

K.R.A.S.H. '2k12

Are you DEATH PROOF ?

**Un jeu d'escarmouche automobile avec
des flingues
de l'action
et des co-pilotes sexy !**

VERSION 0.9803 PAR GEED (JB KOCH)

SOMMAIRE

Tour de chauffe.....	4
Contexte	4
Matériel nécessaire	4
Figurines.....	4
Véhicules	4
Pilotes	5
Mise en place du jeu.....	5
Les règles d'or.....	5
Cas particulier des véhicules au 1/24eme (ou 1/28eme).....	5
Cas particulier des véhicules au 1/44eme.	5
Nota	5
Les Stands	6
Caractéristiques des véhicules.....	7
Equipements des véhicules.....	8
Construire son véhicule	8
Caractéristiques des pilotes	9
Entraîner son pilote	9
En Course !	10
Tour de jeu	10
Activation des véhicules et des piétons.....	10
Actions	11
Pilotage.....	12
Convention de mesure	12
Déplacement.....	12
Vitesse	12
Gradients de vitesse.....	12
Marche arrière	12
Virage	12
Dérapage.....	12
Saut.....	13
Test de manœuvre	14
Terrains.....	14
Véhicule sans pilote	14
Gestion des tirs et des dommages	15
Tirer.....	15
Ligne de vue	15
Angle de tir.....	15
Portée.....	15
Résolution du tir – Jet pour Toucher	16
Résolution du tir – Jet de Dommages.....	16
Accrochage.....	16
Armes de contact.....	16
Collisions.....	17
Chute	18
Dommages sur les équipements	18
Réparation et Réarmement	19
Blindage	19
Sortie de piste	19
Véhicule Hors Service (HS).....	19
Explosion !	19

Provocations	19
Gestion des piétons.....	20
Actions	20
Déplacement à pied	20
Point de vie.....	20
Test d'endurance	20
Tirer	20
Se jeter à terre.....	21
Descendre d'un véhicule.	21
S'éjecter d'une voiture qui explose.....	21
Monter dans un véhicule	21
Courses, championnats et carrières.....	22
Types de Courses	22
Course à la Mort	22
Course Classique	22
Course de vitesse	23
Cross.....	23
Types de Départ	24
Départ Classique	24
Départ Lancé	24
Gestion d'un championnat	24
Préambule.....	24
Création d'un championnat	26
Règles des championnats	26
Déroulement d'un championnat	27
Paris	27
Créer un pilote et suivre sa progression lors de sa carrière	28
Créer un pilote	28
Gagner de l'expérience et la dépenser.....	28
Mort d'un pilote	28
Gagner des crédits	29
Acheter un véhicule et l'équiper	29
Acheter de l'équipement pour un pilote	29
Négociation des véhicules d'occasion.....	29
Réparations et Entretien	30
Equipements et Compétences.....	31
Compétences et capacités générales.....	31
Compétences des pilotes	34
Equipements de véhicules	35
Equipements de pilotes.....	35
Annexes et FAQ.....	36

Tour de chauffe

Krash 2012 est un jeu basé sur les règles du jeu Krash, créé par la société CELL aujourd'hui disparue. Krash était un bon jeu mais un peu « léger ». Krash 2012 a pour but de rééquilibrer les règles, d'enlever l'aspect « collection » du jeu d'origine et surtout d'ajouter un mode championnat ainsi qu'un vrai système de courses. Il diffère aussi des autres jeu de figurines par le fait que jouer à plus de 2 joueurs est non seulement possible mais vivement encouragé !

Contexte

2012, le monde s'est effondré suite à la crise écono... oh et puis zut, je n'ai pas envie d'écrire un background ! Allez vous regarder un Mad Max, Rollerball ou Deathrace, ça sera tout aussi efficace ;-)

Matériel nécessaire

- Deux à six joueurs.
- Des voitures !
- Des dés à six faces, au moins 2 par joueur.
- Un gabarit de virage par joueur. (cf. annexe)
- Des fiches de véhicules (cf. annexe), un crayon et des marqueurs.
- Une surface de jeu, 120*90cm au minimum.
- Des décors, collines, obstacles, tremplins, épaves, etc.
- Une règle de 40cm et si possible mètre ruban gradué en cm.
- Une petite calculette et un bloc-notes, la gestion des paris demande un peu de calcul.

Figurines

Véhicules

Les véhicules de Krash 2012 sont à peu près au 1/55, à peine plus grand que les Majorettes © de notre enfance. A titre indicatif, les véhicules originaux font environ 65mm de long pour 40mm de large. Il est donc parfaitement envisageable de « convertir » des automobiles miniatures Norev ©, Hotwheels © ou Majorette ©.

Toutefois, les modélistes doivent respecter quelques consignes :

- Ne pas dépasser les dimensions suivantes : 70mm de long pour 40mm de large.
- Les dimensions minimales doivent être de 60mm de long pour 40mm de large.
- Représenter tout les équipements et faire en sorte qu'ils soient clairement identifiables.
- Respecter le positionnement des plots.
- Utiliser des véhicules « roulants » relativement réalistes (par d'hovercraft futuriste bizarre par exemple).
- Coller le plus possible les armes à la carrosserie (ou les monter sur plot de départ ou tourelle en appliquant les malus correspondants). *Exemple : une arme dont le fut du canon est déporté de plus de 8mm de la carrosserie, est assimilable à une arme montée sur plot de départ.*
- Les marqueurs d'armes passives doivent être ronds et de 1,5cm de diamètre maximum (soit une pièce de 1 centime d'euro).
- Toute création originale doit être soumise à l'approbation de l'ensemble des pilotes du championnat.

Pilotes

Le choix des figurines des pilotes est totalement libre, il faut juste être cohérent entre tous les joueurs. Il est conseillé d'utiliser des figurines 25mm sur socles ronds. Pensez à leur mettre un casque !

Si les véhicules sont petits (1/65, comme les Hotwheels © par exemple), des figurines 15mm peuvent être une bonne alternative. Le tout, c'est d'être cohérent entre les joueurs.

Mise en place du jeu

La zone de jeu doit être assez chargée en décors. Chaque décor doit être caractérisé avant le début de la partie. Il peut être considéré comme terrain facile, difficile ou infranchissable. Le reste des conditions de démarrage et d'installation sont décrites dans la section « Types de Courses ».

Les règles d'or

En cas de doute, d'incohérence ou de différent entre joueurs, un jet de dés déterminera aléatoirement qui a raison.

Vous avez oublié d'appliquer les effets d'un de vos équipements ? Tant pis pour vous !

Les règles d'équipement ou de compétences prennent toujours le pas sur les règles de base.

Pas de pré mesure et jouez vite ! C'est une course, pas une reconstitution d'une grande bataille Napoléonienne ! Utiliser un petit sablier pour limiter le temps de jeu de chaque joueur est une excellente idée (exemple : 3 minutes par joueur).

Cas particulier des véhicules au 1/24eme (ou 1/28eme).

Certains marques proposent des miniatures de voitures d'excellente qualité et de grande taille. Elles sont plus chères à l'achat mais nettement plus détaillées.

L'utilisation de ces maquettes est donc tout à fait possible mais cela implique les modifications suivantes :

- Toutes les mesures sont alors en « Pouce » (Un pouce équivaut à 2.54cm).
- Les pilotes doivent être à peu près à la même échelle que les voitures (54mm environ). Regardez du côté des figurines WWII par exemple.
- Les marqueurs d'armes passives doivent être ronds et de 25mm de diamètre.
- Il n'est pas possible de jouer avec des véhicules à des échelles différentes dans une même partie.
- Les décors doivent être adaptés, la surface de jeu doit être agrandie (1.8x1.2m semble un bon compromis).

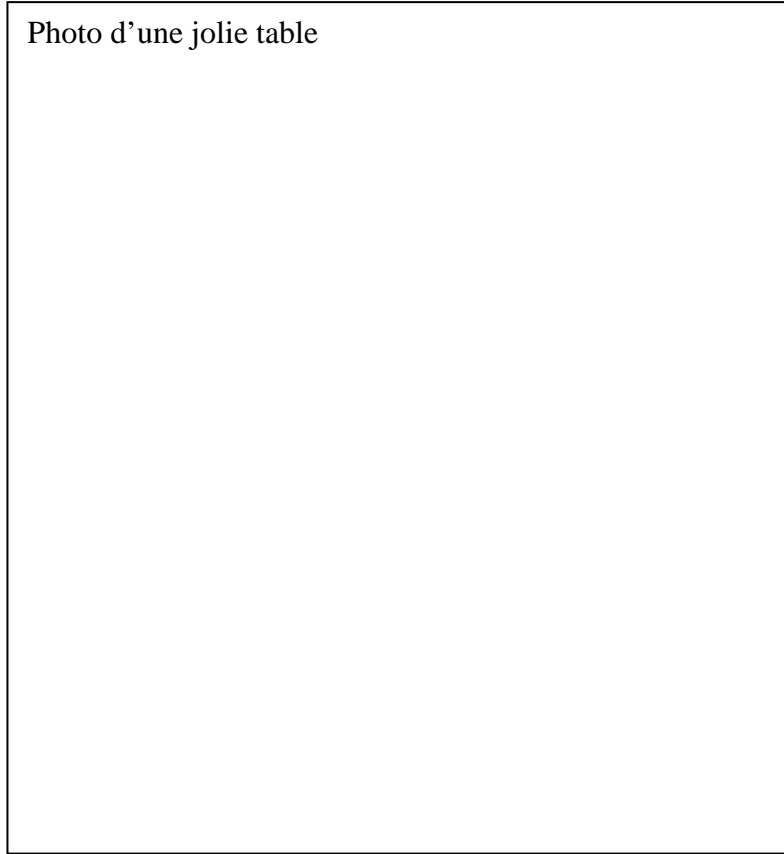
Cas particulier des véhicules au 1/44eme.

Si vous souhaitez utiliser des véhicules échelle 1/44, veuillez à ce que tous les joueurs possèdent des véhicules à cette même échelle. Dans ce cas, les règles de base avec les mesures en cm sont utilisées.

Nota

Dans le cas où vous souhaiteriez utiliser les véhicules d'une certaine gamme futuriste d'une certaine marque de figurine très connue, utilisez les règles de base avec les mesures en cm.

Photo d'une jolie table



Les Stands

Caractéristiques des véhicules

Un véhicule est un engin rouant piloté par un humain (ou assimilé). Un véhicule possède des caractéristiques fixes modifiables par l'adjonction de différents équipements. Différentes capacités seront aussi ajoutées (armes offensives, défensives, etc.), le véhicule peut même alors posséder une valeur de blindage qui atténuera les dégâts reçus.

Un véhicule est donc défini par :

- **Vitesse maximale** : Vitesse maximale en cm/tour
- **Vitesse maximale en marche arrière** : Vitesse maximale en marche arrière en cm/tour
- **Accel** : Valeur d'accélération maximale du véhicule (valeur absolue).
- **Frein** : Valeur de freinage maximale du véhicule (valeur absolue).
- **Points de structure max** : Dégâts max que peut encaisser le véhicule
- **Points d'emports** : Points d'attaches des équipements.

Un véhicule non modifié possède les caractéristiques de base suivantes :

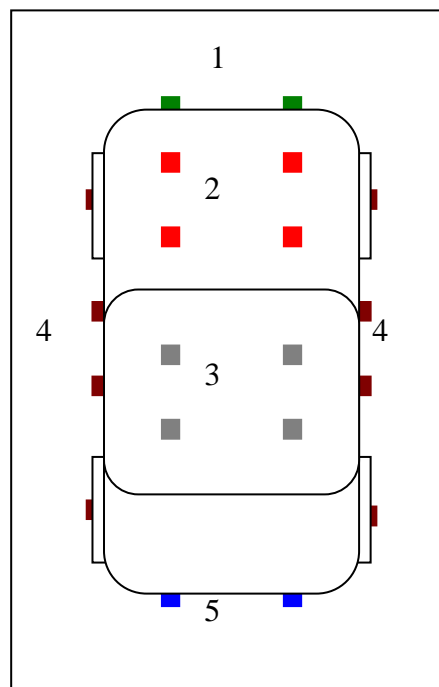
- **Vitesse maximale, V max** : 24
- **Vitesse maximale en marche arrière, V Ar max** : 15
- **Accel** : 4
- **Frein** : 4
- **Pts de structure max, PS max** : 30
- **Points d'emports, PE** : 16

Les points d'emports sont toujours répartis comme tel :

- **Zone 1**, Pare choc avant : 2 points d'emport.
- **Zone 2**, Capot : 4 points d'emport
- **Zone 3**, Toit : 4 points d'emport
- **Zone 4**, Flancs : 8 au total (par côté : 2 x 2 + 2 x 2 réservés aux roues/chenilles aux extrémités du châssis)
- **Zone 5**, Pare Choc arrière : 2 points d'emport

Par défaut, les véhicules ne sont pas équipés de roues, le changement ou l'ajout de paires de roues (ou de chenilles) compte comme des équipements supplémentaires.

La valeur en points de structure du véhicule évoluera au fil des dégâts subit mais ne pourra dépasser le maximum établi lors de la création.



Equipements des véhicules

Les véhicules peuvent être équipés de différents équipements. Ceux-ci modifient les caractéristiques des véhicules et leur permettent aussi d'utiliser certaines compétences.

Ils sont caractérisés par :

- **Nom** : Leur nom (généralement évocateur)
- **PE** : Le nombre de plots qu'ils nécessitent pour le montage
- **Emp** : L'emplacement de montage obligatoire de l'équipement
- **CT** : Le modificateur de jet de Toucher
- **F** : Le modificateur de jet de Dommage
- **P** : Le porté d'effet en cm
- **Effet** : Détaille précisément l'effet de l'équipement

Les effets des équipements « automatiques » sont cumulables, l'exemple type étant les turbos.

