

THE GAME OF DEADLY DRIVING

BATTLECARS



Equipement

2 plateaux de jeu montrant la surface de la route et les possibilités de mouvement.

2 plaques de marqueurs contenant :

marqueurs de terrains : arbres, herbe et immeubles. On les place sur le plateau de jeu afin de créer différents scénarios de jeu.

8 pions voitures : représentant les voitures des joueurs sur le terrain.

8 pions piétons : représentant les joueurs qui quittent leur véhicule.

8 marqueurs de vitesse : utilisés par les joueurs pour enregistrer leur vitesse.

28 marqueurs d'armes : huile, fumigènes, mines et clous. Ces marqueurs sont placés sur le terrain quand un joueur pose une de ces armes passives.

4 fiches de véhicules : utilisées par le joueur afin de définir leur vitesse, leurs armes et les dégâts.

4 fiches piétons : Si un joueur quitte son véhicule, il devient piéton et servent à enregistrer sa vitesse, les armes et les dégâts.

3 plaques de marqueurs armements : elles sont utilisées afin de comptabiliser le nombre de munitions pour chaque arme.

2 plaques de marqueurs dégâts : ces marqueurs rouges sont placés sur les fiches véhicules ou piétons afin de comptabiliser les dégâts reçus.

1 un dé à 8 faces : utilisé pour déterminer l'issue des combats et les actions variées.

4 feuilles d'aide de jeu : regroupant les différents tableaux utilisés dans le cadre d'une partie.

But du jeu

Le but du jeu dans la règle de combat de rue basique consiste à être le dernier survivant à bord de son véhicule en ayant détruit ou immobilisé les adversaires.

Mise en place du jeu

Premièrement, lisez bien toutes les règles. La règle de combat de rue basique est décrite ici.

Pour la version à de nos trois joueurs, on utilisera qu'un plateau de jeu. Pour la version à quatre joueurs on utilisera les deux plateaux de jeu.

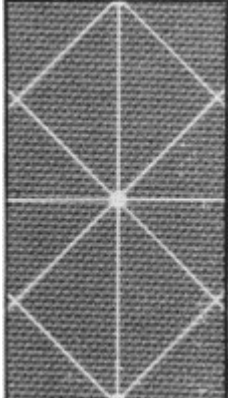
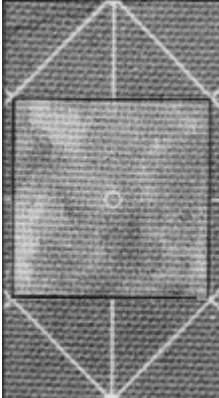
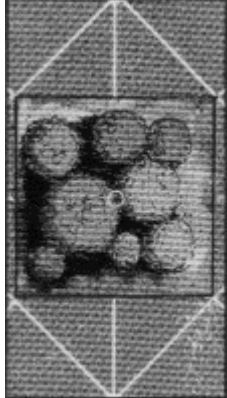
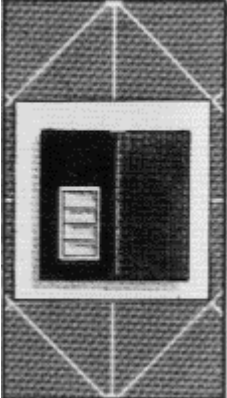
Les points de départ sont situés au milieu des côtes du plateau de jeu.

On commencera par placer les marqueurs de terrains pour former les rues, les parcs, les zones herbeuses et de forêt. Les marqueurs doivent être placés de façon à ce que les coins soient sur l'intersection des diagonales du plateau de jeu (attention ces coins ne doivent pas être sur les points de mouvement) comme il est montré dans l'exemple suivant. Les marqueurs de terrain doivent être placés afin de permettre l'accès aux zones de départ.

Chaque joueur choisi une carte de véhicule une carte piéton, un marqueur véhicule est un marqueur piéton. Ensuite, les joueurs arment leur véhicule avec les marqueurs armes.

Le lancer du dé détermine le premier à commencer. Chaque joueur place à son tour son véhicule sur un point de départ de son choix. Seulement un joueur peut occuper un point départ.

Terrain

			
<p>Route Les lignes représentent les lignes de mouvement et la portée de tir. Les points sont utilisés pour le déplacement.</p>	<p>Herbe Le contrôle d'un véhicule est plus difficile sur l'herbe. Les accélérations et décélérations sont de ce fait réduites. Les points sont utilisés pour le déplacement.</p>	<p>Arbres Les voitures ne peuvent pas traverser ni tirer au travers des arbres. Les points représentent une aide pour le placement sur le terrain</p>	<p>Immeubles Les voitures ne peuvent pas traverser ni tirer au travers des immeubles.</p>

