

# Deadly Speed

*by perno*

*Version du 19 avril 2010*

## **Présentation du jeu.**

Deadly Speed est un jeu de figurines simulant une course de bolides blindés et armés jusqu'aux dents dans une ambiance très « Mario Kart ».

Il peut se jouer avec toutes figurines du moment que tous les véhicules employés pendant une course sont à la même échelle. Le jeu est prévu pour des véhicules à l'échelle 25-35 mm. A cette échelle, l'unité de mesure du jeu est le pouce (1'' = 2,5 cm environ).

Si vous voulez jouez avec des véhicules plus petits ou plus grands, il vous suffira de modifier l'unité de mesure du jeu (par exemple, considérer à l'échelle 15 mm qu'un pouce est égal à un centimètre).

La version de base du jeu considère que tous les joueurs participent à la course avec le même type de véhicule. Par la suite, différentes fiches de véhicules viendront enrichir le jeu. Vous pouvez de plus créer vous-même vos propres profils adaptés à votre collection.

Le jeu est prévu pour être joué à 6. Il peut cependant être joué à moins que cela (même si la course risque d'être moins passionnante) ou à un peu plus (si vous dépassez trop, vous devrez certainement procéder à quelques ajustements...)

## **Matériel nécessaire.**

Pour jouer à Deadly Speed, vous aurez besoin du matériel suivant :

- Un véhicule par joueur.
- Un mètre ruban (gradué en pouces si possible).
- 3 dés à 6 faces (d6, les dés classiques), si possible par joueur.
- Une grande table de jeu.
- Des décors et de quoi représenter la route.

## Règles générales du jeu.

Les règles générales suivantes s'appliquent quand on joue à Deadly Speed :

- Il est interdit de mesurer des distances à l'avance.
- Lors d'un test, un résultat de « 1 » sur le dé est toujours un échec et un résultat de « 6 » est toujours un succès, quels que soient les modificateurs.
- Un dé ne peut jamais être relancé qu'une seule fois.

## Mise en place du terrain.

Le circuit doit-être mis en place d'un commun accord entre joueurs (à moins que l'un d'eux ne soit désigné comme étant responsable de cette tâche). Le même principe doit être appliqué pour déterminer le nombre de tours de circuit à parcourir.

Le circuit doit comporter :

- La route elle-même (faisant au minimum 3'' de large en tout point, prévoyez toutefois 6'' de large en moyenne). Il est préférable qu'elle fasse une boucle afin de faire plusieurs tours, mais ce n'est en aucun cas nécessaire.
- Une ligne de départ et, éventuellement, une ligne d'arrivée si le circuit ne fait pas une boucle complète.
- Des zones de hors-piste aux abords de la route (voire sur la route). Ces zones risquent de ralentir les véhicules qui s'y aventurent.
- Des obstacles légers (caisses, barrières, tonneaux...) ou lourds (murs, containers, arbres, bâtiments...) sur la route ou dans les zones hors piste. Des obstacles lourds doivent être placés de manière à empêcher les véhicules de couper à travers champs trop facilement.
- Des « Check Points » peuvent être placés sur la route afin de forcer les véhicules à passer par certains points obligatoires du circuit.
- Des zones de hors-jeu peuvent être placées sur la table (précipices, trous, lacs...) Par défaut, tout ce qui se trouve en-dehors de la table est hors-jeu.
- Enfin, la piste et ses environs peuvent être parsemées d'éléments divers (mines, bonus, flèches turbo...)

Utilisez la méthode de votre choix pour déterminer l'ordre de déploiement des véhicules (sachant que le premier à se déployer sera avantagé). La méthode peut varier d'un simple « pile ou face » pour une partie à 2 joueurs à un simple lancer de dé en passant par un tournoi des « Rois du Ring » ou de « Pierre, papier, ciseaux »... Il ne peut y avoir d'égalité.

Chaque joueur place ensuite son véhicule sur l'emplacement qui lui est réservé en fonction de sa position de départ. Au début de la partie, tous les véhicules ont une **vitesse** égale à 0 (voir plus loin).

## Organisation du tour.

Chaque joueur joue à tour de rôle en commençant toujours par le joueur en pôle position et en continuant ainsi jusqu'au dernier. Lors de son tour de jeu, un véhicule...

- Doit accomplir une action de mouvement.
- Peut accomplir une action de pilotage pour modifier la vitesse de son véhicule.
- Peut effectuer une action spéciale.