Attention au sens de montage des équipements, parfois cela influe sur leur fonctionnement ! (*Exemple : les turbines*)
Sauf capacité spéciale, les équipements non « automatiques » ne s'activent qu'une fois par tour.

Vous ne pouvez monter plus de 6 équipements au total sur un véhicule. Lors de la création du véhicule, un numéro doit être attribué à chacun d'eux (cf. la fiche de véhicule).

Un véhicule doit avoir 4 roues au minimum ou une paire de chenilles

Si un équipement est noté 4* dans la zone requise, il s'agit d'un équipement comme les roues ou les chenilles et fonctionnant par paires. Il doit être fixé de part et d'autre du véhicule. Son total de points d'emports est noté 2x1 (ou 2x2) pour représenter cette particularité.

Les équipements doivent être représentés sur la maquette du véhicule.

Certains équipements sont un peu particuliers et ne comptent pas dans le total d'équipements installés (*Exemple : les moteurs ou les châssis, cf. leur description*). Ils ne peuvent pas non plus être endommagés.

Un équipement qui n'a pas de zone attirée ne compte pas dans le total d'équipements équipés (*exemple : un châssis modifié*).

Un véhicule ne peut posséder qu'une seule optimisation de chaque type, à savoir : moteur, châssis et aérodynamique.

La liste complète des équipements est disponible en annexe.

Construire son véhicule

La construction d'un véhicule est simple. Il suffit d'équiper la voiture en piochant dans la liste d'équipement tout en tenant compte des restrictions d'installation. Une fois la voiture totalement équipée, les bonus/malus de chaque équipement vous permettront d'en déduire ses caractéristiques finales que vous renseignerez sur sa fiche de véhicule.

En mode carrière, chaque équipement à un coût, le budget déterminera souvent la stratégie. Les caractéristiques de base de la voiture en seront modifiées.

Les caractéristiques **maximales** des véhicules après installation de tous les équipements sont les suivantes :

- V max : 30
- V Ar max : 15
- Accel : 8
- Frein : 8
- PS max : 35
- PE : 16

Et n'oubliez pas de donner un petit nom à votre voiture !

Caractéristiques des pilotes

Les pilotes sont caractérisés par 4 valeurs en sus de leurs éventuelles capacités :

- **Endurance** : Capacité à encaisser les coups durs
- **Expérience** : Expérience du pilotage
- **Équipement** : Protections, casques, flingues, etc.
- **Fonds** : Compte en banque
- **Compétences** : Diverses compétences permettant aux pilotes de se spécialiser.

Les pilotes débutent toujours leur carrière avec une endurance de 5 qui évoluera au fil de leurs exploits.

Lorsqu'un pilote débute, son expérience est égale à 0.

Un pilote ne peut porter que deux équipements de protection (corps et tête, un de chaque type), une arme et un outil.

L'équipement de base d'un pilote lors d'une course libre (hors championnat) est composé d'un casque, d'un bleu de travail, d'une trousse à outils et d'un flingue.

Un pilote ne peut posséder plus de 6 compétences.

Les règles d'évolution et de carrière sont détaillées dans la section « Carrière ».

Entraîner son pilote

En mode carrière, les pilotes gagnent de l'expérience et s'en servent pour acheter des compétences et du matériel. En course libre, ils n'ont que les équipements de base et une expérience égale à 0.

Photo



En Course !

Tour de jeu

A Krash 2012, la partie est décomposée en tours. Durant un tour, vous pouvez opérer des actions avec les véhicules (par exemple accélérer ou tourner) et les déplacer d'un nombre de centimètres égale à sa vitesse.

Activation des véhicules et des piétons

Les véhicules s'activent les uns après les autres suivant plusieurs conditions différentes en fonction du type de courses :

- Dans le cas d'une « course à la mort » ou d'un « Cross »: Ils s'activent suivant leurs vitesses effectives en début du tour, en commençant par la plus faible jusqu'à la plus élevée. En cas d'égalité, cela se résout sur un jet de dé.
- Dans le cas d'une « course classique » ou d'une « course de vitesse »: Ils s'activent suivant position dans la course en début du tour, en commençant par le dernier jusqu'au premier. En cas de doute (véhicules très proches), cela se résout sur un jet de dé.

Les piétons s'activent après les véhicules suivant un ordre aléatoire déterminé par des jets de dés.

Lorsque que tous les véhicules et piétons ont agis, si les conditions de victoire ne sont pas remplies, la course continue et un nouveau tour s'engage.

Photo



Actions

A chaque activation, un véhicule, son pilote et ses éventuels passagers disposent d'un « pool » commun de 3 actions.

Les 3 actions sont donc à répartir entre le pilote, son véhicule et ses passagers.

Une même action peut être répétée plusieurs fois.

Les actions peuvent être entreprises à tout moment lors du déplacement (hormis le virage qui suit une règle particulière).

Un joueur à tout à fait le droit de n'effectuer aucune action durant son tour.

ACCELERER :

Augmentez la vitesse du véhicule. Voir la section « Pilotage » des règles pour plus de détail.

FREINER :

Réduisez la vitesse du véhicule (celle-ci ne peut descendre en dessous de 0). Voir la section « Pilotage » des règles pour plus de détail.

MARCHE ARRIERE :

Enclenche la marche arrière si la vitesse est inférieure ou égale à 4. Voir la section « Pilotage » des règles pour plus de détail.

VIRAGE :

Le véhicule effectue une rotation de 45° maximum. Voir la section « Pilotage » des règles pour plus de détail.

DERAPAGE :

Le véhicule effectue une rotation de 90° maximum. Voir la section « Pilotage » des règles pour plus de détail.

Photo



ACCROCHAGE :

Si un véhicule, lors d'un déplacement, passe à moins de 3cm d'un concurrent, il peut provoquer un accrochage. Un véhicule ne peut tenter qu'un seul accrochage contre un même adversaire durant son activation. Voir la section « Pilotage » des règles pour plus de détail.

EQUIPEMENT :

Le pilote active, réarme ou tente de réparer un de ses équipements. Un même équipement ne peut être utilisé qu'une fois par tour. La réparation ou le réarmement comptent comme une action.

UTILISER :

L'action « Utiliser » permet la réalisation d'actions élémentaires comme descendre de la voiture ou provoquer un adversaire.

Pilotage

Convention de mesure

Toutes les mesures sont prises depuis le bout du capot véhicule.

Déplacement

Un véhicule **doit** se déplacer d'un nombre de cm équivalent à sa vitesse lors de son activation. Ce déplacement peut être fractionné à la convenance du pilote pour effectuer des actions, des manœuvres, etc. Ce déplacement ne compte pas comme une action.

Vitesse

Accélérer permet d'ajouter une valeur entre 1 et la caractéristique **Accel** du véhicule à la vitesse de celui-ci.

Freiner permet de soustraire une valeur entre 1 et la caractéristique **Frein** du véhicule à la vitesse de celui-ci.

Si la vitesse est modifiée en cours d'activation, la distance totale de déplacement est modifiée en conséquence. Mais cela ne s'applique pas rétroactivement lorsqu'il est question d'un freinage.

Exemple : un véhicule ayant parcouru la totalité de son déplacement et utilisant une action « freiner » ne recule pas. Par contre, dans un cas similaire où le véhicule accélère, il gagne alors quelques cm de déplacement.

Gradients de vitesse

Un véhicule est qualifié de « **rapide** » lorsque sa vitesse **excède 16**.

Un véhicule est qualifié de « **lent** » lorsque sa vitesse est comprise **entre 0 et 16**.

Un véhicule est « **à l'arrêt** » lorsque sa vitesse est **égale à 0**.

Marche arrière

Si la vitesse du véhicule n'excède pas 4, celui-ci peut enclencher la marche arrière (ou la marche avant). Sa vitesse passe alors à 0 et ses déplacements s'effectueront dès lors en marche arrière (ou en marche avant). En marche arrière, la vitesse ne peut excéder 15.

Virage

Le véhicule effectue une rotation de 45° maximum et doit parcourir au moins 3 cm avant d'entreprendre cette rotation s'il roule à vitesse lente, 6 cm s'il roule à vitesse rapide.

Chaque rotation **doit** être immédiatement précédé de son mouvement obligatoire.

Le point de pivot de la rotation correspond au point central estimé du véhicule. En pratique, suivez le gabarit « Diamant » !

Si le véhicule est à l'arrêt ou s'il ne lui reste pas suffisamment de déplacement pour entreprendre le virage, l'action est perdue.

Dérapiage

Le véhicule effectue une rotation de 90° maximum suivant les mêmes restrictions qu'un virage classique. Au terme de son mouvement obligatoire, mais avant le virage, il doit réussir un test de manœuvre.

Saut

Les véhicules peuvent sauter dans les cas suivants :

- Tremplin
- Crête ou bord de colline abordé à vitesse Rapide
- Au dessus d'un ravin
- Plateau élevé vers une position plus basse

Le point de départ de la mesure et la hauteur d'arrivée sont déterminés à partir du point culminant de la zone de décors qui a permis le saut.

Attention, sauter provoque presque systématiquement des dégâts de chute car le point de départ du saut est souvent plus haut que le point d'arriver.

Pour réussir le saut, le véhicule doit réussir un « Test de Manoeuvre » avec un bonus de +2 (cumulatif).

Si le test est raté, le véhicule est disposé juste devant l'élément qui a permis le saut, subit les dommages éventuels dus à la chute puis les conséquences de son test de manœuvre raté.

Si le test est réussi, le véhicule est propulsé en ligne droite à une distance équivalente à sa vitesse moins 1d6. Si ce résultat est nul ou négatif, le véhicule atterrit immédiatement au sol au droit de l'élément permettant le saut.

Durant le « vol », les seules actions autorisées sont « Equipement » et « Utiliser ». A l'instant où le véhicule touche le sol, la main passe à l'adversaire suivant et ce même s'il restait des actions au pilote.

Si les 4 roues (ou équivalent) du véhicule ne sont pas en contact avec l'élément permettant le saut juste avant le décollage, le bonus de +2 est annulé et remplacé par un malus de -1 (tremplin abordé de travers ou sur 2 roues).

Photo



Test de manœuvre

Le test de manœuvre est résolu sur un jet de 2d6 :

- Si le véhicule se déplace à vitesse lente, le résultat doit être supérieur ou égal à 6.
- Si le véhicule se déplace à vitesse rapide, le résultat doit être supérieur ou égal à 10.
- Un double 1 est toujours un échec.
- Un double 6 est toujours une réussite.

Si le test échoue, le pilote perd le contrôle du véhicule et jette un d6 sur le tableau suivant :

- 1 ou 2 : Effectuez le déplacement obligatoire en ligne droite sans changer de direction.
- 3 : Effectuez le déplacement obligatoire en ligne droite sans changer de direction puis pivotez de 45° au terme du mouvement.
- 4 : Pivotez de 45° puis au Effectuez le déplacement obligatoire en ligne droite sans changer de direction.
- 5 : Pivotez de 90° puis au Effectuez le déplacement obligatoire en ligne droite sans changer de direction.
- 6 : Tête à queue, l'adversaire le plus proche choisit votre orientation puis Effectuez le déplacement obligatoire en ligne droite sans changer de direction

Lorsqu'il est demandé de pivoter, un d6 détermine le sens :

- 1, 2 ou 3 vers la droite du point de vue du pilote.
- 4, 5 ou 6 vers la gauche du point de vue du pilote.

Le déplacement obligatoire est de :

- 1d6 cm si le véhicule était à vitesse lente au moment du test
- 2d6 cm si le véhicule était à vitesse rapide au moment du test

Il arrive parfois que les tests de manœuvre provoquent des crashes, pas de chance...

Dans les descriptions, on abrège « Test de manœuvre » par « TdM ».

Terrains

Les terrains sont classés en 3 types : facile, difficile, infranchissable.

- **Terrain Facile** : Plaine, route, herbe, etc. Aucun effet particulier.
- **Terrain Difficile** : Boue, sable mou, rocailles, etc.
 - o Les virages à 45° et moins sont résolus comme des dérapages.
 - o Les tests de manœuvres lors d'un dérapage souffrent d'un malus de -2.
 - o La vitesse est automatiquement réduite de 4 si vous débutez votre activation en terrain difficile.
- **Terrain infranchissable** : Pentescarpés, ravins, marais, falaise, etc. Franchement, qu'iriez vous faire là dedans ? Ces terrains ne sont pas infranchissables pour rien !

Véhicule sans pilote

Un véhicule sans pilote continue à se déplacer en ligne droite en décélérant de 4 à chaque nouveau tour jusqu'à l'arrêt (ou la collision !). Il ne peut faire aucune autre action, seuls ses équipements « automatiques » restent actifs.

Gestion des tirs et des dommages

Tirer

Pour pouvoir tirer sur une cible, il faut activer l'équipement qui le permet à l'aide d'une action (en d'autres termes : l'arme !). Une fois l'équipement activé, le joueur vérifie :

- La ligne de vue
- La portée de l'arme
- L'angle de tir

Si les conditions de tir ne sont pas remplies, l'action est perdue et l'équipement ne peut être réactivé pour le tour. Dans le cas d'une arme à usage unique, elle ne peut être réutilisée.

Si les conditions sont remplies, le joueur effectue un jet pour toucher, puis un jet pour déterminer les dégâts infligés à la cible.