Les dégâts aux immeubles et aux arbres

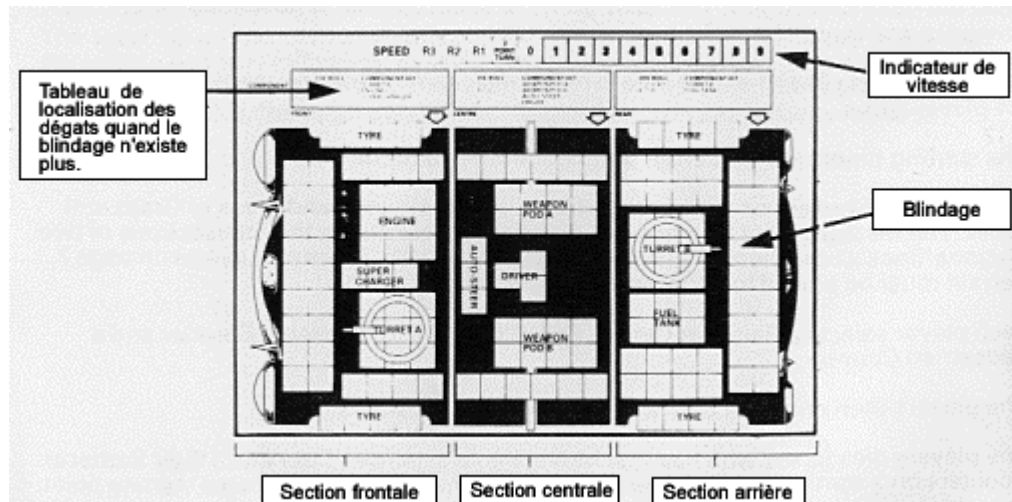
Chaque tir sur un immeuble ou un arbre est enregistré en plaçant un marqueur rouge sur le marqueur concerné.

Les immeubles ou les arbres prennent des dégâts jusqu'à ce qu'ils sont complètement recouverts par les marqueurs rouges. Les trois dimensions de marqueurs prennent respectivement 4, 8 et 16 points de dégâts. Tout dégât supplémentaire n'a aucun effet sur eux mais sont subit par le piéton qui s'est réfugié à l'intérieur.

Les fiches Véhicules

Il y a plusieurs cartes de véhicule différentes. Les informations de ces cartes sont détaillées dans le diagramme suivant.

Un véhicule type



Armer votre véhicule

Les armes peuvent seulement être placées sur les emplacements d'arme et les tourelles.

Chaque arme a sa propre portée et ses propres dégâts. Ceci est détaillé dans la section « utilisation des armes »

La capacité de chargement de chaque emplacement est limitée par la taille des armes. Ainsi, un emplacement standard de 8 cases peut contenir deux rockets, 4 missiles etc...

Une tourelle ne peut contenir que des munitions de mitrailleuses.

Vous ne pouvez pas empiler les munitions des armes les unes sur les autres.

Chaque emplacement ne peut contenir qu'un même type d'armes de projectile ou d'armes passives.

Les armes à projectile

Il y a les rockets, les missiles, les mitrailleuses et les lance-flammes.

Rockets et missiles

Ne peuvent seulement être placés qu'à l'avant ou à l'arrière des véhicules

Mitrailleuses et lances-flammes

Peuvent être placés dans n'importe quel emplacement.

Les armes passives

Fumigènes, mines, huile et clous ne peuvent être placés dans un emplacement situé à l'avant du véhicule.

Report des dégâts

Les dégâts sont indiqués en plaçant un marqueur rouge sur chaque point de dégâts pris dans l'emplacement prévu à cet effet.

Les dégâts sont pris dans la section annoncée par le tireur (voir tir : armes à projectiles)

La première cible qui prend les dégâts est le blindage du véhicule. Quand le blindage est entièrement recouvert de marqueurs rouges, tout dégâts supplémentaire est reporté dans les composants internes de la voiture.

Quand l'intérieur de la voiture est touché (plus de blindage), jetez un dé afin de déterminer la partie touchée dans la section table de location des dégâts. Cette table détermine quels sont les éléments qui ont été atteints. Si le résultat est un composant qui a déjà été détruit précédemment, jetez à nouveau le dé jusqu'à déterminer une cible potentielle. Tout dégât supplémentaire subit par un composant entièrement détruit se reporte de la même façon sur un autre composant intérieur, déterminé par le jet du dé.

Quand un élément entier est détruit (entièrement recouvert par des marqueurs rouges), tout dommage supplémentaire à cet élément, non dépendant de la direction par rapport à un angle droit vers le côté du véhicule, s'applique à l'élément suivant dans la ligne de feu, le composant touché étant déterminé par le dé comme vu précédemment. Les dégâts infligés à angle droit par rapport au côté de la voiture n'a pas d'effets supplémentaires sur une section déjà détruite.

Les épaves

Une fois qu'une voiture est détruite ou immobilisée, le marqueur est laissé sur le plateau de jeu et considéré comme une épave. Une épave est considérée exactement de la même manière qu'un arbre ou un building recevant des dégâts qui sont placés sur le véhicule. Une épave ne peut prendre que deux points de dégâts. Tout point de dégâts supplémentaire est pris par le joueur situé à l'intérieur. Si des armes sont encore opérationnelles à l'intérieur d'une épave, elles peuvent être utilisées par son occupant.

