

RENEGADE LEGION™

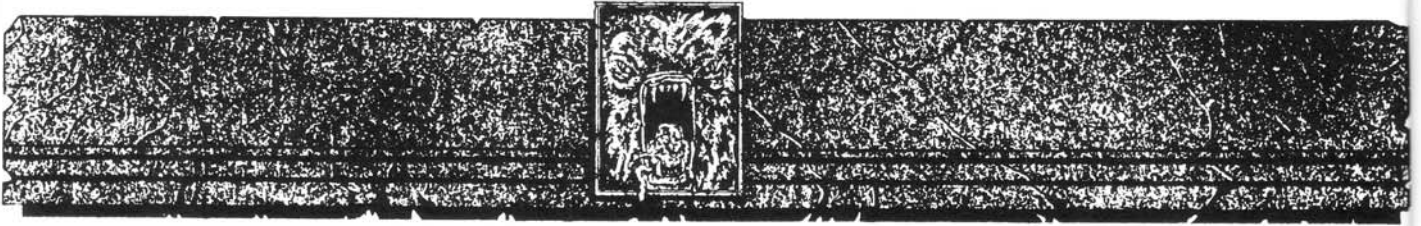
CIRCUS

IMPERIUM

FASA
CORPORATION



RULES



CIRCUS IMPERIUM

Création du Jeu

Jordan K. Weisman
Sam Lewis (tout est de sa faute)
L. Ross Babcock III

Rédaction et "humour"

Sam Lewis
(tout aussi coupable que précédemment)

Testeurs

Albie Fiore
Tara Gallagher
Jonathan Marcus
Molly Melone
Dave Wiley
John Marsischky
Brad Baker
Lenny Bird
Nick BuckHoltz
Jim Douglas
Mike Greene
Bart Smith
Henry Tyler
George Williams
Paul Wellner

Equipe de Rédaction

Rédacteur en Chef
L. Ross Babcock III
Rédacteur
Donna Hippolito
Assistant Rédacteur
C. R. Greene

Equipe de Production

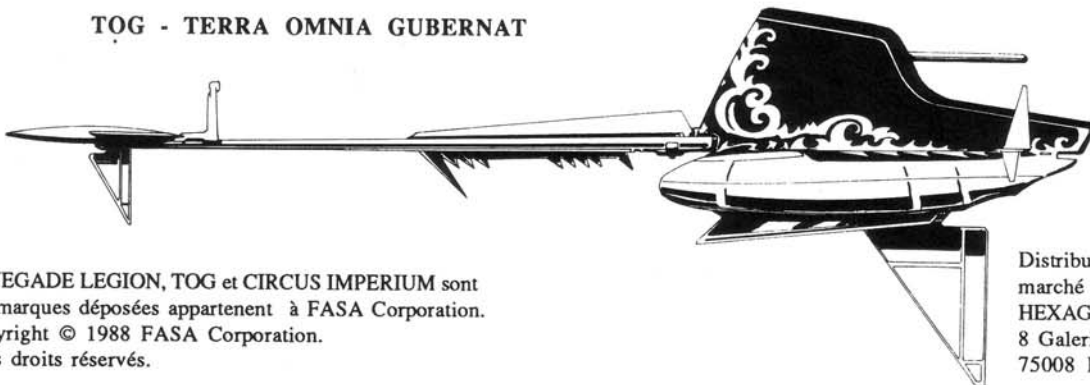
Directeur de la Production
Jordan K. Weisman
Directeur Artistique
Dana Knutson
Coordinateur de la Production
Tara Gallagher
Couverture
Dana Knutson
Pions
Todd Marsh
Bannières/Statues
Todd Marsh
Jim Nelson
Création des Bâtiments-faciles-à-assembler
Dana Knutson
Illustrations Intérieures
Jim Nelson
Jeff Laubenstein
Todd Marsh
Dana Knutson
Plans
Jonathan Marcus

Remerciements Spéciaux à Kerry Broderick,
Bruce Knutson et Bob McElmeel

Version Française

Adaptationum
Michaelus Serratus
Conselius Technicum et Réalisationem
Thierrus Bettynus
Fabricius Sarellis

TOG - TERRA OMNIA GUBERNAT



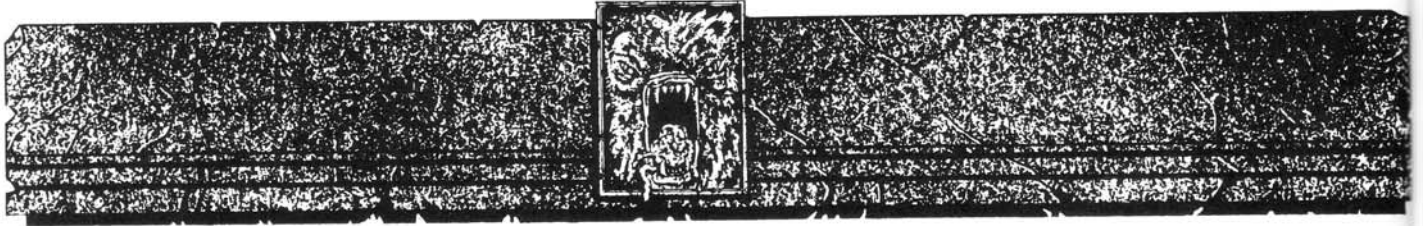
RENEGADE LEGION, TOG et CIRCUS IMPERIUM sont
des marques déposées appartenant à FASA Corporation.
Copyright © 1988 FASA Corporation.
Tous droits réservés.

Distribué sur le
marché français par
HEXAGONAL,
8 Galerie Montmartre,
75008 Paris



TABLVS CONTENTI

INTRODUCTION	IV	COMBAT	XV
MISE EN PLACE	V	Attaques	XVI
Inventorium	V	Lancer du Trident	XVI
La Piste	V	Coup de Trident	XVI
Pions	V	Fouet sur Conducteur Adverse	XVI
Bêtes (Carnivorovs Fantasticvs)	V	Fouet sur Bêtes Adverses	XVI
Char (Conservvs Ovvertibus)	V	Combat au Contact	XVI
Conducteur (Homo Delicius)	V	Attaques des Bêtes	XVI
Gladiateur (Morcelvvs Crovstillantvs)	V	Actions Spéciales	XVII
Conducteur Trainé (Infortvnatvs Insanis)	V	Changements de Chars	XVII
Epave (Finvs Inevitabilis)	V	Changement de Place	XVII
Terrifiante Frénésie (Qvietvs Impossibilis)	VI	Etre ou ne pas être... trainé	XVII
Feuille de Char (Dies Carta Jantacvlvm)	VI	Le Saut Salulaire	XVII
Table de Virage (Glissadv Hasardvs)	VI	Dételage des Bêtes	XVII
Table des Coups de Fouet (Argumentvs Dangervs)	VI	Reprise de Contrôle des Bêtes Frénétiques	XVII
Dés (Alea Jacta)	VI	DOMMAGES	XVIII
Termes de Jeu	VI	Dommages aux Chars	XVIII
Mise en Place	VII	Dommages aux Conducteurs	XVIII
DEROULEMENT DU JEU	VIII	Dommages aux Bêtes	XVIII
Séquence d'un Tour	VIII	Programme d'Incitation à la Vitesse	XVIII
Phase de Mouvement	VIII	REGLES OPTIONNELLES	XIX
Phase de Combat	VIII	Gladiateurs	XIX
Les Conducteurs	VIII	Dommages et Boucliers	XIX
MOUVEMENT	IX	Actions Spéciales et de Combat	XIX
Points de Mouvement	IX	Coups de Pilum	XIX
Orientation	IX	Coups de Spatha	XIX
Séquence du Mouvement	IX	Lancement du Filet	XIX
Tamponnement de Char	X	Combat au Contact	XX
Tamponnement par l'Arrière	X	La piste "en-8"	XX
Coups de Fouet	X	Mouvement dans le Croisement	XX
Table des Coups de Fouet	X	Frénésie au Croisement	XX
Virages	XI	Tamponnements par l'Avant	XX
Table des Virages	XI	Murs et Croisement	XXI
Dérapages	XI	Attaques en Face-à-Face	XXI
Les Excités du Premier Rang	XI	Victoire	XXI
Table de Percussion du Mur	XI	Sections de Mur	XXI
Points de Compétence	XII	Gladiateur et Conducteur d'Outre-Espace	XXII
Frénésie	XII	Kessrith	XXII
Actions Spéciales	XIII	Ssora	XXII
Mouvements à Pieds	XIII	Baufrin	XXII
Piétinement	XIII	NOTICE D'ASSEMBLAGE	
Chars sans Conducteur	XIV	DE LA STRUCTURE CENTRALE	XXIII
Epaves	XIV	FEUILLE DE JEU DE CIRCUS IMPERIUM	XXIV
Empilements	XIV		



INTRODUCTION

Les crashes spectaculaires, les effusions de sang, tout cela fait partie des courses de chars dégravités. Mais ce que l'on ne vous avait jamais dit, dans votre école de conducteur de char, c'est que vous risquiez aussi de voir les Bêtes arracher des morceaux de votre délicat postérieur. Et que dire de ces cinglés de gladiateurs qui vous sautent dessus et vous tapent allègrement sur la tête, des épaves de chars qui s'entrecroisent en rebondissant sur les murs, et cette foule qui applaudit à chaque nouvelle catastrophe... Il vous arrive de vous demander pourquoi vous n'êtes pas devenu professeur de mambo comme votre mère le souhaitait. Mais vous savez que c'est le frisson de la victoire (et, accessoirement, les hurlements d'agonie des orteils de vos premiers - et uniques - élèves danseurs) qui vous ont poussé à devenir un Conducteur de Char dans le **Circus Impérium**.

Circus Impérium est prévu pour 2 à 8 joueurs doués d'un sens de l'humour scabreux. Ils pilotent des Chars dégravités sur une piste à haute vitesse pour conquérir les lauriers du vainqueur ...et quelques autres prix très intéressants.

Les **Règles de Base** présentent toutes les informations nécessaires pour pratiquer le jeu. Les **Règles Optionnelles** permettent aux joueurs d'y ajouter divers éléments.