Certaines armes ignorent certains aspects de la résolution d'un tir (*exemple : les missiles à tête chercheuse, ils ne ratent jamais leur cible !*)

Ligne de vue

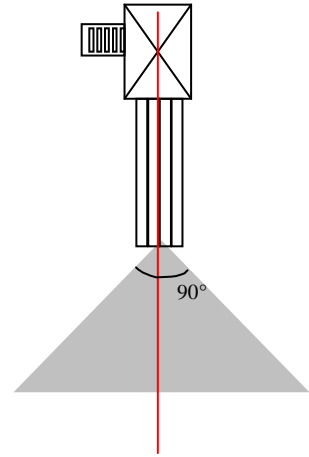
La ligne de vue vers la cible est déterminée depuis le poste de pilotage du véhicule. Il faut se mettre « à la place » du pilote et tenter de déterminer si la cible est visible. Si la cible est totalement visible, la première condition à la réussite du tir est remplie.

Si une partie de la carrosserie de la cible (même minime) est cachée par un élément de décor (ou un autre véhicule), la cible est dite « A couvert ».

Angle de tir

Chaque arme possède un angle de tir de 90° à partir du bout de son canon et dans le prolongement de celui-ci. La zone dans laquelle l'arme peut viser une cible est donc déterminée logiquement suivant son point de montage. *Par exemple, une mitrailleuse sur le toit balayera un angle de 90° en partant de son canon. Par contre, une mitrailleuse sur une portière n'aura un angle de tir effectif d'à peine plus de 45° , une partie de la carrosserie l'empêchant de viser correctement.*

Sauf exception, les armes ne sont pas mobiles (mais certains équipements permettent de les rendre mobiles, comme les tourelles. Il existe aussi des « plots » permettant de déporter les armes pour optimiser l'angle de tir, mais ceux-ci déséquilibrent les véhicules.)



Portée

La portée d'une arme est mesurée en cm depuis le bout du canon jusqu'à un élément de carrosserie du véhicule adverse.

Tirer depuis un véhicule

Un pilote peut tirer depuis son véhicule en utilisant son arme de pilote. Le tir est alors résolu tout à fait normalement en prenant pour origine la fenêtre du côté du tireur et en activant l'équipement correspondant à l'arme choisie. L'angle de tir est exceptionnellement de 180° perpendiculaire à la fenêtre (en pratique, toute cible depuis ladite fenêtre !).

Résolution du tir – Jet pour Toucher

Si les conditions précitées sont réunies, vous devez tenter un jet pour Toucher pour savoir si votre cible est atteinte.

Ce jet est une réussite sur 2+ avec 1d6.

Les modificateurs cumulatifs suivant s'appliquent au jet :

- [-1] si la cible est à vitesse rapide
- [-1] si la cible est à couvert
- [-2] si la cible est un piéton
- [-3] si la cible est un piéton à terre
- [-1] si le tireur se déplace à vitesse rapide
- [+/- x] suivant le modificateur de visée de l'arme

Si le joueur fait un 1 naturel sur le jet de dé, l'équipement est enrayé et doit être réarmé. Cela s'applique aussi aux armes des pilotes.

Résolution du tir – Jet de Dommages

Si la cible est touchée, le tireur jette 1d6, y ajoute les modificateurs de dommage de l'arme utilisée, puis soustrait ce total au nombre de point de structure de la cible.

Si la cible est blindée, elle peut diminuer voir annuler ces dégâts.

Si le nombre total de point de structure de la cible est inférieur ou égale à 0, la cible est détruite. Voir la section « Véhicule Hors Service (HS) et Explosion ! » pour plus de détails.

Accrochage

Si un véhicule, lors d'un déplacement, passe à moins de 3cm d'un concurrent, il peut provoquer un accrochage.

Un véhicule ne peut tenter qu'un seul accrochage contre un même adversaire durant son activation.

Le propriétaire de chaque véhicule lance un d6, l'initiateur de l'accrochage ajoute 2 au résultat, et l'on compare les résultats :

- Si l'attaquant gagne, l'adversaire prends un d6 dégâts et effectue un test de manœuvre mais sans appliquer les déplacements obligatoires que celui-ci impose.
- Si le défenseur gagne, l'adversaire effectue un test de manœuvre.

Armes de contact

Certaines armes, notée « Arme de contact » désignent l'ensemble des armes « de corps à corps » qui ne provoque des dégâts que dans le cas d'un contact physique entre deux véhicules (ou un entre un véhicule et un piéton). Elles « s'activent » suivant les cas suivant :

Une arme de contact fixée à l'avant d'un véhicule fonctionnera lors :

- Des accrochage initiés par ce véhicule
- Des collisions frontales
- Des collisions arrières initiée par ce véhicule
- Des collisions frontales avec les piétons

Une arme de contact fixée à l'arrière d'un véhicule fonctionnera lors :

- Des accrochages subit par ce véhicule
- Des collisions arrières subies par ce véhicule
- Des collisions arrières avec les piétons

Collisions

Lors d'une collision, tous les protagonistes subissent des dégâts. Un certain nombre de « d6 de dommage » commun à tous est déterminé suivant le type de collision.

Pensez aux différents bonus/malus que procurent les équipements.

Il arrive parfois que les voitures « rebondissent » et enchaînent les collisions. Lors de crash à grande échelle, les collisions sont résolues dans l'ordre logique, les unes après les autres. Les priorités douteuses sont résolues sur un jet de dé.

Ainsi, tous les véhicules génèrent des dés de dommage selon leurs vitesses :

- Les véhicules à l'arrêt ou les éléments de terrains infranchissables font 0d6 de dommage.
- Les véhicules à vitesse lente font 1d6 de dommage.
- Les véhicules à vitesse rapide font 2d6 de dommage.

Suivant le type de collision on additionne (ou soustrait) le nombre de dés de dommages de chacun des protagonistes puis on détermine ainsi le nombre de dés de dommage commun à tous.

Chaque joueur jette alors le nombre de dés de dommages correspondant et détermine ainsi le nombre de points de structure que son véhicule (ou son pilote) va perdre.

Si le nombre de dés de dommages est supérieur ou égal à 2, le véhicule qui est l'initiateur du choc peut annuler le dé de dommage ayant donné le résultat le plus faible lors du jet (et donc ne pas subir les dégâts induits par celui-ci).

Une collision fait immédiatement perdre toutes les actions restantes aux véhicules impliqués (y compris ceux qui n'ont pas encore été activés), la main passe à l'adversaire suivant après la résolution de celle-ci.

Collision Arrière :

Les véhicules se déplacent dans la même direction. L'agresseur percute l'arrière de la victime.

Les dés de dommage de la victime sont soustraits à ceux de l'agresseur.

La vitesse de l'agresseur est réduite de 6.

Les deux protagonistes font un test de manœuvre.

Collision Frontale :

Les véhicules se dirigent l'un vers l'autre.

Les dés de dommage s'additionnent.

La vitesse des deux protagonistes est réduite à 0 et ils font un test de manœuvre.

Collision

Latérale (perpendiculairement) :

Le véhicule agressé se déplace latéralement par rapport à l'agresseur.

Le véhicule agressé ne génère pas de dés de dommage.

La vitesse de l'agresseur est réduite de 6.

Les deux protagonistes font un test de manœuvre.

Collision contre un obstacle fixe (voiture ou terrain) :

La collision est résolue comme une collision frontale mais l'initiateur du choc ne peut pas annuler de dés de dommage. Le déplacement obligatoire en cas de test de manœuvre raté n'est que de 1d6 cm.

Collision contre un piéton :

Le piéton agressé subit un dé de dommage ou 2 dés de dommage si il est à terre.

Le véhicule agresseur ne subit aucun dé de dommage.

La vitesse de l'agresseur est réduite de 4.

Si le piéton ne décède pas malgré une attaque réussie, il subit les effets d'un test de manœuvre raté et est jeté à terre au terme du déplacement obligatoire (en d'autres termes, il est projeté par le choc !).

Chute sur un adversaire

Si au terme d'un saut, une voiture atterrit sur une autre, le véhicule agressé subit 1d6 dommage par tranche de 5cm entamée de hauteur de chute de l'agresseur.

L'agresseur perçoit un 1d6 dommage par tranche entamée de 5cm de hauteur de chute mais soustrait un d6 de dommage, un autre véhicule ayant amorti le choc !

Détermination des dégâts de collision :

Une fois le nombre de dés de dommage déterminé pour chacun des véhicules, les joueurs lancent alors ces dés et soustraient le total obtenu de leurs points de structure restant. Pensez aux blindages et équipements équivalents qui réduisent ce total.

Exemple :

Alpha (vitesse rapide) percute Bêta (vitesse lente) sur l'arrière.

- 1. Alpha fait 2d6 de dommage. Bêta fait 1d6 de dommage.*
- 2. Le nombre de d6 de dommage total est donc de 2d6 moins 1d6. Soit 1d6.*
- 3. Bêta subit donc 1d6 de dommage.*
- 4. Alpha subit 1d6 de dommage.*
- 5. Alpha et Bêta n'ont plus qu'à jeter les dés pour savoir combien de dégâts ils vont subir.*
- 6. Alpha et Bêta font leurs tests de manœuvre*
- 7. Si bêta n'avait pas encore été activé, il ne pourra plus l'être avant le tour suivant.*

Chute

Si un véhicule décolle du sol et tombe au sol, il subit un 1d6 dommage par tranche entamée de 5 cm de hauteur de chute.

Dommages sur les équipements

Au cours de la course, certains équipements peuvent facilement être endommagés : Si un véhicule subit 6 dégâts ou plus lors d'une même attaque (tir, accrochage ou collision), un équipement est endommagé et doit être réparé. (*Rappel : lors de la création du véhicule, un numéro doit être attribué à chaque équipement*)

Le joueur subissant ces dégâts jette alors un d6, le chiffre obtenu désigne alors l'équipement déclaré « endommagé »

Dans le cas d'un tir, il faut que les conditions de ciblage en prenant pour cible cet équipement soient valides, (la notion de « couvert » ne s'applique pas). Si ce n'est pas le cas, rien ne se passe. (*Concrètement, soyez logique ! Par exemple, un tir sur le flanc gauche ne pourra endommager un équipement fixé sur le flanc droit !*).

Lorsque le jet désigne les paires de roues avant ou arrière (ou l'équipement permettant la motricité du véhicule), le joueur doit alors effectuer un test de manœuvre au lieu de déclarer cet équipement endommagé.

Nota : les équipements des pilotes ne peuvent être endommagés (combinaisons, armes de poing, etc.).

Réparation et Réarmement

Pour réarmer un équipement enrayé, il suffit de l'activer suivant les conditions habituelles en dépensant une action. Il ne sera pas utilisable avant le tour suivant.

Pour réparer un équipement, il suffit de l'activer suivant les conditions habituelles en dépensant une action puis de jeter un d6. Sur un résultat de 4+, la réparation est réussie et l'équipement sera à nouveau utilisable au tour suivant.

Pour réparer un véhicule, il faut que le pilote réunisse les conditions suivantes :

- Soit sorti du véhicule
- Soit en contact avec le véhicule
- Dispose d'une action

Le joueur jette alors un d6. Sur un résultat de 6+, la réparation est réussie et le véhicule récupère 3 points de structure.

Blindage

Certains équipements permettent au véhicule de posséder une valeur de blindage et d'atténuer les dégâts subits. Ces valeurs de blindage sont cumulatives. Après résolution de tous les effets, juste avant de soustraire les dégâts subit par le véhicule à son total de point de structure, le joueur peut soustraire à ce total de dégâts la valeur de blindage du véhicule.

Cas particulier des pare-chocs :

Du fait de la présence de la règle « Contact », les pare-chocs n'apportent leurs bonus de blindage que lorsqu'ils sont activés, généralement dans les collisions.

Sortie de piste

Si un véhicule sort de la zone de jeu, il est purement et simplement éliminé et retiré de la table. Le pilote est classé dernier de la course mais ne doit pas faire de test d'endurance.

Véhicule Hors Service (HS)

Lorsque le total de point de structure du véhicule atteint 0, celui-ci est HS ! Il ne peut plus accélérer ni effectuer de dérapage. Sa vitesse diminue automatiquement de 4 à chaque nouveau tour jusqu'à l'arrêt. Les équipements encore fonctionnels d'un véhicule HS sont utilisables.

Un véhicule HS reste sur la piste

Un véhicule HS peut encore être prit pour cible et subir des dégâts.

Explosion !

Si les dégâts subits par un véhicule font tomber le nombre de points de structure en dessous de 0, alors le véhicule explose ! Celui-ci subit immédiatement les effets d'un TdM raté avec un déplacement obligatoire de 1d6 cm quelle que soit la vitesse au moment de l'explosion.

Tout les véhicules et piétons dans un rayon de 1d6cm autour du véhicule subissent respectivement 1d6 dommages. Si le pilote était encore à bord, voir la section « Piéton » pour plus de précisions.

Un véhicule explosé reste sur la piste comme épave et compte comme un terrain infranchissable. Il n'est pas réparable en course.

Provocations

Lors d'une provocation, le pilote choisit un véhicule derrière lui et à moins de 30cm. Le propriétaire du véhicule visé jette deux dés et doit obtenir une valeur inférieure à sa valeur d'endurance.

- Si le test échoue, la provocation est réussie et le pilote visé doit faire un test de manœuvre.
- Si l'adversaire obtient au moins un 6 sur l'un de ses dés, l'initiateur de la provocation doit aussi effectuer un test de manœuvre (quel que soit le résultat de la provocation).

Note : Ce test n'est pas considéré comme un test d'endurance.

Gestion des piétons

Une fois sortit de leurs véhicules, les pilotes ne sont pas inoffensifs pour autant ...

Actions

Les pilotes sont soumis aux mêmes limitations que les véhicules concernant les actions. Ils peuvent effectuer les actions suivantes :

COURRIR

Le pilote se déplace à nouveau de 3 cm. Ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

UTILISER

Sortir, démarrer ou réparer une voiture, activer une grille, un objet sur la piste, se relever, etc. Bref, faire une « action » simple.