Composition d'une voiture : utilisation et effets des dégâts

Chaque voiture à des équipements variés. Aucun véhicule n'a le même équipement. Les équipements sont :

Le blindage

Chaque véhicule possède 8 blocs de blindage : un devant, un derrière, et un de chaque côté de chaque section. La fonction du blindage est de stopper les coups. Quand le blindage est complètement détruit, tout dégât supplémentaire se reporte aux éléments situés à l'intérieur du véhicule.

Les pneus

Les effets des dégâts : pour chaque pneu détruit, la vitesse maximum de la voiture est réduite de 2.

Le moteur

Les effets des dégâts : chaque point de dégât subit sur le moteur entraîne une diminution de la vitesse maximale de 1.

Les emplacements de tir et tourelles

C'est le siège de l'armement des voitures.

Les effets des dégâts : ce sont les cases vides des emplacements de tir qui reçoivent les points de dégâts en premier puis dans l'ordre sont touchés les armes passives, puis les projectiles. Quand une arme passive est touchée, celle-ci est retirée de son emplacement. Cette arme est perdue. Le marqueur de dégât reste seul dans la case. Si un projectile (roquette ou missile) est touché par une roquette ou un missile, il peut exploser mais seulement si le véhicule ne possède pas d'ordinateur de tir. Dans ce cas on lance un dé afin de déterminer chaque point de dégât. Pour un résultat de 7 ou 8, le projectile explose et on détermine les dégâts de l'explosion. On distingue alors deux cas :

- 1) l'explosion se produit dans un emplacement de tir, elle provoque des dégâts dans un rayon de 90° autour de son point d'impact
- 2) l'explosion se produit dans une tourelle, on lance alors un dé et la trajectoire des dégâts est alors déterminée au hasard comme le montre le dessin ci-contre. La zone d'impact et d'explosion est choisie par le tireur. Toute munition qui est touchée et qui n'explose pas est quand même retirée de la voiture. On met alors un marqueur de dégâts.

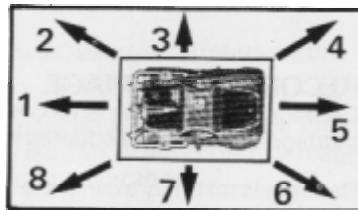


Diagramme de tir aléatoire des tourelles

Le réservoir d'essence

Effet des dégâts : Si n'importe quelle partie de la zone arrière d'un véhicule est touchée par un lance-flamme alors que le réservoir a déjà pris un ou plusieurs points de dégâts et que l'extincteur d'incendie ne fonctionne plus, on lance un dé auquel on ajoute 1 pour chaque point de dégât au réservoir. Si le total fait 7 ou plus, le réservoir explose en détruisant complètement le véhicule et le conducteur. Cette règle s'applique également si un lance-flamme touche directement le réservoir (c'est à dire dans tous les cas où le blindage arrière n'existe plus. Si un missile ou une roquette touche un réservoir sans extincteur, on procède de la même façon mais on déduit 2 au total obtenu par le dé et les modifications.

Monteur gonflé (super-charger)

Permet d'ajouter un point supplémentaire à chaque accélération. Il fonctionne tant qu'il n'est pas complètement détruit.

Direction assistée (auto-steer)

Permet de négocier des virages en allant plus vite. Il fonctionne tant qu'il n'est pas complètement détruit.

Ordinateur de tir (gunnery computer)

Additionne 1 à la chance de toucher une cible, permet de faire une attaque supplémentaire, empêche les missiles et les roquettes d'exploser si ils sont touchés. Il fonctionne tant qu'il n'est pas complètement détruit.

L'extincteur (fire extinguisher)

Empêche un réservoir d'essence endommagé d'exploser Il fonctionne tant qu'il n'est pas complètement détruit.

Servo-freins (power brakes)

Ajoute 1 point lors de la décélération. Il fonctionne tant qu'il n'est pas complètement détruit.

