

Extrait du Corporates

<http://corporates.free.fr>

Poursuites en véhicules

- Les Règles - Le Système de Jeu -

Date de mise en ligne : mercredi 26 janvier 2011

Corporates



Caractéristiques des véhicules

Caractéristiques principales

Elles sont exprimées en codes dés.

- ▶ Contrôle : Représente la stabilité générale du véhicule, la facilité avec laquelle un conducteur en gardera le contrôle.
- ▶ Puissance : Capacité d'accélération et de reprise du véhicule.
- ▶ ManSuvrabilité : Facilité avec laquelle le véhicule peut être utilisé dans des manSuvres brusques (coup de volant, tête à queue, percussioin, évitement, cascades...).

Caractéristiques secondaires

- ▶ Vitesse max : vitesse maximale du véhicule en km/h.
- ▶ Capacité de freinage : elle est de 10 pour un véhicule lourd, de 20 pour une moto et de 30 pour une voiture.
- ▶ Gabarit : taille du véhicule, exprimé en dés.
- ▶ Capacité : capacité de charge du véhicule.
- ▶ Encaissement : résistances du véhicules.
- ▶ Blindage : Le blindage du véhicule protège le véhicule et ses occupants.

Vitesse estimée : La vitesse estimée V représente la vitesse moyenne du véhicule (en km/h), elle varie en fonction des actions des conducteurs. Le niveau de vitesse $V/10$ est égale à la vitesse estimée / 10. La vitesse relative V_r représente la vitesse d'un véhicule par rapport à un autre.

Règles de poursuite

Tour de poursuite

Une poursuite est découpée en tours ; chaque tour dure de quelques secondes (quand les véhicules sont proches) à quelques dizaines de secondes (si les véhicules sont très éloignés).

Chaque tour s'organise de la manière suivante :

- ▶ Description de la scène par le meneur de jeu.
- ▶ Répartition des dés conducteurs.
- ▶ Test de contrôle.
- ▶ Actions des conducteurs.
- ▶ Détermination de la distance entre les véhicules.
- ▶ Actions des passagers.
- ▶ Nouveau tour.

Description de la scène Le meneur de jeu décrit la scène dans laquelle se déroule la poursuite, il annonce notamment les changements de route à venir (rétrécissement, virages, obstacles potentiels...) et définit les conditions de route qui donneront la difficulté au test de contrôle.

Pour calculer celles-ci, on multiplie $V/10$ par un coefficient lié à l'environnement :

Conditions	Coefficient
Autoroute, Route large	0.5
Route étroite, comportant de nombreuses courbes	1
Route de montagne, ruelles	2
Piste, route défoncée	3
Conditions météo	+1 à +3
Circulation dense	+1 à +3
Le véhicule recule	+5

Exemple : Un véhicules roule à 90 km/h sur une route étroite, la difficulté de contrôle est de $9 \times 2 = 18$.

Répartitions des dés conducteurs

Connaissant ces conditions, chaque conducteur répartit son total de dés en Conduite dans les 3 caractéristiques principales de son véhicules en respectant les règles suivantes :

- ▶ Dans chaque caractéristique principale du véhicule il peut ajouter de 0, 1 ou plusieurs dés.
- ▶ La somme des dés ajoutés doit égaler son score en conduite, déduction faite des malus de perte de contrôle (voir plus bas).
- ▶ Les dés qu'il ajoute s'additionnent aux code dés du véhicule jusqu'à atteindre au maximum le double des caractéristiques du véhicule.
- ▶ Les dés supplémentaires (au delà du double) ajoutés , ne sont comptés que comme bonus.
- ▶ Les bonus éventuels dans la compétence de conduite s'ajoute au contrôle.

- ▶ A la fin de la phase de répartition, tout dé non réparti est considéré comme perdu pour le tour.

Remarque : Corporates n'étant pas un Wargame mais un jeu de rôle, la phase de répartition doit être rapide et peut être interrompue par le meneur de jeu s'il considère qu'un joueur prend trop de temps pour se décider. Les dés sont alors tous affecté au contrôle.

Exemple : MacGrive s'est emparé d'une petite voiture de sport qu'il décide de pousser sur une petite route enneigée. Le MJ annonce un facteur de route de niveau 3. Comme il roule déjà à 70km/h la difficulté sera de 21. Les caractéristiques de la voiture sont les suivantes : Contrôle (3d), Accélération (5d) et Maniabilité (4d). Mac répartit ses 7d+1 de la manière suivante : 5d en contrôle, 0d en accélération et 2d en Maniabilité. Au final MacGrive fera son jet de contrôle à 6d+3, ses accélérations à 5d et ses manSuvres à 6d. Remarque : si le véhicule avait été équipé de pneus spéciaux, le facteur route n'aurait été que de 2 et la difficulté du jet de contrôle aurait été de 14.

Interface : lorsqu'un conducteur s'interface au véhicule, il obtient un bonus qu'il peut affecter à chaque tour dans une et une seule caractéristique du véhicule.