EQUIPEMENT

Utiliser un équipement, généralement une arme ou une caisse à outils !

Déplacement à pied

Les pilotes se déplacent librement sur la table de 3cm maximum par tour. Le déplacement n'est pas considéré comme une action.

Point de vie

Les pilotes ne possèdent qu'un seul point de vie (équivalent à un point de structure). Si il leur est retiré suite à une attaque, ils sont retirés de la table et doivent effectuer un jet d'endurance.

Test d'endurance

Lorsqu'un pilote doit subir un test d'endurance, il est retiré de la table et est déclaré hors course (infirmierie).

Le joueur jette alors 2d6 et doit faire une valeur inférieure à la valeur d'endurance du pilote. Un double six est toujours un échec, un double un est toujours une réussite. En cas d'échec le pilote est déclaré mort.

Ne négligez jamais les équipements de protection, surtout avec des pilotes peu expérimentés !

Il est autorisé de cumuler les équipements permettant les relances de Test d'endurance et ainsi maximiser ses chances de survie en effectuant plusieurs relances.

Tirer

Les tirs sont résolus exactement de la même manière que pour les véhicules.

Photo



Se jeter à terre

Si un pilote à pied subit des tirs, un accrochage ou même une collision, il peut se jeter à terre avant que ceux-ci soient résolus :

La figurine est déplacée de 3cm maximum :

- au choix du joueur dans le cas de tirs.
- manière à éviter la voiture adverse dans le cas d'une collision (ou accrochage).

Puis elle est couchée sur le sol.

L'attaque est alors considérée comme ratée, aucun jet de dés n'est à faire.

Une figurine à terre :

- Bénéfice d'une protection supplémentaire contre les tirs (cf. Section « Tirs »).
- Ne peut agir de quelque manière que ce soit avant de s'être relevée.

La figurine reste au sol jusqu'à sa prochaine activation où elle pourra se relever en dépensant une action « Utiliser ».

Descendre d'un véhicule.

Descendre d'une voiture est une action particulière qui permet au pilote de sortir de son habitacle en utilisant une action « Utiliser ». Lorsqu'un pilote sort de son véhicule il dispose d'un mouvement gratuit de 3 cm.

Si le véhicule n'est pas à l'arrêt, le pilote est projeté à 1d6 cm d'un des flancs du véhicule au choix du joueur. Le véhicule ne s'arrête pas seul, cf. section « véhicule sans pilote ».

Le pilote subit 1 dé de dommage si le véhicule était à vitesse rapide.

S'éjecter d'une voiture qui explose

Lorsque la voiture d'un pilote explose, avant de résoudre les effets de l'explosion, les passagers doivent tenter de s'extraire du véhicule.

Le joueur jette 1d6 par passager du véhicule. Chaque résultat de 4+ permet de sauver l'un d'entre eux, au choix du joueur.

Les passagers sauvés sortent indemnes et sont projetés à 1d6 cm maximum du véhicule au choix du joueur. Ils sont « à terre » et immunisés l'explosion de leur propre véhicule.

Si le test est raté, le passager coincé dans l'épave doit faire un test d'endurance.

Monter dans un véhicule

Monter dans un véhicule et le démarrer, est une action « utiliser » automatiquement réussie. Le pilote doit juste être en contact avec le véhicule.

Photo



Courses, championnats et carrières.

Types de Courses

Il existe plusieurs types de courses :

- Course à la Mort
- Course Classique
- Course de vitesse
- Cross

Course à la Mort

La course à la Mort se déroule dans une arène close entourée de spectateurs. Le but est simple : survivre !

Condition de victoire : Le dernier véhicule en jeu est désigné vainqueur.

Installation de la zone de jeu : Zone « ouverte » avec décors posés suivant vos envies.

Règle spéciale : Au terme de 6 tours de jeu. La course se termine sur une égalité si plusieurs véhicules sont encore en état de rouler.

Lors de telles courses, tous les pilotes sont dotés gratuitement d'un casque et d'une combinaison renforcée, si ces matériels sont refusés par le pilote, ils doivent être rendus immédiatement et ne peuvent être revendus ou cédés. Au terme de la course, les pilotes bénéficient tous d'une remise à neuf gratuite du véhicule utilisé.

Départ : Classique, au centre de la piste.

Photo



Course Classique

La course classique se déroule sur un circuit improvisé. Tous les coups sont permis !

But : Etre le premier à franchir la ligne d'arrivée au bout d'un nombre donné de tours de piste (de 2 à 6 suivant la longueur de la piste).

Installation de la zone de jeu : Une piste balisée, le tracé doit être sinueux. N'hésitez pas à ajouter une chicane serrée, un virage se refermant voir même un croisement avec tremplin.

Règle spéciale : Aucune.

Départ : Classique, sur la ligne de départ.

Photo



Course de vitesse

Le chrono est une variante de la course classique se déroulant sur des pistes aux tracés simples et rapides.

But : Etre le premier à franchir la ligne d'arrivée au bout de 4 tours de piste.

Installation de la zone de jeu : Une piste balisée, le tracé doit être rapide et technique. Les pilotes doivent penser à optimiser leurs trajectoires plus qu'à tirer. Ne placez pas trop de plaques d'armements.

Règles spéciales :

Tout les équipement infligeant des dégâts à distances et les armes passives (mitrailleuses, gaz, acide, missiles, mine, huiles, etc.) sont désactivés par défaut.

Les armes de contact (pare choc, roues avec pointes, etc.) et les autres équipements (fumigènes, roues supplémentaires, etc.) ne subissent pas de modification dans leur comportement.

Des plaques d'armement sont disposées sur la piste. Si lors d'un déplacement un joueur passe sur une de ces plaques, il peut alors utiliser un seul de ses équipements infligeant des dégâts lors de ce même déplacement en respectant les règles habituelles.

Départ :

Déterminé sur un jet de 1d6 :

- sur 1, 2 ou 3 le départ est de type « Lancé »
- sur 4, 5 ou 6 le départ est de type « classique » sur la ligne de départ

Cross

Le Cross se déroule dans une arène close entourée de spectateurs. L'arène est encombrée et chargée en obstacles divers.

Condition de victoire : Valider trois tours de pistes. Un tour de piste est validé lorsqu'un pilote est passé sous tout les « points de passage », peu importe l'ordre et le sens.

Installation de la zone de jeu : Zone « ouverte » avec décors posés suivant vos envies. La zone doit être très chargée, voir même piégée (ravins, sable, tremplins, etc.). Disséminez des « points de passages » numérotés sur la zone. Chaque fois qu'un pilote passe une porte, il coche le numéro correspondant sur sa fiche de véhicule.

Règle spéciale : Aucune.

Départ :

Déterminé sur un jet de 1d6 :

- Sur 1, 2 ou 3 le départ est de type « Lancé »
- Sur 4, 5 ou 6 le départ est de type « classique » sur la ligne de départ

Types de Départ

Il existe 2 types de départs :

- Départ Classique
- Départ Lancé

Départ Classique

Les véhicules sont disposés en ligne sur la ligne de départ. L'ordre des véhicules est déterminé aléatoirement par jet de dé.

La vitesse initiale est nulle.

Pour déterminer l'ordre de jeu au premier tour, chaque pilote lance 1d6 et ajoute sa valeur d'accélération maximale possible. L'ordre de jeu correspond au classement par ordre croissant des valeurs obtenues par les joueurs (égalités résolues sur un jet de dé).

Départ Lancé

Les véhicules sont disposés en rang 2 par 2, les roues avant des véhicules de têtes sont alignés sur la ligne départ. Le placement des véhicules est déterminé aléatoirement par jet de dé.

La vitesse initiale est de 16 (ou équivalente à la vitesse maximale du véhicule le plus lent si celle-ci est inférieure à 16).

Exceptionnellement, c'est le premier véhicule à gauche qui s'active en premier lors du premier tour puis son voisin. Les rangs suivant s'activent suivant le même principe.

Gestion d'un championnat

Préambule

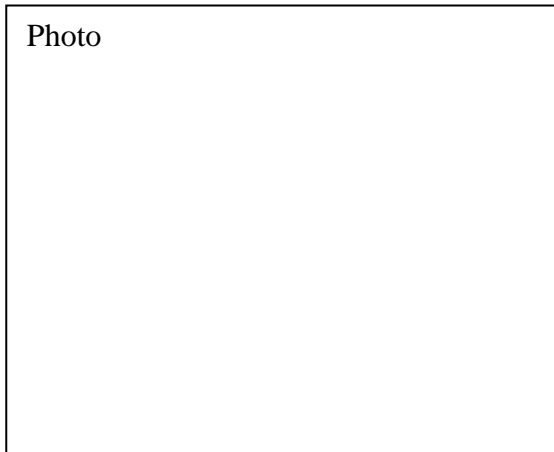
Un championnat comporte un certain nombre de courses déterminé en fonction du nombre de participants.

En début de championnat, chaque pilote reçoit une certaine somme d'argent qu'il dépense pour s'acheter son véhicule et ses équipements. Il est de conseillé de garder un peu de liquidités pour payer son mécano et les pièces à la fin de la première course !

Suivant sa position, sa notoriété et éventuellement les paris engagés, le pilote gagnera de l'argent et des points au terme de chaque course. Il pourra alors se servir de crédits engrangés pour acheter des équipements pour son pilote ou tout simplement réparer son véhicule (et ses équipements). L'expérience acquise lors de la course lui permettra aussi de gagner des compétences et de devenir de plus en plus dangereux !

En fin de championnat, le pilote avec le plus de points sera déclaré vainqueur et remportera la coupe. Evidemment, coupe est généralement accompagné d'une forte quantité de crédits que le pilote pourra dépenser en s'offrant un nouveau véhicule.

Au fil des championnats, les pilotes se constitueront une petite réserve d'argent. Fort de leur expérience ils pourront s'acheter de nouveaux véhicules qu'ils spécialiseront en fonction des courses. Mais n'oublions pas que la mort d'un pilote est définitive ...



Création d'un championnat

Il suffit de suivre les étapes suivantes et de reporter les informations sur la fiche de gestion de championnat ! Un joueur devra être désigné pour faire office de commissaire de course et gérer la progression de tout le monde. S'il joue aussi il se doit d'être totalement impartial !

1) Nombre de courses :

Le nombre de courses est équivalent au nombre de participants multiplié 1.5 arrondi à l'inférieur (*Exemple : pour 4 participants, cela correspond à 6 courses*).

2) Types de courses :

Le type et le mode de départ de chaque course sont déterminés à l'avance. Pour chaque course on jette 1d6. Sur un résultat de :

- 1 ou 2 : Course classique
- 3 ou 4 : Course de vitesse
- 5 : Cross
- 6 : Course à la mort

Le cas échéant on détermine immédiatement le mode de départ.

3) Dotation de victoires:

Le Vainqueur du championnat remporte un total de crédit déterminé suivant la formule suivante :

$2000 + \text{Nombre de participants} * 2d6 * 100$

La Seconde place remporte un total de crédit déterminé suivant la formule suivante :

$1000 + \text{Nombre de participants} * 2d6 * 100$

La Troisième place remporte un total de crédit déterminé suivant la formule suivante :

$500 + \text{Nombre de participants} * 2d6 * 100$

Les pilotes non classés gagnent un total de crédit déterminé suivant la formule suivante :

$\text{Nombre de participants} * 1d6 * 100$

De temps en temps, un lot composé de 3000 crédits + un véhicule remplace le premier prix. Cela arrive parfois lorsque le commissaire de course a racheté un véhicule lors d'un championnat précédent. Une fois remis à neuf il est ajouté comme « prime de Championnat ».

Tous les participants ayant terminés le championnat (peu importe le classement) gagnent une remise à neuf gratuite d'un de leurs véhicules, au choix.

4) Le nom

Pensez à nommer votre championnat !

Règles des championnats

L'inscription à un championnat est gratuite

Un pilote peut concourir avec des voitures différentes selon les courses.

Les véhicules ne sont présentés en détail aux autres concurrents qu'au moment du départ de la course.

Lors d'une course :

- Une première place permet au pilote de gagner 10 points et 1100 crédits
- Une seconde place permet au pilote de gagner 8 points et 700 crédits
- Une troisième place permet au pilote de gagner 4 points et 400 crédits
- Les autres places ne rapportent pas de points et seulement 250 crédits
- Dans le cas d'une course à la mort, seule la première place rapporte des points.

L'entretien des véhicules, les équipements de pilotes et les compétences ne peuvent être achetés ou effectués qu'après la fin d'une course ou au tout début du championnat (avant le départ de la première course).

Un pilote qui ne peut plus aligner de véhicule au départ d'une course est éliminé

du championnat, mais finir une course à pied est autorisé !

Un pilote mort peut être remplacé, mais les points acquis par le mort ne peuvent être transférés au nouveau pilote.

En cas de classement ex-aequo de deux pilote ou plus, la prime du rang correspondant est réduite de 30% mais est distribuée à chacun des vainqueurs de ce rang.

Déroulement d'un championnat

1. Le gestionnaire crée le championnat suivant la procédure expliquée précédemment.
2. Chaque joueur inscrit un pilote et achète, s'il le souhaite, équipements, compétence et véhicules.
3. Chaque joueur annonce et présente le véhicule qu'il va utiliser pour la première course.
4. Chaque joueur annonce ses paris.
5. La première course est disputée.
6. Au terme de la course, chaque pilote reçoit la récompense suivant sa position et peut acheter, équipements, compétence et véhicules pur la prochaine course.
7. Toutes les courses sont jouées, dans l'ordre, suivant la méthodologie des étapes 3, 4, 5 et 6
8. Au terme de toutes les courses, le total de points respectifs gagnés par les pilotes est comptabilisé. Le classement est établi et les primes distribuées.

