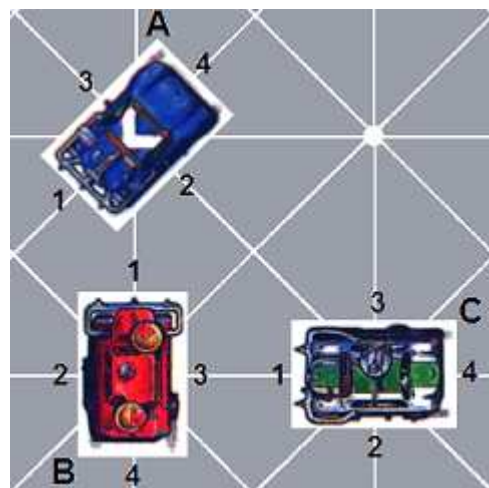
Une voiture qui tire sur une cible ne peut viser que ses zones les plus proches. Si la voiture ciblée est orientée à 45 degrés du tireur, il a le choix de tirer sur l'extrémité de la cible et sur les deux sections latérales les plus proches. Si la voiture ciblée est orientée de côté, n'importe laquelle des sections latérales peut se faire tirer dessus.

EXEMPLES :

**A** peut tirer contre le côté droit frontal ou central (3) ou l'avant (1) de **C**, ou contre l'avant (1) de **B**.

**B** peut tirer contre le côté droit frontal ou central (2) ou l'avant (1) de **A**, ou contre l'avant (1) de **C**.

**C** peut tirer contre le côté droit avant, centre ou arrière de **B** (3), ou contre le côté avant, centre ou arrière droit (2) de **A**.



### 2) CALCUL DE LA PORTÉE

La portée est le nombre de points visibles entre le tireur et la cible.

### 3) TIR DE L'ARME

Retirer et défausser le marqueur d'arme ayant été tiré du compartiment d'armes approprié.

### 4) VÉRIFIER LE TIR

#### Lance-flamme

Un lance-flamme touche automatiquement sa cible, mais seulement sur une portée maximum de 3 points.

#### Tous les autres types d'armes à projectiles

Jetez un dé comme indiqué ci-dessous.

Missile : 1 dé +3

Mitrailleuse : 1 dé

Roquette : 2 dés

Si le tireur a un ordinateur de tir fonctionnel, ajoutez 1 au résultat.

Si la ligne de tir coupe un ou plusieurs fumigènes, déduisez 4 du résultat.

Si le résultat du dé modifié est égal ou supérieur à la portée, la cible désignée a été touchée.

Si ce total est inférieur, la cible est manquée. Le projectile continue alors sa trajectoire le long de la ligne de tir vers une autre cible potentielle.

## 5) CALCULER LES DÉGÂTS

Les dégâts infligés par les projectiles se calculent comme suit :

Lance-flamme : 1 dé +3 moins la distance      Missile : 1 dé moins la distance  
Mitrailleuse : 1 dé -2 moins la distance      Roquette : 2 dés moins la distance

Les lance-flammes, les missiles et les roquettes peuvent faire exploser le réservoir de carburant de la cible. Les missiles et les roquettes peuvent faire exploser les munitions de la cible (voir le chapitre **COMPOSITION D'UNE VOITURE : UTILISATION ET EFFETS DES DÉGÂTS**).