Le conducteur

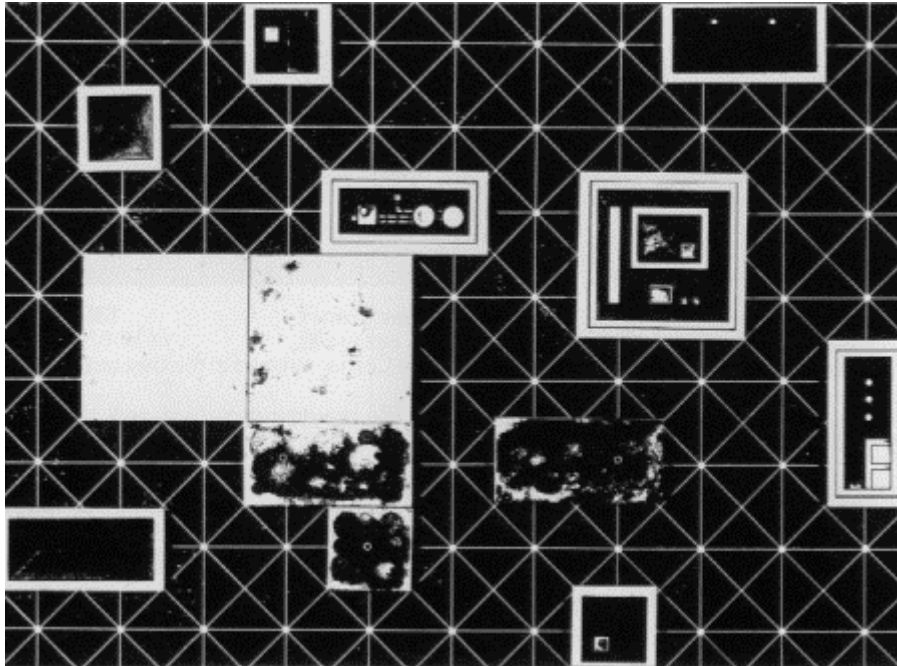
Une fois qu'il a reçu trois points de dégâts, le conducteur est mort. Le joueur est alors exclu du jeu. Si au moment de la mort son véhicule entamait un virage, on applique un test de dérapage en utilisant une S.D. (voir plus loin), égale à la vitesse du véhicule. A la fin du dérapage, le véhicule s'arrête. Si la voiture peut encore rouler, elle n'est pas considérée comme une épave et tout joueur adverse peut la conduire.

Déroulement du jeu

- 1) Tous les joueurs positionnent secrètement leur indicateur de vitesse sur leur feuille de véhicule en rapport avec les règles de déplacement : accélération et décélération. Les vitesses sont révélées simultanément. La vitesse indique le nombre de points/cases que le véhicule peut parcourir chaque tour.
- 2) Le premier joueur déplace son véhicule du nombre de points/cases en fonction de sa vitesse. Pendant le mouvement, il peut tirer sur les autres véhicules qui peuvent répliquer eux-aussi. Quand le déplacement est terminé, c'est au joueur suivant de jouer situé à sa gauche.
- 3) Le joueur situé à sa gauche joue comme décrit dans le point 2)
- 4) Une fois que tous les joueurs se sont déplacés, le round se termine. Un dé est lancé pour chaque point de fumigène présent sur le terrain afin de déterminer si il reste ou si il est retiré du jeu :
Jet de dé : 1-4 le fumigène reste
5-8 le fumigène est retiré
- 5) Un nouveau round commence comme décrit au point 1), mais les joueurs déterminent secrètement une nouvelle vitesse en utilisant un second marqueur. Ceci permet de vérifier les règles de décélération et d'accélération quand les vitesses sont dévoilées.

Exemple de disposition de jeu

Exemple de mise en place pour une partie de 2 à 3 joueurs dans la version combat de rue



Déplacement

Tous les mouvements se font point par point sur la route et sur l'herbe.

Les voitures ne peuvent pas passer au travers des immeubles, des arbres, des épaves et des autres véhicules, ou utiliser la ligne de mouvement bloquée par le coin d'un arbre ou d'un immeuble. Les voitures peuvent percuter d'autres voitures et percuter les immeubles, les arbres et les épaves. Les véhicules peuvent écraser les piétons en se déplaçant sur le marqueur piéton du joueur (voir section piétons).

Toutes les voitures doivent utiliser leur premier point de mouvement en se déplaçant dans la direction ou elles font face à la fin de leur tour précédent, même si cela implique un accident à la clé !

Accélération et décélération

	Sur route	Sur herbe	Sur route	Sur herbe
Accélération maximum	2	1	Avec moteur gonflé (supercharger)	
			3	2
Décélération maximum	3	2	Avec servo-freins (powerbrakes)	
			4	3

La marche arrière

Quand un véhicule change de sens de marche (marche avant vers marche arrière et vice-versa), il doit d'abord avoir une vitesse de 0 pour pouvoir rouler en sens inverse.

La vitesse maximum en marche arrière est de 3 sur route, ou 2 sur herbe.

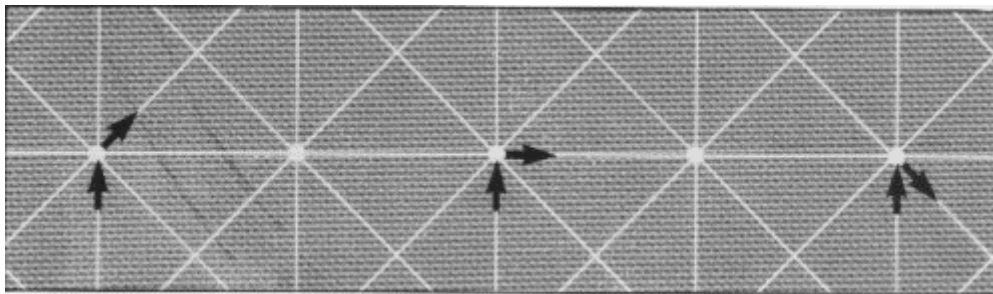
Le virage en trois points

Une voiture avec une vitesse nulle (0) peut exécuter un virage en trois points. Une voiture exécutant un virage en trois points peut tourner sur le point qu'il occupe pour faire face à n'importe quelle direction. Sa vitesse à la fin de son mouvement sera toujours nulle (0).