Paris

Avant une course, les pilotes peuvent parier sur les résultats de la course. Les paris suivent plus ou moins le principe du pari mutuel. Le total des mises affectées à un pari additionné de la cagnotte est redistribué aux parieurs pour chaque mise gagnante. Les mises de la cagnotte sont toujours considérées comme perdantes. Le commissaire de course s'occupe de la gestion à l'aide de la fiche des paris.

Le simple :

Mise : 200 Crédits

Cagnotte : 2 mises soit 400 Crédits

Gain : Trouvez le pilote gagnant (simple gagnant).

Le Tiercé :

Mise : 100 Crédits

Cagnotte : 6 mises soit 600 Crédits

Gain : Trouvez les 3 premiers pilotes de l'arrivée en précisant l'ordre.

Un pilote ne peut faire qu'un seul type de pari par course, le nombre de mises possibles est limité à 4.

On ne peut parier sur sa propre victoire en simple.

Les arrondis se font à la dizaine supérieure.

*Exemple : 4 joueurs parient et tentent le simple à 200 Crédits de mise. La cagnotte s'élève à $4*200+300=1100$ Crédits. Seuls 2 d'entre eux placent le pilote gagnant en tête (simple gagnant). Ils remportent chacun 550 crédits (2 mises gagnantes, une par pilote soit 1100 divisé par 2).*

*Exemple : 3 joueurs parient une mise en simple (200Cr) et un autre eux place 3 mises en simple (600Cr). Sur cette course nous aurons donc une cagnotte totale de $200+600+500=1300cr$. Le parieur à 3 mises et un autre concurrent sont gagnants. Nous avons donc 4 mises gagnantes au total. On divise la cagnotte en 4, ce qui nous fait 325Cr par mise gagnante. Le parieur triple remporte donc $325*3 = 975 Cr$ et son concurrent 325 Cr.*

Créer un pilote et suivre sa progression lors de sa carrière

Créer un pilote

Lors de la création d'un pilote dans le cadre d'un championnat puis d'une carrière, celui-ci débute avec les attributs suivants :

- Endurance : 5
- Expérience : 0
- Equipement : Casque, Bleu de travail, Flingue
- Fonds : 3300 + 1d6*100
Crédits

Le pilote devra auparavant s'acheter (au moins) un châssis de véhicule et l'équiper.

Toutes ces informations doivent être reportées sur la fiche de pilote.

Un pilote ne peut posséder plus de 6 véhicules simultanément.

Gagner de l'expérience et la dépenser

Lors d'une course, les actions suivantes permettent de gagner de l'expérience :

- Remporter un championnat : 5 XP
- Remporter une course : 3 XP
- Terminer une course vivant et avec son véhicule en état de rouler : 1XP
- Remporter une Seconde place de championnat : 3 XP
- Remporter une Seconde place de course : 2 XP
- Remporter une Troisième place de championnat : 1 XP
- Remporter une Troisième place de course : 1 XP
- Détruire un véhicule adverse (HS ou explosion) : 2 XP
- Réussir une Cascade : 1 XP

Est considéré comme une Cascade :

- Collision sur un adversaire grâce à un saut
- Saut effectué avec succès
- Réussir un saut de plus de 14cm
- Réussir un accrochage sur le premier et prendre la tête d'une course classique ou de vitesse
- Etre l'initiateur d'une série de collisions en chaîne qui impliquent plus de 3 participants différents (et bien sûr en sortir vivant !)
- Etre l'initiateur d'une série de collisions en chaîne comptant plus de 4 collisions successives (cumulable avec la cascade précédente).
- Ecraser un piéton (Collision contre un piéton qui provoque un test d'endurance)
- Effectuer deux dérapages réussis de suite avec une vitesse supérieure à 22
- Remonter 3 positions dans le classement d'une course (de vitesse ou classique) puis réussir une provocation sur l'un des adversaires dépassés, le tout lors d'une même activation.

Ainsi, au fil des courses et de ses actions, un pilote augmentera son total de points d'expériences. Chaque compétence coûte un certain nombre de point d'expériences qu'il soustraira de son total lors de l'achat de celles-ci.

Un pilote ne peut posséder plus de 6 compétences.

Pour abandonner une compétence, le pilote doit effectuer une spécialisation qui lui coûtera 3XP.

Mort d'un pilote

Lorsqu'un pilote meurt, toutes ses possessions sont perdues hormis les véhicules. Ceux-ci sont mis au enchères « en l'état » par le commissaire de course. L'enchère de base est de 2000 Crédits pour un véhicule en état de rouler, et 500

Crédits pour une épave (peu importe les équipements).

Gagner des crédits

Il n'y a pas de limite au nombre de crédit qu'un pilote peut stocker, néanmoins, l'argent c'est fait pour être dépensé !

Toutes traces des transactions doivent être sommairement reportées sur la fiche « finances » du pilote.

Acheter un véhicule et l'équiper

Le prix d'un véhicule est déterminé par l'ensemble de ses équipements. Il doit comporter un châssis, un moteur et 2 paires de roues (ou équivalent).

Les véhicules d'occasion ont un coût variable suivant leurs équipements et leurs états mais ne peuvent être modifiés, on ne peut que le réparer.

Lorsqu'un véhicule neuf est acheté, il doit être immédiatement équipé. Il n'est plus possible de le modifier ultérieurement.

Equiper un véhicule est simple : il suffit de choisir les équipements voulus, de vérifier si les conditions d'installations sont réunies puis d'en payer les coûts respectifs.

Acheter de l'équipement pour un pilote

Un pilote peut s'équiper pour acquérir, par exemple, de nouvelles compétences ou plus simplement se protéger. Comme pour les véhicules, il suffit de choisir les équipements voulus, de vérifier si les conditions d'installations sont réunies puis d'en payer les coûts respectifs.

Rappel : Un pilote ne peut porter que deux équipements de protection, une arme et un outil.

S'il souhaite changer un de ses équipements en cours de carrière, il doit de débarrasser de l'ancien. Il peut :

- Le jeter, tout simplement
- Le donner à un pilote
- Le revendre à un pilote à un tarif libre et négociable

Négociation des véhicules d'occasion

Un pilote peut tout à fait faire le choix de se séparer d'un de ses véhicules.

Dans ce cas là il peut :

- Soit revendre le véhicule au commissaire de course pour une somme fixe. Le véhicule doit être remis à neuf avant la vente.
- Soit revendre le véhicule à un autre pilote. Le tarif est alors libre et négociable.
- Soit donner le véhicule à un autre pilote.
- Soit mettre en casse le véhicule et s'en débarrasser.

Dans le cas d'une revente au commissaire de course, la somme fixe est déterminée suivant la formule suivante :

$$0.50 \times (\text{Montant total du véhicule à l'achat})$$

Dans le cas d'une mise à la casse, le démantèlement et le désarmement d'un véhicule permet de récupérer une somme aléatoire de crédits suivant la formule suivante :

$$700 + (1d6 \times 100)$$

Réparations et Entretien

Après une course, le total des points de structures d'un véhicule est conservé.

Tout équipement qui a été endommagé lors d'une course peut être réparé hors course.

Il est possible de commencer une course avec des équipements endommagés mais ils ne seront pas utilisables avant réparation.

Une épave est réparable. Après réparation l'épave récupère l'intégralité de ses points de structures mais tous ses équipements doivent être réparés avant de pouvoir être utilisés.

Pour faire tout cela, il faut payer un meccano et les pièces nécessaires selon le barème suivant :

- Réparer un point de structure perdu : 50 Crédits
- Réparer un équipement endommagé : 50 Crédits
- Réparer une épave : 2500 Crédits
- Réinitialisation du nombre d'usages d'un équipement : 150 Crédits

Photo



Photo



Equipements et Compétences

Compétences et capacités générales

Dans la description des équipements n'est parfois indiqué qu'une compétence ou capacité, la liste suivante en détaille les effets. Cette liste concerne autant les véhicules que les pilotes.

Arme: Terme générique pour qualifier les armes classiques telles que les mitrailleuses. Des équipements qui infligent des dégâts à distance (ou perturbent la cible) font souvent partie de cette catégorie.

Contact: Terme générique pour qualifier les armes telles que les pare-chocs renforcés, les lames de bulldozer. Des équipements qui infligent des dégâts au « corps à corps » font souvent partie de cette catégorie. Voir le paragraphe « Armes de contact » correspondant pour plus de précision.

Arme incendiaire : Immunité (Contre-mesures). Provoque des dégâts de feu. Un véhicule détruit par un tir d'arme incendiaire entraîne un malus de +2 au test d'endurance du pilote qui l'occupait.

Arme à gaz : Immunité (Contre-mesures). N'inflige pas de dégâts. La cible subit les effets d'un test de manœuvre raté, elle ne subit toutefois pas les déplacements obligatoires.

Arme à Acide (x) : Immunité (Contre-mesures). Diminue le blindage de la cible du nombre entre parenthèse pour toute la durée de la partie, si la cible ne possède pas de blindage la cible subit x points de dégâts.

Arme de Zone : Touche toutes les cibles en vue, à portée et dans l'angle de tir. Un jet pour toucher par cible est nécessaire.

Effet de Souffle (x) : Les armes à effet de souffle affectent tout ce qui se trouve dans un rayon de x cm autour de la cible (ou du marqueur dans le cas d'une Arme passive). Si leur portée est égale à 0, la zone d'effet est mesurée à partir du canon de l'arme.

Arme passive : Ces armes sont larguées du véhicule et attendent sur la piste qu'un autre véhicule leur passe dessus. Elles comportent deux parties : La pièce qui est attachée au véhicule et un marqueur. Lors de l'utilisation de l'arme, le marqueur est déposé sur le terrain à l'aplomb du canon (ou équivalent) de l'arme fixée sur le véhicule. Il affecte dès lors tous les véhicules passant dans son rayon d'action (noté R). Les armes passives prennent effet dès qu'un véhicule commence son tour dans son rayon d'action, ou dès qu'il y rentre, avant tout mouvement ou action. R est mesuré depuis le bord du marqueur.

Pour la durée du tour où il l'a larguée, le véhicule qui a déposé l'arme ne peut déclencher ses effets, mais il n'y est pas immunisé pour autant. Une fois larguée, l'arme passive reste sur la piste et ne peut être déplacée. Lorsque le marqueur a été « activé », il est retiré de la piste.

Sauf indication contraire, les armes passives ne sont pas à « usage unique » mais ont un nombre limité d'utilisations. Il est impossible de larguer un second marqueur dans l'aire d'effet d'un marqueur déjà sur la piste. Une même arme passive ne peut avoir plus de 2 marqueurs actifs en même temps sur la piste.

Automatique : Ne nécessite pas d'activation manuelle, toujours actif.

Blindage : Les dommages subis sont minorés de la valeur de blindage indiquée sur le descriptif juste avant d'être soustraits aux points de structure. Voir le paragraphe correspondant pour plus de précisions.

Contact : L'équipement n'a pas de portée d'utilisation, il ne fonctionne que dans le cas d'un contact direct entre véhicules.
Exemple : les pare-chocs.

Eblouissant : Touche automatique. Arme de zone. Un véhicule affecté par un équipement éblouissant doit faire un test de manœuvre, en cas d'échec il ne subit toutefois pas les déplacements obligatoires.

Explosif : En plus des dégâts, les armes explosives provoquent un test de manœuvre en cas de touche sur un véhicule, il ne subit toutefois pas les déplacements obligatoires.

Équipement de protection : Regroupe sous un même terme tout les équipements qui permettent d'assurer la survie du pilote. Les effets de ces équipements sont cumulables. *Exemple* : si un pilote possède un casque et une combinaison de pilote, il pourra relancer deux fois ses tests d'endurance.

Immunité (x) : L'immunité annule un ou plusieurs effets/capacité/compétence.
Exemple : une arme avec Immunité (Contre-mesures) empêche la cible d'utiliser ses contre-mesures contre celle-ci. Un véhicule avec Immunité (Champ de mine), n'est pas affecté par les mines.

Monster : Un véhicule équipé de roues de Monster Truck arrivant en contact avec un véhicule qui n'en possède pas ne provoquera pas de collision, mais passera au dessus de celui-ci. Il lui cause alors 1d+2 dommages de structure. Le Monster ne peut tenter d'écrasement si il ne lui reste pas assez de déplacement pour terminer son mouvement devant la cible. Si le

véhicule cible est pourvu d'équipements infligeant des dommages lors de collisions, leurs effets s'appliquent (exemple : le système anti-collision).

Les Monsters doivent parcourir 6cm en vitesse lente avant tout virage.

Les Monsters doivent parcourir 12cm en vitesse rapide avant tout virage.

Les Monsters ont un bonus de +2 lors des tests de manœuvre.

Les Monsters possèdent Immunité (Huile), Immunité (Herses), Immunité (Terrain Difficile).

Les Monsters ignorent les décors de moins de 3cm de haut.

Les Monsters ne peuvent dérapier ni utiliser les grappins.

Les Monsters considèrent les épaves de véhicules comme des terrains difficiles.

Perforation : Immunité (Blindage). Ces armes ignorent donc les blindages éventuels.

Pousser : Actif seulement dans le cas d'une collision arrière initiée par le véhicule équipé d'un équipement ayant cette capacité. Au lieu de résoudre une collision, déplacer le véhicule poussé de 1d cm si l'agresseur roule à vitesse lente, 2d cm s'il roule à vitesse rapide. Si ce déplacement provoque une collision, résolvez là immédiatement suivant les règles habituelles.

Relancer : Autorise la relance d'un jet de dés précisé dans la description. Ne peut être tenté plusieurs fois, le second résultat doit être accepté.

Système de refroidissement : Un équipement possédant cette capacité peut servir deux fois par tour.

