

Aide de Jeu pour la Gestion de la conduite et des courses poursuites

Cette annexe propose un complément de règles pour gérer l'utilisation des véhicules dans les scénarios de vampire la mascarade. Dans le livre de base de Vampire : la mascarade, il n'y a qu'un tout petit paragraphe couvrant la résolution des courses poursuite en voiture et il se résume ainsi : faites un jet étendu en opposition de dextérité+conduite. Cette règle ne permet pas de prendre en compte les propriétés mêmes des véhicules impliqués : rattraper une 900ss Ducati sur l'autoroute alors qu'on conduit une 105 Peugeot, cela me parait vraiment peu crédible. C'est comme si l'escargot essayait de courser un lièvre. Voilà pourquoi j'ai essayé d'imaginer un système qui permettrait de pimenter un peu les parties en mettant en scène des courses poursuites infernales.

I- Description des actions de conduite

Ici, nous allons décrire les différentes actions possibles en matière de conduite :

Anticiper la difficulté des virages, Tenir compte de la signalisation routière, Repérer son chemin, Trouver un passage pour échapper à un poursuivant

Jet : Perception/Astuce+Conduite (difficulté 6, modifiable en fonction des conditions météo, l'absence d'éclairage routier, la taille des panneaux d'indication, etc.).

Type : Réflexe

Description : Le conducteur doit tenir compte de beaucoup de chose lorsqu'il conduit, que ce soit jauger la difficulté du circuit pour adapter sa vitesse en conséquent ou bien encore essayer de retrouver son chemin en faisant attention aux bornes d'indication. Cette aptitude permet aussi de repérer les radars cachés et les voitures de patrouilles de la marrée chaussée. Lors d'une course poursuite, le conteur doit décrire le tracé du circuit ainsi que la présence ou non d'obstacles ou d'acteurs entraînant des complications. Enfin,

Succès : Le personnage à réussi à jauger la difficulté du virage et pourra rétrograder/passer une vitesse en fonction. Le personnage remarque une allée ou il pourra se cacher en espérant semer son poursuivant.

Echec : Le conducteur n'a pas bien jauger la difficulté du virage : il ne pourra pas rétrograder de vitesse pour le négocier en toute sécurité. Il n'arrive pas à repérer la prochaine sortie à prendre pour se rendre à sa destination ou pour échapper à ses poursuivants.

Echec Critique : Le personnage est persuader que c'est un virage facile à négocier : Il accélère plein pot. Le personnage trouve une petite allée pour échapper à ses poursuivant : malheureusement, il ne voit pas le panneau qui indique « Impasse ».

Conduite sportive

Jet : Dextérité+Conduite(Difficulté 6. +1 par cran de vitesse au-delà de la vitesse de sécurité prescrite par le conteur. Malus possible en fonction des conditions météo et de l'état de la route)

Type : Action Normale

Description : Cette aptitude est utilisé pendant les courses poursuites. Le conducteur doit faire ce jet pour essayer de négocier un virage : Le conteur fixe la vitesse de sécurité (ex : « tu arrive à un virage sur la droite relativement facile (négociable en quatrième). Le joueur annonce le cran de vitesse de son véhicule pour ce tour (voir partie sur la gestion de la vitesse). Si la vitesse choisie correspond à la vitesse de sécurité, le joueur prend le virage « sans prendre de risque ». S'il le prend un cran au dessus, il tente « un dérapage contrôlé ». S'il n'y a pas de virage à négocier et aucun obstacle à éviter (ex : ligne droite sur l'autoroute), le joueur fera un jet ne serais-ce que pour voir comment il maîtrise son accélération pour creuser l'écart avec un éventuel poursuivant.

Succès : Le joueur arrive à négocier sans encombres le virage qui se présente à lui, ou il réussi à l'aise son dérapage contrôlé. En cas de succès exceptionnel, il peut potentiellement distraire son poursuivant, Il réduit également la difficulté de son prochain jet de 1. Les succès obtenus permettent également de déterminer la distance parcouru par le véhicule ce tour-ci.

Echec : S'il était en vitesse de sécurité, rien de grave : il réussi son virage, mais il ne gagne aucun bonus sur la distance parcourue ce tour ci par ce qu'il a été obligé de stabiliser sa vitesse (voir course poursuite). S'il était en dérapage contrôlé, il ne gagne aucun bonus sur la distance

parcourue : de plus, il fait une légère sortie de route (il viens se frotter à la rampe de sécurité, au muret au bord de la route, etc. La voiture subit des dégâts légers sur son flanc s'il y a un obstacle. S'il n'y en a pas, il fait une légère sortie de route et doit faire un test de crevaison de pneu. De plus, le conducteur ne pourra pas augmenter de cran de vitesse au prochain tour pour représenter la perte de vitesse occasionnée par le choc. (essayer de visualiser une course de Gran Turismo).