Jet de contrôle.

A chaque tour de jeu les conducteurs effectuent un jet de contrôle de leur véhicule dont la difficulté est égale aux conditions de route.

Une réussite signifie que le conducteur maîtrise son véhicule, il sera libre d'effectuer une action volontaire durant le tour, 2 s'il réussit avec un marge de 10 ou plus.

En cas d'échec, il perd partiellement le contrôle de son véhicule, il ne pourra tenter aucune action volontaire ce tour ci. Il perd immédiatement 1d en contrôle, malus qu'il conservera pour les tours suivants, et ce jusqu'à ce qu'il réussisse une action de reprise en main.

Un échec critique signifie l'accident et la fin de la poursuite.

Remarque : En cas de changement de conducteur, les malus restent.

Actions volontaires

Lorsqu'un personnage a réussi son jet de contrôle, il peut effectuer 1 ou 2 actions volontaires. Le véhicule ayant le meilleur total de manSuvrabilité choisit de résoudre en premier ou en dernier ; en cas d'égalité on regarde successivement les totaux d'accélération, de contrôle puis de conduite.

- ▶ Reprise en main : Le conducteur tente de reprendre en main son véhicule ; il effectue un jet de contrôle dont la difficulté est égale aux conditions de route, en cas de réussite il regagne 1d de malus par tranche de 5. Chaque tentative de reprise en main baisse la vitesse de 10km/h.
- ▶ Accélérer : le personnage effectue un jet d'accélération dont la difficulté est égale à la V/10. En cas de réussite le véhicule gagne jusqu'à 10km/h par niveau de réussite.

Poursuites en véhicules

Maintenir sa vitesse : Pour maintenir la vitesse d'un véhicule, il suffit d'avoir un niveau d'accélération d'au moins $V/30$. Ce niveau peut-être augmenté de $\pm 2d$ en fonction de la pente. S'il s'avère insuffisant, le véhicule perd 10km/h

- ▶ **Booster** : le conducteur d'un véhicule équipé peut mettre un coup de booster et augmente sa vitesse de la puissance du booster (non modulable), il effectue pour cela un jet d'accélération dont la difficulté est égale à la vitesse gagnée / 2. En cas de réussite il perd 1d de contrôle, en cas d'échec, il en perd 2.
- ▶ **Action de réaction** : Le conducteur peut effectuer une action de réaction sans perdre de dé.
- ▶ **Demi tour** : Le conducteur souhaite effectué un virage serré, il effectue un jet de maniabilité dont la difficulté est de $15 + V/10$. En cas d'échec il perd 2d de contrôle, en cas d'échec critique il fait un tonneau... Un demi-tour réduit la vitesse à 10 km/h.
- ▶ **Stabiliser** : Durant une poursuite tous les passager souhaitant faire une action de précision (tir, acrobatie...) au niveau de difficulté de la route. Le conducteur peut effectuer stabiliser son véhicule en effectuant un nouveau jet de contrôle ; en cas de réussite, le malus est diminué de moitié.
- ▶ **Zig-Zag** : Ne nécessite aucun jet, cette action est utile pour éviter les tirs ; la difficulté de ceux-ci est augmentée du niveau de maniabilité.
- ▶ **Pousser** : Le conducteur souhaite heurter l'autre véhicule dans le but de l'envoyer en l'air. Il effectue un jet de manSuvrabilité qu'il opposera à un jet de contrôle de son adversaire ; en cas de réussite les véhicules effectue un jet de gabarit / gabarit ; chaque niveau de réussite entraine la perte d'1d de contrôle et 1 point de dommages.
- ▶ **Percussion** : Le conducteur souhaite percuter un piéton ou un véhicule adversaire, il effectue un jet de contrôle difficulté 15 ; en cas de réussite on résout les dommages (voir plus bas).
- ▶ **Queue de poisson** : Le véhicule de tête tente d'empêcher son adversaire de le doubler, il effectue un jet de manSuvrabilité + Gabarit qu'il oppose à celle de son adversaire ; s'il réussit son adversaire n'aura que 2 choix : freiner ou subir une percussion.
- ▶ **Action** : Le conducteur peut réaliser une action (un tir par exemple) ; celle-ci s'effectue à -1d.
- ▶ **Cascade** : Le personnage tente une manSuvre insolite, il effectue un jet de maniabilité dont la difficulté est calculé et annoncé par le MJ.
- ▶ **Coup de chance** : Le conducteur effectue un jet de chance + Conduite. La difficulté du premier coup de chance est à 15, puis augmente de 5 à chaque utilisation. S'il réussit le MJ invente un événement non prévu susceptible de l'aider ou de gêner son adversaire, l'obligeant par exemple à un évitement supplémentaire. En cas d'échec il ne se passe rien et le conducteur n'a plus le droit de refaire appel à la chance.

Actions de réaction.