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les participants aient franchi la ligne d'arrivée après avoir accompli le nombre de tours de circuit requis.

## fiches de véhicules.

Un véhicule est avant tout défini par son tableau de bord. Le tableau de bord d'un véhicule générique est le suivant :

Vitesse	Inertie	Distance maximale	Virages	Boost
0	1''	6''	$\infty$	0
1	3''	9''	2	+1d6''
2	9''	12''	1	+1d6''
3	12''	15''	0	+2d6''

Le tableau de bord regroupe toutes les données du véhicule concernant sa vitesse et sa manœuvrabilité. Les caractéristiques de pilotage sont les suivantes :

- **Vitesse** : il s'agit de la caractéristique de jeu représentant l'allure du véhicule. Un véhicule qui démarre un tour à l'arrêt est à la vitesse 0, ce qui ne veut pas dire qu'il ne peut pas avancer lors de ce tour. C'est la vitesse d'un véhicule qui détermine ses autres caractéristiques de pilotage.
- **Inertie** : plus cette caractéristique est élevée, plus le véhicule aura du mal à changer de direction au cours de son déplacement. L'inertie s'exprime en pouces.
- **Distance maximale** : il s'agit de la distance maximale que peut parcourir le véhicule au cours du tour, en pouces. Cette distance ne tient pas compte du boost du véhicule.
- **Virages** : nombre maximal de virages que peut effectuer le véhicule au cours du tour.
- **Boost** : cette caractéristique représente le côté incontrôlable du véhicule. Il s'agit d'une distance aléatoire (en pouces) que parcourt le véhicule à la fin de son tour.

De plus, un véhicule possède 4 caractéristiques secondaires :

- **Conduite** : représente la maniabilité du véhicule.
- **Blindage** : représente la résistance du véhicule.
- **Masse** : plus un véhicule est lourd, plus il sera difficile de le bousculer.
- **Tir** : représente la puissance de feu du véhicule.

Enfin, un véhicule peut avoir des règles spéciales.

## **Mouvement.**

Les caractéristiques de pilotage d'un véhicule varient d'un tour à l'autre. Elles sont indiquées dans le tableau de bord du véhicule et sont déterminées par la vitesse de celui-ci au début du tour.

Un véhicule commence toujours son tour en effectuant en ligne droite un déplacement égal à son **inertie**. Il s'agit d'un mouvement obligatoire.

Il peut ensuite choisir de poursuivre son déplacement s'il le désire jusqu'à une distance totale égale à sa **distance maximale**.

Au cours de ce déplacement, le véhicule peut être autorisé à faire un ou plusieurs **virages**. Chacun d'entre eux doit être précédé d'une distance parcourue en ligne droite égale à son inertie. Pour faire un virage, faites pivoter de 45° maximum le véhicule vers la droite ou la gauche.

Une fois tout ceci fait, le véhicule doit avancer en ligne droite d'une distance égale à son **boost**. Ce déplacement permet bien sûr de dépasser la distance maximale du véhicule. Il s'agit là encore d'un mouvement obligatoire.

Un véhicule avançant à **vitesse 0** ne dispose pas de boost. En contrepartie, il peut faire autant de virages qu'il le désire au cours du même tour (dans les limites imposées par son inertie). De plus, il peut effectuer tout ou partie de son déplacement en marche arrière, y compris son mouvement initial du à son inertie.

***Exemple :** un véhicule en vitesse 1 peut avancer de 4'', faire un premier virage, avancer de 3'', faire un second virage puis faire les 2'' restant s'il le veut. Il doit alors avancer en ligne droite d'1d6'' à cause de (ou grâce à) son boost.*

## **Pilotage.**

A la toute fin de son tour (c'est-à-dire après avoir accompli toute autre action et résolu tous les tests nécessaires), le pilote peut choisir de modifier la **vitesse** de son véhicule en prévision du prochain tour. Il peut ainsi décider d'augmenter ou de diminuer la valeur de sa vitesse de un point.

Vous pouvez indiquer la vitesse de votre véhicule par un compteur sur votre fiche ou bien en plaçant un nombre approprié de marqueurs vitesse à côté de celui-ci.

## **Hors-piste et hors-jeu.**

### ○ **Zones de hors-jeu.**

Si un véhicule pénètre dans une zone de hors-jeu, il est immédiatement retiré de la piste.