MISE EN PLACE

INVENTORIUM

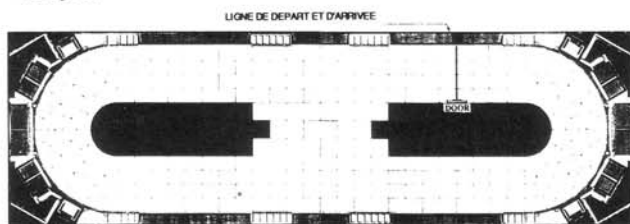
La Piste

Le plateau de jeu de **Circus Imperium** présente, de chaque côté, une piste imprimée. La plus grande, qui s'étale sur les deux feuilles, est celle que l'on rencontre sur les meilleures planètes. Elle s'accompagne de bâtiments en trois dimensions qui valent des millions de talents(*), des cortèges musicaux la parcourent juste avant les courses. On y rivalise d'élégance et on y trouve même des services gratuits de nettoyage de toges pour ceux qui ont été trop excités par les courses.

La piste plus petite, celle qui est imprimée au dos de l'une des feuilles, est destinée aux planètes qui n'ont pas pu se résoudre à ignorer le flot de protestation des habitants qui devaient être expropriés par la construction de la grande.

L'une et l'autre sont pourtant bâties aux spécifications exactes du Comité de Surveillance des Sports du TOG. Les bâtiments sont livrés en éléments préfabriqués. Tout ce que les équipes de constructeurs ont à faire, c'est de couper et de plier suivant les lignes pointillées et de suivre les directives très bien illustrées (page XXIII). Deux des bâtiments sont, en permanence attachés au sol, de part et d'autre du champ intérieur de la piste. Pour les courses sur piste ovale, le troisième bâtiment est posé au centre où il masque le passage entre les deux lignes droites. Lors des courses "en 8", il est suspendu au dessus de la piste par ses générateurs anti-gravité et des messages publicitaires s'affichent sur le fond pour un prix tout à fait raisonnable. Quant à la petite piste, elle n'est pas assez luxueuse pour disposer du moindre de ces aménagements.

Le sol est recouvert d'une couche de 15 cm de gros sable hawaïen d'un rose douteux. Ce matériau est vendu par le Comité de Surveillance des Sports, avec un supplément modéré pour l'emballage et le transport.

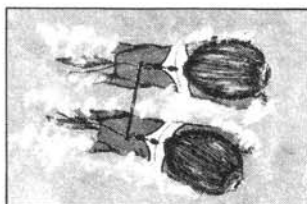


PIONS

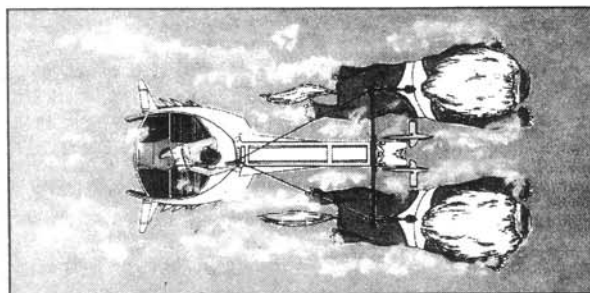
Circus Imperium se joue avec une collection de pions en couleurs que FASA Corporation et HEXAGONAL vous fournissent à grands frais et au mépris de toute prudence commerciale.

BETES (CARNIVORVS FANTASTICVS)

Les pions "Bêtes" représentent un couple de Bêtes dételées.



Plus fortes que des lions, plus rapides que des guépards (enfin presque), le simple regard de ces animaux vous pétrifierait un homme en moins de temps qu'il n'en faut à un éditeur pour éliminer ce Charabia du manuscrit. Les Bêtes sont des carnivores fantastiques: le véritable summum en matière de prédateur.



CHAR (CONSERVVS OVVERTIBVS)

Le pion "Char" représente un Char complet suspendu au dessus du sol grâce à son générateur d'anti-gravité (on dit aussi dégravité) et tiré par un attelage de Bêtes toutes fraîches. Les pions les plus grands sont destinés à la grande piste et les petits à la petite piste.

Pendant la course, les pions Char pourront être remplacés par ceux qui représentent les restes de leurs divers composants. La course est une activité plutôt rude pour le matériel.



CONDUCTEUR (HOMO DELICIOSIS)

Le pion "Conducteur" représente un Conducteur à pied qui servira de déjeuner à quelque Bête de passage à moins qu'il parvienne à saisir les harnais d'un infortuné Conducteur.



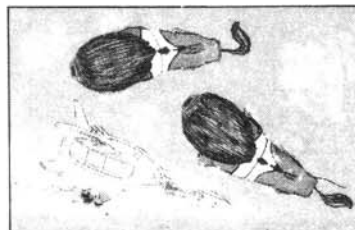
GLADIATEUR (MORCELIVS CROVSTILLANTVS)

Le pion "Gladiateur" représente un pauvre inconscient de gladiateur à pied qui fera un excellent repas de Bête dès que celle-ci aura réussi à briser la coquille.



CONDUCTEUR TRAINÉ (INFORTVNATVS INSANVS)

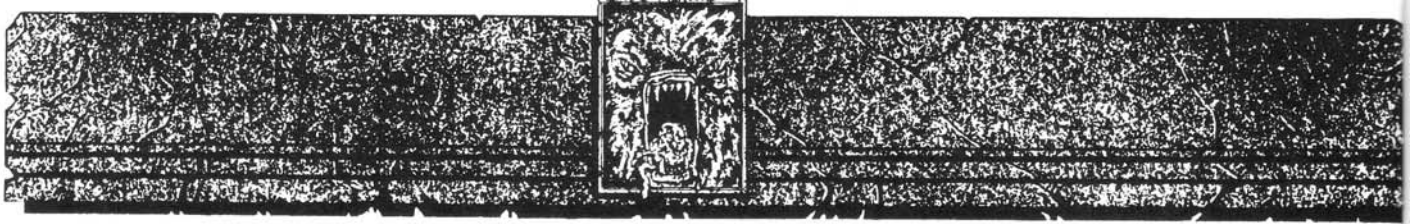
Le pion "Conducteur Traîné" représente la situation d'un Conducteur qui s'est retrouvé accroché dans les harnais d'un Char et qui sert actuellement à égaliser le revêtement cahoteux de la piste.



EPAVE (FINVS INEVITABILIS)

Le pion "Epave" est utilisé pour représenter un Char détruit. D'autres pions sont également prévus pour représenter les cadavres de Bêtes dételées. Dans le jeu, ces derniers fonctionnent exactement comme les épaves,

mais ils ne sentent pas très bon au bout de quelques jours.



TERRIFIANTE FRENESIE (QUIETVS IMPOSSIBILIS)

Le pion "Terrorific Frenésie" est remis aux malheureux Conducteurs qui font l'erreur de croire que les Bêtes aiment être frappées à coups de fouet. Tant que son attelage reste dans cette humeur, le Conducteur ne peut pas faire grand chose, à part observer la rapide désintégration de son Char qui fonce autour de la piste sans contrôle.

TABLE DE VIRAGE (GLISSADVS HASARDVS)

On consulte la Table de Virage chaque fois qu'un Char entre dans une courbe à une vitesse trop élevée. Plus le Char va vite, plus il doit effectuer de tirage dans la table et plus il y a de chances pour que le Conducteur doive rester après la course pour débarrasser les murs des morceaux de Bêtes qu'il aura laissé dessus.

Veillez noter que les incidents de Virage font l'objet de divers commentaires et autres slogans. Ils sont prévus pour donner aux autres joueurs quelque chose à faire en attendant leur tour.

FEUILLE DE CHAR (DIES CARTA JANTACVLVM)

Chaque Char a sa propre feuille sur laquelle sont notés les dommages subis par le Char, les Bêtes, le Conducteur et le Gladiateur. On y trouve aussi toutes sortes de tables et d'indications confuses ... mais ce n'est rien; si vous les aviez vues avant qu'on ne les épure...

Chaque section est expliquée dans les règles avec un luxe de détails et une étonnante clarté aussi n'allons-nous pas nous étendre là-dessus dès maintenant.

TABLE DES COUPS DE FOUET (ARGUMENTVS DANGERVS)

Les Bêtes ne sont pas réputées pour leur haut niveau de coopération. Elles préféreraient flâner sur la piste en attendant que les Chars laissent tomber quelques friandises qu'elles pourraient savourer tranquillement. Il faut parfois les motiver pour qu'elles donnent leur maximum et pour cela les Conducteurs disposent d'un fouet neural qu'ils peuvent leur faire goûter de temps à autres. Parfois, il en résulte un accroissement de la vitesse du Char. A d'autres moments les Bêtes montrent leur vif mécontentement face à ce traitement et ruent en endommageant l'avant du Char. Il arrive aussi que les coups de fouets les rendent complètement folles et c'est la Terrorific Frenésie.

DES (ALEA JACTA)

Circus Imperium fait appel à un dé à 10 faces numérotées de 0 à 9; le "0" représentant la valeur 10. Le jet de ce dé est représenté par le symbole cabalistique: 1D10. Parfois, le joueur doit ajouter ou soustraire un nombre fixe au résultat de son jet (comme +5 ou -4, par exemple), on représente cela sous la forme: 1D10+5 ou 1D10-4, ou toute autre valeur fixe. Dans ce jeu, un jet de 1 entraîne automatiquement le succès, et 10 implique un échec automatique.

Le tirage dans les tables nécessite le jet d'un dé de pourcentage (représenté par 1D100). Pour obtenir un résultat compris entre 01 et 100, lancer deux fois le dé. Le premier résultat représente les dizaines et le second, les unités. La face "0" du dé des dizaines représente effectivement zéro (ex. 0 (dizaines), 4 (unités) donnent un résultat de 04%) sauf dans le cas où le dé des unités affiche lui aussi la face "0"; dans cette éventualité, le résultat final représente la valeur 100.

TERMES DE JEU

AV est l'abréviation de Attribut de Valeur. Le nombre AV représente les capacités de conduite, d'attaque et de défense du personnage.

Le nombre AV(mod) représente l'AV du personnage auquel on a soustrait le nombre de blessures qu'il a reçues - en d'autres termes, il s'agit de son Attribut de Valeur Modifié.

Le SRA - Seuil de Réussite d'une Attaque (ou d'une Action) - représente le nombre limite à ne pas dépasser pour qu'une attaque ou une action réussisse. Pour qu'une tentative soit couronnée de succès, un joueur de Circus Imperium doit donc obtenir au dé un résultat inférieur ou égal au SRA.