Echec Critique : C'est la merde : Le joueur en vitesse de sécurité fait une légère sortie de route (voir ci-dessus). Le conducteur en dérapage contrôlé fait une grave sortie de route : Il perd le contrôle et viens percuter un obstacle (ou un passant) de plein fouet, occasionnant de sérieux dommages à la carrosserie (et au passant) du par-choc avant : S'il n'y a pas d'obstacle, il perd le contrôle et fait un tête-à-queue. Dans tous les cas, ces pneus en pâtissent.

Se rendre d'un point A à un point B

Jet : Perception+Conduite (difficulté 6)

Type : Action normale ou jet étendu (au choix du conteur selon la distance entre A et B)

Description : Le joueur veut se rendre de A jusqu'à B. Il doit faire un jet pour déterminé s'il réussi à trouver son chemin et pour évaluer la durée du trajet. Ce jet est à faire pour des conditions dramatique (Ex : Le joueur doit prendre sa voiture de Paris pour ce rendre à Fontainebleau au 10 avenue Lagardère. Il est Huit heure du soir et il doit se rendre à un rendez-vous urgent pour 19h30 précise !!!). La difficulté est variable et dépend des conditions pour retrouver son chemin : exemple : embouteillages sur le périphérique de paris, conditions du Trafic, disponibilité des places de parking à l'arrivée... Si le joueur dispose d'une carte de route et/ou d'un co-pilote, la difficulté est réduite.

Succès : Le joueur à réussi à trouver son chemin sans trop de difficultés et arrive à être à l'heure au rendez-vous. Des succès supplémentaires indique que le conducteur aura mis moins de temps que prévu pour arrivé à destination. (5-10 minutes par succès supplémentaires selon la distance).

Echec : Le joueur est bien arrivée dans les alentours du point B, mais il n'a pas réussi à repérer la rue exacte. Il peut faire un jet supplémentaire pour retrouver le chemin , mais il perdra 10-20 minutes supplémentaire par jet (difficulté majorée de 1).

Echec critique : C'est la catastrophe : le joueur s'est complètement tromper de chemin et il s'est perdu : il se retrouve sur la route de Troie au lieu de la route de fontainebleau... Manque de pot, il s'est fait flasher sur l'autoroute car il roulait vite pour arrivé dans les temps, il s'est fait chopper par les flics, il à crevé un pneu... la liste est longue. Et c'est au conteur de décidé ce qui est approprié. Une chose est sûre : pour le rendez-vous, c'est fichu.

II- Gestion des déplacements

Dans cette partie, nous allons voir comment gérer les déplacements du véhicule. Vous trouverez des tableaux récapitulatifs à exploiter principalement lors de courses poursuites. Pour déterminer la distance parcouru, il faut prendre en compte deux chose : la puissance du moteur du véhicule et le cran de vitesse engagé.

Taille du moteur*	Accélération de Base	Distance supplémentaire parcouru par succès obtenu au test de conduite
1 (Scooter Peugeot)	8m	4m
2 (Petite voiture)	12m	6m
3 (Berline)	18m	9m
4 (Grosse cylindrée, 900cc Kawasaki)	26m	13m
5 (voiture de F-1, Ferrari F100)	36m	18m

Pour déterminer la distance de base parcourue, multipliée l'Accélération de base par le cran de vitesse engagée. Faite un jet de Conduite+Dextérité+Maniabilité du véhicule (difficulté de base 6, variable selon conditions). Multipliez la distance supplémentaire de base parcourue selon la taille de votre moteur par le nombre de succès obtenus sur le jet : Additionnez les deux résultat pour obtenir la distance parcourue par votre véhicule ce tour-ci.

*Exemple : Rodolphe conduit un Peugeot 206 (petite voiture). Il roule en quatrième vitesse sur l'autoroute. Il a donc une accélération de base de $4*12= 48m$ par tours. Il fait son jet de Dextérité(2)+Conduite(3)+Maniabilité(1). il obtient 3 succès : il peut donc rajouter $3*6=18m$, soit $48 + 18 = 66m$. Ce tour-ci, il aura parcouru 66m.*

Quelques complications :

Embrayer les vitesses : au début de chaque tour de conduite, le joueur peut choisir de rester à la même vitesse, passer une vitesse ou rétrograder d'une vitesse. Le conteur peut imposer la réussite préalable d'un test (réflexe) d'anticipation de danger pour autoriser de rétrograder. La vitesse de base pour ce tour-ci sera donc fonction de la vitesse engagée. Pour ce qui est de la rétrogradation, il est possible de « sauter une vitesse en rétrogradant » (passer de la cinquième à la troisième). Cette manœuvre met cependant le moteur à rude épreuve : le MJ fait un test de dégât du moteur (le MJ jette (Taille du moteur) dés, difficulté 8 : Chaque succès inflige la perte d'un point de moteur).