Les virages

Tous les virages doivent être pris en mouvement.

Les virages possibles sont :



45 degrés

90 degrés

135 degrés

Quand il tourne, un véhicule pivote l'avant sur le point vers la direction désirée.

Si un véhicule amorce un virage à une vitesse supérieure à la vitesse de sécurité, le véhicule peut dérapager (voir section dérapages).

Vitesses maximum de virage

	Avec direction assistée (auto-steer)		Sans direction assistée (auto-steer)	
	Sur route	Sur herbe	Sur route	Sur herbe
Virage à 45 degrés	8	4	9	6
Virage à 90 degrés	4	2	6	3
Virage à 135 degrés	2	1	3	2

Dérapage

Une voiture dérape lorsqu'elle se trouve dans les conditions suivantes :

- 1) Quand elle dépasse la vitesse limite de vitesse autorisée.
- 2) Quand un conducteur roule sur un marqueur huile, fumigènes ou clous (nota : il n'y a pas de risques de dérapage quand le véhicule quitte un de ces points).
- 3) Quand le joueur est tué pendant que son véhicule est en mouvement.

Les tests de dérapage

- 1) avancer la voiture sur le point ou le dérapage à lieu. Si le véhicule était en train de tourner, il n'est pas encore positionné face à sa nouvelle direction
- 2) déterminer la différence de vitesse (SD).
 - Si le véhicule tourne, le résultat est la différence au dessus de la vitesse de sécurité.
 - Si le véhicule traverse des fumigènes, huile, ou clous, les différences de vitesses suivantes sont utilisées :
 - Huile : SD de 5 ou vitesse du véhicule si supérieure à 5
 - Fumigène : SD de 3 ou vitesse du véhicule si supérieure à 3
 - Clous : SD de 2 ou vitesse du véhicule si supérieure à 2.
 - Si le conducteur est tué alors que son véhicule est en mouvement, le SD est la vitesse du véhicule.

Si le véhicule se trouve dans plus d'une de ces situations (en passant sur de l'huile et dans un nuage de fumigène par exemple), on prend la SD la plus haute.

- 3) Consultez la table de dérapage et jetez le dé afin de déterminer comment le véhicule dérape et les dégâts occasionnés aux pneus selon les instructions données dans la colonne correspondante au SD.

Table de dérapage

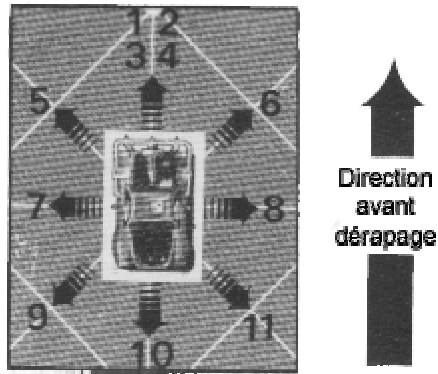
SD	1	2	3	4	5	6	7	8
Distance de dérapage	0	1 dé -7	1 dé -6	1 dé -5	1 dé -4	1 dé -3	1 dé -2	1 dé -1
Dégâts par pneus	0	0	0	0	1	1	2	2

- 4) Si une voiture dérape, déplacez son marqueur de la distance indiquée par le dé dans la direction quelle avait avant de tourner. Aucune possibilité de tirer pendant le dérapage. Si la voiture dérape et percute un immeuble, un arbre, une épave ou un autre véhicule, n'allez pas à la phase 5, mais directement aux règles de crash et de tamponnage.
- 5) Jetez un dé afin de déterminer la position finale de la voiture selon le diagramme ci contre. Si la voiture roulait à une vitesse de 4 ou plus, appliquez les modifications au lancer de dé suivantes :

Modifications pour une vitesse de 4 ou plus

Vitesse	Modification au dé
4	+1
5 ou 6	+2
7,8 ou 9	+3

- 6) Placez l'avant de la voiture dans la direction déterminée par le diagramme en fonction de la direction du mouvement initial.



- 7) Si la direction finale est de 1,2,3 ou 4, le conducteur garde le contrôle et le véhicule peut terminer son mouvement, ou tourner si telle était son intention. Tout autre résultat immobilise le véhicule en faisant descendre l'indicateur de vitesse à 0 jusqu'au tour suivant.

