

Résumé pour Battlecars

Principe du jeu

Être le dernier conducteur vivant après des combats acharnés menés dans l'arène mise en place avant la partie (on n'utilise les 2 plateaux qu'à 4 joueurs). On peut aussi envisager des scénarii alternatifs.

Mise en Place du jeu

Les véhicules sont attribués à chaque joueur au hasard (certains sont meilleurs que d'autres). On les arme suivant les règles qui suivent, dans les emplacements/plots "Weapon Pod" ou dans les tourelles. On met en place un plan de jeu à l'aide de bâtiments, arbres, zones d'herbe, n'occupant pas les points de départ (les milieux des côtés à 4 joueurs).

Un emplacement/**plot** [weapon pod] donné peut *soit contenir un mix d'armes passives* (fumée [smoke], clous [spikes], huile [oil], ou mines), *soit un seul type d'armes* (**obus O** [shell], **roquette R** [rocket], **lance-flammes F** [flamer], ou **mitrailleuse MG** [machine gun]). Une tourelle ne peut contenir que des MG. Les F et MG peuvent équiper n'importe quel plot, mais les R et O ne peuvent équiper que les plots *arrière ou avant* (pas latéraux), et les armes passives ne peuvent être placées à l'avant (!). Chaque conducteur dispose de 3 MG (à mettre sur sa fiche).

Attribution des Dommages, Description des éléments du véhicule

Les véhicules vont subir des dommages (sous la forme de carrés rouges) *d'abord* à leur carrosserie, *ensuite* à leurs éléments internes (conducteur y compris !). Il y a 8 carrosseries (2×3 latérales, une à l'avant, une à l'arrière): tout surplus de dégâts est transmis à l'intérieur correspondant, en lançant un dé dans la table adéquate (sur la fiche du véhicule). Tout surplus dans un élément interne est transmis à un autre élément interne en relançant le dé.

Dans les plots et les tourelles, les dégâts sont d'abord affectés aux emplacements vides, puis aux munitions (voir plus bas).

Les fonctions des différents éléments, et l'effet des dégâts, sont décrits ci-dessous:

Tyres	(pneus) chaque pneu en moins = -2 à sa vitesse maximale (mettre dommages sur le <i>Speed Track</i>)
Engine	(moteur) chaque dégât au moteur = -1 à sa vitesse maximale (jusqu'à -9 !)
Super Charger	donne un bonus de 1 en accélération (voir table)
Power Brakes	(super freins) donnent un bonus de 1 en décélération (voir table)
Auto Steer	permet de prendre des virages sûrs à des vitesses plus élevées (voir table)
Fire Exting.	(extincteur) protège contre l'explosion du réservoir [fuel tank]
Gunnery Computer	(Ordinateur de visée) * donne un bonus de +1 pour réussir un tir * empêche la détonation des armes dans les plots * permet de tirer sur 3 cibles différentes, au lieu de 2
Weapon Pod	(plot) les armes passives n'explorent jamais; toute autre arme touchée par le tir d'un O ou d'une R peut exploser sur un 7-8 sur un dé, sauf si un Gunnery Computer existe et fonctionne. En cas de détonation, le tir de l'arme est dirigé perpendiculairement au plot, et est éventuellement résolu en cas de cible valide
Fuel Tank	(réservoir) si un F touche un réservoir déjà endommagé, alors le réservoir explose (et la voiture avec !) si 1D + dommages existant ≥ 7 . Si un O ou une R touche un réservoir, alors il explose si 1D -2 + dommages existant ≥ 7 ... SAUF si un extincteur existe et fonctionne.

Quand une portion entière (avant, arrière, tronc) d'un véhicule est recouvert de dommages, tout dommage ultérieur est transmis à la prochaine portion (interne) dans la ligne de feu, à moins que celle-ci ne soit à angle droit avec les côtés du véhicule. Tout véhicule rendu immobile (ou détruit) est une Epave [Wreck], qui peut servir d'abri (2 dommages maximum, à placer sur le pion lui-même), et toute arme encore en service peut-être utilisée par tout occupant de l'épave.

