

# Deadly Speed

## Fiche de référence

### Organisation du tour.

En commençant par le joueur en pôle position, chaque joueur :

- Doit accomplir une action de mouvement.
- Peut effectuer une action de pilotage.
- Peut accomplir une action spéciale.

### Mouvement.

Un véhicule doit commencer par se déplacer en ligne droite de son inertie.

Chaque virage (45°) effectué doit être précédé par un mouvement en ligne droite égal à son inertie.

Le mouvement doit se terminer par un boost en ligne droite.

### Pilotage.

A la toute fin du tour, modifier la vitesse de +/-1.

### Hors-piste et hors-jeu.

#### ○ Hors-jeu.

Véhicule éliminé.

Remise en jeu à la fin du tour suivant.

#### ○ Hors-piste.

Le véhicule doit faire un jet de sauvegarde de conduite par point de vitesse.

Chaque échec fait perdre 1 point de vitesse.

### Collisions.

#### ○ Obstacle lourd.

Angle  $\geq 45^\circ$  : arrêt du véhicule.

Angle  $< 45^\circ$  : alignement et test de Conduite.

#### ○ Obstacle léger.

Obstacle détruit si  $1d6 + \text{vitesse} + \text{masse} \geq 9$ .

Sinon, géré comme un obstacle lourd.

#### ○ Véhicule.

$1d6 + \text{vitesse} + \text{masse}$  pour les 2 véhicules.

Attaquant  $>$  Défenseur : défenseur repoussé.

Défenseur  $\geq$  Attaquant : défenseur géré comme obstacle lourd.

### Actions spéciales.

Une seule action spéciale par tour.

#### ○ Tir.

Angle de tir de  $45^\circ$ .

L'attaquant lance autant de dés que son tir.

Difficulté : somme des vitesses (+1 si la cible n'est pas la plus proche).

La cible sauvegarde ensuite avec son blindage.

Chaque touche non sauvegardée fait perdre 1 point de vitesse.

#### ○ Démarrage Turbo.

A jouer seulement lors du premier tour ou lors d'une remise en jeu.

Sur 2+, la vitesse passe à 1.

Sur un 1, le véhicule cale et ne fait rien d'autre.

#### ○ Freinage d'urgence.

Permet de diminuer de 2 points la vitesse.

#### ○ Dérapage.

Virage supplémentaire après le turbo.

#### ○ Passage en force.

Permet de lancer 2d6 et de garder le meilleur lors des collisions.

#### ○ Roue arrière. (motos seulement)

Permet d'augmenter de 2 points la vitesse.

#### ○ Utilisation d'un bonus.

### Bonus.

$1d6 + 1$  par adversaire devant le véhicule

1	Explosion
2	Huile
3	Mine
4	Missile
5	Bouclier
6	Turbo
7	Méga-turbo
8	Missile à tête chercheuse
9	Frappe orbitale
10	Time Warp
11+	Le joueur choisit un bonus au choix.