CIRCUS IMPERIUM RECORD SHEET

THE BEASTS

38	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	To Hit = 4 F 6 Dmg = 1D10x5															
45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	To Hit = 3 F 7 Dmg = 1D10x5										
50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	To Hit = 4 F 6 Dmg = 1D10x3					
55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	To Hit = 3 F 5 Dmg = 1D10x4

THE CHARIOT

ON THE WALL TABLE

Die Roll Results:

- 1-2 Take 1 pt. of damage to Chariot. Continue Move.
- 3-4 Take 1 pt. of damage to Right. Continue Move.
- 5-6 Take 1 pt. of damage to both. Continue Move.
- 7-8 Take 2 pt. of damage to both. Move 2 pts.
- 9-10 Roll die. Move 2 pt. if result is even. Move 3 pt. if result is odd.
- 11-12 Roll die. Take 1 pt. of damage to both. Move 2 pts.
- 13-14 Roll die. Take 2 pt. of damage to both. Move 2 pts.
- 15-16 Roll die. Take 3 pt. of damage to both. Move 2 pts.
- 17-18 Roll die. Take 4 pt. of damage to both. Move 2 pts.
- 19-20 Roll die. Take 5 pt. of damage to both. Move 2 pts.
- 21-22 Roll die. Take 6 pt. of damage to both. Move 2 pts.
- 23-24 Roll die. Take 7 pt. of damage to both. Move 2 pts.
- 25-26 Roll die. Take 8 pt. of damage to both. Move 2 pts.
- 27-28 Roll die. Take 9 pt. of damage to both. Move 2 pts.
- 29-30 Roll die. Take 10 pt. of damage to both. Move 2 pts.

DRAG TABLE

1-4 1 Point of Damage
5-7 3 Points of Damage
8-10 Dragged

COMBAT ATTACKS AND SPECIAL ACTIONS

Attack Action	To Hit #	Range & Arc	Damage
Hand to Hand Combat	AV Mod.	In Sight	Amount of Die
Whipping Enemy Beast	AV Mod.	As for Sight	1/2 pt.
Whipping Driver	AV Mod.	As for Sight	1/2 pt.
Trouble Lumber	AV Mod.	As for Sight	1/2 pt.
Threaten Driver	AV Mod.	As for Sight	1/2 pt.
Beat Back	AV Mod.	As for Sight	1/2 pt.
Special Attacks	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crash of pit	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Pit	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Team	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Lumber	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Beast	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Driver	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Team	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Lumber	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Beast	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Driver	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Team	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Lumber	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Beast	AV Mod.	As for Sight	As for Sight
Crashing Driver	AV Mod.	As for Sight	As for Sight

Gladiators Physical Status (PS)

1 Dead
2
3
4
5
6
7
8
9 Dead

Drivers Physical Status (PS)

1 Dead
2
3
4
5
6
7
8
9 Dead

Weapons

Choose 2 Darts

Weapons in Rack

1
2

Lap Record

1
2

Shield

Small (1-2)
Large (2-3)

Armor

Light (AV 10)
Med (AV 9)
Heavy (AV 8)

Skill remaining

4 3 2 1

Armor

1
2



MISE EN PLACE

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent décider s'ils vont utiliser la grande piste, somptueuse, attrayante et beaucoup plus excitante, ou la petite, celle qui est triste, ridicule et ennuyeuse. Dès que cette décision fondamentale aura été prise, il suffira de déployer l'élu sur la table et de faire en sorte que chacun des participants puisse avoir accès à toutes les parties de la carte.

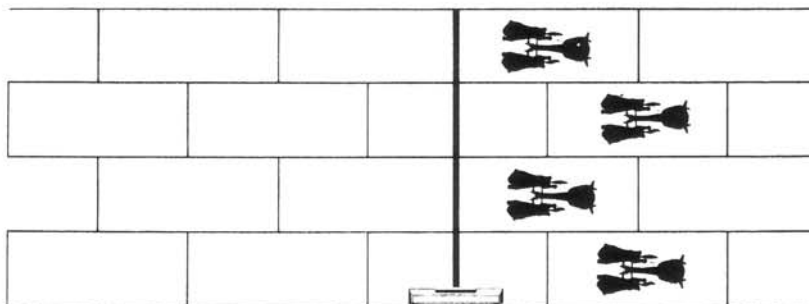
Nous recommandons d'utiliser au moins six Chars pour chaque course. Si nécessaire, les joueurs peuvent contrôler deux Chars chacun.

Si la grande piste doit être utilisée, les joueurs devraient se lancer dans la construction des bâtiments. Il suffit de découper et d'assembler ces éléments en suivant les instructions très explicites qui sont fournies, de prendre le temps de panser les doigts blessés, d'éliminer les taches de sang de la table, et de jeter les morceaux de carton déchiré, après quoi ils pourront passer à la suite.

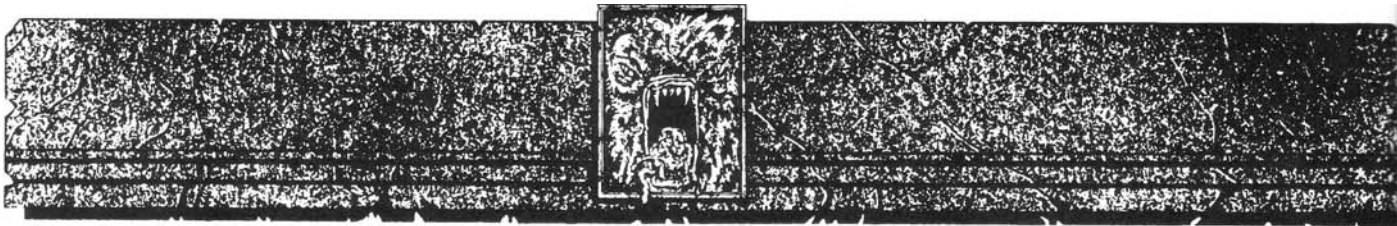
Avec les Règles de Base on considère que les joueurs utilisent la piste ovale. S'ils décident d'utiliser la piste "en 8", ils devront utiliser les règles spéciales qui figurent dans la section Règles Optionnelles.

Enfin, les joueurs devront remplir le Feuille de Char de leur(s) engin(s). Le Comité de Surveillance des Sports du TOG a voulu que *Circvs Imperivm* teste les compétences des concurrents et non la qualité de conception des Chars. C'est pourquoi les seules variations possibles dans l'équipement résident dans le choix des armures des Conducteurs. Chaque joueur peut décider d'équiper son Conducteur avec une armure légère, moyenne ou lourde. Plus l'armure est lourde, plus la protection sera grande, mais c'est au détriment de la mobilité.

Après avoir choisi les armures, les joueurs devront déterminer lequel d'entre eux placera son Char en premier sur la piste. C'est le joueur ayant obtenu le plus haut résultat sur 1D100 qui placera son Char le premier, suivi par les autres participants dans l'ordre décroissant des résultats. Les Chars doivent être placés dans des cases situées en totalité derrière la ligne de départ et dirigés de façon à parcourir la piste dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Aucun Char au départ ne peut être placé dans une des cases qui sont séparées en deux par la ligne de départ.



POSITIONS DE DEPART POSSIBLES



DEROULEMENT DU JEU

Le but de **Circus Imperium** est d'être le premier Conducteur vivant à passer la ligne d'arrivée après avoir parcouru trois tours de piste (pas forcément dans le même Char). Notez l'importance du mot "vivant"; un Conducteur qui viendrait à mourir avant de recevoir ses lauriers de la victoire ne pourrait pas être déclaré gagnant; le sénateur local ne descendra jamais de son estrade pour placer la couronne sur la tête d'un cadavre...ce serait trop ridicule dans les journaux.

Un Conducteur termine un tour en passant la ligne d'arrivée ou en entrant dans une case coupée par cette même ligne. Il peut gagner en franchissant la ligne sur son propre Char, sur celui d'un autre concurrent, ou même en étant Traîné par un Char ou un couple de Bêtes dételées. Il ne peut pas franchir victorieusement la ligne à pieds.

Si deux ou plusieurs concurrents en position de gagner passent la ligne d'arrivée dans le même char, il leur faudra combattre jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul gagnant (ou un seul survivant pour quelque raison que ce soit).

Dès qu'un vainqueur est désigné, la course et le jeu s'arrêtent. On ne prend pas la peine d'établir un classement...qu'elle importance d'être deuxième ou troisième ? Ce n'est pas comme dans un concours de beauté ou la gagnante peut être remplacée par sa dauphine si elle pose pour des photos sordides dans des magazines pour hommes.

Si tous les concurrent meurent, ou si aucun d'entre eux ne remplit les conditions de victoires, la course est annulée et le gouvernement garde toutes les mises qui ont été engagées lors des paris.

Chaque Tour de Jeu est divisé en deux phases, le Mouvement et le Combat. Durant la Phase de Mouvement, les joueurs déplacent leurs Chars, bousculent ceux de leurs adversaires, évitent de rebondir sur les murs et tentent de conserver leurs Chars intacts. Pendant la Phase de Combat, les Bêtes mâchent les malheureux qui leur tombent sous la dent, et les Conducteurs se frappent avec des glaives, des tridents ou d'autres objets pointus ou aiguisés.



SEQUENCE D'UN TOUR

La liste suivante résume les étapes des Phases de Mouvement et de Combat de chaque Tour de Jeu.

PHASE DE MOUVEMENT

1. Mouvements des Conducteurs à Pieds.
2. Mouvement du Conducteur en Tête (*) et sur un Char.
 - a. Dépense de Points de Mouvements.
 - b. Coups de Fouet au gré des joueurs.
3. Mouvement du second (*) Conducteur sur un Char.
 - a. Dépense de Points de Mouvements.
 - b. Coups de Fouet au gré des joueurs.

Les Mouvements se poursuivent dans l'ordre de la course jusqu'à ce que tous les Conducteurs sur Chars se soient déplacés.

4. Déplacements des Chars sans Conducteurs et des Bêtes Dételées.
5. Applications des Dommages aux Bêtes Frénétiques
6. Applications des Dommages aux Conducteurs Traînés.
7. Résolution du Programme TOG de Stimulation des Conducteurs.