Pousser le moteur à fond : Le conducteur peut décider de mettre le pied au plancher pour semer d'éventuels poursuivants. Dans ce, On considère que la taille du moteur est augmentée d'un cran pour déterminer la distance supplémentaire parcourue en fonction des succès. Un Echec indique que le conducteur n'a pas bien maîtriser son accélération, et qu'il n'aura pas de bonus de distance parcouru. Un échec critique indique que le moteur n'a pas digéré d'être poussé de la sorte : faite un jet de dégât au moteur (on jette (Taille du moteur) dés (difficultés 9) : chaque succès fait perdre un point de moteur au véhicule, dans un vacarme audible produit par ce dernier. Le contrecoup de cette manœuvre est qu'il augmente automatiquement la difficulté d'un jet de négociation de virages ou d'évitement d'obstacle.

*Exemple : Rodolphe conduit un Peugeot 206 (petite voiture). Il roule en quatrième vitesse, moteur à fonds sur l'autoroute. Il a donc une accélération de base de $4*12= 48m$ par tours. Il fait son jet de Dextérité(2)+Conduite(3)+Maniabilité(1), sauf qu'au lieu d'ajouter 6m par succès, il pourra en ajouter 9. il obtient 3 succès : il peut donc rajouter $3*9=27m$, soit $48 + 27 = 75m$. Ce tour-ci, il aura parcouru 75m en étant pieds au planché. En cas d'échec, on assume qu'il à mal gérer son embrayage et qu'il aura accéléré de manière poussive.*

Freiner : Le conducteur peut décider de freiner avant de négocier un virage. C'est très pratique pour le conducteur qui souhaite mieux réussir son dérapage contrôlé pour négocier un virage en étant un cran au dessus de la vitesse de sécurité. En cas de freinage de la part du conducteur, on considère que le moteur est une taille en dessous pour la détermination de la distance supplémentaire en fonction des succès. De plus, la difficulté du jet est diminuée d'un cran. Le but est de permettre au conducteur de passer la vitesse suivante dès le prochain tour. Attention cependant, le freinage raté aura toujours les effets décrits plus haut.

Le Freinage Sec : Le MJ peut déclarer la présence d'un grave complication sur le parcours. Un camion renverser à 150m devant. Un pont non terminé donnant sur un précipice, etc. Dans une telle situation, le conducteur doit effectuer un freinage Sec. Pour résoudre le freinage sec, procéder comme suit :

- 1) le joueur fait un jet réflexe de Perception+conduite pour anticiper le danger et évaluer la distance. En cas de réussite, le joueur peut rétrograder et faire le freinage sec. en cas d'échec, le joueur ne pourra pas rétrograder, mais pourra faire le freinage sec. Un échec critique indique que le joueur s'est emmêlé dans les pédales et à appuyé sur l'accélérateur au lieu du frein (Voir « pousser le moteur à fonds).
- 2) La distance de freinage de base est de (Accélération de Base – Freins) mètres. Le joueur fait son test de freinage sec (Dextérité+Conduite+Freins). La difficulté dépend de sa vitesse actuelle et de la distance restante avant le danger. En générale, la difficulté ici est de 8. Chaque succès permet de diminuer la distance de freinage de base de (freins)m par succès.

La distance de freinage de base minimum ne peut pas descendre en dessous de (taille du moteur) mètres.

- 3) Une fois la distance de freinage de base établie, multipliée là par le cran de vitesse en cours. Ajouter ce résultat au déplacement de base du véhicule pour ce tour. Vous aurez la distance parcourue avant que le véhicule arrive à l'arrêt complet. A la fin de la manœuvre, on considère que la voiture a callé (un tour pour redémarrer le moteur). De plus, la manœuvre entraîne un risque de crevaison et de rupture de freins.
- 4) Le MJ fait les deux jets appropriés : (Freins) dès difficulté 9 pour les freins, (Pneus) dès difficulté 8 pour les pneus. Chaque succès entraîne la perte d'un point de pneu ou de frein. Voyez gestion des dégâts pour plus de détail. C'est aussi à ce moment que le MJ fait un jet de dégâts de moteur si le personnage a décidé de rétrograder en sautant une vitesse.