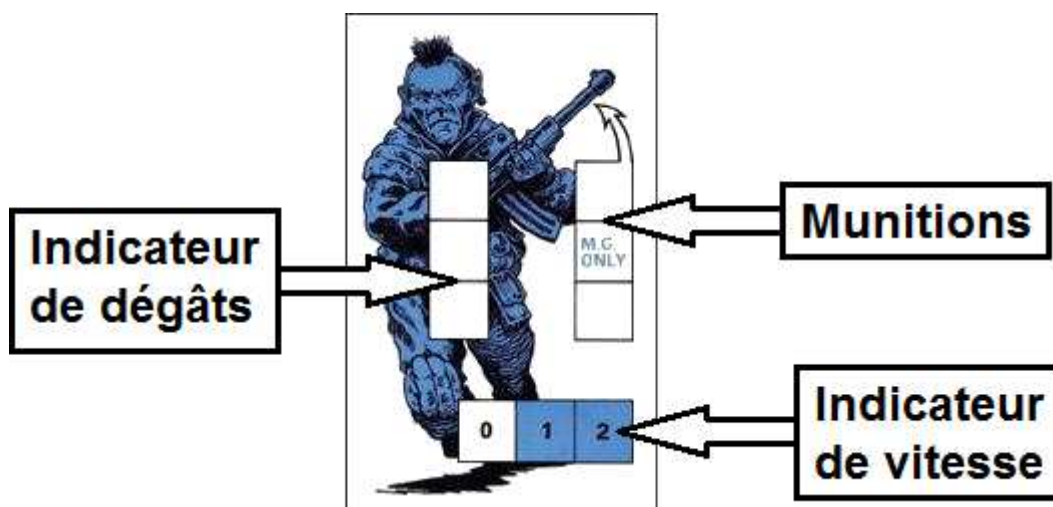
## 6) REPORT DES DÉGÂTS

Les dégâts sont reportés sur la fiche Battlecar, comme décrit dans le chapitre **INDICATION DES DÉGÂTS**.

## LES PIÉTONS

Si un conducteur souhaite quitter sa voiture pour quelque raison que ce soit, il doit être représenté sur le plateau de jeu par un pion Piéton et doit utiliser une fiche Piéton afin de pouvoir indiquer ses caractéristiques.

Une fiche Piéton



Un conducteur ne peut quitter une voiture que si la vitesse de cette dernière est de 0.

Un piéton ne dispose que d'une mitrailleuse et de 3 munitions, même si sa voiture n'en était pas équipée.

Tous les points de dégât déjà reçus par le conducteur sont transférés sur les cases de l'indicateur de dégâts de sa fiche Piéton.

Les mouvements et les tirs sont effectués lors du tour d'un joueur, exactement comme pour les voitures, avec les exceptions suivantes :

- 1) Un piéton n'a pas de restriction de virage et peut accélérer et décélérer comme il l'entend.
- 2) Un piéton dispose d'une vitesse maximum de 2 sur toutes les surfaces.
- 3) Les piétons peuvent passer librement au travers des clous, des fumigènes, de l'huile et des mines.
- 4) Les piétons peuvent entrer dans les zones d'arbres, de bâtiment ou dans les épaves. Ils peuvent également faire feu depuis l'intérieur de ces lieux. Ils se déplacent d'un point à un autre, comme ils le font en plein air.
- 5) Les piétons peuvent faire feu dans n'importe quelle direction.
- 6) Pas plus de 2 piétons vivants ne peuvent se trouver sur un même point.
- 7) En raison de la petite cible qu'ils représentent, tous les tirs sur un piéton subissent une pénalité de -2.
- 8) Un piéton peut tirer sur un autre piéton situé sur un point adjacent dans le même bâtiment ou dans le même bosquet d'arbres. Cependant, un coup de feu tiré sur un piéton à l'intérieur du même bâtiment ou bosquet d'arbres se fait avec un modificateur de -2 au toucher. Si le tir rate, il endommage le bâtiment ou les arbres.
- 9) Les piétons peuvent recharger leurs armes à la main avec les munitions inutilisées des armes à feu d'autres piétons ou conducteurs morts en occupant le même point. Il faut un tour pour recharger et ils ne peuvent pas tirer durant ce tour.
- 10) N'importe quel piéton qui sort du plateau de jeu est éliminé.

Les piétons peuvent prendre le contrôle d'une voiture immobilisée, en état de rouler et laissée à l'abandon par un autre joueur ou occupée par un conducteur mort. Il suffit de pénétrer à l'intérieur de cette voiture et d'attendre le tour suivant pour démarrer.

Une voiture peut rouler sur un piéton en se déplaçant sur ou à travers le point occupé par ce piéton. Le piéton est automatiquement tué. La voiture reste indemne.

## LE VAINQUEUR

Le vainqueur dans la règle de base du combat de rue est le conducteur qui occupe la dernière *battlecar* en état de rouler.

D'autres scénarios de jeu sont présentés page suivante.