PHASE DE COMBAT

1. Attaques des Conducteurs et des Bêtes.
2. Largage des Conducteurs Traînés.

(*) Le classement des Conducteurs pendant la course est déterminé premièrement par le nombre de tours terminés, deuxièmement par la position dans la course, et enfin par la position par rapport à la corde (voir **Séquence du Mouvement**)

LES CONDUCTEURS

Chaque Char prend le départ avec un Conducteur. Chacun d'eux commence le jeu avec un nombre, l'Attribut de Valeur (AV), qui est basé sur la nature de l'armure qu'il porte.

Dans la plupart des cas, le joueur doit, pour réussir une action entreprise, obtenir sur 1D10 un résultat inférieur ou égal à l'AV du Conducteur. Si cette action est particulièrement délicate, ou si le Conducteur a subi de graves blessures, le nombre maximum à ne pas dépasser pourra être baissé par l'application de modificateurs qui rendent les actions plus difficiles à réussir. Ces modificateurs sont présentés dans les sections **Mouvement** et **Combat**.

En plus de leur amure, tous les Conducteurs disposent d'un glaive pour le combat au contact et d'un fouet neural attaché à leur poignet par une dragonne. Un trident se trouve dans un râtelier fixé au Char. Les kits de premiers-soins et les pulvérisateurs de gaz anti-Bêtes sont des équipements optionnels qui n'ont aucun effet sur le jet.



MOUVEMENT

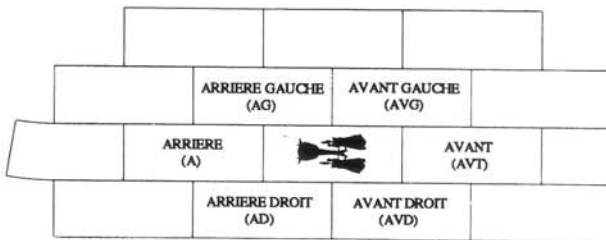
POINTS DE MOUVEMENT

En début de course, chaque Char dispose de 8 Points de Mouvement (PM). Les dommages infligés aux Bêtes peuvent réduire ce nombre en cours de jeu (Voir Dommages).

A chaque Tour, le joueur peut utiliser tout ou partie de ces PM (ou même aucun) afin de déplacer son Char. L'entrée dans une nouvelle case coûte 1 PM. Quand un attelage de Bêtes est blessé, le nombre de Points de Mouvement disponibles pour le Char baisse comme indiqué sur la Feuille de Char. Un Char ne peut se déplacer d'un nombre de cases supérieur à ses Points de Mouvement disponibles qu'à la suite de coups de Fouet sur les Bêtes, ou lors d'un Virage (Ces règles spéciales sont détaillées dans une section ultérieure).

ORIENTATION

Les Chars se déplacent sur la piste dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et sont alignés et environnés comme l'indique le schéma ci-dessous.



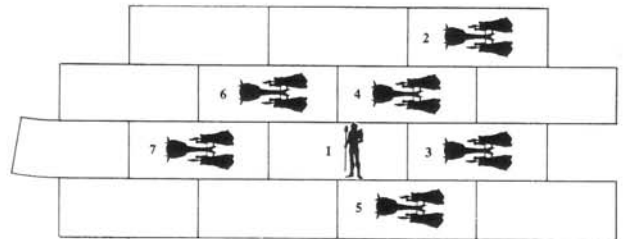
SEQUENCE DU MOUVEMENT

Pour déterminer les positions respectives des Conducteurs dans la course, considérez tout d'abord le nombre de tours achevés par le Conducteur, puis l'ordre des concurrents sur la piste et finalement la position de la case occupée par rapport à l'intérieur de la piste (la corde).

Les Conducteurs à Pieds se déplacent d'abord. C'est le premier d'entre eux qui effectue son Mouvement le premier, puis le second, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Conducteurs à Pied se soient déplacés.

C'est ensuite au tour des Conducteurs sur Char ou juchés sur des Bêtes Dételées de se déplacer. Le premier d'entre eux effectue son Mouvement, puis le second et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Chars avec Conducteurs ainsi que les Bêtes Dételées et contrôlées se soient déplacés.

Notez bien que c'est le nombre de tours du Conducteur et sa position sur la piste qui déterminent l'ordre dans la course et NON ceux du Char que le Conducteur occupe.

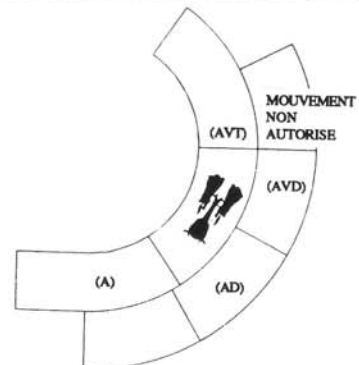
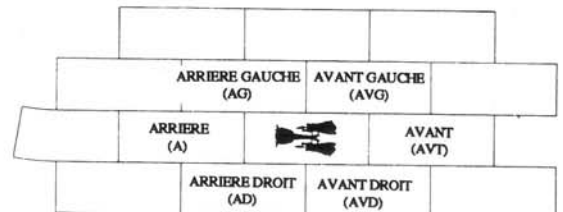


Dans l'exemple ci-dessus, l'ordre des Mouvements est donné pour tous les concurrents présents en admettant que tous ont terminé un nombre égal de tours. Si, par exemple, le Char n°7 avait déjà franchi deux fois la ligne d'arrivée et que tous les autres concurrents n'avaient terminé qu'un seul tour, le Char n°7 se déplacerait avant tous les autres Chars mais il ne pourrait toutefois effectuer son Mouvement qu'après que le concurrent à pieds se soit déplacé.

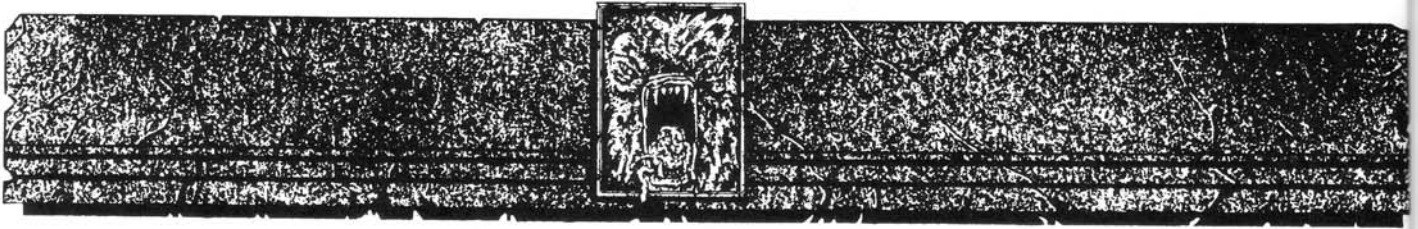
En cas d'égalité, les joueurs devront avoir recours au dé pour déterminer qui se déplacera d'abord.

Avant de déplacer un Char, le joueur doit annoncer le nombre de PM qu'il décide de dépenser dans le Tour de Jeu. Cette déclaration est très importante lorsque le Char doit entrer dans une courbe.

Au cours de son Mouvement, un Char ne peut se déplacer que dans l'une de ses cases avant (Avant: AVT, Avant Droite: AVD, Avant Gauche: AVG). Il ne peut entrer dans une case arrière que dans un seul cas, lorsqu'il est Tamponné par un autre Char.



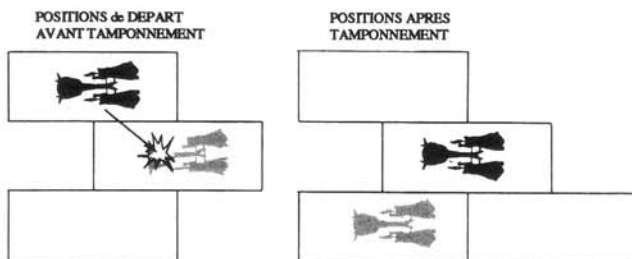
Les Chars ne peuvent entrer ni traverser une case occupée par un autre Char, sauf en Tamponnant ce qui s'y trouve (voir Les Epaves pour les exceptions à cette règle).



TAMPONNEMENT DE CHAR

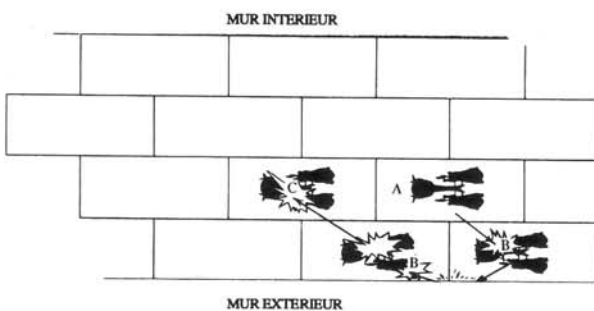
A n'importe quel moment de son déplacement, un Char peut en Tamponner un autre en le heurtant de côté. Il est possible de faire la même chose sur les Epaves. Pour cela, le Conducteur positionne son Char sur la case Arrière Droite ou Arrière Gauche de sa cible puis le déplace dans la case qu'elle occupe. Il n'est pas autorisé d'effectuer délibérément un Tamponnement à partir des cases Avant et les Tamponnements depuis la case Arrière sont traités dans le prochain paragraphe.

Le Char-cible du Tamponnement subit 6 Points de Dommages du côté touché et le Char-attaquant subit 3 Points de Dommages du côté par lequel il a effectué la poussée. Les Conducteurs et les Bêtes ne sont pas affectés par les Tamponnements. Le Char-cible est projeté dans une case Arrière adjacente: à Droite si la poussée vient de sa Gauche, et inversement.



Un Tamponnement peut fort bien constituer le point de départ d'une réaction en chaîne dans laquelle le premier Char Tamponné en Tamponne un autre lequel, à son tour, en Tamponne un troisième, etc... Dans ce cas, traitez les Chars Tamponnés comme entrant dans la case de la nouvelle cible par l'un des côtés.

Si le Char-cible est poussé sur un mur, le joueur concerné doit effectuer un jet de dé et consulter la Table de Percussion du Mur qui figure sur les Feuilles de Char. En ce qui concerne les réactions en chaîne, considérez tout Char rebondissant sur un mur comme entrant dans la nouvelle case par l'un des côtés (Droit si le rebond à lieu sur le mur Extérieur, et Gauche s'il s'agit du mur Intérieur).