Il sera remis en jeu à la fin du tour suivant, après que tous les autres véhicules se soient déplacés. Le véhicule revient avec une **vitesse** égale à 0 et dans l'orientation de son choix à l'endroit qu'il occupait juste après être tombé dans la zone de hors-jeu. Le véhicule joue alors immédiatement un tour de jeu normal.

Si plusieurs véhicules sont hors-jeu au cours du même tour, ils sont remis en jeu dans l'ordre dans lequel ils s'étaient mis hors-jeu le tour précédent.

### ○ **Zones de hors-piste.**

Les zones de hors-piste ne sont pas adaptées à une conduite sportive. Pour représenter cela, tout véhicule qui roule, même partiellement dans une zone de hors-piste peut ralentir contre son gré.

A la fin de son tour, avant d'effectuer une action de pilotage, un véhicule ayant parcouru tout ou partie de son déplacement dans une zone de hors-piste lance un nombre de dés égal à sa **vitesse**. Tout résultat supérieur ou égal à sa **conduite** est une réussite. Tout autre résultat est un échec.

La vitesse du véhicule diminue immédiatement de **1 point** par échec obtenu.

## **Collisions.**

Les règles précédentes sont suffisantes pour jouer.

Ou du moins *seraient* suffisantes pour jouer si tout se passait pour le mieux pour les pilotes.

### ○ **Collision avec un obstacle lourd.**

Si un véhicule entre en contact avec un obstacle lourd en faisant un angle supérieur ou égal à **45°** avec celui-ci, il s'arrête immédiatement et sa vitesse tombe à 0. De plus, alignez l'avant du véhicule avec l'obstacle (sans toutefois déplacer/gêner d'autres véhicules).

Il est bien sûr déconseillé de modifier la vitesse du véhicule lors de la phase de pilotage afin de pouvoir faire une marche arrière pour se sortir de cette situation.

Si le véhicule rentre en contact avec un obstacle lourd en faisant un angle inférieur à **45°**, alignez le flanc du véhicule sur l'obstacle et poursuivez son déplacement en considérant que le véhicule a fait du hors-piste lors de ce tour.

- **Collision avec un obstacle léger.**

Si un véhicule entre en contact avec un obstacle léger, il lance **1d6** auquel il ajoute sa **vitesse** et sa **masse**. Si le résultat est supérieur ou égal à **9**, le test est une réussite. Dans tous les autres cas, c'est un échec.

En cas de réussite, l'obstacle est détruit et le véhicule poursuit son chemin comme si de rien n'était.

En cas d'échec, résolvez la collision comme s'il s'agissait d'un obstacle lourd.

- **Collision avec un autre véhicule.**

Si un véhicule en percute un autre lors de son déplacement, chacun d'entre eux lance **1d6** auquel il ajoute sa **masse** et sa **vitesse** comme pour une collision avec un obstacle léger.

Si le véhicule percuté obtient un résultat supérieur ou égal à celui de véhicule actif, il est considéré comme un obstacle lourd vis-à-vis de celui-ci. Le véhicule percuté ne subit aucun désagrément.

Si le véhicule actif obtient un résultat supérieur à celui de son adversaire, il peut déplacer celui-ci de la distance minimale lui permettant de poursuivre son chemin sans être gêné. Le véhicule percuté ne change pas d'orientation au cours de ce déplacement.

Pendant ce déplacement involontaire, toutes les actions et tous les tests nécessaires (entrée dans une zone de hors-jeu ou de hors piste, collision avec un obstacle ou un adversaire...) doivent être résolus comme s'il s'agissait du tour du véhicule percuté avant que le véhicule à l'origine de la collision ne reprenne son tour normalement.

Si le véhicule percuté n'a pas pu libérer le passage à la fin de ce déplacement (parce qu'il a été bloqué par un autre véhicule ou un obstacle par exemple), il est considéré comme étant un obstacle lourd pour le véhicule ayant provoqué la collision.

## **Actions spéciales.**

En plus de son action de mouvement et de son action de pilotage, un véhicule peut effectuer une action spéciale par tour. Le joueur déclare utiliser une action spéciale au moment où il en a besoin. Les actions possibles sont les suivantes :

- **Démarrage Turbo.**

Lors du premier tour de jeu ou après une remise en jeu, un véhicule peut tenter un démarrage turbo. Il lance alors **1d6**. Sur un résultat de **2+**, sa **vitesse** passe immédiatement à **1** pour ce tour.

