



MELODY OF GUNS AND MOTORS

UN JEU DE COURSE APOCALYPTIQUE

Introduction et Figurines	2
Les Stands.....	3
Fairplay et Bonne humeur !.....	3
Caractéristiques.....	3
Armes et équipements.....	3
Châssis.....	3
Construire.....	3
Méthodologie.....	3
Tour de jeu.....	4
Mesures.....	4
Dés.....	4
Test de Qualité.....	4
Test de Combat.....	4
Test en Opposition.....	4
Sticks.....	5
Réserve de Sticks.....	5
Main et Défausse.....	5
Pot commun de Sticks.....	5
Le gabarit.....	6
Utilisation du gabarit.....	6
La Course.....	7
Début de course.....	7
Déroulement d'un tour.....	7
Ordre d'activation des joueurs.....	7
Fin de tour.....	7
Fin de course.....	7
Sortie de Piste.....	7
Principe « d'activation » des véhicules.....	8
Déplacement.....	8
Perte de contrôle.....	8
Actions.....	8
Accélérer.....	8
Freiner.....	8
Virage.....	9
Stop.....	9
Marche Arrière.....	9
Action particulière.....	9
Aspiration.....	9
Accrochage.....	10
Saut.....	10
Test de manœuvre.....	10
Échec au TdM.....	11
Collisions suite à un TdM.....	11
Test de Nervosité.....	12
Terrains.....	12
Tir.....	13
Arme enrayée.....	14
Arme détruite.....	14
Collisions.....	15
Compétences.....	16
Châssis.....	19
Armes.....	20
Compétences d'armes.....	21
Organisation de courses et F.A.Q.....	23
Gabarit.....	24
Feuilles de Référence et Exemples.....	25

MGM
Version 1.01e
19/12/2011
Par JB Koch aka Geed

Merci à Andrea Sfiligoi pour avoir créé et distribué Song of Blades and Heroes, système sans lequel Melody of Guns and Motors n'aurait jamais vu le jour !

Introduction

Contexte

Melody of Guns and Motors est un ensemble de règles permettant de simuler des courses de voitures.

Le moteur du jeu est inspiré des mécaniques de l'excellent Song of Blades and Heroes et de ses dérivés (tels que Flying Lead), les habitués ne seront pas déçus !

Matériel nécessaire par joueur

- Une voiture !
- 3 dés à six faces facilement identifiables par rapport à ceux des concurrents (couleur, forme, etc.)
- Un gabarit en carton
- Des « Sticks », à savoir des baguettes de différentes longueurs
- La carte du véhicule avec ses caractéristiques et le rappel de ses compétences.

Matériel commun

- Une surface de jeu d'environ 90x120cm
- Des obstacles
- Des amis et de la bonne humeur

Figurines

Véhicules

Les véhicules utilisables peuvent être issus de gammes de figurines différentes mais une certaine cohérence d'échelle doit être respectée.

Il est aussi possible de jouer directement avec des véhicules futuristes produits par une marque anglaise bien connue !

Toutefois, les modélistes doivent respecter quelques consignes :

- Adapter les décors de la piste à l'échelle des véhicules
- Représenter tout les équipements et faire en sorte qu'ils soient clairement identifiables
- Utiliser des véhicules facilement identifiables et conformes à leur description
- Les marqueurs d'armes passives doivent avoir un point de référence en leur centre.
- Toute création originale doit être soumise à l'approbation de l'ensemble des pilotes
- Il est important que tous les véhicules soient à peu près à la même échelle (1/65, 1/50, 1/40, etc.). L'utilisation de véhicules de petite taille (échelle « Majorette ») peut amener à modifier la longueur des Sticks.

Pilotes

Le choix des figurines des pilotes est totalement libre et purement représentatif, en effet les piétons ne sont pas admis sur les pistes !

Le pilote et son véhicule sont considérés comme un ensemble indissociable. Le pilote ne peut en aucun cas descendre de son véhicule et doit rester à bord.

Les Stands

Fairplay et Bonne humeur !

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

Vous avez oublié d'appliquer les effets bénéfiques d'un équipement ou d'une compétence ? Tant pis pour vous !

Les compétences prennent toujours le pas sur les règles de base.

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/véhicule).

Caractéristiques

La **Qualité** : Valeur générique caractérisant le sang-froid, l'aptitude au pilotage et les réflexes du pilote.

Le **Combat** : Valeur générique caractérisant la robustesse et le « niveau de menace » général du véhicule.

Les **Compétences** : Les compétences caractérisent les différentes habilités du pilote et de son véhicule.

La valeur en nombre de **points** : plus la valeur en points est élevée, plus le pilote et son véhicule sont susceptibles de briller lors des courses.

Zones : Un véhicule est divisé en 4 zones :

- A pour l'avant
- B pour l'arrière
- C pour le flanc gauche
- D pour le flanc droit

Nota : Un véhicule dont la capacité de Combat est égale à 0 ou dont la Qualité est égale à 7 est interdit de course.

Armes

Ce sont des groupes de compétences. Par exemple, un fusil automatique regroupe 2 compétences : une qui apporte un bonus de C+2 en tir et une autre qui facilite son utilisation.

Une lettre après le nom de l'arme indique la zone de tir (son orientation).

Les compétences des armes sont activées automatiquement lors d'un tir.

Châssis

Chaque véhicule doit avoir un type de châssis attribué. Chacun d'eux apporte une valeur de combat et une réserve de Sticks différentes.

Construire

L'élaboration d'un véhicule et de son pilote est régit suivant une règle mathématique permettant de fixer une valeur en points suivant les caractéristiques.

Par commodité on résume toutes ces caractéristiques sur une petite carte consultable à tout moment par les autres joueurs.

Méthodologie

Construire un véhicule est donc très simple, il suffit de suivre les directives suivantes sur le calculateur Excel :

1. Choisir un emplacement vide de véhicule sur le calculateur
2. Choisir un type de châssis et une qualité de pilote
3. Choisir un maximum de 3 compétences supplémentaires pour le pilote et le véhicule. Il n'est pas autorisé d'avoir plus d'une compétence « Pro » ni deux fois la même compétence.
4. Choisir **un maximum de 2 armes** (et leur orientation)
5. On obtient le nombre de points que coûte le véhicule.

Tour de jeu

Dans MoGaM, la partie est décomposée en tours. Durant un tour, vous opérerez des actions avec votre véhicule (par exemple tirer, monter un rapport ou tourner) puis vous le déplacerez.

Mesures

Toutes les mesures sont effectuées avec les Sticks. Le point d'origine de la mesure est précisé suivant la règle en action. La pré-mesure n'est pas interdite mais ne doit pas nuire à la fluidité du jeu.

Dés

Durant la partie, gardez près de vous vos 3 dés à six faces. Ils vous serviront à déterminer l'issue de la plupart des actions du jeu. Par commodité, on notera (par exemple) « jeter 1d6 » l'action de jeter un dé à 6 faces et en relever le résultat.

Test de Qualité

Lorsqu'il est demandé de faire un « Test de Qualité » à un joueur, il doit jeter un ou plusieurs d6 et obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur de qualité de son pilote sur chacun d'eux pour réussir le test.

Test de Combat

Le test de combat est un «Test en Opposition» entre deux joueurs sur la valeur de combat respective de leurs véhicules.

Test en Opposition

Un «Test en Opposition» permet de départager 2 joueurs sur une action précise. Les 2 joueurs jettent 1d6, ajoutent la caractéristique testée puis comparent le résultat. Le plus haut total l'emporte. En cas d'égalité, rien ne se passe, peu importe la règle qui requiert le test.

Sticks

Les Sticks représentent à la fois la vitesse de votre véhicule, son état et une unité de mesure !

Les Sticks sont des bâtonnets rigides et droits de 3 longueurs fixes différentes suivant les figurines utilisées.

Échelle 1/40e :

- Court (75 mm)
- Moyen (120mm)
- Long (180mm)

Échelle « Majorette » (entre 1/50e et 1/65e) :

- Court (50 mm)
- Moyen (80mm)
- Long (120mm)

Réserve de Sticks

Votre réserve de Sticks constitue votre stock de Sticks pour la partie.

Votre réserve ne peut contenir plus de 6 Sticks.

Lorsqu'il ne vous reste plus de Stick, votre véhicule est déclaré hors course et sera retiré de la piste **au début du tour suivant**.

Main et Défausse

Au cours de la partie, vous ne pouvez avoir plus de 3 Sticks en main, le reste constituant votre réserve.

Si une action vous demande de défausser un Stick, **vous devez toujours défausser un Stick de la plus grande longueur possible** (en main ou dans votre réserve, au choix).

Si vous perdez un Stick en main, immédiatement, vous devez en prendre un autre dans votre réserve de longueur égale (ou inférieure si cela est impossible).

On ne peut choisir un Stick plus court que le Stick court ou plus long que le Stick long, on prend alors un Stick de longueur identique.

Choisir un Stick d'une « longueur immédiatement inférieure » signifie que vous devez prendre un stick plus court d'une catégorie (exemple : de Moyen à Court). Si cela est impossible, prenez un stick court.

Choisir un Stick d'une « longueur immédiatement supérieure » signifie que vous devez prendre un stick plus long d'une catégorie (exemple : de Moyen à Long). Si cela est impossible, prenez un stick Long ou conservez votre Stick actuel.