Exemple: Le Char A Tamponne le Char B par la droite ce qui projette ce dernier sur le mur. B rebondit sur le mur et doit se retrouver dans la case Arrière. Malheureusement, cette case était occupée par le Char C qui se trouve Tamponné à son tour, et projeté dans sa case Arrière Gauche.

Le côté Droit de A (avec lequel il a Tamponné B) subit 3 Points de Dommages; le côté Gauche de B qui a subi le premier choc encaisse 6 Points de Dommages. Lors de la collision de son côté Droit avec le mur, B encaisse les Dégâts indiqués par la Table plus 3 Points de Dom-

mages du Côté Gauche avec lequel il Tamponne C. Ce dernier subit 6 Points de Dommages au côté Droit.

Les Conducteurs à Pieds subissent automatiquement une attaque par Piétinement lorsqu'un Char Tamponné est poussé dans la case qu'ils occupent et ce, quelle que soit la direction d'où vient le Char. Les Conducteurs à Pieds ne sont jamais atteints par les Epaves Tamponnées.

TAMPONNEMENT PAR L'ARRIERE

Le Tamponnement Arrière ne peut être que l'œuvre d'un Conducteur fou ou désespéré. Si un Char entre dans la case du Char-cible par la case Arrière, ses Bêtes se heurtent à l'Arrière du Char qui bloque le passage. Dans ce cas, ce n'est pas le Char attaquant qui subit les dégâts mais ses Bêtes qui encaissent 6 Points de Dommages. Le Char Tamponné subit 6 Points de Dommages à l'Arrière et il est projeté dans l'une de ses cases Arrières (ARG sur un résultat de 1 à 5; ou ARD de 6 à 10). Cela peut provoquer la collision avec le mur, ou le Tamponnement d'un autre Char.

COUPS DE FOUET

Quand le Char a dépensé tous ses Points de Mouvement disponibles, le Conducteur —s'il est seul à bord de son Char— peut décider de Fouetter ses Bêtes pour tenter d'avancer d'un certain nombre de cases supplémentaires.

Il peut le faire jusqu'à six fois en appliquant immédiatement les résultats de chaque coup de Fouet et il peut cesser les coups de fouet quand il le désire. Chaque coup entraîne un tirage dans la Table des Coups de Fouets. Le résultat de ce tirage pourra être un certain nombre de cases supplémentaires que le Char pourra parcourir immédiatement, divers dommages appliqués aux Bêtes ou au Char, ou encore la terrible éventualité de la Terrifiante Frénésie des Bêtes. Dès que le tirage est effectué, ses conséquences doivent être appliquées immédiatement et avant tout autre tirage éventuel.

Notez que les cases supplémentaires de déplacement obtenues par le Fouet ne comptent pas comme Points de Mouvement dépensés.

TABLE DES COUPS DE FOUET

Chaque fois qu'un joueur applique un résultat de la Table des Coups de Fouet, il doit cocher une case sur la ligne correspondant à l'effet qu'il a obtenu. Lorsque toutes les cases d'une ligne sont cochées, les conséquences de cette gamme de résultats ne peuvent plus intervenir tant que toutes les cases de la table n'auront pas été cochées. Si les dés indiquent une ligne dont toutes les cases sont cochées, le joueur devra appliquer les effets de la première gamme de résultats supérieure qui dispose encore de cases vierges. Si toutes les gammes supérieures sont épuisées il faudra se reporter à la première ligne de la table.





VIRAGES

Chacune des cases de Virages comporte l'indication d'une Vitesse Maximum de Sécurité. Si le nombre de Points de Mouvements dépensés dans un tour excède la Vitesse Maximum de Sécurité lorsque le Char entre dans une case de Virage, il y a lieu d'effectuer un tirage dans la Table de Virages. Le nombre de tirages à effectuer est égal à la différence entre le nombre de PM dépensés et la Vitesse Maximum. Dès qu'un tirage est effectué, ses conséquences doivent être appliquées immédiatement et avant tout autre tirage éventuel.

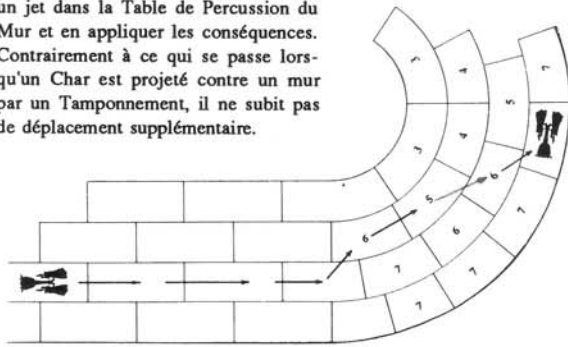
TABLE DES VIRAGES

Chaque fois qu'un joueur applique un résultat de la Table des Virages, il doit cocher une case sur la ligne correspondant à l'effet qu'il a obtenu. Lorsque toutes les cases d'une ligne sont cochées, les conséquences de cette gamme de résultats ne peuvent plus intervenir tant que toutes les cases de la table n'auront pas été cochées. Si les dés indiquent une ligne dont toutes les cases sont cochées, le joueur devra appliquer les effets de la première gamme de résultats supérieure qui dispose encore de cases vierges. Si toutes les gammes supérieures sont épuisées il faudra se reporter à la première ligne de la table.

DERAPAGES

Lorsqu'un tirage est effectué dans la Table des Virages, le Char peut déraiper vers les bords de la piste. Ce type de déplacement se fait toujours en direction d'une case Avant Gauche ou Avant Droite (dérapages vers l'Intérieur ou vers l'Extérieur). Le dérapage peut provoquer un Tamponnement du Char dérapant sur un autre et il peut également le projeter contre le mur.

Lorsqu'il y a un choc contre un mur, le Mouvement de dérapage provoqué par le tirage cesse, et le joueur doit effectuer immédiatement un jet dans la Table de Percussion du Mur et en appliquer les conséquences. Contrairement à ce qui se passe lorsqu'un Char est projeté contre un mur par un Tamponnement, il ne subit pas de déplacement supplémentaire.



Exemple: Le joueur déclare que son Char va dépenser 6 PM dans le tour. Après s'être déplacé de 3 cases dans la ligne droite, il entre dans une case de virage dont la Vitesse Maximum de Sécurité est 6. Sa dépense de PM étant de 6 pour ce tour, il n'a pas de tirage à effectuer. Mais il dépense son 5ème PM en entrant dans une case dont la Vitesse Maximum est 5. Le joueur doit alors effectuer 1 tirage (6-5) dans la Table de Virages. Considérons, pour cet exemple que le résultat de ce tirage soit le Dérapage de 1 ligne vers l'extérieur. Le Char dérape donc dans sa case Avant Droite. C'est à partir de cette case qu'il va avancer pour dépenser son 6ème PM en entrant dans une nouvelle case. Ses 6 PM dépensés, le joueur aura la possibilité d'avancer encore en Fouettant ses Bêtes. Si le résultat d'un coup de Fouet fait avancer le Char dans une autre case, le joueur n'aura à faire de tirages dans la table de Virages que si la Vitesse Maximum de la case est inférieure à 6. En effet, pour les virages, on considère sa vitesse actuelle comme étant toujours égale au nombre de PM dépensés même si le dérapage lui a permis de se dé-

placer de 7 cases et si les coups de Fouet lui permettent encore des déplacements supplémentaires.

Un joueur doit toujours dépenser tous les Points de Mouvement qu'il a déclaré utiliser dans le round, sauf si un tirage dans la Table de Percussion du Mur se traduit par un Crash auquel cas son Mouvement s'arrête là.

Chaque fois qu'un joueur est contraint d'effectuer un tirage dans la Table de Percussion du Mur, cela met fin à la série de tirages que l'entrée dans la case de virage avait provoquée. Toutefois, si le résultat du choc contre le mur n'est pas un Crash, le Mouvement du Char doit être poursuivi normalement. S'il entre de nouveau dans une case de virage avec une dépense de PM supérieure à la Vitesse Maximum, cela donnera lieu à une nouvelle série de tirages dans la table de Virages.

Exemple: Un joueur doit effectuer une série de quatre tirages car sa Dépense de PM est supérieure de 4 points à la Vitesse Maximum de la case dans laquelle il entre. Son Char est projeté contre le mur à la suite du deuxième tirage. Il n'aura pas à effectuer les deux autres tirages de la série. Si le résultat du tirage dans la Table de Percussion du Mur n'est pas un Crash, son Mouvement se poursuivra ensuite normalement.

Les joueurs n'ont à effectuer de tirage de Virages que pour les cases atteintes par suite d'un Mouvement normal ou d'un Coup de Fouet. Celles dans lesquelles le Char entre en Dérapant ne donnent pas lieu à des tirages.

Il est possible d'utiliser le Fouet dans les virages. Pour chaque résultat de la table des Coups de Fouet qui se traduit par un déplacement dans une case de virage, le Char sera soumis à d'éventuels tirages dans la Table de Virages. La série de tirages sera équivalente à ce qu'elle aurait été s'il avait atteint cette case par son Mouvement normal quel que soit le nombre de cases qu'il a parcouru grâce à son Fouet.

LES EXCITES DU PREMIER RANG

Les plus tapageurs des plébéiens de la société TOG considèrent que les tribunes qui surplombent les virages sont des places de tout premier choix pour assister aux courses. En effet, c'est dans les courbes que les courses se décident le plus souvent et c'est presque toujours là que les accidents les plus spectaculaires se produisent. En conséquence, ces sièges sont toujours détenus par des fanatiques, fidèles abonnés qui sont souvent appelés les "Enragés du Premier Rang". Ils ont répertoire étendu d'acclamations, de slogans et de chants qui ajoutent au spectacle et incitent les Conducteurs à entreprendre des actions les plus dangereuses.

TABLE DE PERCUSSION DU MUR

Par suite d'un incident de virage ou d'un Tamponnement, un Char peut se retrouver projeté contre le mur Intérieur ou Extérieur. Lorsque cela se produit, le joueur concerné doit effectuer un tirage dans la Table de Percussion du Mur et ses conséquences doivent être appliquées immédiatement, les dommages étant subi par le côté approprié du Char, comme le montre l'exemple suivant.

