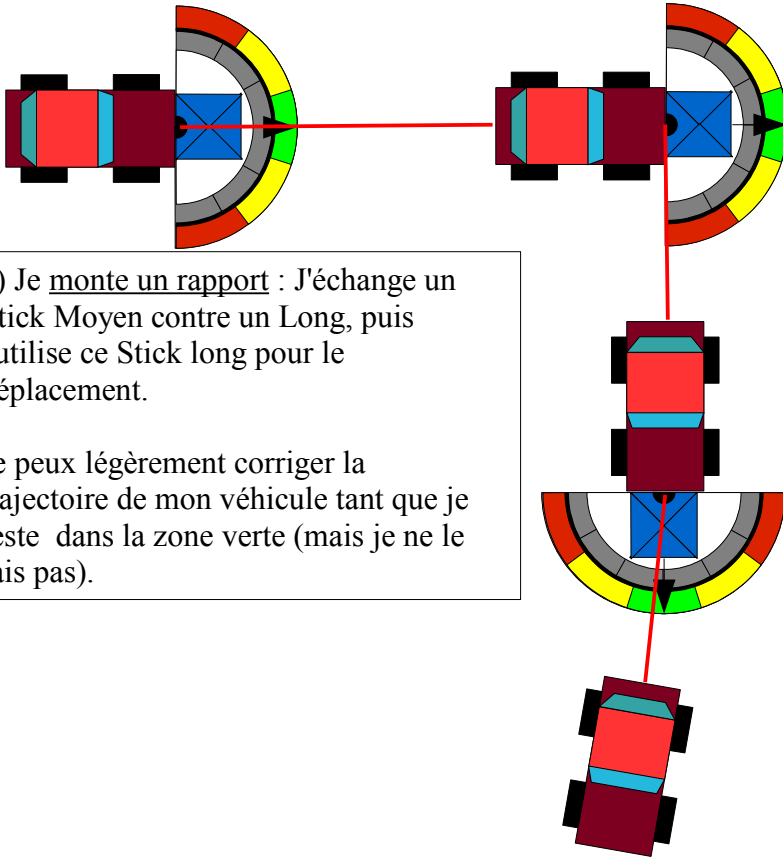


# Exemple 1 : Le Virage

Exemple pour 2 réussites et un échec, avec 2 Sticks Moyens et 1 Stick Long en Main



1) Je monte un rapport : J'échange un Stick Moyen contre un Long, puis j'utilise ce Stick long pour le déplacement.

Je peux légèrement corriger la trajectoire de mon véhicule tant que je reste dans la zone verte (mais je ne le fais pas).

2) J'effectue un Virage Rouge : J'échange le Stick Long qu'il me reste contre un Moyen, puis j'utilise ce Stick Moyen pour le déplacement.

Au terme du déplacement je fais un TdM que je réussit.

3) J'ai raté mon 3ème test de qualité, je ne pourrais pas faire d'action cette fois.

Je fais juste un déplacement mais je corrige légèrement ma trajectoire (je reste dans la zone verte).

4) Je termine mon activation !

Je passe la main à l'adversaire suivant après un joli dérapage digne de Tokyo-Drift !