Pot commun de Sticks

Le pot commun de Sticks est un récipient dans lequel sont défaussés tous les Sticks perdus par tout les joueurs.

Le gabarit

Le gabarit est un outil permettant de résoudre facilement toutes les actions du jeu.

Le gabarit est composé de 3 parties distinctes :

- « Virages » : Les sections de cercle rouges, jaunes et verte.
- « Zones » : Le carré bleu coupé en 4 zones nommées A, B, C et D.
- « Collisions » : L'arc de cercle gris avec des chiffres de 1 à 6.

On notera aussi :

- Le point de pivot représenté par un gros demi point noir en bas
- Le bas du gabarit sur lequel vient se loger l'avant du véhicule
- Le point central, au centre des zones ABCD.
- La flèche qui doit toujours pointer dans la même direction que le véhicule.

Le gabarit peut être agrandi ou rétréci à loisir, il importe seulement de respecter ses proportions afin de ne pas modifier les angles limitant les différentes zones.

Utilisation du gabarit

Le point de pivot sert de base au Stick utilisé lors d'un ensemble [Virage + Déplacement].

L'extrémité du Stick est posé sur le point de pivot puis le Stick est orienté dans la direction souhaité de déplacement. On relève alors la couleur du virage qui change les conditions de résolution de celui-ci.

Le carré des zones est placé au dessus du point central estimé du véhicule. Il sert alors à déterminer de nombreuses choses tels que les effets des collisions ou les angles de tirs effectifs des armes. On peut éventuellement percer le gabarit au centre du carré pour mieux repérer le véhicule sous celui-ci.

L'arc des collisions (en gris) est utilisé, après un jet de de dé, pour déterminer l'orientation du véhicule après un choc. La méthode est identique à celle utilisée lors d'un virage. Le pilote peut même légèrement corriger sa trajectoire.

La course

Début de course

En début de course chaque joueur reçoit 9 Sticks de longueurs différentes (cf. « Stick : » dans la liste des châssis). **Un joueur doit toujours avoir au moins 3 Sticks Courts.**

Chaque joueur prend en main ses 3 Sticks courts. Le reste constituera sa réserve personnelle pour la course.

Les voitures sont placées sur la ligne de départ.

Déroulement d'un tour

Au début de chaque tour, chaque joueur prend secrètement en main 1, 2 ou 3 de ses dés. Tous les dés seront alors jetés en même temps par les joueurs et chacun d'eux sera testé par rapport à la qualité du pilote correspondant (1 dé = 1 test de qualité).

Chaque dé permet :

- **une action suivie d'un déplacement en cas de réussite**
- **seulement un déplacement en cas d'échec.**

Chaque joueur doit jeter au moins un dé. Suivant le nombre de dés qu'il jette il peut ainsi moduler sa vitesse (accélérer ou freiner).

Si un joueur accumule 2 échecs ou plus, il est alors en situation de « Perte de Contrôle ».

Ordre d'activation des joueurs

Les joueurs sont activés dans l'ordre décroissant en partant du joueur qui a accumulé le plus de réussites.

Les joueurs en Perte de contrôle agissent toujours en dernier (la règle précédente est toujours applicable).

En cas d'égalité, le joueur le moins bien classé dans la course agit en premier.

Exemple :

- Le joueur A obtient 3 réussites
- Les joueurs B et C obtiennent deux réussites (B est devant C)
- Le joueur D deux échecs plus une réussite
- Les joueurs E et F trois échecs (F est devant E).
- Le joueur G une réussite sans échec

L'ordre de jeu sera :

1. A, grâce à ses 3 réussites
2. C, car il est derrière B, bien qu'ils aient tout deux fait 2 réussites
3. B
4. G car il a fait une réussite sans aucun échec
5. D, en perte de contrôle, mais qui fera quand même une action
6. E, en perte de contrôle, cf. cas de B et C
7. F, en perte de contrôle

Nota : On peut organiser les cartes des véhicules en fonction de l'ordre de jeu pour s'en souvenir.

Fin de tour

Une fois que tous les joueurs ont agis, un nouveau tour est engagé.

Fin de course

Si à la fin d'un tour, un candidat remplit les conditions de victoire, il est retiré de la piste et son classement est enregistré.

Un candidat qui n'a plus de Sticks ou ayant sa valeur de Qualité à 7 ou sa valeur de combat à 0, est éliminé de la course **à la fin du tour en cours.**

Sortie de Piste

Le monde s'arrête au bord de la table, tout véhicule qui sort de la zone de jeu est replacé en jeu depuis le point de sortie (orientation au choix). Le joueur doit défausser 2 Sticks, et sa main est changée pour 3 Sticks Courts (si possible). Enfin, le joueur passe la main à l'adversaire suivant.

Principe « d'activation » des véhicules

Lors de son activation, le joueur peut effectuer un nombre d'ensembles [action + déplacement] équivalent au nombre de réussites qu'il a eu avec ses dés. Pour rappel, les échecs ne permettent pas d'effectuer d'action, seulement un déplacement.

Les échecs sont toujours résolus après les réussites.

Par exemple, un joueur ayant obtenu 2 réussites et 1 échec effectuera, dans l'ordre indiqué :

1. une action
2. un déplacement
3. une action
4. un déplacement
5. un déplacement

Un joueur n'est pas obligé d'effectuer une action, mais il doit effectuer tous ses déplacements.

Déplacement

Lorsqu'un joueur doit effectuer un déplacement, il pose le gabarit perpendiculairement au pare-choc avant de son véhicule ainsi qu'un Stick depuis sa main sur le point de pivot, puis il déplace son véhicule à l'autre bout du Stick perpendiculairement au pare-chocs arrière.

Le joueur peut orienter le stick tant qu'il reste dans la zone de virage verte, au-delà cela constitue une action « virage » à part entière.

Lors de son activation, un joueur ne peut utiliser deux fois le même Stick pour se déplacer.

Perte de contrôle

Un véhicule en situation de perte de contrôle symbolise un véhicule dont le pilote trop confiant a perdu le contrôle.

Si il avait obtenu une réussite, le joueur doit tout de même résoudre son activation réussie avant toute chose. L'action « Marche Arrière » est exceptionnellement interdite.

Puis il résout ses déplacements obligatoires dus aux échecs en suivant la règle habituelle.

Enfin il doit effectuer un « Test de manœuvre ».

Actions

Les actions possibles sont :

- Monter un rapport
- Descendre un rapport
- Tir
- Tir visé
- Accrochage
- Marche Arrière
- Stop
- Action particulière

Monter un rapport

L'action « Monter un rapport » permet d'échanger un Stick en main par un Stick de sa réserve d'une longueur immédiatement supérieure. Le joueur doit utiliser ce nouveau Stick pour le déplacement qui succède à cette action.

Exemple : Le joueur possède en main 3 Sticks courts, il échange l'un deux contre un Stick Moyen qu'il utilise immédiatement pour son déplacement.

Descendre un rapport

L'action « Descendre un rapport » permet d'échanger un Stick en main par un Stick de sa réserve d'une longueur immédiatement inférieure. Le joueur doit utiliser ce nouveau Stick pour le déplacement qui succède à cette action.

Exemple : Le joueur possède en main 2 Sticks Moyen et un Stick Long, il échange le Stick Long contre un Stick Moyen qu'il utilise immédiatement pour son déplacement.

Virage

Pour résoudre l'action « Virage », le joueur pose le gabarit devant son véhicule, en contact et centré avec le pare-chocs avant. Un Stick est alors choisi depuis la main du joueur puis placé sur le gabarit en se servant du point noir comme pivot.

La couleur traversée indique la difficulté du virage :

- Jaune : On ralentit, le Stick utilisé est remplacé par un Stick d'une longueur immédiatement inférieure pioché dans la réserve, puis le virage est résolu.
- Rouge : Freine !, le Stick utilisé est remplacé par un Stick d'une longueur immédiatement inférieure pioché dans la réserve, puis le virage est résolu. Le joueur effectue un « Test de Manœuvre » au terme du déplacement.

En cas de doute sur la couleur, le cas le plus favorable est toujours choisi.

Stop

L'action « Stop » ne peut être utilisée que si le joueur a en main 3 Sticks courts. Le véhicule est alors stoppé et n'effectuera plus aucun déplacement obligatoire (hormis en cas de collision) jusqu'à la fin du tour.

Marche Arrière

L'action « Marche arrière » ne peut être utilisée que si le joueur a en main 3 Sticks courts. Le joueur peut alors grâce à cette action effectuer un déplacement inversé en Marche arrière en plaçant le Stick et le gabarit sur le pare-chocs arrière.

Action particulière

Ce terme désigne toutes les actions « particulières » comme désenrayer une arme, activer un élément lors d'un scénario, etc.

Aspiration

Au moment de l'activation de votre véhicule, si vous vous trouvez derrière un véhicule adverse à moins d'un Stick Court de celui-ci, vous pouvez immédiatement échanger un de vos Stick en main pour un autre d'une longueur immédiatement supérieure depuis votre réserve.

Accrochage

Cette action n'est utilisable que si deux véhicules se trouvent à un Stick court au maximum de distance (carrosserie à carrosserie).

Le joueur actif peut alors tenter un accrochage.

Les 2 joueurs effectuent un « Test de combat », le joueur qui est à l'initiative de l'accrochage bénéficie d'un bonus de +1C.

Le perdant au Test de Combat doit effectuer un « Test de manœuvre ».