Séquence de Jeu et Mouvement

Le jeu se poursuit selon les phases suivantes, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul conducteur debout...

1. Les joueurs choisissent secrètement leur nouvelle vitesse (selon les règles ci-dessous), puis les révèlent simultanément. La vitesse d'un véhicule indique la distance qu'il DOIT parcourir pendant le tour.
2. A tour de rôle, les joueurs déplacent leur véhicule, faisant feu en cours de route (après le 1er point de mouvement) sur au plus 2 cibles (1 tir par cible maxi), chaque tir laissant lieu à une riposte immédiate (si possible).
3. A la fin du tour, les éventuels pions Fumée sont retirés sur un 5+ avec un dé. On reprend alors la phase 1.

Règles de Mouvement

Le mouvement se fait sur route ou sur herbe, *le premier point toujours dans la direction initiale du véhicule* (on ne peut pas commencer par un virage), même si cela entraîne une collision. On peut rentrer en *collision* avec un autre véhicule ou (moins fréquent) avec les bâtiments, arbres, ou épaves. On peut également écraser les piétons (adversaires sans véhicule) simplement en leur passant par dessus.

Au début du tour, les joueurs déterminent leur nouvelle vitesse, sachant qu'il y a des limites à l'**accélération** et à la **décélération**, comme indiqué sur le tableau suivant.

	Sur Route	Sur Herbe
Accélération Maximum (avec Super Charger)	2 (3)	1 (2)
Décélération Maximum (avec Power Brakes)	3 (4)	2 (3)

Pour rouler en **marche arrière** [reversing], ou pour passer de marche arrière à la marche avant, il faut obligatoirement faire une pause à vitesse 0 avant de changer de sens (sur route, la vitesse maxi en marche arrière est 3, notée R3, et sur herbe c'est 2).

Pour faire un **créneau** [3-point turn], un véhicule doit être à vitesse 0 (au début du tour ?), et peut alors pivoter de sorte à prendre n'importe quelle direction (en restant à vitesse 0).

Les **virages** sont effectués pendant le mouvement, selon les angles 45°, 90°, ou 135°, en respectant les limites indiquées par le tableau suivant. Si ce n'est pas le cas, alors un test de **dérapiage** [skidding] doit être effectué.

	Sur Route	Sur Herbe
Virage à 45 degrés (avec Auto Steer)	8 (9)	4 (6)
Virage à 90 degrés (avec Auto Steer)	4 (6)	2 (3)
Virage à 135 degrés (avec Auto Steer)	2 (3)	1 (2)

Dérapiage

Un test de dérapage doit être effectué dans 3 cas, en suivant les étapes décrites ci-après:

Cas 1 = dépassement des vitesses de sécurité dans les virages

Cas 2 = pénétration de cases contenant un compteur Fumée, Huile, ou Clous (pas de test pour quitter)

Cas 3 = le conducteur du véhicule alors que celui-ci est en mouvement

1. Placer le véhicule là où le dérapage est susceptible d'avoir lieu (si c'est pour un virage, dans la direction *initiale*)
2. Déterminer la *Différence de Vitesse* (DV). Cas 1: DV = excès de vitesse au delà de la vitesse de sécurité ; Cas 2: DV = 5 ou 3 ou 2 (Huile, Fumée, Clous), ou la vitesse du véhicule si supérieure ; Cas 3: DV = vitesse du véhicule. Si plusieurs circonstances ont lieu en même temps, on prend la plus grande des DV.
3. Déterminer l'éventuelle *distance de dérapage* suivant la DV (minimum 0), et les éventuels dommages aux pneus, en consultant la table suivante:

DV →	1	2	3	4	5	6	7	8
Distance Dérapée	0	1D-7	1D-6	1D-5	1D-4	1D-3	1D-2	1D-1
Dommages par pneu	0	0	0	0	1	1	2	2