Crashs et accrochages

Crashs

Un crash survient quand un véhicule se déplace sur un point occupé par un obstacle (arbres, immeubles ou épaves). La voiture ne peut pas bouger sur ce point et doit se positionner sur le point immédiatement avant l'impact.

Tout véhicule qui se crash voit sa vitesse réduite à 0 immédiatement.

L'obstacle prend automatiquement 1 point de dégât.

Accrochages

Un accrochage survient quand un véhicule bouge sur un autre point occupé par un autre véhicule, délibérément ou par le résultat d'un dérapage. Une voiture qui percute ne peut pas se positionner à la place du véhicule percuté mais doit se positionner sur le point avant l'impact.

Le type d'accrochage dépend de la direction respective des voitures. Les différents accrochages sont :

<p>Le face à face</p> <p>Les véhicules prennent tous les deux tous les dégâts selon la table des dégâts</p>	<p>L'accrochage de côté</p> <p>La cible prend tous les dégâts et l'assaillant prend la moitié des dégâts (arrondi à la décimale en dessous)</p>	<p>Accrochage arrière</p> <p>La cible prend tous les dégâts et l'assaillant prend la moitié des dégâts (arrondi à la décimale en dessous)</p>

A la fin d'un accrochage, la vitesse des deux véhicules est immédiatement réduite à 0 sauf dans le cas où un véhicule se fait percuter par l'arrière ou de $\frac{3}{4}$ arrière. Seul le véhicule assaillant s'arrête dans ce cas.

Dégâts causés par le crash ou l'accrochage

Afin de déterminer les dégâts occasionnés par un crash ou un accrochage

- 1) déterminez la vitesse relative (RV) de la voiture ou des voitures impliquées.
 - Lors d'un crash, la RV est la vitesse du véhicule
 - Lors d'un face à face, La RV est l'addition des deux vitesses des véhicules
 - Lors d'un accrochage arrière, la RV est la différence entre la vitesse la plus rapide et la plus lente
 - Lors d'un accrochage de côté, la RV est la vitesse de l'assaillant.

- 2) Localisez la zone de dégâts

Si le devant du véhicule ou l'arrière rencontre un obstacle ou est percuté par un autre véhicule, les dégâts s'enregistrent ici.

Si les dégâts sont pris sur le côté du véhicule, jetez un dé :

Résultat du dé	1 ou 2	3,4,5 ou 6	7 ou 8
Zone endommagée	Coté avant	Côté central	Côté arrière

- 3) Déterminez les dégâts

La vitesse relative (RV) de l'impact détermine le jet de dé pour les dégâts sur la table des dégâts ci dessous :

RV	Dégâts
1	1 dé -2
2	1 dé -1
3	1 dé
4	1 dé +1
5	1 dé +2
6	1 dé +3
7	1 dé +4
8	2 dés
9	2 dés +1
10	2 dés +2
11	2 dés +3
12	2 dés +4
13	3 dés
14	3 dés +1 (conducteur sonné)
15	3 dés +2 (conducteur sonné)
16	3 dés +3 (conducteur sonné)
17	3 dés +4 (conducteur sonné)

Conducteur sonné

Un conducteur sonné ne peut pas bouger ou tirer jusqu'à la fin du tour de jeu (round) en cours.

Les armes à feu

Les cibles que peuvent atteindre les armes de projectile sont les autres voitures, les immeubles, les arbres, les épaves et les piétons.

Une voiture ne peut tirer qu'à son tour ou répondre au tir d'un autre véhicule en dehors de son tour.

Tir pendant votre tour

Une voiture ne peut tirer que sur deux cibles différentes à la fois. Les véhicules disposant d'un ordinateur de tir en état de marche peuvent faire feu sur trois cibles différentes pendant leur tour.

Dans tous les cas, on ne peut tirer qu'un coup par cible. A son tour, une voiture ne peut tirer que lorsqu'elle se déplace, jamais à son point de départ, à moins qu'elle soit immobile au round précédent ou exécute un virage en trois points. A son tour une voiture peut larguer une arme passive à chacun de ses emplacements de combat.

Tir hors de votre tour

Vous ne pouvez pas tirer lorsque ce n'est pas votre tour mais vous pouvez répliquer à des tirs ennemis, et seulement avec une arme de type projectiles.

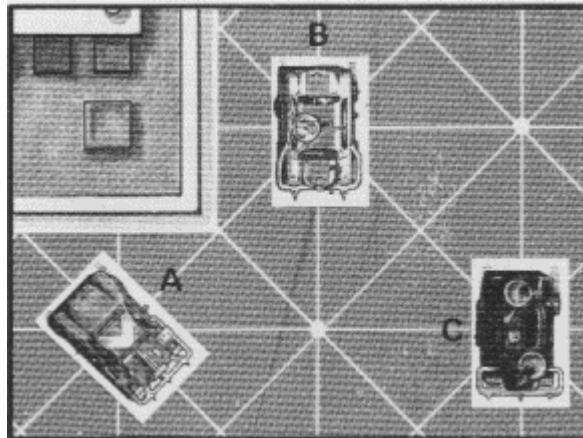
Direction du tir

Tous les tirs suivent une ligne de points sur la carte.