Si le gagnant fait au moins le double du résultat du jet de combat de l'adversaire, il provoque un « Dégât critique ». La cible doit alors défausser un Stick puis effectuer un « Test de Manoeuvre ».

Si le gagnant fait au moins le triple du résultat du jet de combat de sa cible, alors il provoque un « Dégât Vachement Critique ». La cible doit défausser trois Stick puis effectuer un « Test de Manoeuvre ».

Nota : les véhicules ne sont pas rapprochés pour autant pendant l'accrochage. Il s'agit simplement d'un « petit coup de pare-choc » en passant ...

Saut

Les véhicules se déplacent au sol puisqu'ils roulent (ou volent à très basse altitude) !

Une véhicule saute, si lors d'un déplacement :

- l'extrémité du Stick n'est plus en contact avec le sol
- plus de la moitié du Stick n'est plus en contact avec le sol

Dans ce cas, le joueur doit immédiatement augmenter sa distance de déplacement d'un Stick court (dans le prolongement du initial Stick utilisé) !

Durant le déplacement complet (le véhicule est en « vol »), aucune collision n'est possible. Mais, comme pour un TdM raté, s'il survole un concurrent celui-ci doit faire un « Test de Nervosité ».

A l'atterrissage ce n'est par contre plus le cas. Si une partie du véhicule est contact avec un autre concurrent, une collision est résolue suivant les règles particulières du choc « aérien » du paragraphe « Collisions ».

Test de manœuvre

Le « Test de Manœuvre » est fréquemment utilisé lorsque l'on doit déterminer si un pilote reste maître de son véhicule.

Il s'agit d'un **Test de Qualité** :

- En cas de réussite au « Test de Qualité » : Rien ne se passe.
- En cas d'échec au « Test de Qualité », le pilote perd le contrôle et le joueur est déplacé suivant la procédure détaillée au paragraphe suivant.

Échec au TdM

Détail de la procédure en cas d'échec à un TdM, le véhicule fait un tête à queue ou une embardée :

1. On pose le gabarit devant le véhicule puis le joueur jette un dé.
2. Le résultat du dé détermine la direction dans laquelle est projeté le véhicule. Le joueur peut légèrement corriger la trajectoire (comme pour un virage).
3. La distance de projection est équivalente au Stick le plus long (utilisé ou non) que le joueur a en main.
4. Le gabarit est posé devant le stick utilisé (perpendiculairement), un jet de dé permet de déterminer la nouvelle orientation du véhicule.

Le point de pivot sert de référence, le véhicule «pivote» autour de celui-ci sont pare-choc arrière servant de référence (comme un virage sans stick, juste avec le véhicule).

Le « Test de Manœuvre » (raté ou non) n'annule pas les actions ou déplacements restant du véhicule.

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

Collisions suite à un TdM

Durant le déplacement obligatoire (ou plutôt le vol), **si le stick passe au dessus d'un autre concurrent**, ce concurrent **doit faire un « Test de Nervosité »** (mais aucune collision n'est résolue).

Au terme du déplacement obligatoire, si le véhicule est en contact ou superposé à un autre concurrent :

1. Le véhicule à l'origine de la collision est posée au droit du point de contact, en contact avec le concurrent adverse, sans pour autant modifier son orientation.

2. **Puis** une collision est résolue. Exceptionnellement il ne parcourt donc pas tout à fait la totalité de son déplacement.

Le point de contact est déterminé en traçant une ligne imaginaire entre les points centraux estimés des deux véhicules. Le point de contact se situe sur la carrosserie du véhicule percuté, à l'intersection de celle-ci et de la ligne imaginaire.

Si plusieurs véhicules sont impliqués et exigibles à une collision, le pilote à l'origine du choc choisit la cible de la collision puis déplace son véhicule (suivant les modalités du paragraphe précédent).

Puis, les autres véhicules impliqués font un « Test de Nervosité » et sont translatés afin de ne plus chevaucher d'autres adversaires, dans la limite d'une distance courte au maximum (les véhicules doivent conserver leur orientation originelle) (Ce déplacement est totalement libre et n'est pas soumis aux règles habituelles, il **ne** provoque **pas** de Test de Nervosité, le point central estimé des véhicules sert de référence. L'ordre des joueurs est celui du tour en cours.).

Enfin, on résout la collision en elle-même.

Test de Nervosité

Un « Test de Nervosité » est un simple « Test de Qualité » sur un dé. En cas de réussite, rien ne se passe et le pilote garde son sang-froid. En cas d'échec, le pilote panique et ralentit brutalement ! Il doit donc échanger ses 3 Sticks en main contre des Sticks d'une longueur immédiatement inférieure à ceux-ci.

Exemple : Un joueur ayant 2 Sticks Moyen et 1 Stick Long en main qui échoue à son Test de Nervosité obtiendra une nouvelle main composée de 2 Sticks Courts et 1 Stick Moyen.

En résumé, un Test de Nervosité est fait :

- Au début d'une collision
- Lorsque l'on est frôlé par un véhicule ayant raté un TdM
- Lors des collisions en chaîne
- Lorsque l'on est « translaté » suite à une collision.
- Lors d'un accrochage avec un adversaire ayant la compétence « Terrifiant »
- Avant un virage sur une surface glissante.

Terrains

Terrain Facile : Plaine, route, herbe, etc. Aucun effet particulier.

Terrain Difficile : Boue, sable mous, rocaillies, etc.

Si vous débutez votre activation en terrain difficile, alors tout les déplacement se feront en utilisant des Stick d'une longueur immédiatement inférieure à celle des Sticks choisis (vous ne changez pas votre main pour autant).

Ces effets cessent dès que le véhicule est sorti du terrain difficile.

Surfaces glissantes :

Si vous débutez votre activation sur une surface glissante, tout les virages entrepris doivent être précédés d'un « Test de Nervosité »

Un mauvais pilote aura tendance à partir en glisse et devra ralentir pour récupérer le contrôle du véhicule.

Cet effet cesse dès que le véhicule est sorti de la zone

Eau profonde :

Infranchissable ! Si un « Test de Manoeuvre » vous amène dans un terrain de ce type, vous êtes éliminé de la course.

Terrain infranchissable : Pentas escarpés, ravins, marais, falaise, etc.

Franchement, qu'iriez vous faire là dedans ?

Ces terrains ne sont pas infranchissables pour rien !

Tir

Pour pouvoir tirer sur une cible, il faut une action « Tirer » et une arme, évidemment ! Une fois le tir déclenché, le joueur vérifie :

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

Si les conditions sont remplies, le joueur résout le tir et inflige éventuellement des dégâts à la cible. Dans le cas contraire, le tir est perdu.

On ne peut tirer plus d'une fois lors d'une même activation, de ce fait le joueur doit choisir quelle arme il utilise.

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. Le pilote possède un rétroviseur et peut voir ce qu'il se passe derrière lui.

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 une zone de tir. Dans le listing des compétence du véhicule est notée à la suite du nom de l'arme une lettre (exemple : Mitrailleuse A). Cette lettre indique l'orientation de l'arme installée (l'avant dans notre exemple). Autre exemple, un « Fusil C » tire vers la gauche du véhicule.

En posant le gabarit au dessus au centre du véhicule on détermine facilement l'angle de tir effectif de l'arme.

Portée

La portée d'une arme est mesurée en Sticks C, M ou L depuis le centre estimé du véhicule jusqu'à la carrosserie du véhicule adverse.

Si la cible est à une distance supérieure à 4 fois la portée de l'arme, le tir est automatiquement raté.

Résolution du tir

Si les conditions précitées sont réunies, vous devez résoudre le tir en effectuant un « Test de Combat » entre les deux véhicules :

- La cible est gagnante : Rien ne se passe
- Si le tireur est gagnant, la cible doit défausser un Stick.
- Si le tireur est gagnant et fait au moins le double du résultat du jet de combat de sa cible, alors il provoque un « Dégât critique ». La cible doit défausser un Stick puis effectuer un « Test de Manoeuvre ».
- Si le tireur est gagnant et fait au moins le triple du résultat du jet de combat de sa cible, alors il provoque un « Dégât Vachement Critique ». La cible doit défausser trois Stick puis effectuer un « Test de Manoeuvre ».

Les modificateurs cumulatifs suivant s'appliquent au jet de combat du tireur :

- [-1] si la cible est à couvert
- [-1] si le tireur a en main au moins un Stick long
- [-1] Si la cible est entre 2 et 3 fois la portée de l'arme
- [-2] Si la cible est entre 3 et 4 fois la portée de l'arme
- [+/- x] suivant le modificateur de combat de l'arme
- [-1 à la valeur de combat adverse] si la cible est en « Perte de Contrôle »
- [-1 à la valeur de combat adverse] Si le tireur effectue un « Tir Visé »

Tir Visé

Le pilote cherche à anticiper la trajectoire de sa cible !

Un tir visé est un tir précis utilisant 2 actions successives entrecoupées d'un déplacement. Le joueur déclare son tir visé et ne le résout qu'après son premier déplacement à la place de la seconde action.

Arme enrayée

Si lors de la résolution d'un tir, le tireur fait un 1 naturel sur son dé l'arme utilisée est alors enrayée et devient inutilisable après ce tir. Le pilote doit dépenser une « action particulière » pour la débloquer et la rendre à nouveau utilisable.

Arme détruite

Si une arme s'enraye suivant la règle précédente, le joueur jette à nouveau un d6. S'il obtient à nouveau un 1 naturel, l'arme est définitivement détruite et ne peut plus être utilisée en jeu.