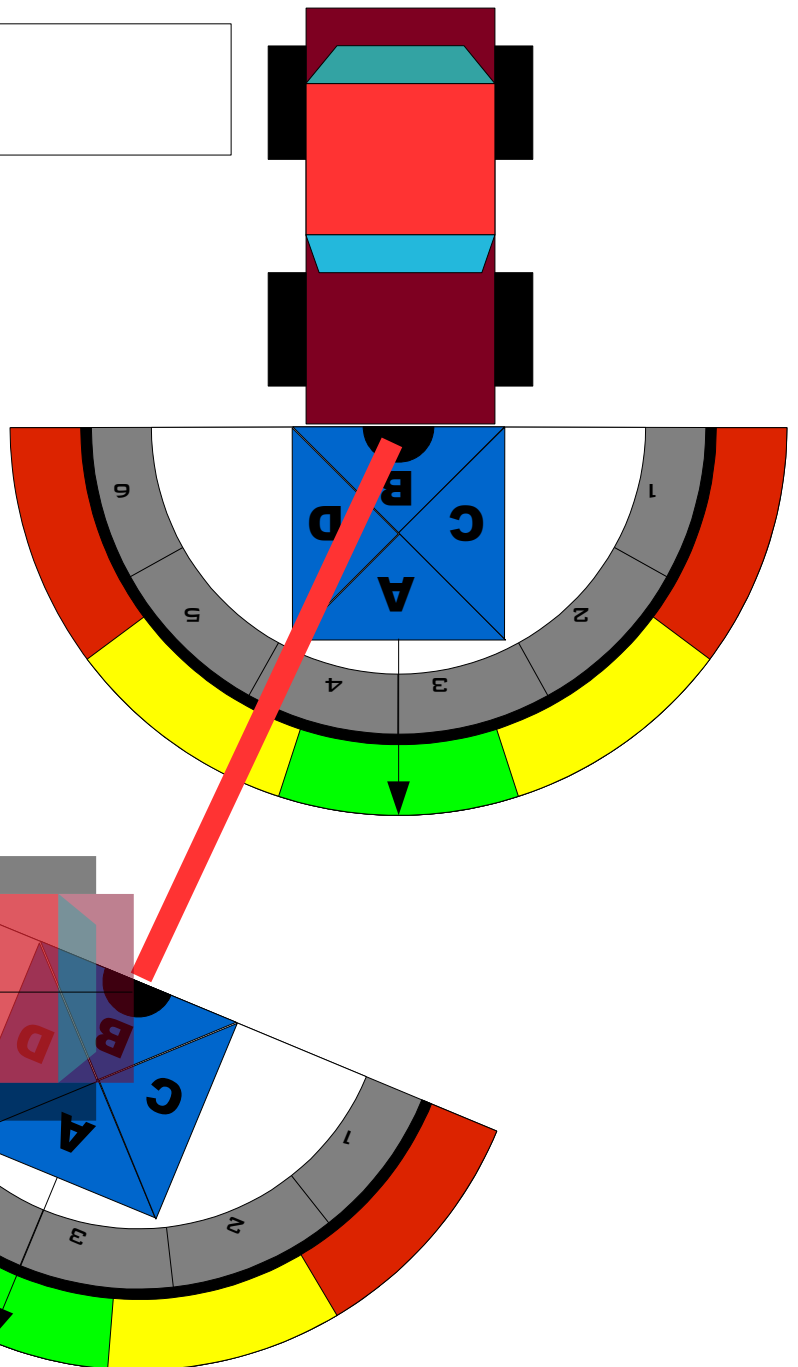
## Exemple 2 : Le TdM raté !

1) Je viens de rater un Test de Manœuvre.

2) Je pose le gabarit devant le véhicule.

3) Je jette 1d6 pour déterminer la direction du déplacement (j'obtiens un 4 dans l'exemple). Je peux légèrement réorienter le Stick, il faut seulement que je reste dans la zone 4.

4) Je place le Stick le plus long que j'ai en main pour déterminer la longueur du déplacement.



5) Je jette à nouveau 1d6 pour déterminer l'orientation du véhicule (j'obtiens un 6 dans l'exemple). Je peux légèrement réorienter le véhicule, il faut seulement que son axe central reste dans la zone 6.