# SCÉNARIOS

## COMBAT D'ARÈNE

### Pour 2, 3 ou 4 joueurs

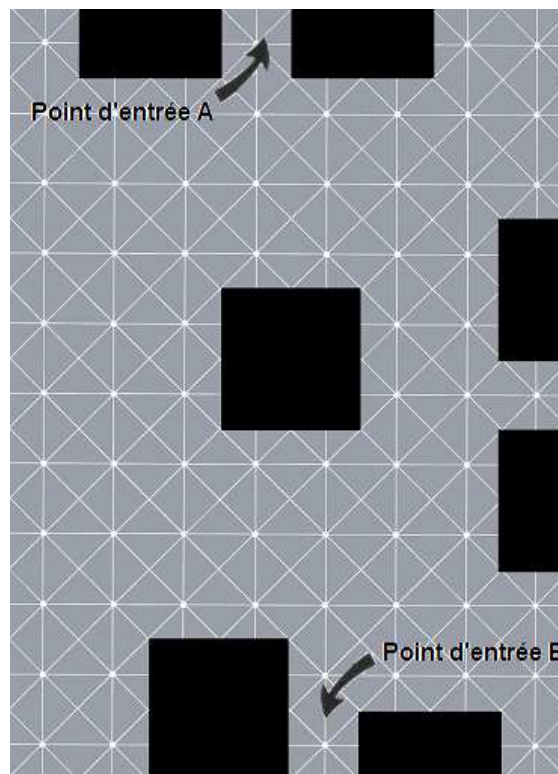
Le plan ci-contre montre un plateau de jeu conçu pour le combat d'arène. Les zones noires sont des bâtiments représentant des habitations.

Il y a des mines, des clous et de l'huile laissés lors des combats précédents. Les marqueurs de ces armes passives sont placés au hasard sur le plateau, mais pas devant les points d'entrée.

Jetez un dé pour déterminer quelle voiture entre la première dans l'arène. Le plus haut score l'emporte. Les deux voitures entrent avec une vitesse de 3.

### Le vainqueur

Le joueur qui tue le pilote adverse remporte une victoire décisive.



La victoire n'est que marginale si le pilote adverse peut s'échapper de l'arène par un point d'entrée, même si sa voiture a été détruite ou immobilisée.

### Variantes

Avec plus de joueurs, installez les deux plateaux ensemble, et plus d'habitations pour créer une plus grande arène.

Les joueurs peuvent s'affronter individuellement ou par équipes.

Des pions de voitures peuvent être utilisées pour représenter les épaves abandonnées lors des combats précédents.

Les voitures peuvent quitter l'arène par leurs points d'entrée et perdre un tour de jeu pour être réarmées.

## MISSION ACCOMPLIE

### Pour 4 joueurs

Installez les deux plateaux de jeu avec du terrain comme pour la règle de base du combat de rue. Les points de départ sont les mêmes que ceux de la règle de base.

Chaque voiture est numérotée de 1 à 4.

Chaque joueur jette secrètement un dé et se réfère au tableau ci-dessous pour connaître sa mission. Cette dernière doit être notée sur papier et gardée secrète jusqu'à qu'elle soit accomplie.