Collisions

Une collision est résolue lorsqu'un véhicule percute un autre adversaire ou un obstacle. Cela ne peut arriver que suite à un déplacement (peu importe la cause du déplacement). Le déplacement en question est alors immédiatement stoppé.

Avant toute résolution des effets de la collision, chaque pilote impliqué doit faire un « Test de Nervosité ».

Collisions entre véhicules

Pour connaître les effets de la collision, on place au dessus du point central estimé de chaque véhicule un gabarit (la flèche pointant vers le capot). Puis on imagine une ligne reliant le centre de chaque véhicule. Cette ligne va couper deux zones de chacun des véhicules, suivant les zones coupées on détermine l'effet de la collision pour les deux véhicules suivant le tableau suivant :

	Initiateur du choc				
	Zones	A	B	C	D
Second véhicule	A	-2 Sticks puis TdM	-1 Stick	-1 Stick puis TdM	-1 Stick puis TdM
	B	TdM	-1 Stick	TdM	TdM
	C	-1 Stick puis TdM	TdM	-1 Stick puis TdM	TdM
	D	-1 Stick puis TdM	TdM	TdM	-1 Stick puis TdM

Les effets du « Second Véhicule » sont résolus en premier. En cas de doute sur les zones impliquées, son avis fait foi !

Chutes

Si votre véhicule tombe d'une hauteur supérieure à un Stick court, vous devez vous défausser d'un Stick.

Collisions contre un obstacle

Une collision contre un obstacle est résolue suivant la même procédure que précédemment. Le gabarit est simplement posé parallèlement à la surface de l'obstacle, au point d'impact.

	Initiateur du choc				
	Zones	A	B	C	D
Obstacle	A	-2 Sticks puis TdM	-1 Stick	*	*
	B	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible
	C	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible
	D	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible

(*) Le véhicule est placé parallèlement à la surface de l'obstacle puis doit effectuer un TdM.

Choc aérien

Cette collision un peu particulière arrive souvent suite à un saut mal calculé ou la chute d'un ravin !

Si un véhicule atterrit sur un autre concurrent, le véhicule en cause doit être posé sur le véhicule adverse. Chaque véhicule doit défausser un Stick puis effectuer un Test de Manœuvre. Les effets du « Pauvre bougre sous le crétin volant » sont résolus en premier.

Collisions en chaîne

Suite à Test de Manœuvre raté lors d'une collision, si un véhicule arrive au contact d'un concurrent (ou d'un obstacle) :

- Ce concurrent et le véhicule initiateur du choc ne subiront pas les effets d'une nouvelle collision.
- Le véhicule initiateur du choc sera seulement **translaté** pour être **en contact** avec le concurrent (suivant les règles en fin du paragraphe « Collisions suite à un TdM »).

Compétences

Amphibie

Le véhicule ignore les effets de l'eau et peut traverser les eaux profondes. Il ne craint pas l'eau profonde si un « Test de Manœuvre » l'amène dans un terrain de ce type qu'il traite alors comme un Terrain Difficile. En bref, il est étanche et conçu pour évoluer dans ce genre de milieu !

Cyborg

Pro – Le pilote peut choisir le résultat de ses « Tests de Nervosité » et n'a pas besoin de jeter le dé. Un cerveau c'est déjà très efficace pour calculer une trajectoire, alors un cerveau augmenté technologiquement ...

Gros

Le véhicule est plus gros que la moyenne. Il gagne +1C lors des accrochages contre les véhicules plus petits. Les adversaires gagnent +1C contre lui lors des tirs.

Suspensions renforcées

Le véhicule ne perd jamais de Stick lors d'une chute grâce à un super système de ressorts renforcés !

Confiant

Le pilote ignore la compétence «Terrifiant» des adversaires. Plus c'est méchant, plus c'est bête de toute façon !

Copilote

Vous êtes deux à bords ! Les armes peuvent être désenrayées automatiquement sans dépenser d'action. Néanmoins cela ne dispense pas du jet de dé pour savoir si l'arme n'est pas détruite.

Tout-Terrain

Le véhicule ignore les effets des terrains difficiles.

Auto-pilote

Pro – Lors de l'activation, le pilote obtient toujours au moins un succès. En d'autres termes, un dé (choisit avant le jet) sera toujours considéré comme ayant donné un résultat permettant une action + un déplacement.

Énorme

Pro – Le véhicule est énorme et largement plus gros que la moyenne ! Il gagne +2C lors des accrochages contre les véhicules plus petits. Les adversaires gagnent +1C contre lui lors des tirs.

Maillage électronique

Le véhicule est recouvert d'un maillage nano-électronique parcouru par un courant de très forte tension endommageant les circuits électroniques. Après un accrochage réussi sur un jet de combat de 6 « naturel », la qualité de l'adversaire augmente de 1 pour la durée de la course.

Taillé pour l'attaque

Pro – Le véhicule est préparé pour la baston plutôt que pour la course ! Pointes, lames, systèmes de ciblage élaboré, etc. tout est bon pour infliger un maximum de dommage ! Le véhicule inflige un « Dégât Vachement Critique » sur un double du jet de combat adverse au lieu du triple.

Turbo

Une fois par activation du véhicule, lors d'une accélération, le joueur peut échanger le Stick contre un Stick d'une longueur supérieure (en d'autres termes, il peut passer d'un Stick Court à un Stick Long en une seule accélération).

Prudent

En cas de coup dur, le pilote sait ralentir pour se laisser le temps d'analyser la situation. Le pilote rate toujours ses « Tests de Nervosité ».

Sang-Chaud

Le pilote n'a que faire de la prudence et de la retenue, il est là pour gagner ! Le pilote réussit toujours ses « Tests de Nervosité ».

Camouflage Zoptique

« Technologie rare et recherchée, le système Zoptique © vous permet d'être presque invisible », enfin c'est ce que dit la pub. En pratique, le bruit, la fumée, les hurlements et les traces au sols trahissent un peu votre position ... Les adversaire ont un malus de -1C supplémentaire pour cibler le véhicule si celui-ci est à couvert (En d'autre termes, cela porte le malus de couvert à -2C).

Vicieux

Vous frappez toujours là où ça fait mal ! Dans un accrochage vous bénéficiez d'une relance du jet de combat si le résultat de votre dé ne vous convient pas.

Arme de Contact

Votre véhicule est équipé de diverses « améliorations » comme des lances, des pointes sur les jantes, un pare-buffle, etc. Vous bénéficiez d'un bonus de +1C supplémentaire lors des accrochages.

Protégasson

Grand bricoleur, vous avez inventé un système annulant partiellement l'énergie dégagée lors des chocs. Durant un accrochage, l'adversaire subit un malus de -1C.

Terrifiant

Vous êtes méchant, tellement méchant que votre réputation vous précède systématiquement. Certains pensent qu'il faudrait inventer un autre mot rien que pour caractériser méchanceté très très au dessus de la moyenne. En cas d'accrochage ou de tir, vous provoquez systématiquement un « Test de Nervosité » chez l'adversaire avant la résolution de tout autre effet .

Obstiné

Pro – Même avec trois roues crevées, sans pare-brise, un moteur à moitié explosé, 3 côtes cassées et une furieuse envie de pipi, vous continuez à vous battre ! Au lieu de défausser un Stick, le pilote peut choisir d'augmenter sa valeur de qualité de 1 point.

Antigrav

Pro – Les roues c'est très surfait, l'antigrav, c'est l'avenir ! Par contre niveau maniabilité, c'est pas encore tout à fait au point. Le véhicule ignore les effets des surfaces glissantes, peut traverser les eaux profondes, ignore les terrains difficiles et ne perd jamais de Stick lors d'une chute. Mais il considère les virages jaunes comme des virages rouges !

Curieux

Après avoir touché quelqu'un lors d'un tir, vous ne pouvez vous empêcher de scruter le véhicule adverse pour vérifier si, à tout hasard, le pilote n'aurait pas perdu un bout de bras ou de tête dans la manœuvre ! Après un tir réussit, vous devez faire un « Test de Nervosité ».

Peinture rouge

Les voitures rouges vont plus vite, c'est bien connu ! L'aspiration prends effet à porté moyenne (et non plus à portée courte).

Blindage lourd

Pro – Vous saviez bien que ces 3 tonnes d'acier recyclé allaient servir un jour ! Votre véhicule est lourdement blindé. Si lors d'un « Test de Combat » vous perdez d'un point de différence avec le jet adverse, vous n'en subissez pas les effets négatifs. En contrepartie, vous subissez un malus de +1Q lors des TdM et ne pouvez avoir en main plus d'un Stick Long à la fois.

Pilote émérite

Pro – La course auto n'a plus de secret pour vous ! Vous savez parfaitement prendre un virage à la corde. Lorsque vous négociez un virage rouge, vous pouvez choisir de réduire votre déplacement de 2 longueurs de Stick au lieu d'une seule, dans ce cas vous ne ferez alors pas de TdM à l'issue du virage.

Transformation !!