Chaque emplacement de combat peut tirer le long de sa ligne de tir ou le long des lignes qui lui sont directement adjacentes à 45°. Sur une même ligne de tir, c'est toujours la cible la plus proche qui est visée. Si le coup rate sa cible, il continue sa trajectoire et peut toucher tout ce qui se trouve au delà.

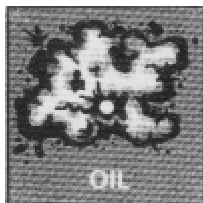
Les tourelles ont un angle de tir tout azimut (360°).

Les coins des immeubles et des arbres bloquent les lignes de tir.

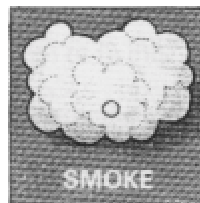


Exemple : A ne peut pas faire feu sur B, gêné par l'immeuble mais peut néanmoins toucher C ou l'immeuble. B ne peut pas tirer sur A pour les mêmes raisons mais peut toucher C. En revanche, C peut tirer sur A ou B.

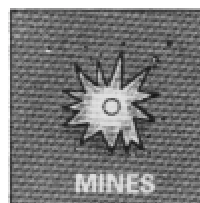
Les armes passives (huile, fumigènes, mines et clous)



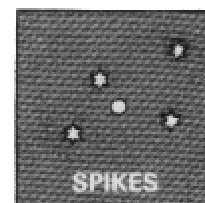
Huile



Fumigène



Mines



Clous

Ces armes ne peuvent être déposées que sur des points/cases inoccupés et sur le point le plus proche sur la ligne de feu choisie. Le marqueur correspondant est alors placé sur le plateau de jeu. La munition est retirée du véhicule lorsque l'arme est utilisée.

Les armes passives n'ont aucun effet à moins de passer sur leur marqueur.

L'huile, les mines et les clous restent en place jusqu'à la fin du jeu. Les fumigènes peuvent se disperser pendant la phase finale de chaque round (voir round de jeu).

Effets des armes passives

Fumigènes : une arme à projectile qui traverse un écran fumigène voit ses chances réduites de toucher sa cible. Déduisez alors 4 du résultat final pour toucher la cible.

Les véhicules entrant dans une zone de fumigènes doivent suivre la procédure de dérapage en utilisant un SD de 3, ou leur propre vitesse si supérieur à 3.

Huile : les véhicules entrant dans une zone d'huile doivent suivre la procédure de dérapage en utilisant un SD de 5, ou leur propre vitesse si supérieur à 5.

Clous : les véhicules entrant dans une zone de clous doivent suivre la procédure de dérapage en utilisant un SD de 2, ou leur propre vitesse si supérieur à 2. Les clous endommagent également les pneus. Afin de déterminer la nature de ces dégâts sur les pneus, jetez un dé -3 pour chaque pneu. Les dégâts ne peuvent pas être reportés d'un pneu à l'autre.

Mines : les voitures qui entrent dans une zone minée subissent des dégâts à la fois sur les pneus et sur les composants intérieurs, même si le blindage est intact ou non.

Pour déterminer les dégâts sur les pneus, jetez un dé –3 pour chaque. Les dégâts ne peuvent pas être reportés d'un pneu à l'autre.

Pour déterminer les dégâts aux composants internes :

1) jetez un dé pour déterminer la zone exacte :

Résultat du dé	1 ou 2	3,4,5 ou 6	7 ou 8
Zone endommagée	Section avant	Section centrale	Section arrière

2) Jetez à nouveau un dé afin de déterminer quel élément mécanique est touché en vous référant au tableau de location des dégâts

3) Les dégâts sont de 1 dé –2 (les autres points de dégâts inutilisés sont reportés aux autres éléments voir section dégâts)

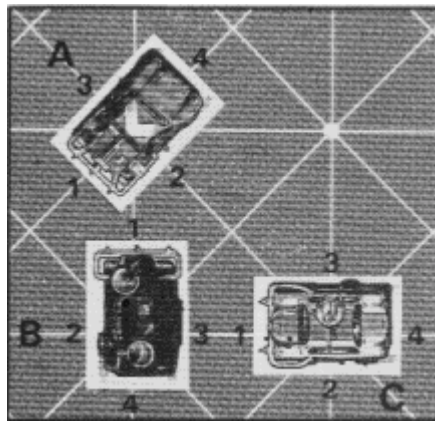
Les armes projectile (roquettes, missiles, mitrailleuses et lance-flamme)

Pour tirer avec l'une de ces armes, vous devez suivre la procédure suivante :

1) Désigner la cible

Les arbres, immeubles, épaves et piétons sont également des cibles. Si vous faites feu sur une autre voiture, le tireur doit spécifier la zone de tir (avant, coté avant-droit, coté central, coté-arrière ou arrière) avant le tir.