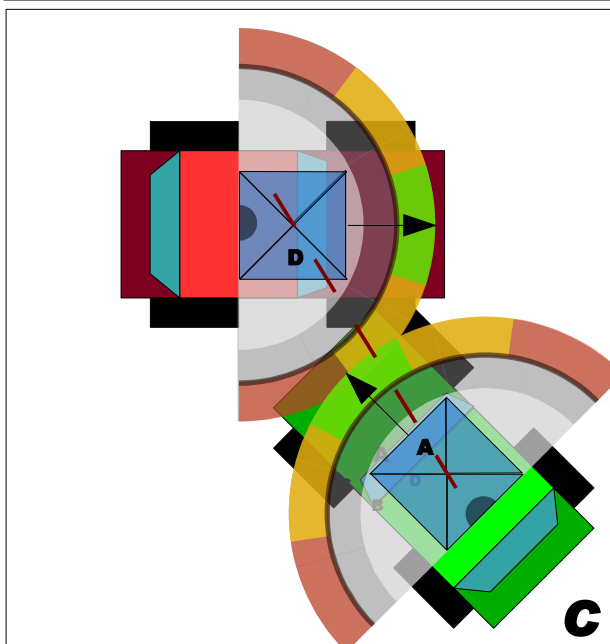
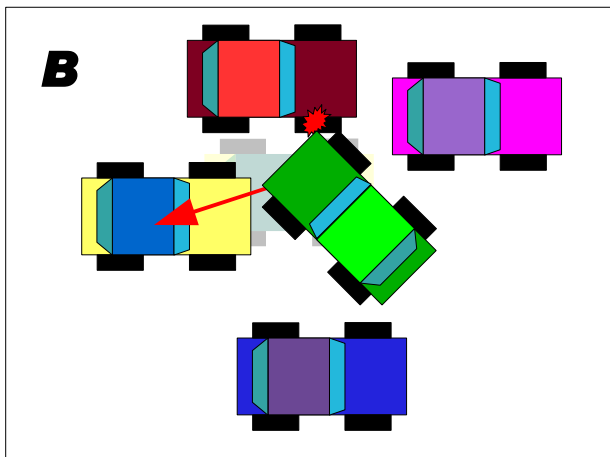
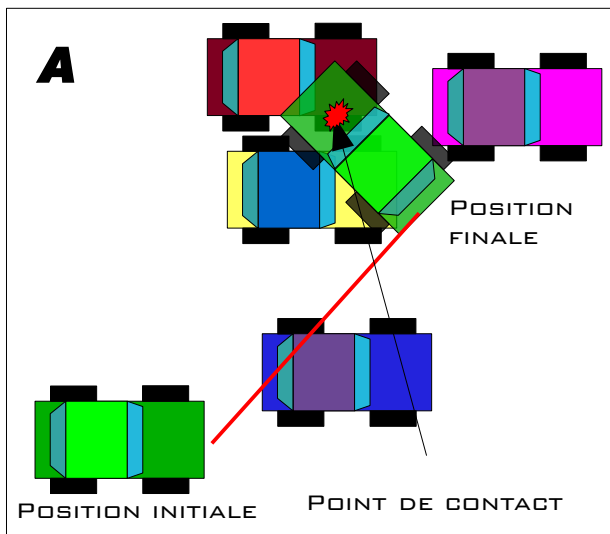
6) Je place celui-ci sur le gabarit en me servant du point de pivot comme référence.

## Exemple 3 : La Collision – Cas complexe

La voiture verte à raté son TdM.

Durant le déplacement, elle passe « au dessus » de la voiture bleue qui doit faire un Test de Nervosité.

Au terme du déplacement elle « chevauche » la voiture rouge et la voiture jaune, et touche la voiture Rose. On doit résoudre une collision !



### 1) Diagramme A

La voiture verte doit choisir quel concurrent elle percute.

→ elle choisit la voiture Rouge.

Les voitures rose et jaune ne feront donc qu'un Test de Nervosité (et pourront être translattées si nécessaire).

### 2) Diagramme B

On place la voiture Verte en contact avec la rouge, au droit du point de contact sans être réorientée.

La voiture rose n'a pas besoin d'être déplacée.

La voiture jaune est translattée vers l'arrière (distance courte maximum), afin de n'être en contact avec aucun concurrent.