Pro – Ah ah, vous cachez bien votre jeu ! Lorsque le moment sera venu, vous dévoilerez votre nature secrète et dangereuse ! Vous possédez 2 profils différents. Un premier profil public diffusé aux adversaires et un second secret possédant la règle « Transformation !! », le montant en points des deux profils est additionné pour donner le montant total de l'ensemble engagé en course. Vous commencez la course avec le premier profil. Si lors de la course vous subissez un Dégât Critique ou Vachement Critique, vous pourrez remplacer votre profil et véhicule actuel par le profil et véhicule secret au début du tour suivant (de préférence en criant « Ah Ah Ah, Turbo Transformation Engagée ! », puis vous improviserez une petite chorégraphie et enfin imitez le bruit de votre véhicule qui se transforme).

Panneau Publicitaire

Vous ne pouvez bénéficier des bonus de couvert car vous êtes trop voyant et trop facile à cibler !

Cascadeur

Pro – Le danger et la vitesse, c'est votre dope ! Vous roulez vite, dangereusement et ne faites jamais de cadeaux ! A l'activation vous jetez toujours 3 dés. En cas d'accrochage ou de tir, vous provoquez systématiquement un « Test de Nervosité » chez l'adversaire avant la résolution de tout effet . En cas d'accrochage, vous gagnez un bonus de +2C automatiquement. Vous réussissez toujours vos « Tests de nervosité ». En cas de triple échec à l'activation, la compétence est perdue.

Rival

Il est encore là, votre Rival depuis toujours. Cette fois, il ne finira pas la course ! Au début de chaque course vous désignez un Rival parmi les concurrents. Contre celui-ci vous bénéficiez d'un bonus de +1C durant toute la course.

Arme supplémentaire

Le véhicule peut porter une arme supplémentaire portant à 3 le total d'armes embarquées.

Fly System ©

Pro – Le véhicule peut survoler un obstacle ou un véhicule si son déplacement est suffisant pour atterrir de l'autre côté. Dans le cas où un véhicule est survolé, celui-ci doit immédiatement faire un test de nervosité.

Nitro

Une fois par course, moyennant une action particulière, vous pouvez enclencher votre Nitro et remplacer tout vos Sticks en main par des Sticks d'une longueur immédiatement supérieure.

Repair-Bots

Une fois par course, moyennant une action particulière, vous pouvez enclencher vos Repair-Bots et reprendre un maximum de 2 Sticks Courts depuis le pot commun et les placer dans votre réserve (ou dans votre main si vous possédez moins de 3 Sticks).

Châssis

Buggy

Châssis léger et maniable. Peut facilement être équipé d'armes. En plus, c'est facile à construire !

Combat de base : 2

Réserve de Sticks :

- 3 Sticks Courts
- 3 Sticks Moyens
- 3 Sticks Longs

Moto

Véhicule très léger mais rapide, la moto doit être réservée aux pilotes expérimentés.

Combat de base : 1

Réserve de Sticks :

- 3 Sticks Courts
- 1 Sticks Moyen
- 5 Sticks Longs

Blindé Léger

Sans rire, vous allez inscrire ce parpaing roulant à la course ?

Combat de base : 4

Réserve de Sticks :

- 5 Sticks Courts
- 3 Sticks Moyens
- 1 Sticks Long

Berline

Un châssis, 4 roues, un volant, un gros moteur et hop !

Combat de base : 3

Réserve de Sticks :

- 3 Sticks Courts
- 4 Sticks Moyens
- 2 Sticks Longs

Tank

Euh, c'est une course à la base quand même. Vous y allez peut-être un peu fort non ?

Combat de base : 5

Réserve de Sticks :

- 6 Sticks Courts
- 3 Sticks Moyens

Véhicule Lourd

Grosbill !

Combat de base : 6

Réserve de Sticks :

- 9 Sticks Courts

Armes

Pistolet

Portée Courte / Combat +1
Arme Simple, Arme légère

Fusil Automatique

Portée Moyenne / Combat +2
Arme légère, Arme Simple

Sonique

Portée Moyenne / Combat +0
High Tech, Dissuasion

Lance-Flammes

Portée Courte / Combat +4
Souffle

Laser

Portée Longue / Combat +2
Rechargement Lent

Minigun

Portée Longue / Combat +3
Rafale, Stabilisateur

MMG

Portée Moyenne / Combat +3
Rafale, Simple, Arme légère

LMG

Portée Moyenne / Combat +2
Sélecteur de tir, Arme légère

Lance-Roquettes

Portée Longue / Combat +3
Explosion courte, Artillerie, Acquisition

Lance-Grenades

Portée Moyenne / Combat +2
Explosion moyenne, Artillerie

Canon Flak

Portée Moyenne / Combat +3
Diffusion

Babygun

Portée Courte / Combat +2
Rafale, Arme légère, Arme Simple

Railgun

Portée Longue / Combat +3
Rechargement lent, Acquisition

Bigboy

Portée Longue / Combat +5
Acquisition, Usage Unique, Explosion Longue

Mines

Portée Courte / Combat +2
Arme Passive, Explosion longue

Mortier

Portée Longue / Combat +1
Explosion moyenne, Artillerie, Tir aveugle

Bombe à Clous

Portée Courte / Combat +1
Arme Passive, Dissuasion

Fling'

Portée Courte / Combat +1
Arme Légère

Revolver

Portée Courte / Combat +1
Arme Simple

Compétences d'armes

Souffle

Tout les véhicules sur la trajectoire entre la cible et le tireur subissent un tir. L'arme ne peut tirer au delà du double de la portée indiquée de l'arme. Les bonus de couvert sont annulés.

Rechargement lent

Le tireur doit recharger son arme après chaque tir à l'aide d'une action particulière avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Rafale

Si un second véhicule se trouve à une portée courte de la cible originale du tir, il subit aussi un tir avec un modificateur de -1C. Si un troisième véhicule se trouve à portée courte du second, il subira un tir à -2C. Un quatrième subira un tir à -3C, et ainsi de suite ... Une arme avec la capacité rafale ne peut pas faire de tir visé.

Sélecteur de tir

Une arme avec un sélecteur de tir peut choisir ou non d'utiliser la capacité Rafale. Si elle ne l'utilise pas elle peut alors faire un tir visé.

Usage Unique

Une arme à usage unique, elle ne peut être réutilisée après un tir, peu importe le résultat.

Stabilisateur

La stabilisateur diminue de -1C les malus sur les cibles en cas de Rafale.

Explosion

Les armes à explosion impactent tout les véhicules autour de la cible étant à une portée précisée à la suite de la compétence. Ils résolvent le tir comme s'ils en étaient eux-même la cible. Aucun modificateur autre que celui de l'arme à l'origine de l'explosion n'est appliqué. Les bonus de couvert sont annulés.

Acquisition

En cas de tir visé, la cible subit un malus de -2C au lieu de -1C.

Dans le cas d'un tir d'artillerie, la cible ne subit pas de malus mais le tireur peut relancer ses jets de qualités lors de la détermination du point ciblé.

High Tech

Les armes High-Tech sont peu courantes et, de ce fait, assez chères ! Mais elles s'enrayent pas sur un 1 naturel lors d'un tir ; toutefois cela ne dispense pas du second jet de dé dans ce cas, car elles peuvent être détruites.

Dissuasion

La cible d'une arme de Dissuasion doit faire un « Test de Nervosité » si le tir est réussi, avant application de tout autre effet.

Artillerie

Le tireur choisit un point à cibler au maximum à trois fois la portée maximale de l'arme. Il effectue alors un test de qualité par tranche de portée entamée (exemple : si la cible est à une fois et demi la portée de l'arme, il jette 2 dés). Chaque échec permet de faire dévier le point de chute d'une portée (1 échec = portée courte, 2 échecs portée moyenne, 3 échecs = portée longue). Le joueur à droite du tireur effectue les déviations.

Une arme avec la compétence Artillerie doit aussi posséder la compétence Explosion.

Diffusion

Toutes les cibles dans l'arc de tir de l'arme à diffusion subissent un tir dans la limite de la portée de l'arme.

Arme Passive

Lors de l'utilisation de l'arme passive, le joueur dépose au droit du centre du pare-choc arrière du véhicule un marqueur. Au terme de l'activation du véhicule ayant posé l'arme passive, **tout véhicule** activé dans le champs d'action de l'arme passive (déterminé par sa portée depuis le centre du marqueur) en subit les effets (y compris le poseur).

Arme Simple

Les armes simples ne sont pas compliquées à utiliser et peuvent servir en toutes circonstances. Le tireur ne subit pas le malus de C s'il possède au moins un Stick Long en Main.

Arme Légère

Les armes légères sont très courantes, faciles à entretenir et peu chères mais elle s'enrayent facilement. Sur un résultat naturel de 1 ou 2 lors d'un tir, l'arme s'enraye. La règle « arme détruite » ne s'applique toutefois pas sur un 2 naturel (le joueur n'a pas à relancer un dé).

Tir Aveugle

Le tireur n'a pas besoin d'avoir de ligne de vue sur sa cible, et celle-ci n'a pas à être dans l'angle de tir de l'arme. Les bonus de couvert sont annulés.

Organisation de courses

F.A.Q.

Création de circuit

La création de circuit doit être un moment de convivialité avant la course. La méthode la plus simple consiste à utiliser un bout de ficelle pour réaliser le tracé, puis baliser celui-ci avec les éléments de décors à disposition, de petits plots ou même des dés.

A titre indicatif, 1 mètre de piste représente environ environ 25 minutes de jeu pour 2 joueurs, 30 minutes pour 3 joueurs, 40 minutes pour 4 joueurs, etc .

Il convient donc de n'être pas trop gourmand sur la longueur de la piste sous peine de se lasser ! Trois mètres semble être un bon compromis.