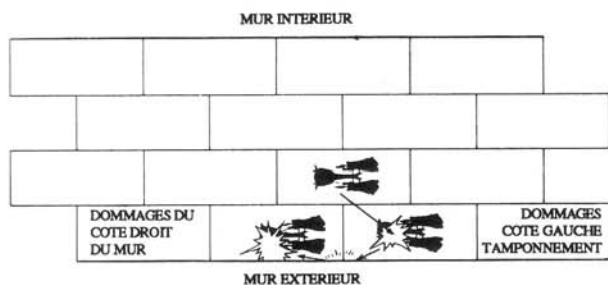
MUR INTERIEUR		DOMMAGES DU COTE GAUCHE
MUR EXTERIEUR		DOMMAGES DU COTE DROIT



TABLE DE PERCUSSION DU MUR

1D10	Effets
1	3 Points de Dommages au Char, le Mouvement continue
2	3 Points de Dommages aux Bêtes, le Mouvement continue
3-5	3 Points de Dommages aux deux, le Mouvement continue
6	6 Points de Dommages aux deux, le Mouvement continue
7	Crash ! 6 Pts. de Dommages aux deux, Le Mouvement cesse. Jet de AV(mod) pour éviter d'être éjecté du Char.
8	Crash ! 6 Pts. de Dommages aux deux, Le Mouvement cesse. Jet de AV(mod) pour éviter d'être éjecté du Char.
9-10	Crash ! 6 Pts. de Dommages aux deux, Le Mouvement cesse. Jet de AV(mod) - 3 pour éviter d'être éjecté du Char. La Frénésie cesse.

Rappels: Un Char projeté contre le mur par un Tamponnement rebondit dans la case située immédiatement derrière celle qu'il occupait lorsqu'il a percuté le mur. En ce qui concerne l'éventuel Tamponnement d'un autre Char, on considère qu'il entre dans cette nouvelle case par un côté. Le tirage dans la Table de Percussion du Mur doit être effectué après que le Char ait été déplacé dans la case Arrière.



Les Chars qui percutent le mur à la suite d'un dérapage ne sont pas déplacés dans leur case Arrière et le joueur doit effectuer immédiatement son tirage dans la Table de Percussion du Mur. Quand son Char a percuté le mur à la suite d'un dérapage, le joueur interrompt la série de tirages en cours dans la table des Virage. Toutefois il devra reprendre le processus si, par la suite, ses Mouvements l'amènent dans une nouvelle case avec une vitesse excessive.

Lors d'un Crash, il est possible que le Conducteur soit éjecté de son Char. Si le joueur obtient 8 au dé lors d'un tirage dans la Table de Percussion du Mur, il lui faudra réussir un jet de 1D10 inférieur ou égal à l'AV(mod) de son Conducteur. Si son résultat dans la table est 9 ou 10 c'est un jet inférieur à l'AV(mod) - 3 qu'il lui faudra réussir pour que le Conducteur reste sur son Char. Un Conducteur Ejecté se retrouve dans la case où le Crash a eu lieu. Il peut entreprendre toute action Spéciale ou de Combat qu'il souhaite, y compris celle qui consiste à sauter dans son propre Char. Les Conducteurs Ejectés subissent 1 Point de Dommages en raison de la chute.

POINTS DE COMPETENCE

Chaque Conducteur prend le départ avec un capital de 4 Points de Compétence. A condition que ses Bêtes ne soient pas Frénétiques et qu'il n'ait pas d'adversaire dans son Char, un Conducteur peut dépenser un Point de Compétence pour ignorer les effets d'un tirage dans la Table des Virages et en effectuer un autre en remplacement. Il peut décider de dépenser ce Point de Compétence juste après avoir pris connaissance des conséquences du tirage et avant d'effectuer le tirage de remplacement. (Note: une case de la ligne correspondant au tirage remplacé doit

tout de même être cochée et l'une de celle du tirage de remplacement, doit l'être également).

FRENESIE

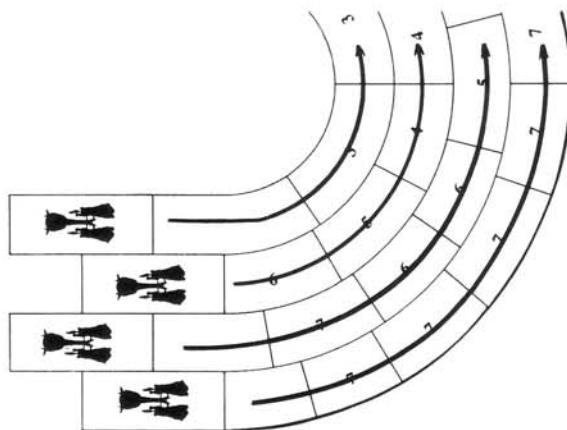
L'attelage de Bêtes devient Frénétique lorsqu'un joueur obtient le résultat *Frénésie*, lors d'un tirage dans Table des Coups de Fouet. Lorsque cela se produit, le Conducteur perd tout contrôle sur les Bêtes. La distance de Mouvement est déterminée aléatoirement par un jet de dé et les Bêtes continuent dans la ligne sur laquelle le Char se trouvait, jusqu'à ce qu'elles rencontrent un obstacle. Pendant la phase de Combat, les Bêtes Frénétiques pourront, d'elles-mêmes, attaquer n'importe quoi, Chars, Conducteurs ou autres Bêtes. L'obtention du résultat *Frénésie* marque la fin de la phase de Mouvement pour le joueur et le Mouvement Frénétique commencera au prochain tour. Pour bien montrer qu'il a vraiment tout gâché, le joueur place un pion "Terrifiante Frénésie" sur son Char.

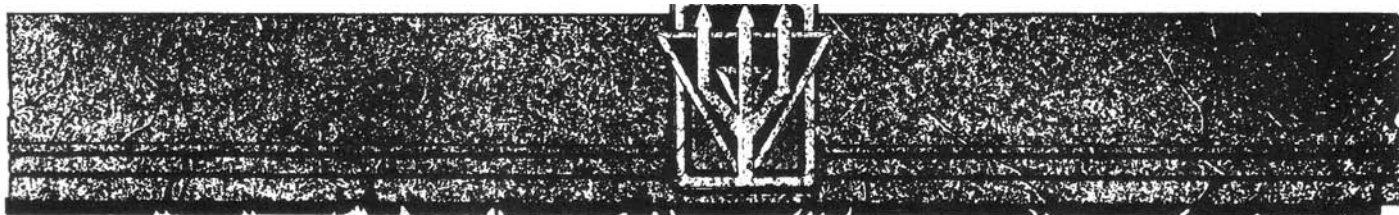
Lorsqu'elles sont Frénétiques, les Bêtes se blessent systématiquement pendant leur course folle autour de la piste. A la fin de chaque Phase de Mouvement, les Bêtes Frénétiques subissent 4 Points de Dommages.

Mouvement Frénétique

Au début de la phase de Mouvement d'un Char aux Bêtes Frénétiques, le joueur doit lancer un dé pour savoir jusqu'où son Char va avancer. Le Char se déplacera du total de ses Points de Mouvements disponibles plus 1D10. Ainsi, par exemple, un attelage frais se déplacerait d'un nombre de cases égal à 8 plus le résultat de 1D10 et un attelage ne disposant plus que de 3 PM avancerait de 1D10 + 3 cases.

A moins que l'attelage Frénétique ne percute un obstacle - un autre Char, par exemple - il avancera tout droit sur la ligne dans laquelle il se trouve et du nombre total de cases indiqué par le jet de dé et ses PM disponibles. S'il entre dans une case de virage, le joueur devra effectuer des tirages comme en situation normale. Le Conducteur ne pourra pas Fouetter ses Bêtes Frénétiques, pas plus qu'il ne pourra dépenser de Points de Compétences pour remplacer un tirage dans la Table de Virage. Il aura tout de même la possibilité de se "déporter d'une ligne vers la corde" si ce résultat intervient. Le Conducteur d'un attelage Frénétique ne pourra engager aucune attaque à l'exception de celles du Combat au Contact. Il pourra toujours tenter de sauter de son Char, soit au sol, soit sur un Char de passage. Il pourra également tenter de reprendre le contrôle de ses Bêtes (voir plus loin).





Combat durant la Frénésie

Pendant la Phase de Combat, un attelage Frénétique attaque toute cible potentielle qui se trouve dans ses cases Avant. Ces attaques se déroulent selon les règles des Attaques de Bêtes; elles figurent dans la section **Combat**. S'il existe plus d'une cible possible, le joueur en doit en désigner une au hasard.



En se déplaçant le long de la piste, les Bêtes Frénétiques peuvent attaquer les Chars, les Bêtes dételées et les Epaves qui bloquent leur passage. Si l'attelage Frénétique rencontre un Char, une Epave ou d'autres Bêtes qui bloquent sa ligne, il effectuera un Tamponnement Arrière. Les Bêtes Frénétiques encaisseront alors 6 Points de Dommages et le Char Tamponné en subira également 6, à l'Arrière. S'il s'agit de Bêtes dételées, elles subiront elle-mêmes ces 6 Points de Dommages, à la place du Char. L'obstacle ainsi Tamponné sera déplacé dans l'une des ses cases Arrières; à droite sur un jet de 1 - 5, à Gauche pour un résultat de 6 - 10.

Il est possible que ce déplacement provoque une percussion du Char cible sur le mur, dans ce cas, un tirage dans la Table de Percussion du Mur s'imposera normalement.

Retour au Calme

Au cours de la Phase de Combat, dans le tour qui suit celui dans lequel les Bêtes sont devenues Frénétiques, le Conducteur peut tenter de reprendre le contrôle de son attelage. Pour cela, le joueur devra réussir, sur 1D10, un score inférieur ou égal à l'AV(mod) de son Conducteur moins le SRA *normal* de ses Bêtes. S'il réussit, le Char pourra reprendre son Mouvement normal dès le tour suivant.

LES BETES

30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	To-Hi = 6 F:8 Dmg = 1D10+5
45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	To-Hi = 5 F:7 Dmg = 1D10
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	To-Hi = 4 F:6 Dmg = 1D10-3
15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	DOA To-Hi = 3 F:5 Dmg = 1D10-4

Exemple: Un Conducteur dont l'AV(mod) est de 8 tente de reprendre le contrôle de son attelage qui a subi 16 Points de Dommages. Il lui faut donc obtenir 3 ou moins (8-5) pour réussir. Souvenez-vous qu'un résultat de 1 constitue toujours une réussite, même si le score à obtenir était 0.