La collision sera résolue entre la voiture verte et la voiture rouge. Chacun d'eux fait un Test de Nervosité et en applique les résultats.

### 3) Diagramme C

On place un gabarit sur le point central estimé de chacun des véhicules (flèche vers le capot). La ligne imaginaire reliant ces points coupe deux zones ; en l'occurrence A sur l'initiateur du choc et D sur le second véhicule.

D'après le tableau, les deux voitures doivent défausser un Stick, puis effectuer un TdM.

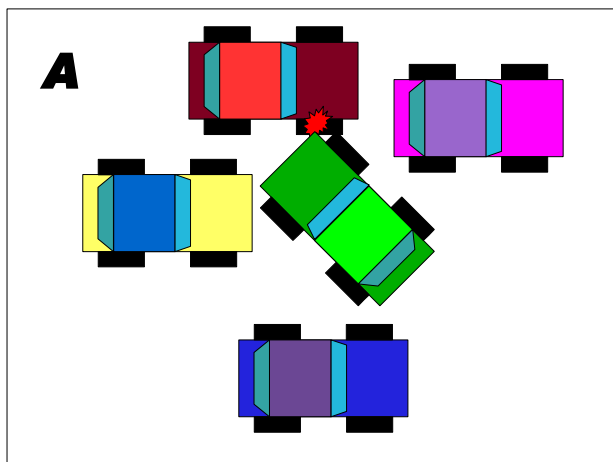
### Remarque importante :

Il ne faut pas perdre de vue que le résultat d'une collision ne sera pas forcément logique. Les véhicules roulent vite, les pilotes agissent et réagissent, la piste est dangereuse, etc. Le chaos tient une place importante dans ce genre de situation !

Par exemple, la voiture bleue ne subit pas de collision car son pilote voit et évite de justesse la voiture verte. De même les voitures rose et jaune ne semblent pas être des « cibles prioritaires » pour le pilote vert. Ainsi, moyennant un petit coup d'accélérateur la voiture rose évite la catastrophe. De son côté la voiture jaune freine violemment et évite la collision !

## Exemple 3b : La Collision – Cas complexe, Suite

La voiture verte a raté son TdM, ce qui l'a amenée au contact de plusieurs véhicules. Après résolutions des divers effets, la situation est celle du diagramme A. Les voitures Verte et Rouge vont toutes deux défausser un Stick puis faire un TdM



### 1) Diagramme A

La voiture rouge subit la collision, on résout donc ses effets en premier.

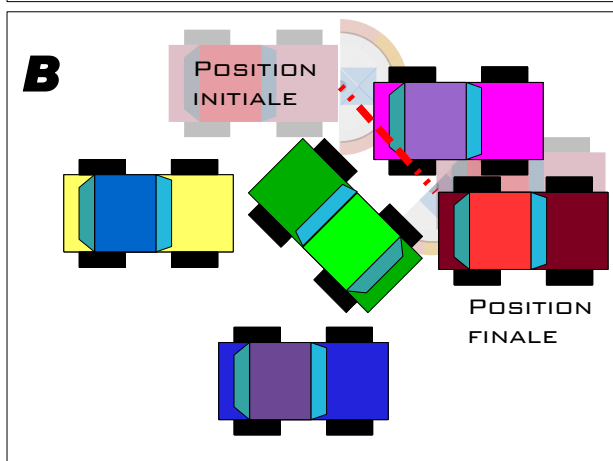
Elle défausse un Stick puis fait un TdM, qu'elle rate ! On en résout les effets immédiatement.

### 2) Diagramme B

La voiture rouge est projetée vers l'avant.