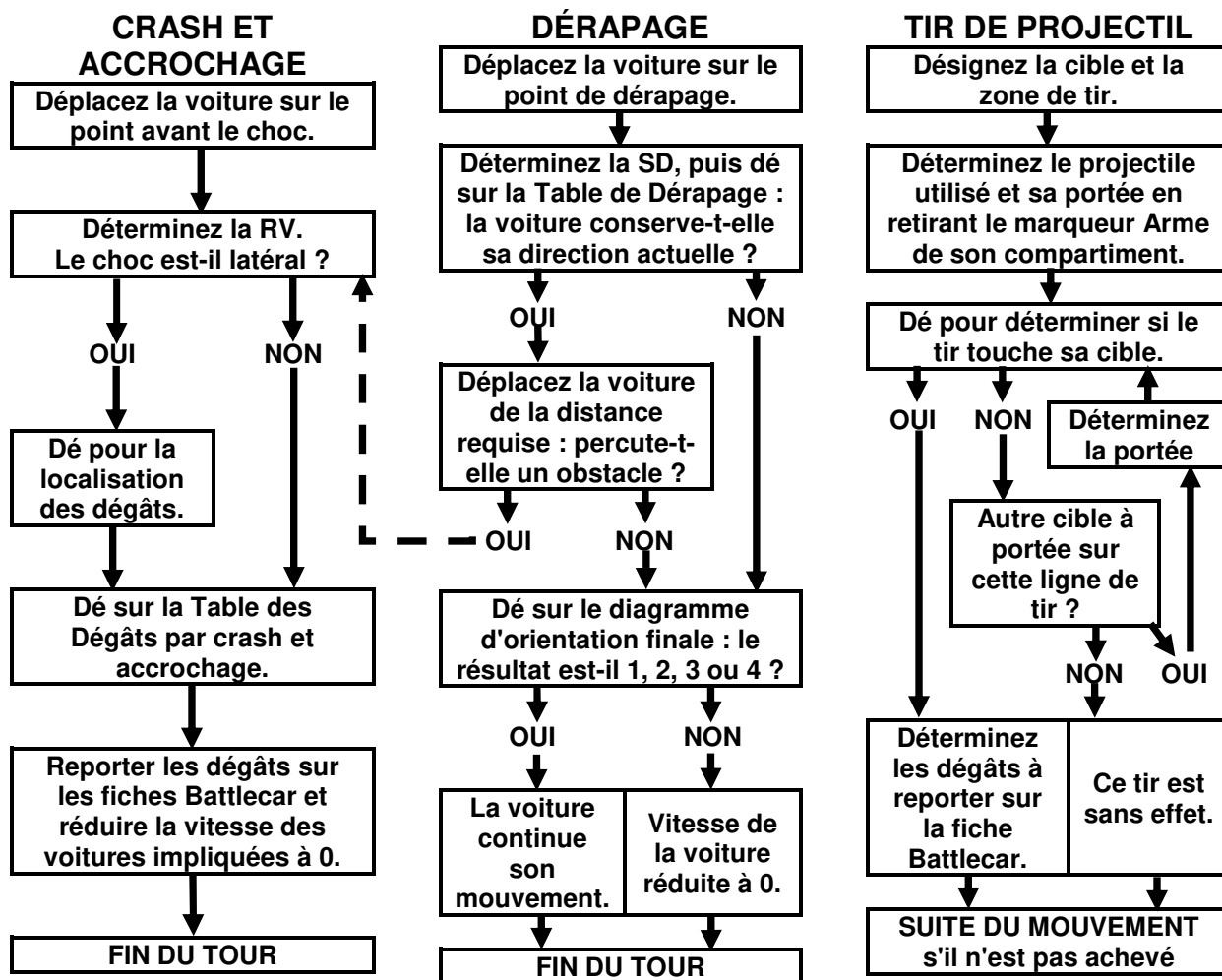
### Le vainqueur

Le vainqueur est le premier joueur à remplir sa mission ou le dernier survivant.

## Tableau des missions

Voiture numéro 1		Voiture numéro 2		Voiture numéro 3		Voiture numéro 4	
1-2	Tuez le conducteur de la voiture 2. Il a tué votre frère lors d'un combat en voiture et seule sa mort sera à même d'égaliser le score.	1-2	Le conducteur de la voiture 1 est un vieil adversaire. Vous lui devez d'être boiteux : il doit mourir.	1-2	Le conducteur de la voiture 1 a juste fait cramer votre cousin. Tuez ce porc !	1-2	Tuez le conducteur de la voiture 1. C'est le minable qui a jeté votre sœur.
3-4	Tuez le conducteur de la voiture 3. Il a écrasé votre chien et a dit quelque chose d'extrêmement peu urbain à propos de vos parents.	3-4	Le conducteur de la voiture 3 ri au nez de votre gang depuis trop longtemps. Il doit être tué.	3-4	Le conducteur de la voiture 2 a trouvé marrant de mitrailler le pedigree siamois de votre tante. Tuez-le au nom de la cause animale !	3-4	Votre cible est la voiture 2. Sa peinture est trop vulgaire et tuer son conducteur permettrait de donner une très pédagogique leçon d'esthétisme.
5-6	Tuez le conducteur de la voiture 4. Sa tête ne vous revient pas.	5-6	Le conducteur de la voiture 4 a tué votre meilleur pote. Faut-il en dire plus ?	5-6	Le conducteur de la voiture 4 a empiété sur le territoire de votre gang une fois de trop. Vous devez le tuer pour l'honneur des Maraudeurs du Quartier Sud.	5-6	Le conducteur de la voiture 3 est membre d'un gang rival. Les Anges Écarlates doivent donc le tuer.
7-8	Vos performances ont été médiocres ces derniers temps. Vous devez immobiliser au moins deux voitures afin de pouvoir vous imposer dans votre gang.	7-8	Vous avez un deal avec le garage local. Vous avez droit à une commission pour chaque épave réparée. Immobilisez pour eux au moins deux voitures.	7-8	En toute objectivité, votre voiture est magnifique et toutes les autres sont autant d'offenses au paysage. Corrigez le tir en immobilisant au moins deux de ces pots de yaourt.	7-8	Si vous étiez là pour réfléchir stratégie, ça se saurait ! Immobilisez au moins deux voitures.