*Exemple : Rodolphe tente un freinage sec pour éviter de percuter de plein fouet un camion renverser à 100 m devant lui. Il commence le tour en cinquième. Après avoir réussi son test d'anticipation, il déclare rétrograder en sautant une vitesse (+difficulté au test de freinage). Sa distance de freinage de base est accélération (12m) – Freins (3) = 9m. Son jet Dextérité (2) + Conduite (3) + freins (3) donne : 1,1,6,7,8,9,9,10 : 1 succès. Il aura une distance de freinage de base de 6m par cran de vitesse. Comme il est maintenant en 3ième et non plus en 5ième, sa distance de freinage est de (6*3)= 18m. La distance de base qu'il parcourt est de 12*3=36m. Sa distance de freinage totale est de 18+36=54m. Il parcourt 54m ce tour-ci avant de se retrouver à l'arrêt. Fort heureusement, il évite l'accident. Ceci dit, voyons ce qu'il est advenu de son moteur, de ses freins et de ces pneus.*

Le MJ test les dégâts : Moteur (2) dès, Difficulté 9 : 1,8. Le moteur a tenu bon.

Freins (3) dès, Difficulté 9 : 3,9,10. 2 dégâts : Les freins ont sacrément morflés, mais ont tenu bon.

Pneus (3) dès, Difficulté 8 : 3,8,8 : On peut sentir l'odeur fétide de la gomme brûlée par le bitume.

La consommation de Carburant :

Dans le cas d'un trajet sans encombre, on considère que le véhicule brûle (taille du moteur) points de carburants par heure de trajet ou par tranche de 100 km. Dans le cas d'une course poursuite, le véhicule consommera 1point de carburant tout les (10-Taille du moteur tours de jeu). A chaque fois qu'il pousse le moteur à fonds, il consomme 1 point de carburant. Une fois que le véhicule n'a plus de carburant, le moteur s'arrête et la voiture ne pourras pas redémarrer avant qu'on ai mis de l'essence dans le réservoir. Je le précise au cas ou certains joueur s'imagineraient qu'ils peuvent parcourir des milliers de kilomètre avec leurs bolides sans avoir de pannes sèches...

III- Courses Poursuites

Dans cette section, nous allons aborder le principe des courses poursuites. (Si, Si. Je vous jure...). Tout d'abord, ce qu'il faut savoir, si on veut avoir une course poursuite palpitante, c'est qu'on doit gérer cette dernière comme un combat : Initiative, Actions, Résolution. Il y a cependant une exception : Dans le cas d'une course poursuite, c'est le conducteur du véhicule pourchassé qui a toujours automatiquement l'initiative puisque c'est lui qui « ouvre la route ». Viens ensuite le conducteur du véhicule poursuivant. S'il y en a plusieurs, l'initiative reviens à celui qui est le plus proche de la cible pourchassée et ainsi de suite. Le MJ AURA besoin d'une feuille blanche et d'un stylo pour tenir compte de la distance parcourue par les véhicule. S'aider d'une carte routière est également une bonne idée pour déterminer le tracer du parcours sur lequel a lieu la course poursuite.

Base de la course poursuite : un véhicule est pourchassé par un autre (duh !). Le conteur établie une marge d'avance (en m) pour la cible. A chaque tour, on détermine la distance parcourue par chaque véhicule. Calculez la différence. Si c'est la cible qui parcourt plus ce tour ci, on augmente la distance de séparation des deux véhicules. Si c'est le poursuivant, on la diminue. Garder l'œil sur cette distance car le poursuivant pourrait être tenter s'il est suffisamment proche de sa cible, d'accélérer pour lui rentrer dedans...(voir plus bas).

Exemple : Rodolphe est pourchasser en voiture par des vampires du sabbat. Il a réussi à monter dans sa voiture et démarrer au quart de tour pour échapper à ses poursuivants. Malheureusement pour lui, ces derniers avaient un véhicule tout près à démarrer. Ils auront perdus un tour le temps de monter dedans puis démarrer à la poursuite de leur proie. Le conteur détermine que Rodolphe a réussi à obtenir une petite avance de 42m sur eux. Au deuxième tour, Rodolphe a réussi à parcourir 68m... Malheureusement, les sabbat ont une plus grosse voiture, et ils ont parcourus en un tour 72m. $72-68 = 4m$. Rodolphe n'a plus que 38m d'avance. Ca s'annonce mal pour lui...

