

Les Véhicules

Règles:

Les véhicules des joueurs et par extension, tout les véhicules du jeu auront une fiche afin de rendre les courses poursuites et action sur la route plus dynamiques et intéressantes. Il y aura 3 statistiques pour les véhicules, quand le conducteur doit faire un jet sur ces stats, il y ajoute son score d'adresse et sa compétence de conduite.

Les Statistiques:

Vitesse :

Ce sera sur cette statistique en opposition que les véhicules s'opposeront pour les course poursuite. Un véhicule poursuivi par les joueurs aura une difficulté de jet égale à sa vitesse pour être rattrapé. Si les joueurs le rattrapent, le véhicule peut tenter d'accélérer et de rajouter 1 point à sa vitesse en faisant un jet. Si il réussit, les joueurs doivent recommencer le jet avec une difficulté augmentée et le véhicule peut recommencer la manœuvre tant qu'il réussit. Si il échoue, il subit une avarie sur l'une des statistiques et ralentit, diminuant la difficulté de 1. L'inverse est évidemment vrai lorsque les joueurs sont eux même poursuivis.

Maniabilité:

Une statistique qui décrit à quel point le véhicule est stable sur la route et permet des manœuvres non conventionnelles, comme tirer en conduisant, faire une queue de poisson, esquiver la circulation, se tenir assez prêt pour tenter d'attraper un ennemi, tourner son volant. Ou même tiré avec des armes montées. Un jet de maniabilité sera demandé au pilote pour ce genre de cas, rendant son rôle très important. En cas d'échecs, l'agent qui tente cette action peut faire un jet d'adresse pour ne pas tomber, perdre l'équilibre, son arme, etc en fonction de l'action tentée au préalable.

Moteur :

C'est la statistique de résistance du véhicule. En cas de choc, de tirs, de surchauffe, on doit faire un jet sur la statistique moteur, si c'est un échec, le véhicule subit une avarie et perds un point de statistique définitive (choisie en fonction de la situation ou sur un d3) et il ne récupérera pas la stat tant qu'il n'a pas été réparé. Pour forcer une sortie de route, un véhicule peut faire un jet

d'opposition en moteur. La difficulté du jet d'avarie est décidée en fonction de la violence du choc (exemple 1 pour les tirs, 2 pour les chocs, 3 pour les chocs frontaux , 4 pour les explosions).

Les véhicules auront des fiches qui leurs sont propres, indiquant leurs statistiques, leurs avaries, leurs modification, etc. On peut cependant discerner 3 modèles de véhicules chez les Kyros :

Le Garage:

Le véhicule de patrouille :

Un véhicule qui est qualifié de plus pratique qu'efficace. Il dispose de 5 places assises et d'un coffre qui a été réaménagé en pseudo cellule dans laquelle on peut installé deux individus de taille humaine. Sa vitesse et sa maniabilité n'ont rien d'exceptionnelles étant donné qu'il tient plus de l'utilitaire que de la voiture. Il a cependant un poids certain et une bonne résistance que ce soit aux chocs ou aux avaries.

- **Vitesse : 3**
- **Maniabilité : 3**
- **Moteur : 5**



Véhicule d'intervention rapide :

Un véhicule pour lequel le commissariat général a débloqué quelques budgets. Ce véhicule a été spécialement conçu pour la vitesse, ce qui rends sa résistance bien moindre. Néanmoins il est extrêmement ardu pour les contrevenants d'échapper à ce bolide qui semble voler sur l'asphalte.

- **Vitesse:7**
- **Maniabilité:6**
- **Moteur : 3**



Fourgon blindé :

Un mastodonte d'acier renforcé et de verre trempé. Ce véhicule a été conçu pour les interventions en milieu hostile ou le convoyage d'invité dangereux. Son blindage à toutes épreuves le protège même des chocs les plus durs. Il perd cependant en vitesse et aura du mal à rattraper un contrevenant en fuite. Mais vu son blindage, son avancée est implacable. Il peut également être possible d'ajouter sur cette merveille de blindage une arme lourde sur le toit.

- **Vitesse : 1**
- **Maniabilité : 4**
- **Moteur : 12**



Révision #2

Créé 20 février 2024 14:15:18 par kolya

Mis à jour 20 février 2024 16:13:32 par kolya