## 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 de d'ampleur.

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

**Talisman** : le jeu de la quête magique.

# 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
<b>Accélération maximum</b>	2	1	Avec moteur gonflé	
			3	2
<b>Décélération maximum</b>	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
<b>45°</b>	8	4	9	6
<b>90°</b>	4	2	6	3
<b>135°</b>	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

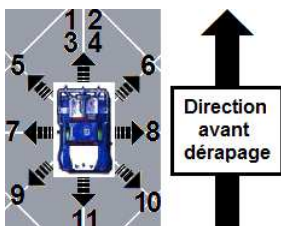
5 ou 6 ..... +2

7, 8 ou 9 ..... +3

#### Résultat :

1 à 4 : suite mouvement

5 et + : vitesse à 0 et fin du tour.



### LES ARMES PASSIVES

**Portée :** déposée 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
<b>CLOUS</b>	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).
<b>FUMIGÈNES</b>	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.
<b>HUILE</b>	Test de dérapage avec une SD de 5, ou la vitesse de la voiture si elle est > à 5.
<b>MINES</b>	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.

### ACCROCHAGES

Vitesses des 2 voitures à 0 après l'accrochage.

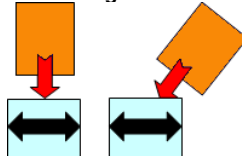
#### Accrochage face à face



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 :

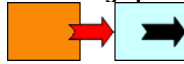
1 ou 2 : section frontale ;

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.

### 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 *

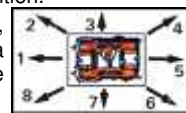
\* = conducteur sonné.

### LES ARMES À PROJECTILES

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

**Toucher :** si dé modifié > ou = à la portée ; ordinateur de carburant est opérationnel : +1 ; tir traverse des fumigènes : -4 ; **piéton** : -2 ; **cible abritée** : -2 ; automatique si lance-flamme à portée.

ARMES	EFFETS EN PLUS DES DÉGÂTS
<b>LANCE-FLAMME</b> <b>Portée :</b> 3. <b>Dégâts :</b> 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.
<b>MITRAILLEUSE</b> <b>Portée :</b> 1 dé. <b>Dégâts :</b> 1 dé -2, moins la portée.	Aucun.
<b>MISSILE &amp; ROQUETTE</b> <b>Missile :</b> <b>Portée :</b> 1 dé. <b>Dégâts :</b> 1 dé, moins la portée. <b>Roquette :</b> <b>Portée :</b> 2 dés. <b>Dégâts :</b> 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 :



# 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
<b>Accélération maximum</b>	2	1	Avec moteur gonflé	
			3	2
<b>Décélération maximum</b>	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
<b>45°</b>	8	4	9	6
<b>90°</b>	4	2	6	3
<b>135°</b>	2	1	3	2

### DÉRAPAGE

#### En virage :

SD = excès de vitesse sécurité.

#### Clois :

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.

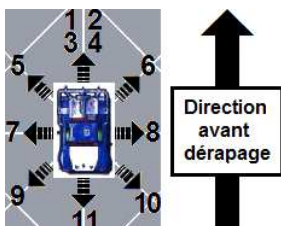
TABLE DE DÉRAPAGE		
SD	Distance dérapée	Dégâts pneus
1	0	0
2	1 dé -7	0
3	1 dé -6	0
4	1 dé -5	0
5	1 dé -4	1
6	1 dé -3	1
7	1 dé -2	2
8	1 dé -1	2

### 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 :** déposée 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
<b>CLOUS</b>	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).
<b>FUMIGÈNES</b>	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'issue du round : de 5 à 8, il est retiré.
<b>HUILE</b>	Test de dérapage avec une SD de 5, ou la vitesse de la voiture si elle est > à 5.
<b>MINES</b>	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

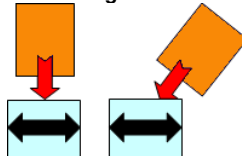
Vitesses des 2 voitures à 0 après l'accrochage.

#### Accrochage face à face



Les 2 voitures subissent la totalité des dégâts. RV = somme des 2 vitesses.

#### Accrochage de côté

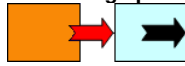


L'assaillant subit la moitié des dégâts (arrondis à l'inférieure). La cible subit tous les dégâts et jette un dé pour les localiser :

- 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
<b>LANCE-FLAMME</b> <b>Portée :</b> 3. <b>Dégâts :</b> 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.
<b>MITRAILLEUSE</b> <b>Portée :</b> 1 dé. <b>Dégâts :</b> 1 dé -2, moins la portée.	Aucun.
<b>MISSILE &amp; ROQUETTE</b> <b>Missile :</b> <b>Portée :</b> 1 dé. <b>Dégâts :</b> 1 dé, moins la portée. <b>Roquette :</b> <b>Portée :</b> 2 dés. <b>Dégâts :</b> 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 :