Deuxième chose à savoir : La course poursuite n'est pas un jet en opposition à proprement parler. Chaque conducteur, à commencer par le poursuivi, fait un Test de conduite pour déterminer la distance qu'il arrive à faire parcourir à son véhicule. C'est en comparant les distance parcourues au tour par tour par les acteurs de la course que le MJ détermine si les poursuivants gagnent ou perdent du terrain sur la cible. Note : Un échec sur un test de conduite ne signifie pas que le véhicule a parcouru 0m de distance ce tour-ci. Un véhicule lancé parcourra tout même une certaine distance (distance de base du cran de vitesse engagé ce tour-ci). Un échec indique juste que le conducteur n'a pas pu tirer profit de son accélération ce tour-ci ou qu'il a mal négocié un virage comme nous l'avons indiqué plus haut.

Les déplacements de tous les véhicules ainsi que leur manœuvres visant à se rentrer dedans pour faire sortir quelqu'un de la route sont résolus avant toute attaque éventuelle de la part des passagers.

Si le poursuivant réussit à parcourir une distance suffisante pour rattraper sa cible, il peut immédiatement faire faire à son véhicule l'une des actions suivantes :

Coller au train de la cible

Description : Le poursuivant fait en sorte de coller au train de sa cible, laissant ainsi à son ou ses passager(s) la possibilité de canarder la cible avec leurs armes à feu. Cela permet de grandement réduire la difficulté des tirs puisqu'ils sont alors considérés comme étant fait à bout portant. Les passagers effectuent immédiatement des attaques avec leurs armes à feu.

Pour les passagers les plus casse-cou (et les plus suicidaires), il y a aussi l'option de sortir se mettre sur le capot avant pour pouvoir sauter sur le toit de la voiture adverse... Cela requiert un jet de dextérité+acrobatie (difficulté 8... et puis non tiens 9 en fait : faut pas déconner non plus, c'est vraiment une manœuvre hyper dangereuse) pour « se mettre en position ». Si le conducteur arrive à se maintenir en position au prochain tour de la poursuite, le casse-cou pourra alors sauter pour s'agripper au toit de la voiture adverse. Le joueur fera alors son jet (après les déplacements des véhicules) de Dextérité + Acrobatie (Difficulté 8) pour sauter et s'agripper au toit. Une fois en place, il pourra essayer dès le tour suivant de s'introduire dans le véhicule ennemi par les cotés si les fenêtres sont ouvertes (Dextérité+Acrobaties, difficulté 9), dégoupiller et balancer une grenade dans la voiture adverse et tenter au prochain tour de sauter et s'agripper sur le capot avant de la voiture de son allié. (une grenade explose au bout de deux tours après le tour où elle a été dégoupillée) ou bien essayer de se mettre en position sur le capot avant pour pouvoir dégommer au tour d'après le conducteur à bout portant. Note : Cela risque de se compliquer s'il y a d'autres passagers armés ou bagarreurs de nature dans la voiture. Rappel : les passagers agissent dans l'ordre d'initiative.

Bien entendu, le conducteur pourra toujours essayer de déloger l'indésirable de son toit : faire ceci augmente la difficulté du test de conduite de 1, pour représenter les petits coups de volant donnés pour déloger le casse-cou(illes). Ce dernier devra faire un jet en opposition de force+Acrobatie(+puissance) (difficulté 9). Si le casse-cou obtient plus de succès, il reste accroché et peut tenter l'une des actions citées précédemment. Si le conducteur obtient plus de succès mais que le casse-cou en obtient au moins un, il reste accroché mais ne peut rien faire d'autre ce tour-ci. Si le casse-cou obtient un échec, il tombe du véhicule, et subit des dégâts de chute en fonction de la vitesse. Notez qu'il pourra toujours faire un test réflexe de Dextérité + Acrobatie (Difficulté 9) pour

« Amortir » sa chute en faisant des roulades, chaque succès réduisant de 1 dé le groupement de dégât lié à la chute. Un échec critique, et c'est la fin du parcours... Libre au MJ de détailler la mort tragique de ce dernier comme bon lui semble.

Eperonner la cible pour qu'elle fasse un Tête-à-queue.

Description : Le but de cette manœuvre consiste à éperonner le véhicule par son flanc arrière (gauche ou droite) pour lui faire perdre le contrôle et finir en tête à queue. Utilisée par les brigades de police (courses poursuites à l'américaine), cette manœuvre dangereuse présente l'avantage qu'en cas de réussite, les deux véhicules se retrouvent à l'arrêt à la fin du tour. (Libre alors aux passagers de descendre pour aller 1) appréhender les passagers du véhicule adverse ou 2) flinguer les passager du véhicule adverse alors qu'ils sont encore étourdis par le tête à queue.