Tir continu (x) : Si lors du jet pour toucher, vous atteignez (avant d'appliquer les modificateurs éventuels) le score entre parenthèses, vous avez le droit de tirer une seconde fois avec cette arme sans dépenser d'action supplémentaire. Quel que soit le résultat du second tir, vous ne pouvez en tenter un troisième.

Tir indirect : L'arme n'a pas besoin de voir la cible pour tirer, seul la portée et l'angle de tir importent. En tir indirect (la cible n'est pas visible), appliquez un malus de -2 au jet pour toucher en lieu et place du malus de couvert.

Touche automatique : Les armes possédant cette capacité n'ont pas à effectuer de jet pour toucher, seuls la portée et l'angle de tir entre en compte.

Usage (x) : L'équipement possède un nombre limité [x] d'activations.

Missile : L'arme tir des missiles et non des munitions classiques.

Turbine (x) : Augmente significativement la vitesse de [x] pour un tour seulement lors de l'activation. Attention au sens de montage, une turbine montée à l'envers a l'effet inverse et freine brusquement la voiture.

Lors de l'activation d'une turbine, le véhicule gagne la capacité Immunité (Vitesse max) et peut ponctuellement dépasser sa vitesse max ! Si tel est le cas, il commencera toutefois le tour suivant à sa vitesse max et non à la vitesse atteinte grâce à la turbine.

Treuil : Tracte immédiatement votre véhicule en ligne droite de telle sorte que son capot avant soit en contact avec la partie la plus proche de la cible. Cela ne compte pas dans le total du déplacement.

Usage unique : Activable une seule fois. Equivalent à Usage (1).

Photo

Compétences des pilotes

La liste suivante détaille les compétences que peuvent acquérir les pilotes. Le coût en XP de chaque compétence est indiqué à la fin de la description.

Sang Froid : Le pilote peut relancer un test de manœuvre raté par course. Immunise contre les provocations. **9 XP**

Bricoleur : Le pilote peut relancer un test de réparation par course. **9 XP**

As du volant : Une fois par course, lors d'une collision, le pilote peut relancer un jet de dés de dommages au choix. **9 XP**

Provocateur : Une fois par course, lorsque le pilote provoque un adversaire, il peut demander à l'adversaire de relancer le test de provocation induit si le résultat ne lui convient pas. **7 XP**

Drifteur : Lors des virages à 90°, le pilote bénéficie d'un bonus de +2 aux TdM. **13 XP**

Robuste (x) : Lors des tests d'endurance, le pilote gagne +1 en endurance par niveau (x) de cette compétence. Cette compétence ne peut dépasser le niveau 3. Les niveaux doivent être achetés dans l'ordre.
Niv 1 = 5 XP - Niv 2 = 9 XP
Niv 3 = 15 XP

Nerveux : Pendant les courses de vitesse ou classiques, le pilote démarre toujours en premier lors des départs classiques. Si plusieurs pilotes possèdent la capacité « nerveux », l'ordre de démarrage est déterminé aléatoirement. **7 XP**

Mécano(x) : Le pilote et son véhicule bénéficient d'un bonus de +x sur les jets de réparation. Cette compétence ne peut dépasser le niveau 3. Les niveaux doivent être achetés dans l'ordre.
Niv 1 = 3 XP - Niv 2 = 7 XP
Niv 3 = 13 XP.

Sang Chaud : Le pilote bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 sur son jet de dés lors d'un accrochage (provoqué ou subit). **6 XP**

Ange Gardien : Le pilote est miraculeusement sauvé d'une mort certaine. Si le pilote rate un test d'endurance, il peut invoquer cette compétence, le résultat du test sera ignoré et le pilote sera sauvé. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois dans toute la carrière du pilote et ne peut être rachetée. **3 XP**

Masqué : Le pilote est virtuellement immortel. En cas de test d'endurance raté, le pilote mort est remplacé par un autre pilote portant le même masque. Le nom ainsi que toutes les possessions du mort sont conservées. A part « Masqué », toutes les compétences acquises grâce à l'expérience sont néanmoins perdues. **22 XP**

Planeur : Le pilote a appris à négocier les sauts et les tremplins et prépare ses véhicules en conséquence. Il peut annuler les dommages provoqués par un dé lors de dégâts de chute. **7 XP**

Hippie : Le pilote est immunisé aux provocations et reste toujours cool ! Ses véhicules doivent être décorés en conséquence. **12 XP**

Spécialisation : Permet de supprimer une compétence. **3XP**

Charmante copilote : Le pilote est toujours accompagné d'une copilote plantureuse et sexy (ou de son équivalent masculin). Celle-ci s'occupe des armes à sa place : le pilote n'a plus besoin de réarmer ses armes si elles s'enrayent et ne dépense plus d'action pour cela. De plus, le pilote et son véhicule bénéficient d'un bonus de +1 sur les jets de réparation si la copilote est à bord ou en contact avec le véhicule.

Une copilote peut descendre du véhicule, elle est représentée par une figurine et est soumise aux règles habituelles des piétons. Elle ne peut effectuer qu'une seule action lors de son activation et ne peut pas porter pas d'équipements (le bikini n'est pas considéré comme une armure, désolé ...) et ne peut conduire un véhicule. Elle possède une valeur d'endurance de 7. En cas de décès de la copilote, la compétence est perdue. **15 XP**

Saboteur : Au moment du départ, le pilote peut choisir un seul équipement d'un seul adversaire et le mettre en panne. Pour l'adversaire, cela équivaut à un résultat endommagé sur son équipement. **9 XP**

Pilote émérite : Un pilote émérite peut dépenser deux actions pour faire un « virage serré » en optimisant sa trajectoire et sa vitesse. La double action « virage serré » se résout comme une action « dérapage » mais sans le test de manoeuvre, quelle que soit la vitesse. Un « virage serré » ne peut être tenté que sur terrain facile. **7 XP**

Sponsorisé : Les exploits du pilote sont suffisant pour qu'une grosse huile le remarque et le prenne sous son aile. Lorsqu'il est placé sur le podium après une course ou un championnat, le pilote gagne un bonus de crédit supplémentaire de $1d6 \times 100$. Le joueur doit par contre décorer tous ses véhicules avec des sponsors !

7 XP

Equipements de véhicules

Voir la fiche en annexe.

Equipements de pilotes

Voir la fiche en annexe.

Photo

Annexes et FAQ

KRASH 2012

LISTE DES ÉQUIPEMENTS DES VÉHICULES

NOM	POINTS D'EMPORTS					PORTÉE OU RAYON P O U R	MODIF. DE DÉGÂTS	MODIF. DE VISÉE	EFFETS	COÛT	
	PE	ZONE(S)									
		1	2	3	4						5
PAIRE DE ROUES SIMPLE	2X1				4*				UNE PAIRE DE ROUES SIMPLES, N'APPORTE AUCUN BONUS NI MALUS	250	
PAIRE DE ROUES ANTI-CREVAISON	2X1				4*				AUTOMATIQUE IMMUNITÉ (HERSES) V MAX -1 ACCEL -1	300	
CHENILLES DE TANK	2X4				4*				AUTOMATIQUE IMMUNITÉ (HERSE, TERRAIN DIFFICILE, HUILE) +2 AUX TDM VMAX -8 PEUT DÉPENSER UNE ACTION POUR FAIRE UNE ROTATION À 180° MAX À L'ARRÊT.	600	
PAIRE DE ROUES SUPPLÉMENTAIRE	2X1				4				AUTOMATIQUE USAGE UNIQUE IMMUNITÉ (HERSE) OU RELANCE (TDM)	350	
PAIRE DE ROUES DE JEEP	2X1				4*				AUTOMATIQUE VMAX -1 +1 AUX TDM	300	
PAIRE DE MINI CHENILLES	2X2				4*				AUTOMATIQUE VMAX -4 +3 AUX TDM	400	
2 PAIRE DE ROUES DE MONSTER	2X2				4*				AUTOMATIQUE MONSTER	400	
PAIRE DE ROUES DE DRAGSTER	2X1				4*				AUTOMATIQUE ACCEL +2 -1 AUX TDM	350	
PAIRE DE ROUES DE JEEP À POINTES	2X1				4*				AUTOMATIQUE VMAX -2 +1 AUX TDM +1 LORS DES ACCROCHAGES	350	
PAIRE DE ROUES À POINTES	2X1				4*				AUTOMATIQUE VMAX -1 +1 LORS DES ACCROCHAGES	300	
ROUES ET PNEUS SUR MESURE	2X1				4*				AUTOMATIQUE PS MAX -1 +1 AUX TDM	300	
PAIRE DE MECAWHEELS	2X2				4*				AUTOMATIQUE -2 AUX TDM VMAX -5 PEUT DÉPENSER UNE ACTION POUR EFFECTUER UNE TRANSLATION VERS LA GAUCHE OU LA DROITE DE 106 CM	500	

LISTE DES ÉQUIPEMENTS DES VÉHICULES

NOM	POINTS D'EMPORTS					PORTÉE OU RAYON P O U R	MODIF. DE DÉGÂTS	MODIF. DE VISÉE	EFFETS	COÛT	
	PE	ZONE(S)									
		1	2	3	4						5
FUMIGÈNES	1		2	3	4	5			USAGE (6) POUR LA DURÉE DU TOUR OÙ LES FUMIGÈNES ONT ÉTÉ ACTIVÉS, TOUT TIR CONTRE CE VÉHICULE SE FAIT AVEC UN MALUS À LA VISÉE DE -1	500	
CIBLEUR	1		2	3					AUTOMATIQUE A LA CRÉATION DU VÉHICULE, LE CIBLEUR EST ATTRIBUÉE À UNE ARME MONTÉE SUR UN PLOT VOISIN DE LA MÊME ZONE, CETTE ARME BÉNÉFICIERA DÈS LORS D'UN BONUS À LA VISÉE DE +1 CUMULATIF	500	
RADAR	2		2	3					AUTOMATIQUE IMMUNITÉ (FUMIGÈNES)	500	
CONTRE-MESURES	2		2	3					AUTOMATIQUE LORSQU'UN ADVERSAIRE TOUCHE LE VÉHICULE AVEC UN MISSILE, LE JOUEUR JETTE UN D6, SUR UN 4+ LE VÉHICULE NE SUBIT PAS DE DÉGÂTS	500	
PIVOTOMATIQUE	2	1			4	5			LE VÉHICULE EFFECTUE UN MOUVEMENT OBLIGATOIRE DE 6 CM VERS L'AVANT PUIS OPÈRE UNE ROTATION DE 180° EXACTEMENT SUR SON POINT CENTRAL ESTIMÉ	650	
TURBO-COMPRESSEUR EXTERNE	2		2						AUTOMATIQUE ACCEL +2 ACCEL +4 AU DÉMARRAGE (VITESSE DU VÉHICULE NULLE)	650	
PANNEAU PUBLICITAIRE	4			3					AUTOMATIQUE AUGMENTE LES REVENU EN FIN DE COURSE DE 1 D6X100 CRÉDITS -1 AUX TDM DOIT ÊTRE REPRÉSENTÉ SUR LA FIGURINE	350	
DÉSACTIVATEUR DE MINES	1	1							AUTOMATIQUE IMMUNITÉ (MINES)	650	
MEGA-SPRINKLER	1		2	3	4				AUTOMATIQUE RÉDUIT LES DÉGÂTS PROVOQUÉS PAR LES ARMES INCENDIAIRES DE 1 D6	650	
NITRO	1		2	3					ACCEL +4 IMMUNITÉ (VITESSE MAX)	500	
JET-REACTOR	1			3		5			TURBINE (6)	800	
FREINAGE ASSISTÉ EXTERNE	1				4				AUTOMATIQUE FREIN +2	500	
PARACHUTES DE FREINAGE	1			3		5			USAGE UNIQUE LA VITESSE DU VÉHICULE TOMBE À 0 APRÈS UN DÉPLACEMENT OBLIGATOIRE VERS L'AVANT DE 1 D6 CM	500	
JUMPTRICK	2	1			4	5			AUTOMATIQUE AUGMENTE LA DISTANCE DE SAUT DE +4CM	500	

LISTE DES ÉQUIPEMENTS DES VÉHICULES

NOM	POINTS D'EMPORTS					PORTÉE OU RAYON P O U R	MODIF. DE DÉGÂTS	MODIF. DE VISÉE	EFFETS	COÛT	
	PE	ZONE(S)									
		1	2	3	4						5
PEINTURE ROUGE	0	TOUT LE VÉHICULE							AUTOMATIQUE V MAX +1 +1 AUX TESTS DE PROVOCATION LA FIGURINE DU VÉHICULE DOIT ÊTRE PEINTE D'UN BEAU ROUGE VIF	150	
PEINTURE GRISE	0	TOUT LE VÉHICULE							AUTOMATIQUE V MAX -1 -1 AUX TESTS DE PROVOCATION LA FIGURINE DU VÉHICULE DOIT ÊTRE PEINTE D'UN GRIS MORNE ET DÉPRIMANT	150	
BLINDAGE	1		2	3	4			AUTOMATIQUE BLINDAGE (1) V MAX -1	500		
BLINDAGE LOURD	1		2	3	4			AUTOMATIQUE BLINDAGE (2) V MAX -2	600		
BLINDAGE TTANIUM RENFORCÉ	2		2	3	4			AUTOMATIQUE BLINDAGE (4) V MAX -2	1000		
BLINDAGE AVANT OU ARRIÈRE ET TRINGLES DE RENFORT DE CHÂSSIS	1	1				5		AUTOMATIQUE BLINDAGE (2) V MAX -2	500		
BLINDAGE LOURD AVANT OU ARRIÈRE ET TRINGLES DE RENFORT DE CHÂSSIS	2	1				5		AUTOMATIQUE BLINDAGE (4) V MAX -4	800		
CONTRÔLEUR DE TRAJECTOIRE	1		2					AUTOMATIQUE PERMET DE RELANCER LES EFFETS D'UN TDM RATÉ	800		
REPAIR-BOT	2		2	3				USAGE (6) LE VÉHICULE REGAGNE 1 POINT DE STRUCTURE	800		
PURIFICATEUR D'AIR	1		2	3				AUTOMATIQUE IMMUNITÉ (ARMES À GAZ)	650		
PETITE SURPRISE	1		2	3				AUTOMATIQUE SI LE VÉHICULE EXPLOSE, L'AIRE D'EFFET ET LES DÉGÂTS DE L'EXPLOSION SONT DOUBLÉS	350		
POT D'ÉCHAPPEMENT EN SEMI-LIBERTÉ	1		2			5		AUTOMATIQUE V MAX + 3 ACCEL +3 AU DÉMARRAGE (VITESSE DU VÉHICULE NULLE)	500		
TURBINE D'AVION	4		3					TURBINE (12)	1100		
ANCRE	2					5		USAGE UNIQUE LA VITESSE DU VÉHICULE TOMBE À 0 ET IL SUBIT 1 D6 DOMMAGES	500		