Un véhicule ne peut faire feu que sur les parties d'un autre véhicule proches de lui ou visible. Si la cible est orientée à 45° par rapport au tireur, ce dernier a le choix de la zone.



Exemple : A peut tirer sur l'aile gauche ou le côté gauche ou l'avant de C ou dans l'avant de B. B peut tirer contre l'aile avant-gauche ou le côté gauche de A ou l'avant de C. C peut tirer sur tout le côté droit de B, (aile avant, centre, ou aile Arrière) ou dans le côté gauche de A.

2) Calcul de la portée

La portée est le nombre de points visibles entre le tireur et la cible.

3) Feu !

Retirer la munition correspondante au type de tir effectué dans le compartiment approprié du véhicule du tireur.

4) Vérifier le tir

Lance-flamme : le lance-flamme touche automatiquement sa cible, mais seulement sur une distance maximum de 3 points.

Pour toutes les autres armes à projectiles, jetez le dé :

Mitrailleuse : 1 dé

Missile : 1 dé +3

Roquette : 2 dés

Si le tireur a un ordinateur de tir fonctionnel ajoutez +1 au score final.

Si la ligne de tir coupe un fumigène, déduisez -4 du score final.

Si le total est égale ou supérieur à la distance, la cible désignée est touchée.

Si ce total est inférieur, la cible est manquée. Le projectile continue sa trajectoire le long de la ligne de tir vers une autre cible potentielle.

5) Calculer les dégâts

Les dégâts infligés par les projectiles se calculent comme suit :

Mitrailleuses : 1 dé -2 moins la distance	Lance-flamme : 1 dé +3 moins la distance
Missile : 1 dé moins la distance	Roquette : 2 dés moins la distance

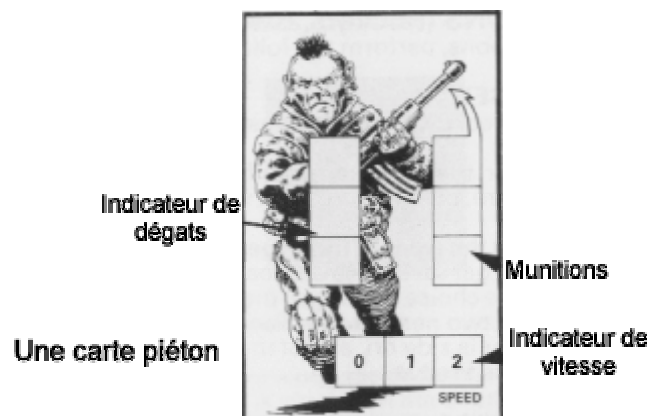
Le lance-flamme, les roquettes et les missiles peuvent faire exploser le réservoir d'essence de la cible, mais également les munitions (voir section Elements du véhicule : utilisation et dégâts).

6) Report des dégâts

Les dégâts sont reportés sur la fiche du véhicule comme décrit dans la section Dégâts.

Les piétons

Dès qu'un conducteur quitte son véhicule, il devient piéton et est représenté par un marqueur piéton sur l'aire de jeu, utilisant la feuille « piéton ».



Un piéton ne peut quitter son véhicule que si la vitesse de ce dernier est nulle (0).

Un piéton ne dispose que d'une mitrailleuse et 3 munitions seulement, même si son véhicule ne possède pas ce type d'armement.

Chaque point de dégât reçu par le joueur alors qu'il était encore conducteur est reporté sur sa fiche « piéton » dans les espaces réservés à cet effet.

Les mouvements et les tirs des piétons obéissent exactement aux mêmes règles que les voitures sauf :

Un piéton n'a pas de restriction de déplacement : il peut tourner, accélérer et décélérer comme il l'entend.

Un piéton se déplace d'un maximum de 2 sur n'importe quelle surface.

Les piétons peuvent traverser sans problèmes l'huile, les clous, les mines et les fumigènes.

Les piétons peuvent entrer dans les zones d'arbres, d'immeubles ou dans les épaves. Ils peuvent également faire feu depuis l'intérieur de ces lieux. Il se déplace à couvert de la même façon qu'en terrain libre.

Les piétons peuvent faire feu dans n'importe quelle direction.

Les piétons peuvent prendre le contrôle d'un véhicule immobilisé et en état de rouler laissé à l'abandon par un autre joueur ou occupé par un joueur mort. Il suffit de pénétrer à l'intérieur du véhicule et d'attendre le tour suivant pour redémarrer.

Le Gagnant

Dans la version basique du jeu de combat de rue, le gagnant est le conducteur qui occupe le dernier véhicule mobile du jeu. Mais il existe d'autres scénarios possibles.

Credits

Designers du jeu : Ian Livingstone et Gary Chalk

Développement et copyrights : Games Workshop 1983

Traduction de l'anglais : @neman