Sur un **1**, le véhicule cale et ne peut strictement rien faire pour ce tour.

- **Utilisation d'un bonus.**

Si le véhicule dispose d'un bonus en réserve, il peut l'utiliser selon les indications de ce bonus.

Voir la section « éléments spéciaux » pour plus de détails.

- **Freinage d'urgence.**

Le véhicule peut diminuer sa **vitesse** de deux points au lieu d'un seul lors de la phase de pilotage.

- **Dérapiage.**

Le véhicule peut effectuer un virage supplémentaire à la toute fin de son déplacement (après le **boost**) en ignorant tout problème d'**inertie** ou de nombre maximal de **virages** autorisé.

- **Passage en force.**

Le véhicule lance **2d6** et garde le meilleur résultat lors de tous les tests de collision de ce tour.

- **Roue arrière.**

Les motos (véhicules ayant une **masse** égale à **1**) peuvent faire une roue arrière. Lors de la phase de pilotage, la moto peut augmenter sa **vitesse** de deux points au lieu d'un seul.

○ **Tir.**

Un véhicule peut tirer sur un adversaire à la fin de son tour, juste après son action de pilotage. Le véhicule doit être au moins partiellement visible (utilisez les lignes de vue réelles) et situé dans un angle de **45°** à l'avant du véhicule (en partant de l'arme). Les motos (véhicules de **masse 1**) ne disposant pas d'artilleur, elles doivent tirer sur un véhicule droit devant elles.

Pour résoudre un tir, le véhicule doit tout d'abord lancer un nombre de dés égal à sa valeur de **tir**. Chaque résultat supérieur ou égal à la difficulté du tir occasionne une touche à la cible.

La difficulté du tir est égale à la somme des **vitesse**s des deux véhicules concernés (tireur et cible). Cette difficulté est majorée de **1 point** si le tireur ne vise pas le véhicule le plus proche parmi ceux sur lesquels il pourrait tirer.

La cible lance ensuite autant de **d6** que de touches subies. Chaque résultat supérieur ou égal à son **blindage** est une réussite. La vitesse du véhicule est diminuée de **1 point** par échec obtenu.

La **vitesse** d'un véhicule ne peut jamais être inférieure à **0**.



# Eléments spéciaux

## Bonus.

Pour un côté plus arcade, le circuit peut comporter un certain nombre de bonus à récupérer par les véhicules. Un véhicule attrape automatiquement un bonus en passant dessus sauf s'il possède déjà un bonus en réserve (auquel cas le bonus reste en jeu).

Pour déterminer la nature du bonus, jetez **1d6** et ajoutez **1 point** par adversaire se trouvant actuellement sur la piste devant le véhicule.

Tableau des bonus	
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.

A l'exception de l'explosion qui s'active immédiatement, tous les autres bonus ne peuvent être utilisés que pendant le tour du véhicule et à partir du tour suivant son obtention.

Quand un bonus a été pris, le règlement peut prévoir qu'il puisse revenir en jeu pour être pris par un autre participant.

Dans ce cas, laisser le marqueur bonus à sa place mais retournez-le. Au début de chaque tour, tous les pions bonus face cachée sont retournés face visible. Ils peuvent immédiatement être récupérés par un véhicule lors de ce tour.

Un véhicule entrant dans une **zone de hors-jeu** ou perdant un point de vitesse à cause d'un **missile**, d'un **missile à tête chercheuse** ou d'une **frappe orbitale** perd immédiatement tout bonus gardé en réserve.

Les bonus ont les effets suivant :