LISTE DES ÉQUIPEMENTS DES VÉHICULES

NOM	POINTS D'EMPORTS					PORTÉE OU RAYON P O U R	MODIF. DE DÉGÂTS	MODIF. DE VISÉE	EFFETS	COÛT	
	PE	ZONE(S)									
		1	2	3	4						5
CANON COURT 40MM	1		2	3	4	24	+1	-1	ARME	450	
CANON 40MM COAXIAL	2		2	3	4	28	+1	-1	ARME TIR CONTINU (6)	950	
CANON COURT 40MM MODIFIÉ	2		2	3	4	20	+1	-1	ARME SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT	1200	
CANONS COURT 40MM JUMELÉ	4		2	3		24	+1 D6	-1	ARME SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT	1500	
MITRAILLEUSE ROTATIVE 5,56	2		2	3	4	16	+1	0	ARME RELANCE (JET DE DÉGÂTS)	700	
MITRAILLEUSE ROTATIVE 7,62	3		2	3		20	+2	0	ARME RELANCE (JET DE DÉGÂTS)	900	
MITRAILLEUSE ROTATIVE 12,7	4		2	3		24	+3	0	ARME RELANCE (JET DE DÉGÂTS)	1200	
MITRAILLEUSES ROTATIVES 12,7 JUMELÉES	4		2	3		16	+1	+1	ARME RELANCE (JET DE DÉGÂTS) TIR CONTINU (6)	1700	
CANON 30MM	1		2	3	4	16	0	+1	ARME	450	
CANON 30MM AVEC STABILISATEUR	2		2	3	4	28	0	+1	ARME	900	
CANON 30MM AVEC COMPENSATEUR DE RECOL ET SYSTÈME D'ACQUISITION DE CIBLE	3		2	3		32	0	+2	ARME	1200	
FUSILS JUMELÉS CALIBRE 20	1		2	3	4	16	-1	+1	ARME ARME DE ZONE IMMUNITÉ (FUMIGÈNES)	700	
FUSILS JUMELÉS CALIBRE 10 À GRENAILLE	2		2	3	4	20	0	+1	ARME ARME DE ZONE IMMUNITÉ (FUMIGÈNES)	1200	
LANCE FLAMME PÉTROLE	2		2	3	4	12	0	X	ARME ARME INCENDIAIRE ARME DE ZONE TOUCHE AUTOMATIQUE	1200	

LISTE DES ÉQUIPEMENTS DES VÉHICULES

NOM	POINTS D'EMPORTS					PORTÉE OU RAYON P O U R	MODIF. DE DÉGÂTS	MODIF. DE VISÉE	EFFETS	COÛT	
	PE	ZONE(S)									
		1	2	3	4						5
LANCE FLAMME NAPALM	4		2	3			24	+2	0	ARME ARME DE ZONE TOUCHE AUTOMATIQUE	1700
MORTIER ARTISANAL	1		2	3			16	0	0	ARME EXPLOSIF TIR INDIRECT	950
MORTIER À MUNITIONS LOURDES	2		2	3			28	0	-1	ARME EXPLOSIF TIR INDIRECT	1200
MORTIER MODIFIÉ ROTATIF	1		2	3			20	-1	0	ARME EXPLOSIF TIR INDIRECT SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT	1200
MORTIER INFERNO	3		2	3			36	-1	0	ARME EXPLOSIF TIR INDIRECT SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT	1700
CANON ARTISANAL 6,35	1		2	3	4		40	-2	0	ARME	350
HARPON	2		2	3	4		12	+1	0	ARME TREUIL	900
MISSILE RHINO	1		2	3	4		28	+2	0	ARME MISSILE USAGE UNIQUE PERFORATION EXPLOSIF	700
MISSILE TAURUS	2		2	3			36	+4	0	ARME MISSILE USAGE UNIQUE PERFORATION EXPLOSIF	900
MISSILE AMX785	2		2	3			24	+2	X	ARME MISSILE USAGE UNIQUE PERFORATION EXPLOSIF TOUCHE AUTOMATIQUE	1200
BATTERIE DE MISSILES AUTOGUIDÉS GEMINI	2		2	3			32	-2	X	ARME MISSILE TOUCHE AUTOMATIQUE USAGE (6)	1200
BATTERIE DE ROQUETTES CRICKET	2		2	3			32	+3	-2	ARME MISSILE PERFORATION USAGE (6)	1700
CRACHE ACIDE	2		2	3	4		12	0	X	ARME ARME À ACIDE (1) ARME DE ZONE TOUCHE AUTOMATIQUE SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT	1200
SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT ACTIF	2		2	3						AUTOMATIQUE CONFÈRE LA CAPACITÉ "SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT" À TOUS LES ÉQUIPEMENTS DE TYPE "ARME" MONTÉS DANS LA MÊME ZONE	700

LISTE DES ÉQUIPEMENTS DES VÉHICULES

NOM	POINTS D'EMPORTS					PORTÉE OU RAYON P O U R	MODIF. DE DÉGÂTS	MODIF. DE VISÉE	EFFETS	COÛT	
	PE	ZONE(S)									
		1	2	3	4						5
LANCE GRENADE FREEZY	3	2					16	-1	0	ARME USAGE (4) EFFET DE SOUFFLE (3) EN CAS DE TOUCHE, UNE ZONE CIRCULAIRE DE TERRAIN DIFFICILE D'UN RAYON DE 6CM EST CRÉÉE SOUS LA CIBLE	1700
LANCE GRENADE ACID'BOY	3	2					10	X	-1	ARME ARME À ACIDE (2) EFFET DE SOUFFLE (4)	1700
LANCE GRENADE FIREBALL	2	2					16	+2	-1	ARME ARME INCENDIAIRE USAGE (4) EFFET DE SOUFFLE (4)	1700
PROTOTYPE DE ZAPGUN	3	3					32	X	-2	ARME NE PROVOQUE PAS DE DÉGÂTS INTERVERTIT LA POSITION DE LA CIBLE ET DU TIREUR, ILS SUBISSENT TOUT DEUX LES EFFETS D'UN TDM RATÉ	2700
BROUILLEUR ZAP	1	2 3 4								AUTOMATIQUE IMMUNITÉ (PROTOTYPE DE ZAPGUN)	450
BFG 40 000 VERSION FAMILIALE	4	3					32	+2D6	-1	ARME PERFORATION USAGE (3)	1700
BFG 40 000 VERSION ULTIMATE	4	3					32	+3D6	-1	ARME PERFORATION USAGE (2)	2200
ELECTROGUN	2	2					16	-2	+1	ARME USAGE (5) ENRAYE TOUT LES ÉQUIPEMENTS DE LA CIBLE	1700
LANCE GRENADE TOXIC	2	2					16	X	+1	ARME USAGE (4) ARME À GAZ	1700
E.M.P.	4	2 3					R=6			USAGE UNIQUE ENRAYE TOUT LES ÉQUIPEMENTS DE TOUT LES VÉHICULES À PORTÉE AUTOUR DU PORTEUR DE L'E.M.P. ET AINSI QUE CEUX DU PORTEUR LUI-MÊME	1700
HACKERZ	2	2 3					24	X	+1	ARME LE JOUEUR DÉSIGNE L'ÉQUIPEMENT D'UN ADVERSAIRE À PORTÉE, EN CAS DE RÉUSSITE DU TIR, LE JOUEUR PREND LE CONTRÔLE ET ACTIVE UNE FOIS L'ÉQUIPEMENT VISÉ NE PROVOQUE PAS DE DÉGÂTS	1700
PROJECTEURS	2	2 3					24	X	+2	ARME ÉBLOUISSEMENT NE PROVOQUE PAS DE DÉGÂTS	700
PISTOLET À GLUE	1	2 3 4					24	X	-1	ARME RÉDUIT LA VITESSE DE LA CIBLE DE 2D6 NE PROVOQUE PAS DE DÉGÂTS	1200
THE DUKE	4	3					40	+5D6	-3	ARME PERFORATION USAGE UNIQUE EFFET DE SOUFFLE (8)	4 900

LISTE DES ÉQUIPEMENTS DES VÉHICULES

NOM	POINTS D'EMPORTS					PORTÉE OU RAYON P O U R	MODIF. DE DÉGÂTS	MODIF. DE VISÉE	EFFETS	COÛT	
	PE	ZONE(S)									
		1	2	3	4						5
TÊTE DE FORAGE	2	1			5		+2		CONTACT ENDOMMAGE SYSTÉMATIQUE UN ÉQUIPEMENT ADVERSAIRE SI LE JET DE DÉGÂTS DONNE UN 4+ NATUREL IMMUNITÉ (TÊTE DE FORAGE)	1200	
BÉLIER	2	1			5				CONTACT PERMET DE FORCER LA RELANCE D'UN JET DE DÉGÂTS SUBIT PAR LE VÉHICULE BLINDAGE (1)	900	
ANTI-COLLISION	2	1			5				CONTACT USAGE (4) ANNULE 1 D6+2 DOMMAGES SUBIS LORS D'UNE COLLISION NON INITIÉE PAR LE PORTEUR DE L'ÉQUIPEMENT	1200	
LAME DE BULLDOZER	2	1							CONTACT POUSSER BLINDAGE (2)	1200	
PARE CHOC	2	1			5				CONTACT BLINDAGE (3)	700	
MEGA PARE CHOC	2	1			5				CONTACT BLINDAGE (1 D6)	900	
PARE BUFFLES	2	1			5		+4		CONTACT BLINDAGE (2)	900	
PARE CHOC À POINTES	2	1			5		+1 D6		CONTACT USAGE (3)	900	
INHIBITEUR D'ÉLECTRONIQUE E.M.P.	2	1							CONTACT USAGE (4) ENRAYE TOUT LES ÉQUIPEMENTS DE LA CIBLE	1200	
PARE CHOC ARTISANAL	2	1			5				CONTACT BLINDAGE (2)	400	
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				

KRASH 2012

LISTE DES ÉQUIPEMENTS DES PILOTES

NOM	TYPE	PORTÉE OU RAYON P OU R	MODIF. DE DÉGÂTS	MODIF. DE VISÉE	EFFETS	COÛT
BLEU DE TRAVAIL OU AUTRES HABITS	PROTECTION CORPS				AUCUN	0
BLEU DE TRAVAIL RENFORCÉ ARTISANAL	PROTECTION CORPS				AUTOMATIQUE LORS D'UN TEST D'ENDURANCE, SI LE JOUEUR OBTIENT UN DOUBLE, IL PEUT RELANCE LE TEST D'ENDURANCE	100
COMBINAISON DE PILOTE	PROTECTION CORPS				AUTOMATIQUE ENDURANCE + 1	250
COMBINAISON DE PILOTE DE BONNE QUALITÉ	PROTECTION CORPS				AUTOMATIQUE ENDURANCE + 1 LORS D'UN TEST D'ENDURANCE, LE JOUEUR PEUT RELANCER UN DÉ	350
COMBINAISON DE PILOTE SUR MESURE	PROTECTION CORPS				AUTOMATIQUE ENDURANCE + 2 LORS D'UN TEST D'ENDURANCE, LE JOUEUR PEUT RELANCER UN DÉ	450
COMBINAISON ANTI-CHOC	PROTECTION CORPS				AUTOMATIQUE ENDURANCE + 4 LORS D'UN TEST D'ENDURANCE PROVOQUÉ À L'ISSU D'UNE COLLISION OU D'UN ACCROCHAGE LORS D'UN TEST D'ENDURANCE, LE JOUEUR PEUT RELANCER UN DÉ	400
COMBINAISON PARE-BALLES	PROTECTION CORPS				AUTOMATIQUE ENDURANCE + 4 LORS D'UN TEST D'ENDURANCE PROVOQUÉ À L'ISSU D'UN TIR ADVERSE LORS D'UN TEST D'ENDURANCE, LE JOUEUR PEUT RELANCER UN DÉ	400
CASQUE DE CHANTIER	PROTECTION TÊTE				AUCUN	0
CASQUE DE MOTO	PROTECTION TÊTE				USAGE UNIQUE ENDURANCE + 1	100
CASQUE DE PILOTE	PROTECTION TÊTE				USAGE UNIQUE ENDURANCE + 2	170
CASQUE DE PILOTE AVEC SYSTÈME DE SUIVI DES SIGNES VITAUX	PROTECTION TÊTE				USAGE UNIQUE ENDURANCE + 3	250

<i>BLINDAGE</i>	VS TIRS	VS CONTACT av. ar.
<i>ACCEL</i>		V MAX
<i>FREIN</i>		VAR MAX
<i>TDM</i>	<i>ACCROCHAGES</i>	

1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	COMPTE TOURS				

EQUIPEMENTS DIVERS

-5	-4	-3	-2	-1
0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35

STRUCTURE

PS MAX :