Ligne de départ

Pour ne pas favoriser les joueurs, ceux-ci sont tous placés sur la ligne de départ, aléatoirement.

Je roule à moto et j'ai 3 Stick Courts. J'ai obtenu 3 actions que je souhaite utiliser pour accélérer. Quelle sera ma main au terme de cette activation ?

La moto ne possède qu'un seul Stick Moyen, par conséquent ma main sera composée de 2 Sticks Longs et un Stick Médium. C'est tout à fait normal, les motos sont bien plus nerveuses que les autos classiques.

Un adversaire me colle de trop près, je lance une mine. Celle-ci se déclenche-t-elle immédiatement ?

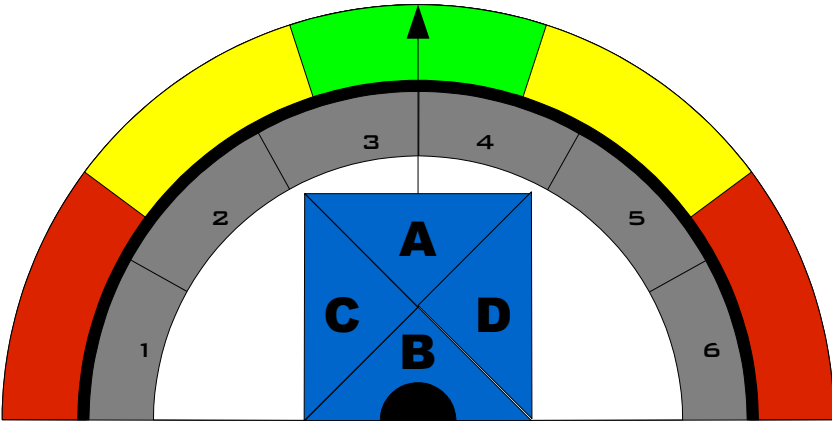
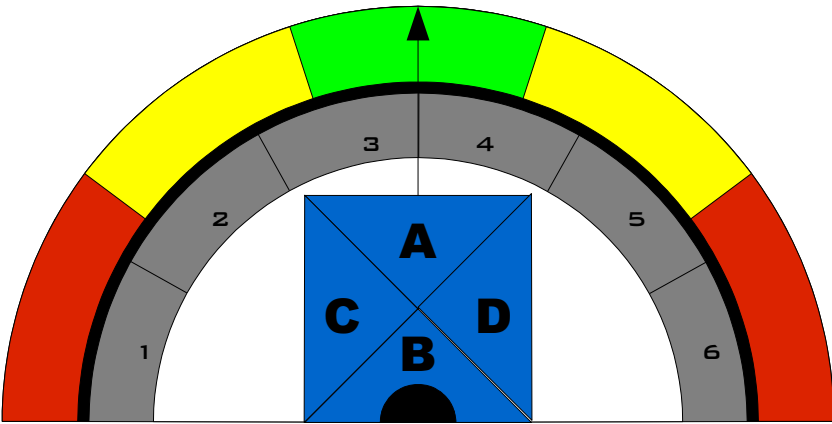
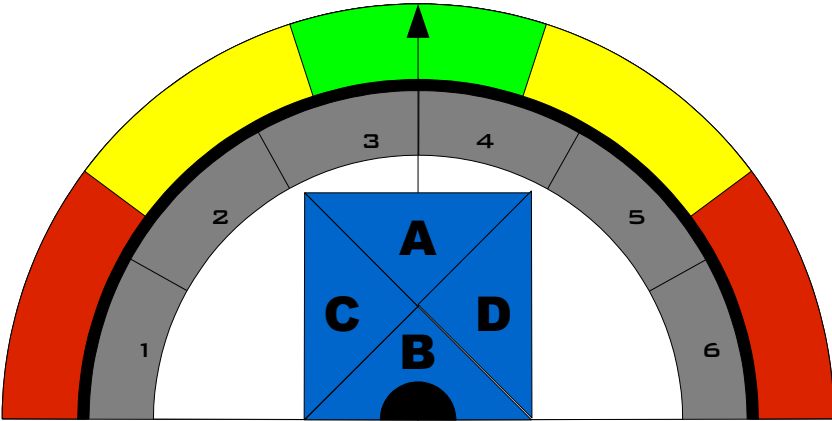
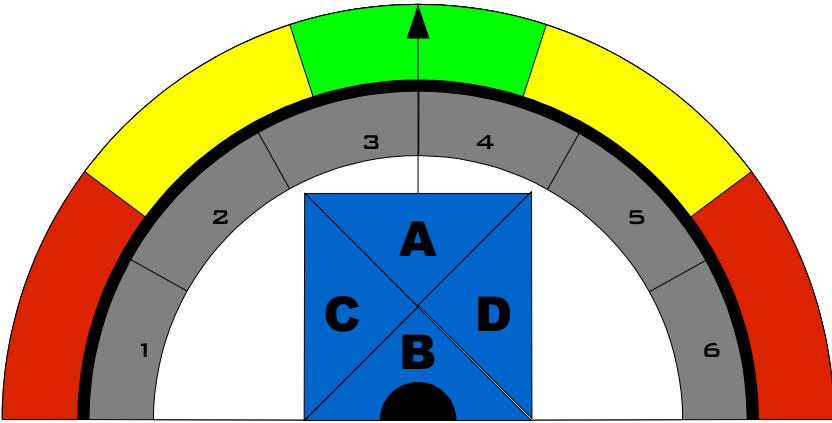
Pas tout à fait ! Elle ne se déclenchera qu'après votre activation et lorsqu'un véhicule activé entrera (ou sera activé) dans son champ d'action. Notez que si vous êtes dans l'aire d'effet de l'explosion, vous n'y êtes pas immunisé pour autant !

Si je place un lance-missile embarqué sur ma moto, il sera moins puissant que sur un tank, ce n'est pas normal !

Si, c'est normal ! Lors d'un tir d'une arme d'artillerie explosive, aucun autre modificateur que celui de l'arme n'est pris en compte. La puissance du tir est donc proportionnelle à la puissance du châssis qui embarque l'arme. En effet, une moto n'ayant pas la même capacité d'emport qu'un tank, un lance-missile monté sur un tank sera de bien plus gros calibre ! Cela vaut d'ailleurs pour toutes les armes.

Ma moto est honteusement faible en combat, pourquoi ?

Parce qu'avec les bonnes compétences, c'est le seul véhicule qui peut creuser en un tour un écart si important qu'il pourra être difficilement rattrapable.



Feuille de Référence MoGaM

Test de Qualité (TdQ) : Sur 1d6, réussite si supérieur ou égal à la valeur de Qualité du pilote

Test de Combat (TdC) : Valeur de combat + 1d6 + Modificateurs de chaque joueur.

Le plus fort (strictement) l'emporte.

Dégât Critique sur un double de la valeur adverse :

Défausse d'un Stick + TdM

Dégât Vachement Critique sur un triple de la valeur adverse :

Défausse de 3 Sticks + TdM

Test de Nervosité (TdN) : = TdQ

En cas d'échec la longueur des Sticks en main est réduite d'une catégorie. En cas de réussite, rien ne se passe.

Test de Manœuvre (TdM) : TdN puis TdQ

En cas d'échec (cf. page 11) :

d6 > Déplacement > d6 > Réorientation

Activation en début de tour :

Simultanément, chaque joueur fait 1,2 ou 3 TdQ :

1 Réussite = 1 Action + 1 Déplacement

1 Échec = 1 Déplacement

Si 2+ Échecs = Perte de Contrôle

Perte de Contrôle (PdC) : Déplacements puis TdM

Ordre de jeu : Ordre décroissant en fonction du nombre de réussites. PdC en dernier. Si égalité, le moins bien classé joue en premier.

Actions :

Accélérer - Freiner - Tir - Tir visé – Accrochage

Marche Arrière - Stop - Action particulière

Accrochage :

Au max Portée courte entre les véhicules. TdC entre les joueurs, le perdant fait un TdM. +1C pour l'initiateur de l'accrochage.

Marche Arrière : (Déplacement inversé)

Stop : (Arrêt total, plus de déplacement obligatoire)

Possible seulement avec 3 Sticks Courts en main.

Virages :

Vert : Possible pendant un déplacement

Jaune : Ralentit d'une longueur de Stick, utilise une action

Rouge : Ralentit d'une longueur de Stick, utilise une action, puis TdM

Quand fait-on un TdN ?

Au début d'une collision

Lorsque l'on est frôlé par un véhicule ayant raté un TdM

Lors d'une collision en chaîne

Lors d'un accrochage avec un « Terrifiant »

Avant un virage dans sur une surface glissante

Lorsque l'on est « translaté » suite à une collision.

Terrain Difficile : Déplacement avec des Stick d'une longueur immédiatement inférieure à celle des Sticks choisie (vous ne changez pas votre main pour autant).

Surface Glissante : TdN avant tout virage

Accélérer / Freiner :

Échange d'un Stick en main contre un Stick depuis la réserve, immédiatement plus long/court. Puis utilisation de ce Stick pour le déplacement

Aspiration : Accélérer gratuitement si activation à moins d'une portée courte derrière un adversaire.

Tir :

Un seul tir par activation

TdC entre les joueurs si la zone de tir de l'arme et la portée sont bonnes.