Un attelage sort également de sa Frénésie lors de certains Crash. En effet, la Frénésie cesse lorsqu'un résultat de 9 ou 10 est obtenu lors d'un tirage dans la Table de Percussion du Mur.

ACTIONS SPECIALES

Pendant la Phase de Mouvement, le Conducteur peut entreprendre une Action Spéciale (elles sont décrites dans la section **Combat**). Cela peut se produire à n'importe quel moment de la Phase de Mouvement du joueur ou de celle d'un autre, et ce, tant que les conditions requises par cette Action Spéciale existent au moment de la tentative. Ainsi, si un Conducteur à pied n'est pas transformé en chair à saucisses par le Piétinement des Bêtes d'un Char qui passe dans sa case (voir plus loin les règles des Piétinements) il pourra tenter de sauter sur le Char avant qu'il ne sorte de la case. De la même façon, si un Char passe dans une case adjacente à celle qu'occupe un autre Char, l'un ou l'autre Conducteur pourra tenter de Changer de Char avant qu'ils se soient éloignés l'un de l'autre.

Si un Conducteur entreprend une Action Spéciale pendant la Phase de Mouvement, il ne pourra envisager aucune Action de Combat pendant la Phase de Combat qui suivra.

MOUVEMENT A PIEDS

Un Conducteur peut parfois éviter de se transformer en aliment pour Bêtes en sautant en bas de son Char. Il arrive aussi qu'un Conducteur survive à la destruction de son Char qui a trop ricoché contre les murs. Enfin, quelle qu'en soit la raison, un Conducteur peut se retrouver à pieds pendant la course.

Au cours de la Phase de Mouvement qui suit le tour dans lequel il est descendu de son Char, le Conducteur à pied peut se déplacer dans n'importe quelle case adjacente, ou rester où il est. Un Conducteur ne peut jamais augmenter son propre Mouvement par l'usage du Fouet.

Il n'y a pas de limite au nombre de Conducteurs à pieds qui peuvent occuper une même case simultanément.

Si un Conducteur à Pieds termine son Mouvement près de la porte, il pourra quitter la piste dès la prochaine Phase de Mouvement. Les Conducteurs qui sacrifient ainsi leur devoir qui est de divertir les spectateurs ne pourront plus revenir en piste.

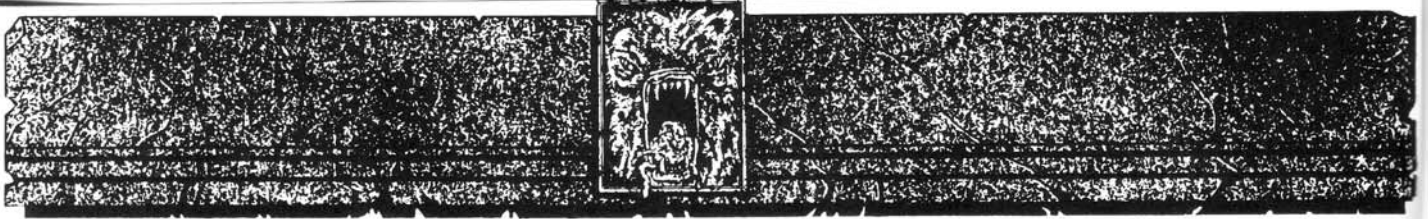
PIETINEMENT

On l'a vu précédemment, un Char qui entre dans une case occupée effectue un Tamponnement, sauf s'il pénètre dans une case où se tient un Conducteur à Pieds.

Chaque fois qu'un Char avance dans une de ses cases Avant occupée par un Conducteur à Pieds, le joueur qui dirige le Char doit effectuer un jet de dé pour déterminer si le Conducteur à Pieds est Piétiné par l'attelage. Cette action doit être résolue en priorité et, de plus, ses effets doivent être appliqués avant que toute éventuelle Action Spéciale soit tentée par le piéton.

Le Piétinement est effectif si le joueur obtient au dé un résultat inférieur ou égal au SRA Frénétique de ses Bêtes (ce SRA Frénétique est utilisé même si les Bêtes ne sont pas dans cet état au moment de l'entrée dans la case). Si le Piétinement réussit, la victime subit des Dommages égaux à 1D10 plus la vitesse annoncée du Char. Ainsi, par exemple, un attelage tout frais Piétine un Conducteur à Pieds sur un résultat de 8 ou moins et inflige 1D10 + 8 points de Dégâts alors qu'un attelage dont le Potentiel de Points de Mouvement est réduit à 5 ne parvient à Piétiner que sur un résultat de 7 ou moins et inflige 1D10 + 5 points de Dégâts.

Si plusieurs personnages à Pieds occupent la case, un "jet de Piétinement" est nécessaire pour chacun. Un Conducteur ayant subi un Piétinement réussi ne peut entreprendre aucune action dans le tour.



Si un Conducteur à Pieds entre dans la case d'un Char par l'Avant de celle-ci, il subit automatiquement une attaque par Piétinement. Cette attaque prioritaire doit être résolue, et ses effets appliqués, avant que le Conducteur à Pieds puisse tenter de sauter dans le Char de passage (ce qu'il ne peut faire que si le Piétinement échoue). Cette règle reste vraie lorsque le Char a subi un Crash mais qu'il était encore fonctionnel au début de la Phase de Mouvement. Si le piéton entre dans la case du Char par l'Arrière de celle-ci, il n'a pas à subir d'attaque par Piétinement.

Un Conducteur à Pieds se trouvant dans une case dans laquelle un Char est poussé par un Tamponnement, subit automatiquement une attaque par Piétinement, quelle que soit la direction par laquelle le Char entre dans la case du piéton. Toutefois, un piéton n'est jamais blessé par une Epave poussée dans sa case.

CHARS SANS CONDUCTEUR

Si un Char n'a pas de Conducteur — ou s'il transporte un adversaire de son Conducteur — il effectue ses Mouvements suivant la règle des Chars Sans Conducteur. Les Bêtes dételées sans Conducteur obéissent également à cette règle.

Les Chars Sans Conducteur se déplacent comme des attelages Frénétiques mais leur distance de Mouvement se limite au Maximum de Points de Mouvement que l'état de blessures des Bêtes autorise.

Si un Char aux Bêtes Frénétiques est également un Char Sans Conducteur, l'attelage reste Frénétique et se déplace selon les règles de la Frénésie.

EPAVES

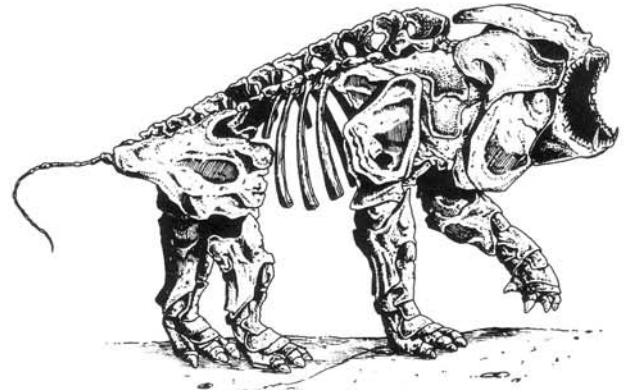
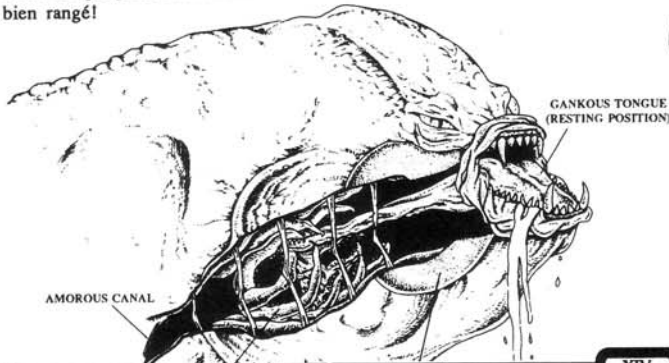
Chaque fois qu'un Char est désolidarisé de son attelage, ou que des Bêtes dételées finissent par mourir, un pion Epave est placé dans la case qu'il occupait. Les Epaves bloquent la case de la même façon qu'un Char, c'est-à-dire qu'aucun Char ne peut y pénétrer.

Tout comme les Chars en bon état, les Epaves peuvent être Tamponnées et ainsi déplacées sur la piste. Elles ne subissent pas dommages additionnels lorsqu'elles sont Tamponnées mais le Char, ou les Bêtes qui effectuent ces Tamponnements sont endommagés normalement.

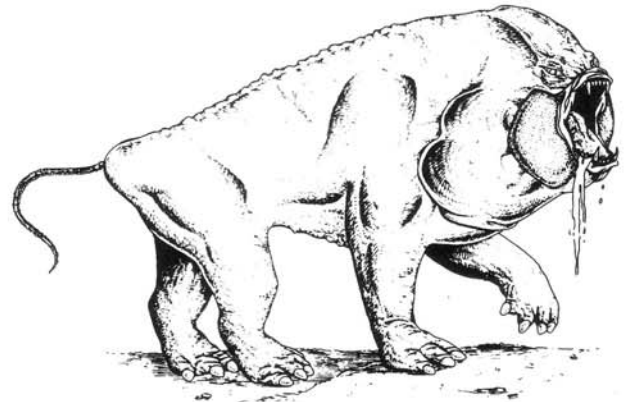
Un Conducteur qui survit lorsque son Char est transformé en Epave est placé dans la case qu'occupe l'Epave. A Partir de ce moment il doit être considéré comme un Conducteur à Pieds, à moins qu'il ne réussisse à monter sur un autre Char.