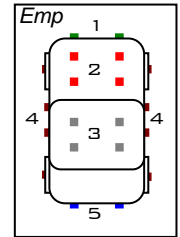
PILOTE :

NOM :					UP TO 5 4 3 2 1 0 A W PW CW R	
PE :	1	2	3	4		
EMP :	1	2	3	4		5
CT :		P/R :				
RELOAD	HS	F :				

EQUIPEMENT 1

NOM :					UP TO 5 4 3 2 1 0 A W PW CW R	
PE :	1	2	3	4		
EMP :	1	2	3	4		5
CT :		P/R :				
RELOAD	HS	F :				

EQUIPEMENT 2



KRASH 2K12

UP : SUR PLOT DE DÉPART W : ARME

A : AUTOMATIQUE

TO : SUR TOURELLE 360° R : REFRROIDISSEMENT

PW : ARME PASSIVE

VITESSE
(MAR > LENTE > RAPIDE)

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21
20

-15	NOM :					UP TO 5 4 3 2 1 0 A W PW CW R	
-14	PE :	1	2	3	4		
-13	EMP :	1	2	3	4		5
-12	CT :		P/R :				
-11	RELOAD	HS	F :				
-10	EFFETS :						
-9	_____						
-8	_____						
-7	_____						
-6	_____						

EQUIPEMENT 3

NOM :					UP TO 5 4 3 2 1 0 A W PW CW R	
PE :	1	2	3	4		
EMP :	1	2	3	4		5
CT :		P/R :				
RELOAD	HS	F :				

EQUIPEMENT 4

NOM :					UP TO 5 4 3 2 1 0 A W PW CW R	
PE :	1	2	3	4		
EMP :	1	2	3	4		5
CT :		P/R :				
RELOAD	HS	F :				

EQUIPEMENT 5

NOM :					UP TO 5 4 3 2 1 0 A W PW CW R	
PE :	1	2	3	4		
EMP :	1	2	3	4		5
CT :		P/R :				
RELOAD	HS	F :				

EQUIPEMENT 6

-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	X	17	18	19
----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----

KRASH 2012

FIGHE DE PILOTE

	NOM _____	
	TAILLE _____ CM POIDS _____ KG ÂGE _____ ANS SEXE _____	
	LIEU DE RÉSIDENCE _____	
	JOUEUR _____	
	COMPÉTENCES : _____	EFFETS : _____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____

APPARENCE

ENDURANCE

FONDS (CRÉDITS)

CHAMPIONNATS GAGNÉS									

EXPÉRIENCE TOTALE ACCUMULÉE

EXPÉRIENCE RESTANTE

NOM :

PROTECTION 1

NOM :

PROTECTION 2

NOM :

OUTILS

NOM :		5
CT :	P/R :	
RELOAD	F :	4
<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		3
		2
		1
<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		0
		A
		W
		PW
		CW
		R

ARME

VÉHICULE 1

VÉHICULE 2

VÉHICULE 3

VÉHICULE 4

VÉHICULE 5

VÉHICULE 6

FEUILLE DE SUIVI DE CHAMPIONNAT

COMMISSAIRE DE COURSE :

NOM DU CHAMPIONNAT :

NOMBRE DE PARTICIPANTS :

PILOTES

NUMÉRO	NOM
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

COURSES

	TYPE	DÉPART
X		
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

CLASSEMENT DES PARTICIPANTS

PILOTES	POINTS PAR COURSE												TOTAL	CLASSEMENT FINAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															

RÉCOMPENSES DE CHAMPIONNAT :
 1ÈRE PLACE : _____
 2ND PLACE : _____
 3ÈME PLACE : _____

RAPPEL DES GAINS DE COURSE :

1ER	10PTS + 1100 CR
2E	8PTS + 700 CR
3E	4 PTS + 400 CR
AUTRES	250 CR

NOMBRE DE COURSE = 1,5 X NOMBRE DE PILOTES

RAPPEL DES COURSES (D6) :

CM	C. À LA MORT (DC)
CC	C. CLASSIQUE (DC)
CV	C. DE VITESSE (DL/DC SI 4+)
CR	CROSS (DL/DC SI 4+)
DC	DÉPART CLASSIQUE
DL	DÉPART LANDÉ
1-2 = CC	3-4 = CV
5 = CR	6 = CM

RAPPEL DES GAINS DE CHAMPIONNAT :

1ER	2000 + Nb DE PILOTES X 206 X 100
2E	1000 + Nb DE PILOTES X 206 X 100
3E	500 + Nb DE PILOTES X 206 X 100
AUTRES	Nb DE PILOTES X 106 X 100

COURSE 1

1ER	
2ND	
3EME	

COURSE 2

1ER	
2ND	
3EME	

COURSE 3

1ER	
2ND	
3EME	

COURSE 4

1ER	
2ND	
3EME	

COURSE 5

1ER	
2ND	
3EME	

COURSE 6

1ER	
2ND	
3EME	

COURSE 7

1ER	
2ND	
3EME	

COURSE 8

1ER	
2ND	
3EME	

COURSE 11

1ER	
2ND	
3EME	

COURSE 12

1ER	
2ND	
3EME	

COURSE 9

1ER	
2ND	
3EME	

COURSE 10

1ER	
2ND	
3EME	

KRASH 2012

FICHE D'AIDE A LA GESTION DES PARIS

COURSE 1		SIMPLE		GAGNANTE(S) ?	
QUI	PARI SUR	TIERCÉ	NB DE	MISES	
CAGNOTTE		X	2	MISES	NON
CAGNOTTE		X	6	MISES	NON
1				MISES	
2				MISES	
3				MISES	
4				MISES	
5				MISES	
6				MISES	
7				MISES	
8				MISES	

COURSE 2		SIMPLE		GAGNANTE(S) ?	
QUI	PARI SUR	TIERCÉ	NB DE	MISES	
CAGNOTTE		X	2	MISES	NON
CAGNOTTE		X	6	MISES	NON
1				MISES	
2				MISES	
3				MISES	
4				MISES	
5				MISES	
6				MISES	
7				MISES	
8				MISES	

COURSE 3		SIMPLE		GAGNANTE(S) ?	
QUI	PARI SUR	TIERCÉ	NB DE	MISES	
CAGNOTTE		X	2	MISES	NON
CAGNOTTE		X	6	MISES	NON
1				MISES	
2				MISES	
3				MISES	
4				MISES	
5				MISES	
6				MISES	
7				MISES	
8				MISES	

COURSE 4		SIMPLE		GAGNANTE(S) ?	
QUI	PARI SUR	TIERCÉ	NB DE	MISES	
CAGNOTTE		X	2	MISES	NON
CAGNOTTE		X	6	MISES	NON
1				MISES	
2				MISES	
3				MISES	
4				MISES	
5				MISES	
6				MISES	
7				MISES	
8				MISES	

MÉTHODOLOGIE	SIMPLE = 200CR	TIERCÉ = 100CR
1 LES PILOTES PLACENT LEURS MISES (ET PAIENT TOUT DE SUITE).		
2 ON COMPTE LES PILOTES GAGNANTS ET LE NB DE MISES GAGNANTES. ON ADITIONNE LE TOTAL DE CR EN JEU POUR CHAQUE TYPE DE PARI.		
3 ON DIVISE LE TOTAL DE CR EN JEU PAR LE NOMBRE DE MISES GAGNANTES POUR CHAQUE TYPE DE PARI. ON OBTIENT LA PRIME POUR UNE MISE GAGNANTE PAR TYPE DE PARI.		
4 ON DISTRIBUE UNE PRIME PAR MISE GAGNANTE AUX PARIEURS CHANCEUX		
IL EST INTERDIT DE PARIER SUR SA PROPRE VICTOIRE EN SIMPLE, NE L'oubliez PAS !		

COURSE 5		SIMPLE		GAGNANTE(S) ?	
QUI	PARI SUR	TIERCÉ	NB DE	MISES	
CAGNOTTE		X	2	MISES	NON
CAGNOTTE		X	6	MISES	NON
1				MISES	
2				MISES	
3				MISES	
4				MISES	
5				MISES	
6				MISES	
7				MISES	
8				MISES	

COURSE 6		SIMPLE		GAGNANTE(S) ?	
QUI	PARI SUR	TIERCÉ	NB DE	MISES	
CAGNOTTE		X	2	MISES	NON
CAGNOTTE		X	6	MISES	NON
1				MISES	
2				MISES	
3				MISES	
4				MISES	
5				MISES	
6				MISES	
7				MISES	
8				MISES	

COURSE 7		SIMPLE		GAGNANTE(S) ?	
QUI	PARI SUR	TIERCÉ	NB DE	MISES	
CAGNOTTE		X	2	MISES	NON
CAGNOTTE		X	6	MISES	NON
1				MISES	
2				MISES	
3				MISES	
4				MISES	
5				MISES	
6				MISES	
7				MISES	
8				MISES	

COURSE 8		SIMPLE		GAGNANTE(S) ?	
QUI	PARI SUR	TIERCÉ	NB DE	MISES	
CAGNOTTE		X	2	MISES	NON
CAGNOTTE		X	6	MISES	NON
1				MISES	
2				MISES	
3				MISES	
4				MISES	
5				MISES	
6				MISES	
7				MISES	
8				MISES	

Remplir sa Fiche de Véhicule

Caractéristiques :

Dans cette zone sont concentrées les caractéristiques de votre véhicule telle que l'accélération, le freinage ou le cas échéant votre valeur de blindage.

Vous noterez la zone « équipement divers » qui permet de renseigner les équipements ne prenant pas de point d'emports tel que les modifications de châssis, de moteur, les plots ou les tourelles.

Le « compte tour » en dessous sert à noter le nombre de tours de piste effectués ou les points de passage en Cross

Matériel nécessaire :

Un crayon, une gomme et quelques marqueurs comme des jetons ou des petits dés.

Points de structures : Si vous avez coché toutes les cases de cette grille, c'est que vous être mort (ou presque) ! Pensez à griser les case au-delà de votre limite maximale de points de structures

Ces cases permettent de se souvenir du type d'équipement et des effets les plus courants. On peut aussi renseigner le nombre d'activations restantes d'une arme, par exemple.

Zones du véhicule : Petit schéma de rappel pour situer facilement les zones du véhicule

Équipement :

Ces lignes vous renseigne sur le nombre de plot requis par l'équipement ainsi que sa localisation sur le véhicule.

Les emplacements 1 et 2 sont généralement réservés aux roues.

Ici, vous pouvez renseigner le modificateur au jet de toucher, la force et la portée (ou le rayon) de l'arme. Ces cases vous permettent de vous souvenir à l'aide d'un marqueur que l'équipement est endommagé (HS) ou enrayé (Reload). En cas de dommage pensez à cocher tout de suite la case AR (il faudra réviser l'équipement après la course).

Là sont détaillé les effets de l'équipement

Barre de vitesse : A l'aide d'un marqueur ou d'un trombone, cette barre vous permet de vous souvenir de la vitesse de votre véhicule. Pensez à griser les cases des vitesses au dessus de votre vitesse max

KRASH NOTS		BLINDAGE		POINTS DE STRUCTURE MAX :				
ACCEL		V MAX		-5	-4	-3	-2	-1
FREIN		VAR MAX		0	1	2	3	4
1 2 3 4 5		1 2 3 4 5		5	6	7	8	9
COMPTES TOURS				10	11	12	13	14
				15	16	17	18	19
				20	21	22	23	24
				25	26	27	28	29
				30	31	32	33	34
				35				

EQUIPEMENT 1		EQUIPEMENT 2	
NOM :	AR	NOM :	AR
PE : 1 2 3 4	UP	PE : 1 2 3 4	UP
EMP : 1 2 3 4 5	TO	EMP : 1 2 3 4 5	TO
CT :	P/R :	CT :	P/R :
Reload	HS	Reload	HS
F :		F :	
	5		5
	4		4
	3		3
	2		2
	1		1
	0		0
	A		A
	W		W
	PW		PW
	CW		CW
	R		R

EQUIPEMENT 3		EQUIPEMENT 4		EQUIPEMENT 5		EQUIPEMENT 6	
NOM :	AR	NOM :	AR	NOM :	AR	NOM :	AR
PE : 1 2 3 4	UP	PE : 1 2 3 4	UP	PE : 1 2 3 4	UP	PE : 1 2 3 4	UP
EMP : 1 2 3 4 5	TO	EMP : 1 2 3 4 5	TO	EMP : 1 2 3 4 5	TO	EMP : 1 2 3 4 5	TO
CT :	P/R :	CT :	P/R :	CT :	P/R :	CT :	P/R :
Reload	HS	Reload	HS	Reload	HS	Reload	HS
F :		F :		F :		F :	
	5		5		5		5
	4		4		4		4
	3		3		3		3
	2		2		2		2
	1		1		1		1
	0		0		0		0
	A		A		A		A
	W		W		W		W
	PW		PW		PW		PW
	CW		CW		CW		CW
	R		R		R		R

EQUIPEMENT 7		EQUIPEMENT 8	
NOM :	AR	NOM :	AR
PE : 1 2 3 4	UP	PE : 1 2 3 4	UP
EMP : 1 2 3 4 5	TO	EMP : 1 2 3 4 5	TO
CT :	P/R :	CT :	P/R :
Reload	HS	Reload	HS
F :		F :	
	5		5
	4		4
	3		3
	2		2
	1		1
	0		0
	A		A
	W		W
	PW		PW
	CW		CW
	R		R

PILOTE :		VEHICULE :	

Emp 1	
1	2
3	4
5	

VITESSE	
(MAR) LENTE (RANDE)	30
	29
	28
	27
	26
	25
	24
	23
	22
	21
	20