Si on obtient un 1 naturel lors du TdC alors l'arme s'enraye est devient inutilisable, puis nouveau jet de 1d6.

Si le d6 sort à nouveau un 1, l'arme est détruite

Tir Visé : 2 Actions nécessaires

A couvert : Cible partiellement masquée

Action particulière :

Débloquer une arme, activer un élément de décors, etc.

Saut : Si le Stick n'est plus en contact avec le sol, alors le véhicule obtient un bonus de déplacement d'une portée Courte.

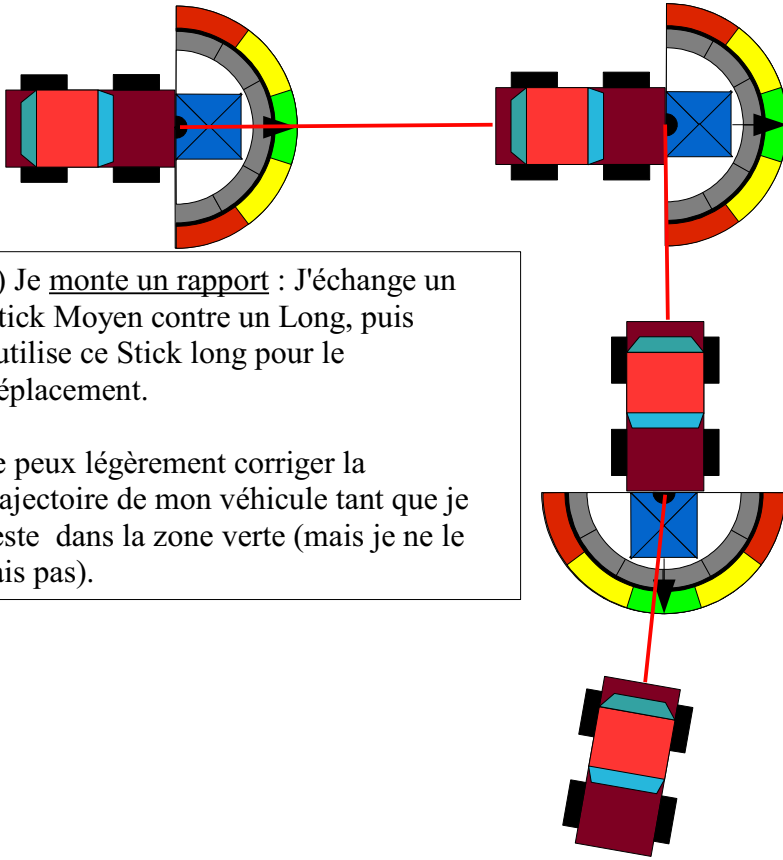
Modificateurs cumulatifs au TdC lors d'un Tir	
Tireur	
-1	La cible est à couvert
-1	Le tireur à au moins un Stick Long en main
-1	la cible est entre 2 et 3 fois la porté de l'arme
-2	Si la cible est entre 3 et 4 fois la porté de l'arme
+X	X le modificateur de l'arme choisie
Cible	
-1	La cible est en Perte de Contrôle
-1	Le Tireur fait un Tir Visé

Collisions					
	Initiateur du choc				
	Zones	A	B	C	D
Contre un Concurrent	A	-2 Sticks puis TdM	-1 Stick	-1 Stick puis TdM	-1 Stick puis TdM
	B	TdM	-1 Stick	TdM	TdM
	C	-1 Stick puis TdM	TdM	-1 Stick puis TdM	TdM
	D	-1 Stick puis TdM	TdM	TdM	-1 Stick puis TdM
Contre un obstacle	A	-2 Sticks puis TdM	-1 Stick	*	*
	B	NA	NA	NA	NA
	C	NA	NA	NA	NA
	D	NA	NA	NA	NA



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 !

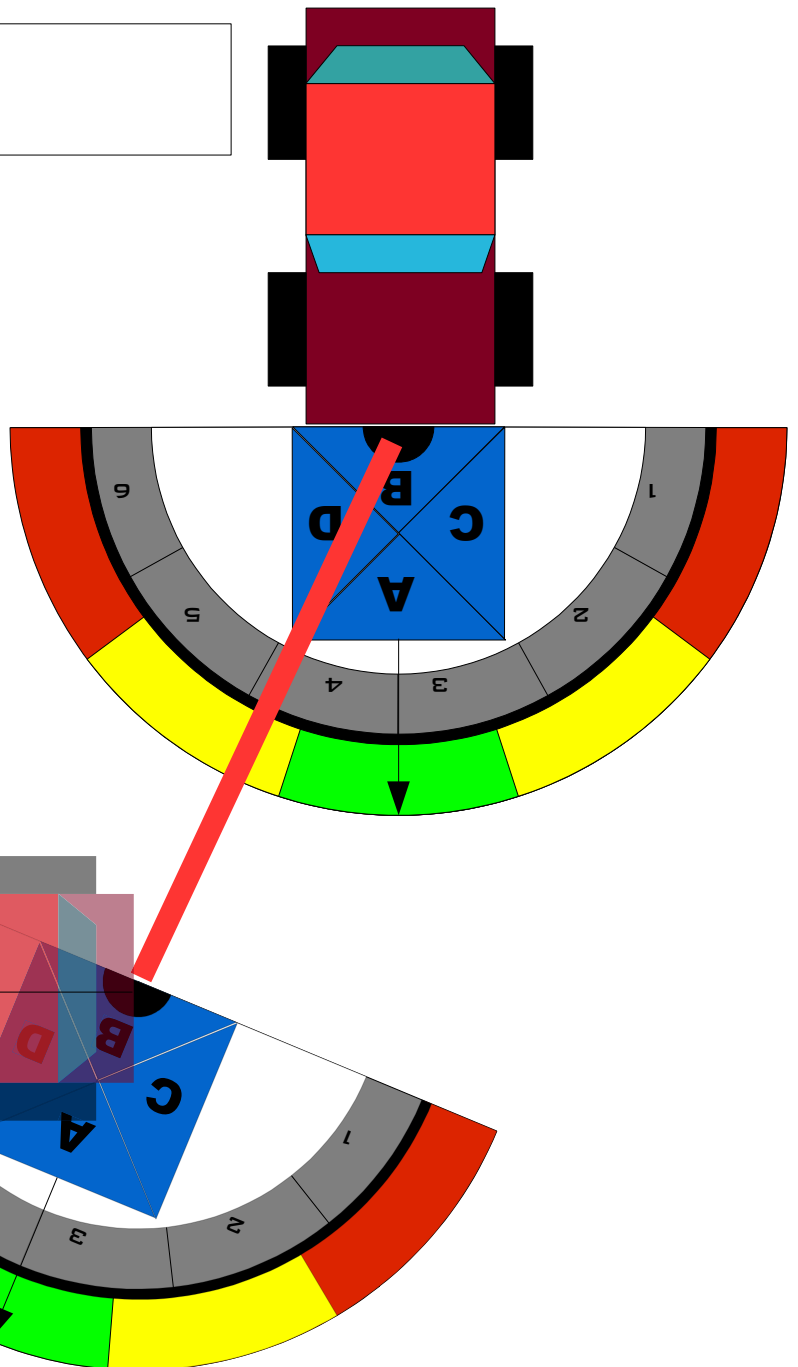
Exemple 2 : Le TdM raté !

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.

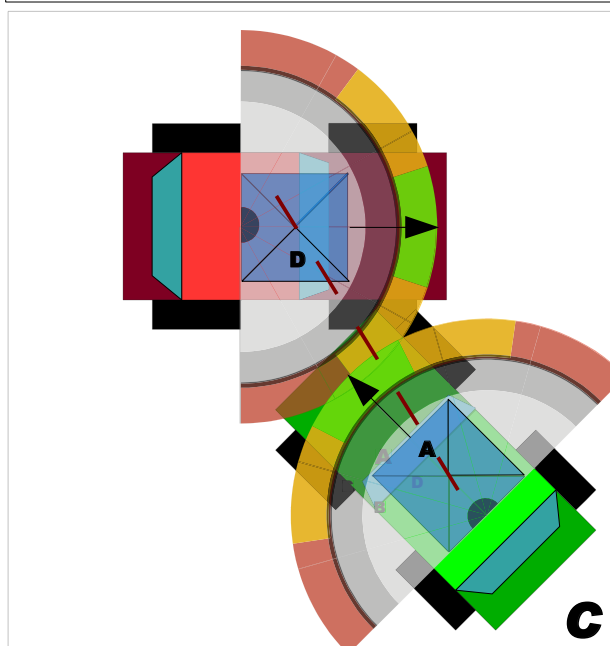
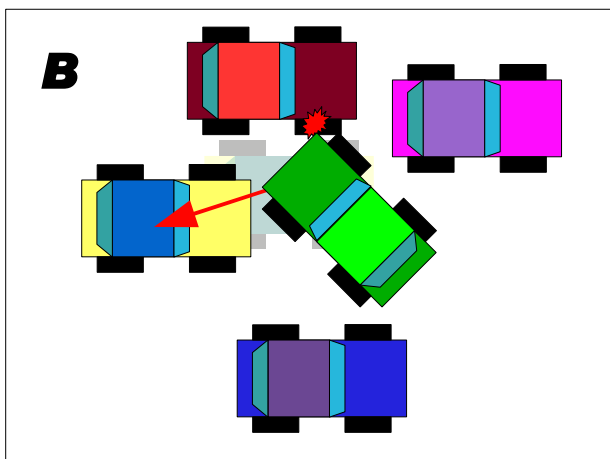
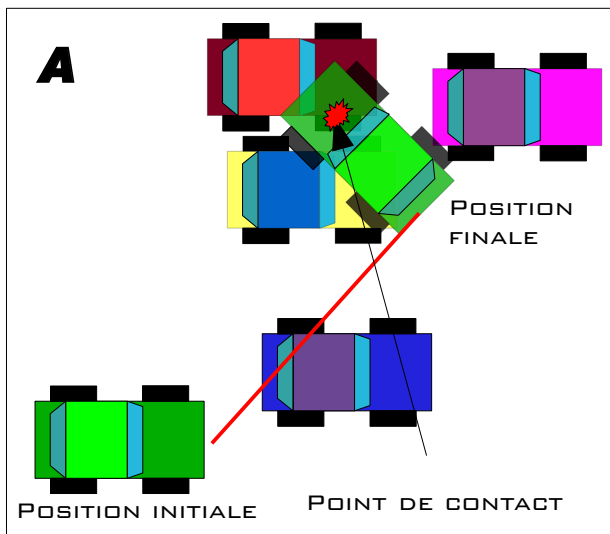
6) Je place celui-ci sur le gabarit en me servant du point de pivot comme référence.