Système : Après le tour ou le conducteur a réussi à rattraper sa cible, on fait un jet d'initiative. Si le poursuivant l'emporte, il peut effectuer cette manœuvre (Test de conduite, difficulté 6). L'autre conducteur devra lui faire un test en opposition pour maîtriser son véhicule (Test de conduite, difficulté 8 pour représenter la perte partielle de contrôle). Si l'attaquant obtient plus de succès, la cible est déstabilisée et par en tête à queue : Déterminez la distance de freinage comme si elle avait fait un freinage sec. Si la cible obtient plus de succès, le chauffeur ne parviens pas à déstabiliser sa cible : Les deux véhicules encaisse les dégâts de carrosseries normaux (voir gestion des dégâts plus bas) sans effet supplémentaire et parcourent chacun leur distance respective (on considère qu'ils ont freiner). Un échec, le poursuivant n'a pas réussi à rentrer dans la cible. En cas d'échec critique, c'est le conducteur poursuivant qui fait un tête à queue. Si la cible fait un échec critique, elle par en tête-à-queue et en tonneaux... (Doublez de carrosserie qu'elle les dégâts encaissés).

Se placer à coté de la cible et lui rentrer dedans pour la faire sortir de la route...

Description : En matière de système, c'est la même chose que précédemment. Cette fois cependant, le succès de l'attaquant entraînera l'effet indiqué ci-dessus : c'est-à-dire une sortie de route de la cible. Fort pratique si on roule sur une route de montagne en dans une forêt. Cette manœuvre est plutôt faite pour s'assurer que la cible aura un accident grave. Pousser sa cible hors de la route dans un précipice, quel merveilleux moyen pour s'assurer que personne n'en réchappe. Quoique, avec les créatures surnaturelles, on est jamais sur de rien...

Lui rentrer dans le train pour le pousser à la faute...

Description : Une fois que la cible à fait son jet pour déterminer la distance parcouru, le poursuivant peut déclarer « j'accélère pour lui rentrer dedans !!! ». Le conducteur pousse le moteur à fonds (voir plus haut). Je jet pour déterminer la distance parcouru voit sa difficulté diminuée de un (seulement si les deux véhicule roule en ligne droite se tour ci... S'il y a un virage, appliquez la difficulté normale pour négocier les virages...).

Si le conducteur obtient une distance de déplacement supérieure à celle de sa cible, et que la différence obtenue est supérieure à la distance qui sépareit les deux véhicule, alors, le poursuivant arrive à percuter sa cible (par derrière en ligne droite, ou sur les flancs dans un virage...). Notez la différence : cette différence constitue est le groupement de dégâts subit par la cible. Le véhicule poursuivant subira lui aussi des dégâts. Cependant, son pare-chocs avant lui permet de réduire le groupement de dégâts de moitié (seulement la première fois, puisque après le premier choc, ce pare-chocs est bousillé et deviens inefficent). De plus, en cas de choc réussi, la cible devra faire son test de conduite au prochain tour avec une difficulté de base de 9. (Gare à lui s'il arrive à l'entrer d'un virage au prochain tour).

IV- Gestion des Dégâts.

Voyons maintenant comment sont gérer les dégâts :

Prenez votre groupement de dégâts, (que ce soit suite à une collision entre voitures, un déluge de tirs sur la voiture, ou parce que la voiture viens se planter dans un poteau), et consulter le tableau suivant :

Elément de la voiture	Difficulté pour blesser
Pare-brise & pneus	7+
Carrosserie, portière et réservoir d'essence	8+
Moteur & Plaquettes de freins	9+

Pour chaque succès obtenu, la partie ciblée perd un point de structure. Lorsque pour l'un de ces éléments, les points de structures tombe à zéros, on considère que l'élément est détruit ou rendu inutilisable. Les véhicule encaisse mieux les dégâts contondants : Divisez les dégâts subits par deux s'ils sont de type contondant.

Les parties légèrement endommagés entraînent des malus aux performance du véhicule :

Pneus endommagés : Les pneus endommagés perdent en adhérence. Dès lors qu'un pneu est endommagé, le véhicule voit la difficulté de ces jets de conduite augmenté de 1. Si un pneu est détruit, la maniabilité tombe à zéro. Si tout les pneus sont détruits, le véhicule est immobilisé.

Freins Endommagés : Pour chaque points de freins perdu, le conducteur jettera un dé de moins pour les tests de freinage. Si le véhicule n'a plus de freins... Ben, j'imagine (corrigez moi si je me trompe...) que le véhicule ne peut tout simplement plus freiner ni tenter de freinages secs.