Le Stick passe au-dessus de la voiture rose : La voiture rose fait un test de Nervosité

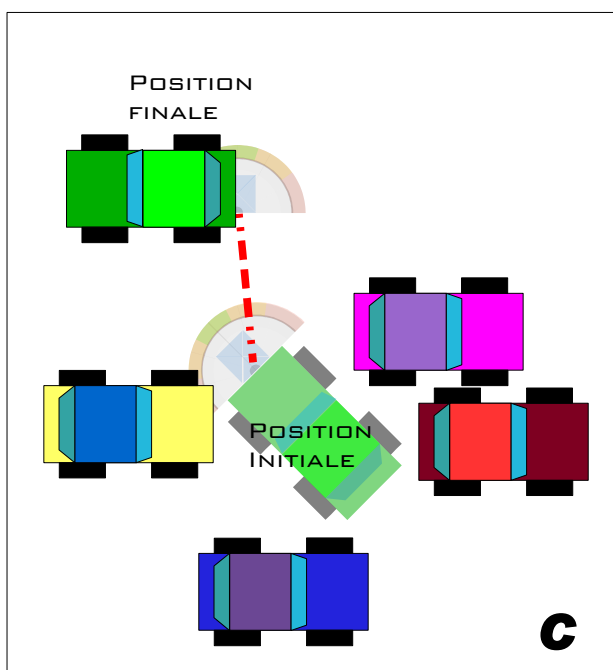
Le point d'arrivée chevauche la position de la voiture rose : La voiture rouge est légèrement translaturée (sur sa droite, en contact avec la voiture rose).



### 3) Diagramme C

Suite à la collision, la voiture verte doit défausser un Stick puis faire un TdM. Elle rate son TdM aussi !

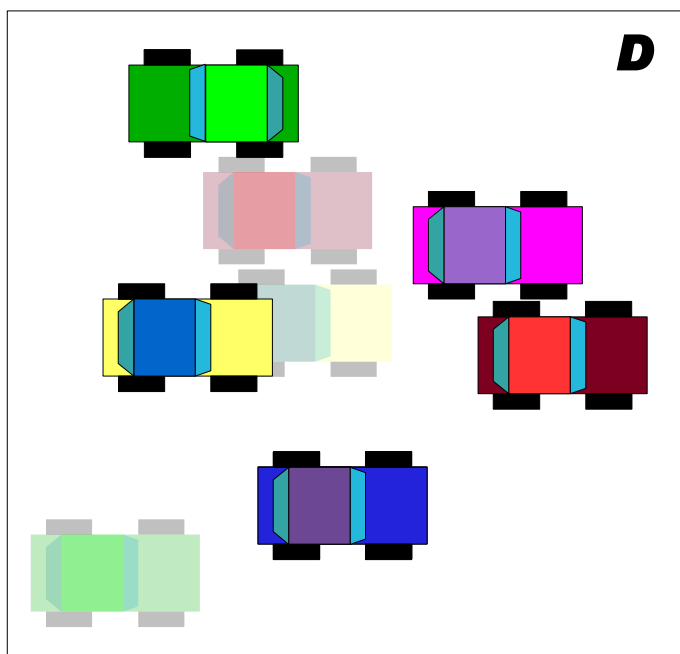
Aucun concurrent n'a besoin de l'éviter. Elle termine simplement son déplacement obligatoire un peu plus loin suivant les règles habituelles.



