

LE JEU DE LA MORT EN FAUTEUIL

BATTLECHAIRS

LES PILOTES BLESSÉS À « BATTLECARS », PAR MICHAEL BRADFORD

TRADUIT DE L'ANGLAIS PAR PATRICE-ALEXIS CHAYA
SANS L'AUTORISATION DE GAMES WORKSHOP

L'idée de *Battlechairs* s'est développée dès que nous avons remarqué le grand nombre de pilotes à avoir gagné des rencontres, ou du moins qui en ont réchappés, mais tout en subissant les blessures les plus graves. Nous nous sommes fait la réflexion que personne ne s'intéresse à ce qui est arrivé à ces types. Nous avons donc émis l'idée que ces chauffeurs reviendraient, dans des fauteuils spécialement conçus, afin de prendre leur revanche sur leurs ennemis. Et voici donc les règles pour ces braves fondus de *Battlecars*. Nous voudrions cependant souligner que ces règles ne sont pas écrites pour insulter les lecteurs handicapés, et qu'elles ne doivent pas être considérées comme telles.

Les pilotes

Un pilote de fauteuil de combat est plus cinglé que la plupart, car il sait ce qui va lui arriver s'il rencontre des adversaires plus puissants. L'instabilité de son véhicule implique souvent de se retrouver piégé, incapable de bouger. La présence d'un fauteuil renversé sur le côté semble susciter l'instinct le plus barbare à leurs adversaires. Dans une partie en équipe, cependant, les pilotes de fauteuils de combat sont très utiles en raison de leur capacité défensive et pour leurs attaques par des tirs de précision. Plus d'un pilote imprudent a connu une fin de vie précoce suite à l'attaque d'un fauteuil de combat !

Les règles

À l'exception des points ci-dessous, toutes les règles standards de *Battlecars* s'appliquent.

Les armes : les fauteuils de combat ne peuvent pas être équipés de roquette.

Les épaves : l'épave d'un fauteuil de combat absorbera 1 point de dégât.

Les dégâts sur les pneus : chaque grand pneu détruit réduit la vitesse de 1 ; les deux petits pneus détruits réduisent la vitesse de 1.

Les dégâts sur le moteur : chaque point de dégât réduit la vitesse de 1.

Les dégâts sur le réservoir de carburant : voir les règles standard de *Battlebikes*.

Le mouvement : un fauteuil de combat se déplace à travers les arbres, les mines et les clous de la même manière qu'une moto de combat, sauf qu'il ne se renverse pas après un crash.

L'accélération et la décélération :

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

* : nécessite un test de renversement (voir plus bas).

Les vitesses maximums de sécurité de prise des virages :

Angles 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
45 degrés	4	3	4	4
90 degrés	3	2	4	3
135 degrés	2	1	3	2
180 degrés	1	0	2	1

Le dérapage : si un fauteuil de combat dérape, un test de renversement doit être effectué, comme indiqué ci-dessous.

Le renversement

Lancer un dé : sur un résultat de 7 ou 8, le fauteuil de combat se renverse.

Si le fauteuil de combat se renverse suite à une accélération violente, il tombe sur le dos. L'orientation reste inchangée. Seuls le blindage latéral et les armes seront opérationnels.

Si le renversement est le résultat d'un dérapage, le fauteuil tombe sur le côté. Seul les blindages avant et arrière seront opérationnels. Déterminez l'orientation finale normalement. Tout renversement de cette nature se produira à l'endroit où le dérapage a eu lieu (c'est-à-dire que le fauteuil ne glisse pas). Un fauteuil tombera toujours du côté opposé à celui de la tentative de virage.

L'occupant d'un fauteuil de combat renversé ne peut pas quitter ou redresser son véhicule. Il peut utiliser toutes les armes disponibles, mais uniquement à 90 degrés par rapport au fauteuil. Notez qu'un fauteuil ainsi immobilisé n'est pas une épave et subira des dégâts normaux jusqu'à son immobilisation définitive par explosion, moteur ou réservoir de carburant détruit.

Si, à la suite d'un tir, un obus ou une arme à feu se décharge dans le sol, le fauteuil de combat subit des dégâts à une distance de 0. Dans ce cas, tout blindage de ce côté du fauteuil sera efficace.

Les piétons

Un pilote de fauteuil de combat ne peut jamais devenir un piéton.

Un piéton peut occuper un fauteuil de combat abandonné ou avec un pilote mort, de la manière habituelle. Il n'y a aucun coût pour redresser un fauteuil de combat renversé. Un piéton peut le faire simplement en se déplaçant sur le même point. Toutefois, si le pilote du fauteuil est toujours en vie, le piéton ne peut pas tirer à partir de ce point et ne peut pas y terminer son tour. Un fauteuil de combat redressé peut se déplacer lors du prochain tour du pilote. Si un piéton occupe un fauteuil et qu'il se renverse par la suite, laissez-le debout, sans coût de mouvement supplémentaire. Cependant, cette action a lieu au début du tour suivant : c'est-à-dire que pour tous les tours de jeu entre le moment où le fauteuil se renverse et le nouveau tour de son joueur, il reste renversé et entraîne les pénalités habituelles.