Moteur Endommagé : Pour chaque point de moteur perdu, considéré que la taille du moteur est diminuée de un (du moins, pour ce qui est de la Distance supplémentaire parcouru par succès obtenu au test de conduite). De plus, pour chaque point de moteur perdu, le véhicule perd un cran de vitesse, en partant du plus élevé. (sur un boîtier cinq vitesses, la perte d'un point de moteur indique que l'on ne pourra plus utilisé que la 4^{ième} maximum). Si le moteur tombe à zéro points, et bien il s'enflamme (du moins, s'il le contact était branché. S'il était éteint, il n'explose pas, mais ne pourra pas redémarrer). Les flammes se propagent alors jusqu'au réservoir, faisant de la voiture un bombe ambulante à retardement : Dans ce cas là, foutez le camps vite fait avant que ça vous pêtes à la figure. Le moteur brûlera pendant un tour et explosera au tour suivant (jetez un dé et ajoutez la taille du moteur pour indiquer à quel moment dans l'ordre d'initiative le véhicule explose : Tant pis pour les plus lents. Pour l'effet de l'explosion, voir ci-dessous.

Réservoir endommagé : Si le réservoir subit des dégâts, deux options possible. Soit le dégâts provenait d'une arme à feu, ce qui entraîne alors une explosion quasi-immédiate du véhicule ! Soit les dégâts sont dus à une collision, et dans ce cas, le réservoir est percé, entraînant une fuite d'essence dès le début du tour suivant. La fuite dépend de l'importance des dégâts subit par le réservoir : Pour chaque point de dégâts, le réservoir perdra 1 point d'essence par tour. Note : Il faut que les dégâts subits soient létaux pour pouvoir percer le réservoir. L'importance de l'explosion dépend du montant d'essence restante. Pour chaque point d'essence, prenez deux dès de dégâts d'explosion. Déterminer le groupement totale. L'explosion est une attaque à rayon d'effet type feu. Pour déterminer la distance, soustrayez deux dés de dégâts par mètre au-delà du point 0.

Carrosserie Endommagée : Les points de structures représentent l'état de la carrosserie. Une voiture peut encaisser certains dégâts (coups, rayures) qui n'affecteront en rien ses performance. Ceci dit, au bout d'un certain moment, ces dégâts engendreront quand même une légère perte d'aérodynamisme et de maniabilité. Si le véhicule perd la moitié de ses points de structure, appliquez un malus de 1 à la maniabilité et au bonus de distance supplémentaire par succès obtenus sur le test de conduite. Si elle à perdu Deux tiers, -2, et s'il ne lui reste plus que le quart de ses points, sa maniabilité est alors de 0 (Le véhicule ne gagnera alors aucun bonus de distance, un succès indiquant seulement que le véhicule parviens à négocier son virage).

Si le véhicule perd tout ses points de structures, il est détruit (pas d'explosion).

Enfin, à chaque fois que la carrosserie subit des dégâts, les passager courent le risque d'être blessés. Ils subissent la moitié des dégâts infligés à la carrosserie. Le type de dégâts qu'ils subissent est le même que ceux subit par la voiture.

Pour ce qui est du montant de Dégâts subits lorsque le véhicule viens percuter un objet suite à une sortie de route. Déterminez la distance restante avant collision avec l'objet. Déterminez la distance parcourue. Le différence est alors le groupement de dégâts subit par le véhicule. Le type dépendra de la vitesse.

Distance parcourue (en mètre par tour) par le véhicule	Type de dégâts infligés et difficulté pour subir un point de dégât à la carrosserie
0-9m	Contondant, difficulté 8
10-24m	Contondant, difficulté 7
25-50m	Létaux, Difficulté 6
50m+	Létaux, Difficulté 4

Voilà, je pense que nous avons couvert à peut près tout ce qu'il fallait pour gérer l'utilisation de véhicule dans le parties de Vampire la mascarade. Amusez vous bien.

V- Profil des Véhicules.

Voyons maintenant le profile type d'un véhicule

Marque du véhicule :	
Type du véhicule :	
Prix d'acquisition :	
Trait particuliers :	
Points de carrosserie :	
Points de Pneus :	
Points de Freins :	
Capacité du réservoir :	
Taille du moteur :	
Boîtier de vitesses :	
Passagers :	
Maniabilité du véhicule :	
Accélération de base :	

On distingue plusieurs type de véhicules :

Les deux roues : allant de la petite mobylette, le side-car et la moto de compétition

Les voitures : on distingue 3 catégories de voiture: Les classe A (petites voitures), les Berlines et les Espaces. On compte aussi les jeeps dans cette catégorie

Les poids lourds : Inclus du camping car, les camionnettes, et les camions.