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.

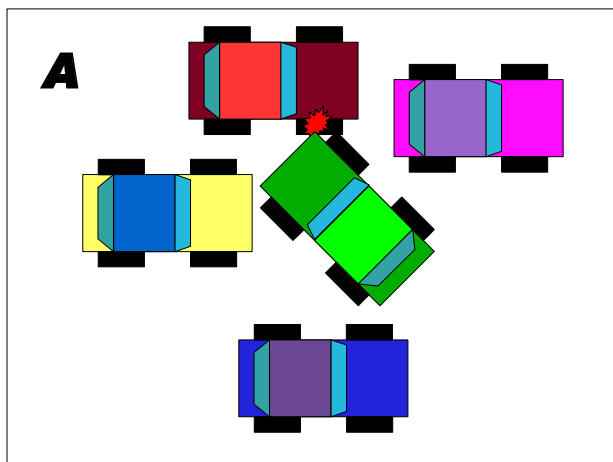
Remarque importante :

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.

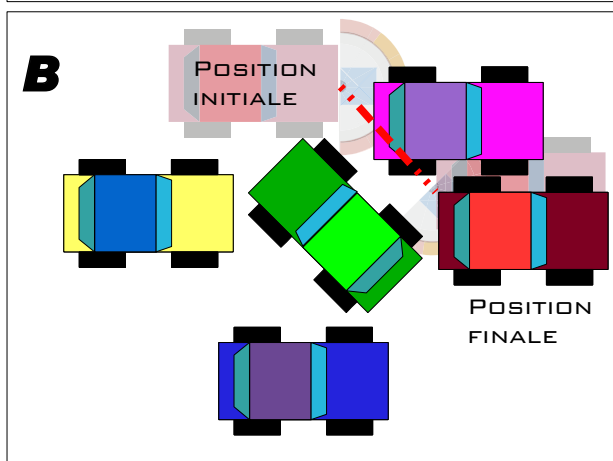
Elle défausse un Stick puis fait un TdM, qu'elle rate ! On en résout les effets immédiatement.

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

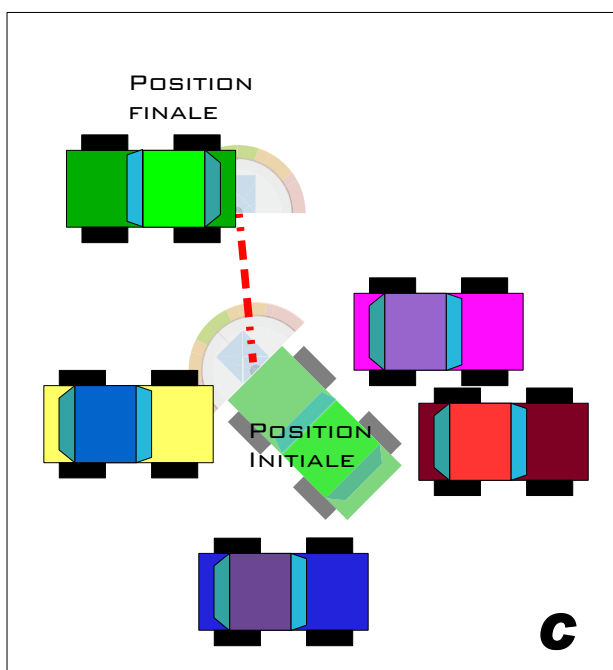
Le point d'arrivée chevauche la position de la voiture rose : La voiture rouge est légèrement translaturée (sur sa droite, en contact avec la voiture rose).



3) Diagramme C

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

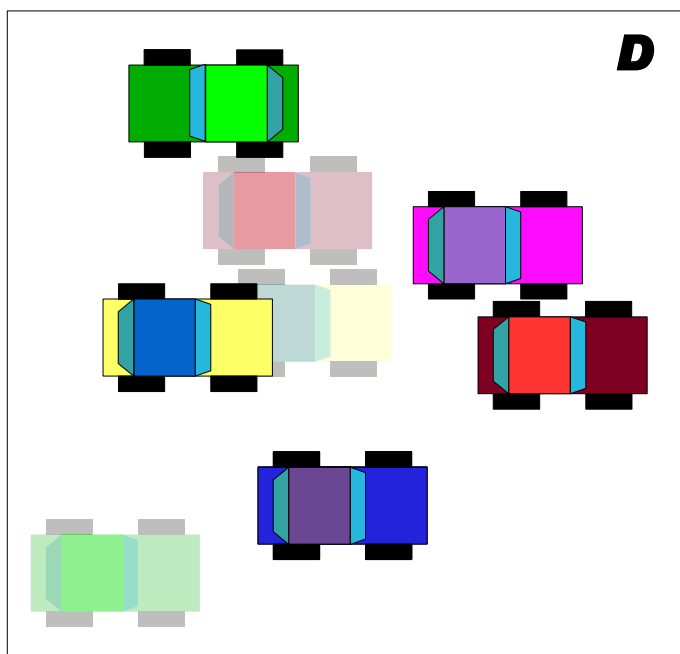
Aucun concurrent n'a besoin de l'éviter. Elle termine simplement son déplacement obligatoire un peu plus loin suivant les règles habituelles.



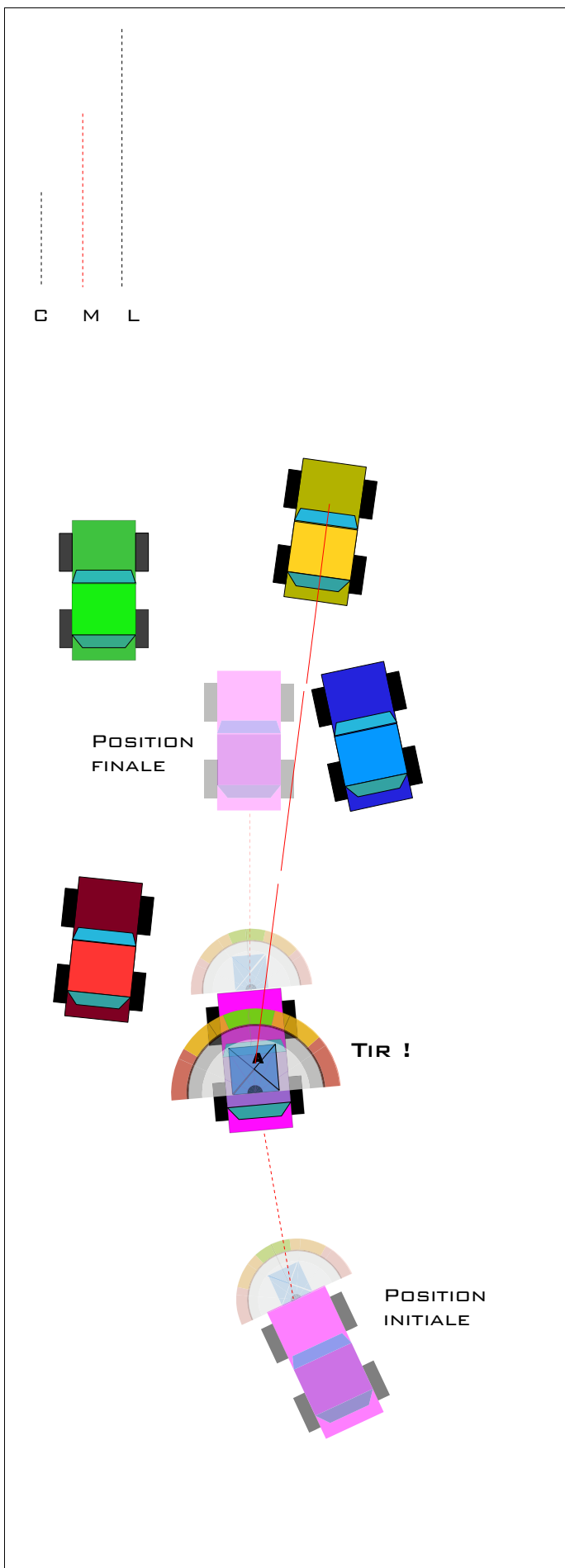
4) Diagramme D

Voici la situation après avoir résolu tout 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 !