- **Explosion** : le bonus se transforme instantanément en mine qui explose automatiquement. Voir ci-dessous pour la gestion des mines.
- **Huile** : le véhicule peut choisir de déverser de l'huile en n'importe quel point de son déplacement. La flaque d'huile est alors placée en contact avec le véhicule, au centre et à l'arrière de celui-ci. La flaque d'huile ainsi créée (d'un pouce de diamètre), compte désormais comme une **zone de hors-piste** jusqu'à ce qu'un véhicule passe dessus (après quoi elle est retirée du jeu).
- **Mine** : une mine se pose selon les mêmes modalités qu'une flaque d'huile. Tout véhicule passant sur la mine doit immédiatement effectuer un test de **blindage** en lançant autant de dés que son score de vitesse. Chaque échec diminue la **vitesse** du véhicule de **1 point**. La mine est alors retirée du circuit.
- **Missile** : le missile s'utilise comme une action de tir ordinaire mais la cible ne peut pas effectuer de test de **blindage** pour se protéger des effets du tir.
- **Bouclier** : Une fois activé, le véhicule est protégé par un puissant champ de force qui le protège de tout dommage jusqu'au début de son prochain tour. Pendant cette période, le véhicule ne peut jamais perdre de point de **vitesse** (sauf volontairement pendant la phase de pilotage ou suite à un arrêt provoqué par la collision avec un obstacle lourd). De plus, sa **masse** est doublée pendant toute cette période.
- **Turbo** : le turbo doit s'activer au début du tour du véhicule. Sa **vitesse** augmente alors immédiatement de **1 point**. Si la **vitesse** du véhicule était déjà égale à **3**, son jet de **boost** sera doublé lors de ce tour.
- **Méga-turbo** : le méga-turbo doit s'activer au début du tour du véhicule. Sa **vitesse** augmente alors immédiatement de **2 points**. Si la **vitesse** du véhicule était égale à **2**, le véhicule passe en vitesse **3** et double son **boost** pour ce tour. Si la **vitesse** du véhicule était déjà égale à **3**, son **boost** sera triplé pour ce tour.
- **Missile à tête chercheuse** : au début de chaque tour de jeu suivant le lancement du missile, le véhicule en tête de la course (en ignorant les véhicules hors-jeu et ceux ayant déjà franchi la ligne d'arrivée) risque d'être touché par celui-ci. Le propriétaire du missile doit lancer **1d6**. Sur un résultat de **5+**, le missile percute immédiatement sa cible qui voit sa **vitesse** tomber à **0**. De plus, tout adversaire situé à **6''** ou moins du véhicule touché doit immédiatement effectuer un test de **conduite** comme pour un passage dans une zone de hors-piste et en appliquer les effets immédiatement.
- **Frappe orbitale** : tous les autres véhicules voient leur **vitesse** diminuer de **1 point**.
- **Time Warp** : le véhicule peut immédiatement rejouer un tour de jeu après celui-ci.

## **flèches turbo.**

Quand un véhicule passe sur une flèche turbo (même partiellement), il doit l'utiliser. Il n'est pas obligé de le faire immédiatement mais il doit encore se trouver (même partiellement) sur la flèche au moment où il décide d'activer la flèche turbo.

Le véhicule est alors immédiatement déplacé de **2d6''** dans la direction de la flèche sans changer d'orientation. Le mouvement reprend alors son cours normalement après ce déplacement. Il ne compte pas dans le décompte de la distance minimale à parcourir en début de tour ou avant de faire un virage.

Si les **2d6''** ne suffisent pas à faire sortir le véhicule de la flèche, le véhicule poursuit son déplacement turbo jusqu'à ce qu'il sorte entièrement de celle-ci.

A la fin de son tour, avant un éventuel tir et avant la phase de pilotage, un véhicule ayant activé au moins une flèche turbo voit sa vitesse augmenter de **1 point** jusqu'à un maximum de **3**.

## **Portails Warp.**

Un portail Warp est composé d'une porte d'entrée et d'une porte de sortie. Un véhicule entrant dans la porte d'entrée ressort par la porte de sortie. Simple, non ?

Ce système permet de faire passer les véhicules d'une table à l'autre ou permet de mettre des raccourcis sur la table...

## **Super Jumpers.**

Les Super Jumpers permettent de faire sauter les véhicules par-dessus des précipices importants. La vitesse d'un véhicule doit cependant être suffisante pour réussir le saut.

Quand un véhicule passe par un Super Jumper, il lance autant de **d6** que sa **vitesse**. Si au moins l'un de ces dés obtient un résultat de **4+**, le saut est réussi. Le véhicule avance alors en ligne droite jusqu'à atteindre la rive opposée. Ce déplacement gratuit ne compte pas dans le décompte de la distance minimale à parcourir en début de tour ou avant de faire un virage.

Si le saut est un échec ou si la trajectoire du véhicule ne lui permet pas de revenir en jeu, le véhicule est retiré du circuit. Il sera remis en jeu selon les modalités habituelles mais de l'autre côté du Super Jumper (à l'emplacement précis de son choix).