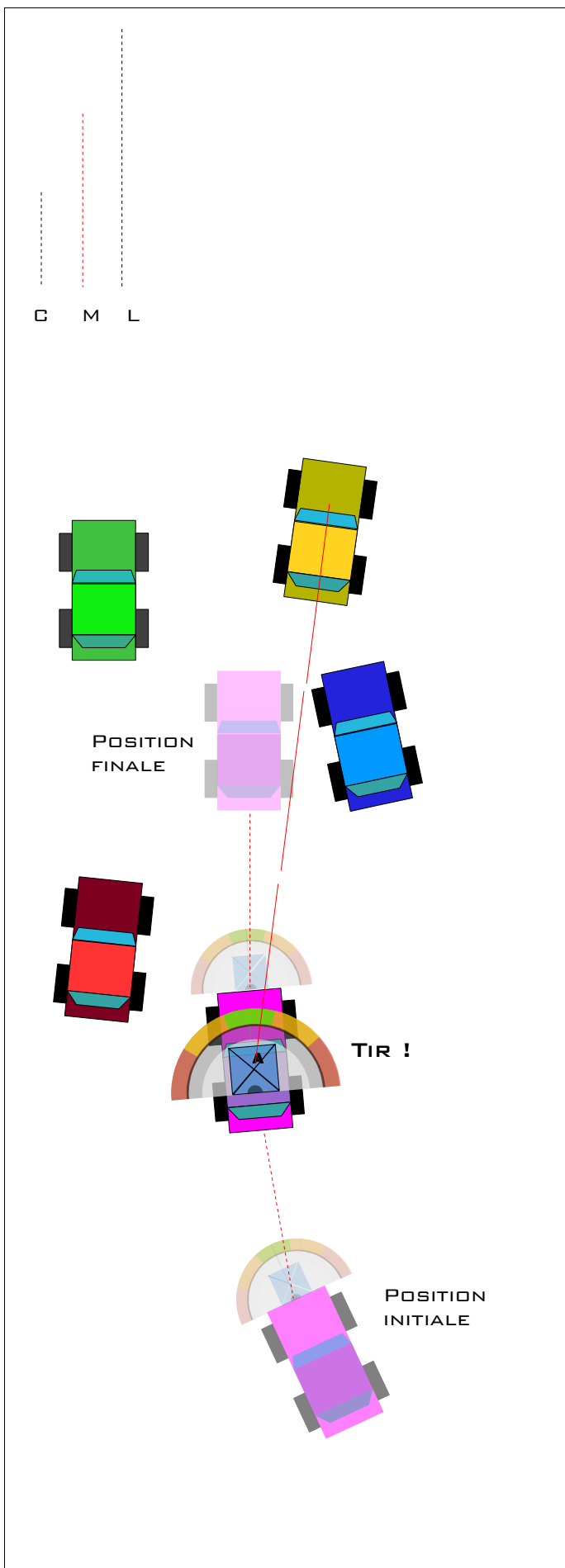
### 4) Diagramme D

Voici la situation après avoir résolu tous les effets par rapport à la situation initiale.

On remarque que la voiture verte a fait une belle embardée et se retrouve en très mauvaise posture. A contrario, le pilote rouge, malgré une « touchette » violente, a su rester maître de son véhicule et reste en course !



## Exemple 4 : Le Tir



La voiture rose déclare comme action un tir visé contre la voiture jaune qui en perte de contrôle. Ce tir sera donc résolu lors de la seconde action. La voiture rose met à profit son premier déplacement optimiser son angle de tir pour que la cible soit bien dans l'angle de tir de son arme (la Zone A dans ce cas).

On additionne les bonus et malus au tir :

- Elle utilise un Fusil automatique :

**C+2**

- L'adversaire est entre 2 et 3 fois la portée maximale de l'arme :

**C-1**

- C'est un tir visé :

**C-1 pour l'adversaire**

- Le tireur a un Stick long en main :

**règle « arme simple » de l'arme**

- l'adversaire est en perte de contrôle :

**C-1 pour l'adversaire**

Le châssis est du type Berline, la valeur de combat de la voiture rose sera donc de :

$$C = 1d6 + 3 + 2 - 1 - 0 = 1d6 + 4$$

Le châssis de la voiture jaune est du type Buggy, sa valeur de combat sera donc de :

$$C = 1d6 + 2 - 1 - 1 = 1d6$$

La voiture rose obtient un 2, ce qui fait un total de 6.

La voiture Jaune obtient un 4, ce qui fait un total de 4.

La voiture rose remporte le combat, la voiture jaune doit défausser un Stick.

La voiture rose voit son arme s'enrayer à cause de la règle « arme légère » du fusils automatique, elle ne pourra pas tirer avec au prochain tour à moins de dépenser une action pour la débloquer !