

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