Chaque type de véhicule peut avoir des traits particuliers. Nous allons donc essayer de présenter ci-dessous les modèles types de véhicule.

PS : Je n'ai pas la prétention de dire que je suis un expert en marque et en modèle. Les puristes me pardonnerons (enfin j'espère) s'il y a des aberrations dans les profils ci-dessous. De toute manière, libre au conteur de faire les adaptations qu'il veut. Enfin, petite note sur le « thuning » au cas ou certains vampire voudrait customiser leurs véhicules : Arranger vous avec votre MJ pour les effets et améliorations !!! Utilisez votre imagination, mais soyez raisonnable :

Exemple : Bombonne de gaz nitro « booster » permet de « pousser la voiture VRAIMENT à fonds » = Rajoutez encore un cran de plus dans la colonne « distance supplémentaire par succès... ».

Marque du véhicule :	Scoter Peugeot (la valeur inférieure est celle d'une mobylette)
Type du véhicule :	Deux Roues
Prix d'acquisition :	1000€ +
Trait particuliers :	
Points de carrosserie :	6-8
Points de Pneus :	2
Points de Freins :	1
Capacité du réservoir :	6-10
Taille du moteur :	1
Boîtier de vitesses :	3
Passagers	0-1
Maniabilité du véhicule :	1
Accélération de base :	8/16/24

Marque du véhicule :	Moto de sport (type Kawasaki)
Type du véhicule :	Deux roues
Prix d'acquisition :	15000€-20000€
Trait particuliers :	Aérodynamisme (distance supplémentaire *1.5)
Points de carrosserie :	10-12
Points de Pneus :	4
Points de Freins :	4
Capacité du réservoir :	15
Taille du moteur :	4
Boîtier de vitesses :	5-6 selon modèle
Passagers :	1
Maniabilité du véhicule :	3
Accélération de base :	26/52/78/104/130/156

Marque du véhicule :	Clio, Peugeot 106, Citroën C 3, (Smart)
Type du véhicule :	Voiture de tourisme (petite)
Prix d'acquisition :	8000-12000€
Trait particuliers :	Peu négocié des virage « un cran au dessus » en toute sécurité
Points de carrosserie :	20
Points de Pneus :	2
Points de Freins :	2
Capacité du réservoir :	25
Taille du moteur :	2
Boîtier de vitesses :	4-5
Passagers :	3
Maniabilité du véhicule :	1
Accélération de base :	12/24/36/48/60

Marque du véhicule :	Peugeot 407, Mercedes-Benz S3, BMW, Subaru Empreza, etc.
Type du véhicule :	Berline
Prix d'acquisition :	14000-25000€ (voir beaucoup plus pour les modèles Hauts de gammes)
Trait particuliers :	Variables (selon thuning)
Points de carrosserie :	25
Points de Pneus :	3 (4 si vous montez des 8 pouces)
Points de Freins :	3
Capacité du réservoir :	40
Taille du moteur :	3 (voir 4 pour les modèles « sport »)
Boîtier de vitesses :	5
Passager	3-4
Maniabilité du véhicule :	2
Accélération de base :	18/36/54/72/90

Marque du véhicule :	Renault 3.5
Type du véhicule :	Poids lourds
Prix d'acquisition :	30000€-50000€
Trait particuliers :	Poids lourds (voir ci-dessous)
Points de carrosserie :	35-40
Points de Pneus :	5
Points de Freins :	4
Capacité du réservoir :	60-80
Taille du moteur :	5
Boîtier de vitesses :	4
Passagers :	2-3
Maniabilité du véhicule :	0
Accélération de base :	18/36/54/72

Règles des poids lourds : Malgré la taille impressionnante du moteur d'un camion, ce moteur est fait pour assurer le mouvement de charges lourdes plutôt que pour l'accélération rapide. Pour représenter ceci, on considère que l'accélération de base correspond à celle d'un moteur deux crans en dessous. En terme pratique, c'est juste qu'il faudra beaucoup de dégâts pour venir à bout de cet imposant moteur. Note : Les camions ne peuvent pas rétrograder en sautant une vitesse...Le moteur callerait immédiatement.

Voilà, j'espère que cette aide vous aura été utile pour pimenter d'avantage vos parties de vampires, loups-garous ou mages... N'oubliez pas, pour que ce système soit vraiment efficace, il faut que le MJ arrive à bien représenter les différentes étapes d'une course poursuite « comme si vous y étiez ».

Cordialement

Stéphane