4. En cas de dérapage (distance > 0), déplacer en conséquence le véhicule et placer les éventuels dégâts aux pneus. En cas de collision, la résoudre (voir prochain paragraphe), sinon passer à l'étape 5.
5. Déterminer l'*orientation finale* du véhicule, en lançant un dé, +1 si vitesse 4, +2 si vitesse 5-6, et +3 si ≥ 7 , et en consultant le diagramme ci-contre. Placer le véhicule en conséquence.
6. Si l'orientation n'a pas changé (1,2,3,4 dans le diagramme ci-contre), alors le véhicule *doit* poursuivre son mouvement (dans le Cas 1, le virage). Toute autre orientation finale le stoppe à vitesse 0, concluant le mouvement du tour.

Collisions

Un véhicule qui entre en collision se place sur le point précédant le point d'impact, et voit sa vitesse réduite immédiatement à 0 (concluant son mouvement), tout comme celle du véhicule cible, s'il y a lieu. Si la collision a lieu avec un bâtiment/arbre/épave, celui-ci subit 1 point de dommage. On parle de **crash** dans le second cas (véhic. *vs* décor), et de **ram** dans le premier cas (véhic. *vs* véhic.). Dans tous les cas on calcule la **Vitesse Relative (VR)** du véhicule percutant, en fonction des vitesses avant impact du(des) véhicule(s). Il y a 3 *types de ram*:

- * le **tête-à-tête**, dans lequel les 2 voitures subissent la totalité des dégâts, et VR = somme des 2 vitesses (aïe!).
- * le **choc arrière** (collision avant sur arrière), dans lequel le véhicule percuté subit la totalité des dommages, et le percutant la moitié (arrondi à l'inférieur). La VR est la différence des vitesses (en valeur absolue), bof bof...
- * le **choc latéral** (collision avant sur latéral, sur latéral avant ou sur latéral arrière), qui est comme le choc arrière sauf que la VR est la vitesse du percutant (ce qui fait plus mal!)

Dans le cas d'un crash, la VR est la vitesse du véhicule. La *localisation des dégâts* se fait de façon naturelle, seul le cas d'un véhicule percuté en *choc latéral* nécessite un jet de dé: sur 1-2, dégâts latéraux avants, sur 7-8 dégâts latéraux arrières, sur 3-4-5-6 dégâts latéraux centraux. La détermination des dégâts se fait en fonction de la VR dans le tableau ci-dessous.

Vit. Relative	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Dommages	1D-2	1D-1	1D	1D+1	1D+2	1D+3	1D+4	2D	2D+1
Vit. Relative	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Dommages	2D+2	2D+3	2D+4	3D	3D+1*	3D+2*	3D+3*	3D+4*	4D*

Une astérisque * signifie que le(s) conducteur(s) est(sont) *sonnés*, et ne peuvent ni faire feu ni se déplacer jusqu'à la fin du tour de jeu courant (?).

Usage des Armes

On peut faire feu *pendant son tour*, ou alors *en réponse au tir d'un adversaire* (riposte immédiate).

Important: une riposte ne peut avoir lieu qu'immédiatement, uniquement avec des "missiles" (F,O,R,MG) et envers l'agresseur.

On ne peut viser au maximum que *2 cibles* différentes (3 avec un Gunnery Computer), et on ne peut cibler qu'*une seule fois* par tour avec F/O/R/MG, un véhicule donné. En outre, on ne peut tirer qu'après s'être déplacé d'au moins une "case", à moins qu'on reste immobile ou qu'on fasse seulement un créneau. Dans un tour, on ne peut larguer qu'*une seule arme passive par plot* en contenant.

La cible doit être en **ligne de vue**, et doit être la plus proche dans cette ligne de vue. Les décors et leurs coins (arbres, immeubles) et les épaves bloquent les lignes de vue. En outre, les armes contenues dans un plot donné ne peuvent tirer qu'*en face ou à 45° à partir de ce plot* (on ne peut tirer devant ou derrière avec les armes d'un plot latéral). Par contre les tourelles peuvent tirer *dans toutes les directions* (et donc riposter à n'importe quoi).