Poursuites en véhicules

Les actions de réaction sont des actions non prévues par le conducteur. Chaque action de réaction réaliser durant un tour ajoute 1d de malus à toutes les actions du tour, y compris elle-même.

- ▶ **Virage serré** : Le conducteur souhaite effectué un virage serré, il effectue un jet de maniabilité dont la difficulté est de $5 + V/10$. En cas d'échec il perd 1d de contrôle, en cas d'échec critique il fait un tout droit...
- ▶ **Virage très serré** : Le conducteur souhaite effectué un virage serré, il effectue un jet de maniabilité dont la difficulté est de $10 + V/10$. En cas d'échec il perd 1d de contrôle, en cas d'échec critique il fait un tout droit... Un virage très serré fait perdre 20km/h.
- ▶ **Evitement** : Jet de maniabilité pour éviter un obstacle imprévu ; la difficulté est définie par le MJ ; un échec de 10 ou moins n'entraînant généralement qu'une perte de contrôle.
- ▶ **Ecraser les freins** : Si un conducteur souhaite diminuer sa vitesse de au delà de la capacité de freinage, il effectue un jet de maniabilité dont la difficulté est égale à la vitesse actuelle du véhicule sur 10. En cas de réussite le véhicule perd jusqu'à 10km/h supplémentaire par niveau de réussite.

Détermination des distances

Le véhicules s'éloignent ou se rapprochent en fonction de leur vitesses respectives.

distance	modification de la distance
<10m	différence de $V/10$ en m
<100m	différence de $V \times m$
<1000m	différence de $V \times 10$ m
<10000m	différence de $V \times 100$ m
...	...

Actions des passagers

L'action d'un passager se situe généralement après le calcul des distances ; toutefois si un personnage souhaite agir à un moment plus opportun, il doit réussir un jet de réaction difficulté 15.

- ▶ **Tir** : Un personnage peut effectuer un tir ; il a un malus égal aux conditions de route, divisé par 2 si le conducteur a réussi une action de stabilisation.

Rappel : Le tireur a par ailleurs le malus éventuellement lié à la mobilité relative de la cible. Par contre il n'est pas considéré comme lui même en mouvement et peut donc réaliser des tirs autres qu'au jugé.

Spécificités des véhicules

Poursuites en véhicules

Chaque véhicule peut avoir des spécificités liées à sa conception ou à ses équipements ; en voici quelques unes :

- ▶ Véhicules tout-terrains : -1 au coefficient de route dans un environnement difficile.
- ▶ Motos : -1 au coefficient de route lié à la densité de circulation ; +1 sur route glissante.

Gabarit et dommages aux véhicules

Type de véhicule	Gabarit	Seuil de dommages
Vélo	1d	1
Moto	2d	2
Voiture	3d	3
Grosse voiture	4d	3
Van	5d	4
Camion	6d	5
Semi remorque	7d	5
Char lourd	9d	5

En cas d'échec à un jet d'encaissement, le véhicule prend 1 point dommages. Chaque fois que le nombre de points perdus atteint le seuil de dommages, le conducteur effectue un jet sur la table suivante :

1d6	Effets
1-2	perte d'un niveau de contrôle
3-4	perte d'un niveau de manoeuvrabilité
5	perte d'un niveau de puissance
6	rien

Domage de percussion.

Lorsqu'un véhicule heurte un obstacle il lui inflige des dommages équivalents à $2 \times \text{Gabarit} + V_r/5$. Si la percussion est la suite d'une action volontaire, le conducteur ajoute sa Marge de réussite.

Le véhicule percutant effectue quand à lui un jet d'encaissement difficulté $V_r/5$, augmenté de +5 si l'obstacle est particulièrement solide et +5 à nouveau s'il est immobile.

La cible peut tenter une esquive ou un évitement, il effectue un jet dont la difficulté est égale à $V_r/10$. En cas de réussite il diminue de moitié les dommages du percutant et du percuté, en cas de réussite critique il évite le véhicule.

Autres dommages.

Poursuites en véhicules

Les balles effectuent des dommages normaux, les objets contondants n'infligent que leurs dommages létaux.

Dommages et occupants.

Lorsqu'un véhicule reçoit des dommages généraux (choc, explosion) secouant fortement le véhicule, les passagers effectuent un jet d'encaissement avec en bonus le blindage du véhicule. La difficulté est de 10 + 5 par point de dommage infligé au véhicule.

Si les occupants d'un véhicule voient venir le choc et ont le temps de s'accrocher, ils bénéficient de +5 à leur jet.

Les chocs provoquent des dommages contondants de type (fatigue / blessures).

Par ailleurs le conducteur devra faire un jet de contrôle de 10 + 5 par point de dommage infligé ; il perdra 1d de contrôle par niveau d'échec.

Exemples de véhicule

Caractéristiques principales		Caractéristiques secondaires						
Contrôle	Puissance	ManSuvrabilité	Vit. max	Freinage	Gabarit	Capacité	Encaiss.	Blindage
xd	xd	xd	x	x	xd	x	x	x