Armes Passives

Elles sont larguées sur le point adjacent à leur plot, à *condition que celui-ci soit inoccupé*. On place un marqueur adéquat sur cette case, qui reste tout le long de la partie (sauf la Fumée).

L'**Huile** ne provoque que des dérapages (avec une DV d'au moins 5).

La **Fumée** fait déraiper ($DV \geq 3$) et provoque un *malus de -4* à tout tir dont la ligne de tir traverse le marqueur Fumée.

Les **Clous** font déraiper ($DV \geq 2$) et endommagent les pneus à raison de 1D-3 dégâts par pneu (non transférables).

Les **Mines** provoquent des dégâts aux pneus (1D-3 par pneu) et aux éléments internes, quel que soit l'état des carrosseries!

Les dégâts sont affectés à la portion avant sur 1-2, arrière sur 7-8, et au tronc sinon. Il y a 1D-2 dégâts à attribuer selon le processus habituel (lancer le dé dans la table ad-hoc), et tout surplus est transférable : ça peut donc faire très mal...

Armes Missiles

Pour effectuer un tir, il faut spécifier la cible, calculer la portée, tirer (retirer le marqueur arme du plot), faire le jet de toucher, puis éventuellement calculer et infliger des dommages. Tout tir raté continue selon sa ligne de tir, vers une autre cible valide éventuelle (les cibles possibles sont les décors, épaves, piétons, et ... les véhicules adverses !).

Spécifier la cible consiste (dans le cas usuel d'une cible véhicule) à indiquer quelle partie va être touchée par le tir: dans le cas d'un tir frontal ou arrière il n'y a pas de choix, mais dans le cas d'un tir latéral, le tireur a le choix entre la carrosserie la plus proche et les 2 carrosseries adjacentes de la cible.

Le **Jet pour toucher** n'a lieu que pour O,R, & MG, car *les F touchent automatiquement*, mais ont une portée maximum de 3. Ce jet doit *égaler ou dépasser la portée* pour pouvoir toucher, sinon le tir échoue (et se poursuit plus loin). Les jets à effectuer dépendent de l'arme:

Machine Gun: 1 dé Obus: 1D+3 Roquette: 2 dés

(Rappel: un Gunnery Computer en état de marche donne un bonus de +1, et toute Fumée dans la ligne de vue donne un malus de -4)

En cas de réussite, les dégâts infligés sont les suivants:

Machine Gun: 1D-2-portée Obus: 1D-portée Flamer: 1D+3-portée Roquette: 2D-portée

Les Piétons

Tout conducteur quittant son véhicule pour une raison ou pour une autre, est représenté à l'aide d'un pion Piéton. Le joueur se munit de la fiche de piéton correspondant à son véhicule, et y pose 3 munitions de MG. Quitter sa voiture n'est possible qu'à l'arrêt. Un piéton doit encaisser 3 dégâts pour mourir, et les dégâts subits dans la voiture sont transférés sur la fiche de Piéton. Un piéton :

- * a une vitesse maxi de 2, peut marcher ou courir à l'envi (vitesses 1 et 2), et n'a pas de direction.
- * n'est pas sensible aux marqueurs Fumée, Clous, Huile, ou Mines.
- * peut pénétrer dans et s'emparer de tout véhicule en état de marche, en démarrant le tour suivant...
- * peut pénétrer dans et squatter tout bâtiment, arbre, épave, et tirer de là où il se trouve; dans un bâtiment, il évolue d'un point à un autre tout comme il le ferait en extérieur.
- * est automatiquement mort et enterré si un véhicule l'écrase en lui roulant par dessus (sans éclat de peinture)...
- * peut tout à fait gagner une partie, même privé de son véhicule, je l'ai déjà vu plusieurs fois...