EMPILEMENTS

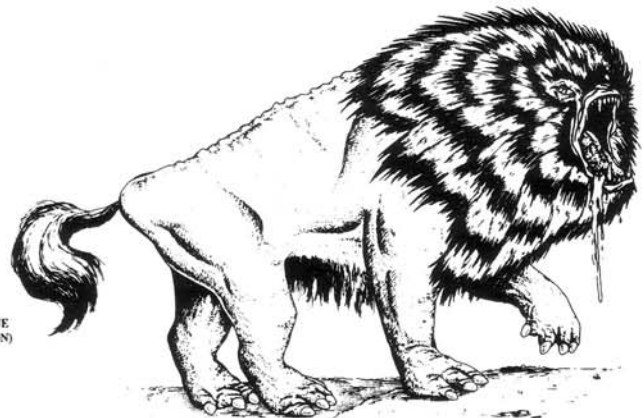
Une case ne peut être occupée que par un seul Char à la fois. Un nombre quelconque de Conducteurs à Pieds peuvent occuper ou traverser une même case. Un Char ne peut être occupé que par un maximum de 3 personnages en vie. Un mécanisme spécial se charge d'éjecter les cadavres qui pourraient encombrer le Char... Un bon Char est un Char bien rangé!



SQVELETTE DE CARNIVOROVS FANTASTICVS



CARNIVOROVS FANTASTICVS SANS CRINIÈRE



CARNIVOROVS FANTASTICVS



COMBAT

La Phase de Combat suit la Phase de Mouvement. Durant cette phase, chaque Conducteur peut entreprendre l'une des attaques énumérées ci-dessous, ou réaliser une Action Spéciale. Si le personnage a entrepris une Action Spéciale durant la Phase de Mouvement, il ne pourra entreprendre aucune action durant la Phase de Combat.

Toutes les actions réalisées pendant la Phase de Combat sont considérées comme ayant lieu simultanément. Aucun de leurs effets n'est appliqué avant la fin du tour. Ainsi, si un personnage est blessé dans la Phase de Combat les effets de cette blessure ne se feront pas sentir avant le début du tour suivant. En conséquence, et contrairement aux Mouvements, l'ordre dans lequel les combats sont résolus n'importe pas.

Pour déterminer si une attaque ou une action réussit, le joueur, généralement, soustrait le nombre de blessures encaissées par son Conducteur, de l'AV de celui-ci. C'est le score AV(mod). Mais pour les Action Spéciale, il doit aussi y soustraire un autre nombre qui dépend de l'action envisagée (ces modificateurs sont mentionnées dans la table ci-dessous et sur la Feuille de Char).

Souvenez vous que le Conducteur ne subit pas de perte de Points de Dommages tant que son armure n'est pas complètement détruite.

Dans le cas d'armes lancées, un modificateur supplémentaire doit être appliqué. Il est égal à la distance en cases qui sépare le lanceur de sa cible.

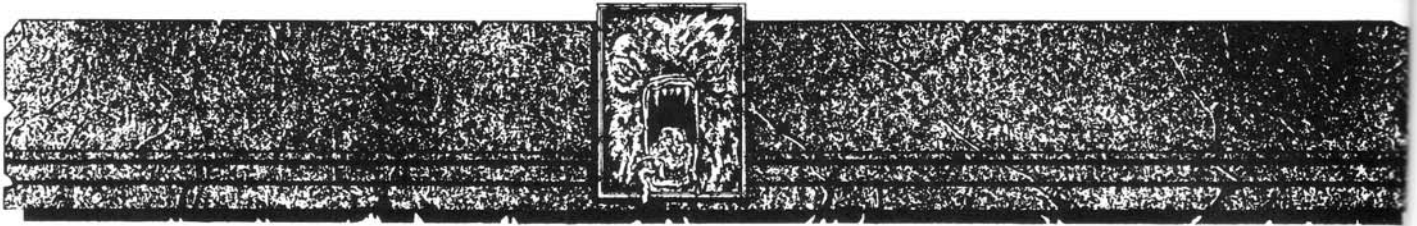
Pour réussir son attaque le personnage doit obtenir au résultat de 1D10 un score inférieur ou égal au SRA. Un résultat de 10 entraîne toujours un échec, alors que le 1 implique automatiquement la réussite quelle que soit la valeur du SRA.

Le Conducteur d'un Char dont les Bêtes sont Frénétiques ne peut engager aucune attaque à l'exception du combat au Contact. Il peut tenter de sauter de son Char, que ce soit sur le sable ou dans un Char de passage. Il peut également tenter de reprendre le contrôle de ses Bêtes. Les Bêtes Frénétiques tenteront d'attaquer toute cible possible située dans n'importe laquelle de leurs cases Avant. Si plusieurs cibles sont possibles, il faudra laisser le hasard désigner la victime, en prévoyant des risques égaux pour chacun des cibles possibles.

Un personnage ne peut entreprendre, durant la Phase de Combat, qu'une seule des Actions Spéciales et Attaques présentées ci-dessous.

ATTAQUES ET ACTIONS SPECIALES

Attaque/Action	SRA	Distance et Angle	Dommages
Combat au Contact	AV(mod)	même Char ou même case	Résultat du dé
Fouet sur Bêtes adverses	AV(mod)	Toutes sauf AVT	Tirage Table Fouet
Fouet sur Conducteur adverse	AV(mod)	Toutes sauf ARR	1 Point
Coup de Trident	AV(mod)	Toutes sauf AVT et ARR	3 points
Lancer de Trident	AV(mod)- distance	Jusqu'à 2 cases	3 points
Attaque des Bêtes	SRA des Bêtes	AVT, AVD, AVG	Voir Table
Gladiateurs seulement			
Coup de Pilum	AV(mod)	Toutes sauf AVT et ARR	4 points
Coup d'Epée	AV(mod)	Toutes sauf AVT et ARR	5 points
Lancer du Pilum	AV(mod)-distance	Jusqu'à 4 cases	3 points
Lancer du Filet	AV(mod)-distance	case adjacente	1 point et plus de Mouvement.
Actions Spéciales			
Montée dans un Char	AV(mod)-3 AV(mod) si le Char est arrêté	Même case ou case adjacente	
Changement de Char	AV(mod)-4	Toutes sauf AVT ou ARR	
Dételage des Bêtes	AV(mod)-4	Phase de Combat seulement	
Reprise de Contrôle	AV(mod)-SRA Normal des Bêtes	Phase de Combat seulement	



ATTAQUES

Un Conducteur peut porter l'une des Attaques suivantes pendant la Phase de Combat.

LANCER DU TRIDENT

Un Conducteur peut Lancer son Trident sur le Conducteur d'un autre Char ou sur les Bêtes. Il peut être lancé jusqu'à deux cases de distance et occasionner 3 Points de Dommages.

Un Conducteur qui a Fouetté ses Bêtes au cours de la Phase de Mouvement précédente ne peut pas Lancer son Trident. Une fois qu'un Conducteur a Lancé son Trident, il ne peut plus l'utiliser. Le joueur doit cocher la case Trident sur sa Feuille de Char.

Pour réussir ce type d'attaque, il faut que le joueur obtienne, sur 1D10, un score inférieur ou égal à l'AV(mod) de son Conducteur, moins la distance en cases qui le sépare de sa cible.

Un Trident lancé avec succès inflige 3 Points de Dommages à sa victime.

Exemple: Un Conducteur en armure légère lance son Trident sur un adversaire qui se trouve à deux cases de lui. Mais le lanceur a déjà subi deux Points de Dommages (la protection que lui conférerait son armure a, auparavant, été complètement annulée par des coups reçus). Cela réduit ses chances de succès à 5 (AV(mod)= 7 (9-2) moins la distance de lancer: 2). Pour que le Lancer soit réussi, il lui faudra donc obtenir un score de 5 ou moins au dé.

COUP DE TRIDENT

Le Conducteur peut porter des Coups de Trident sur des Bêtes ou des Conducteurs dans leurs Chars, pourvu qu'ils ou elles se trouvent dans une case adjacente à la sienne. Il est possible, également, de frapper un Conducteur à Pieds se trouvant dans la case de l'attaquant, ou même Traîné par le Char de l'attaquant.

Les Conducteurs ayant Fouetté leurs Bêtes au cours de la Phase de Mouvement précédente ne peuvent pas utiliser leur Trident.

Pour réussir cette attaque, le joueur doit obtenir au dé, un score inférieur ou égal à l'AV(mod) de son Conducteur. Un Coup de Trident réussi inflige 3 Points de Dommages.

FOUET SUR CONDUCTEUR ADVERSE

Le Conducteur peut se servir de son Fouet pour attaquer un Conducteur, dans un Char occupant une case adjacente à la sienne (sauf sa case ARR). Il peut aussi l'utiliser pour asticoter les piétons qui se trouvent dans sa case ou les maladroitement Traînés par un Char (y compris le sien).

Le SRA de ce type de Coups de Fouet est l'AV(mod) du Conducteur attaquant et chaque coup réussi inflige 1 Point de Dommages à la victime.

FOUET SUR BÊTES ADVERSES

Le Conducteur peut fouetter tout attelage occupant une case adjacente à la sienne, à l'exception de sa case Avant.

La réussite de cette attaque est soumise à un jet de dé inférieur ou égal à l'AV(mod) du Conducteur attaquant.

Si la cible est touchée, un tirage doit être effectué dans la Table des Coups de Fouet et ses effets sont appliqués immédiatement. Si le tirage se traduit par un déplacement, la victime avance du nombre de cases indiqué, droit devant elle, sans changer de ligne. Si cela provoque une entrée dans une case de virage, la règle est appliquée normalement. Si un Char bloque le passage, la victime du Coup de Fouet doit se résoudre à effectuer un Tamponnement Arrière.

Il est possible qu'en raison d'une telle attaque de Fouet, un Char soit déplacé hors de la case qu'il occupait avant que toutes attaques le concernant aient été résolues. Quand cela se produit, il faut se souvenir que toutes les actions de la Phase de Combat sont considérées comme simultanées. En conséquence, toutes les attaques menées par ce Char, ou contre lui doivent être résolues comme s'il se trouvait toujours dans la case qu'il occupait au début de la Phase de Combat.

COMBAT AU CONTACT

Le combat au Contact ne peut se produire qu'entre deux personnages à bord d'un même Char, ou entre deux piétons occupant la même case.

Le SRA du Combat au Contact est égal à l'AV(mod) de l'attaquant. Si l'attaque réussit, le nombre de Points de Dommages infligé est égal au résultat du jet d'attaque.

Mis à part Sauter de son Char ou Changer de Char, c'est la seule action ou attaque que peut entreprendre un Conducteur se trouvant dans un Char en même temps qu'un personnage adverse. Si trois ennemis occupent le même Char, chacun d'eux doit désigner secrètement sa cible avant que les attaques soient résolues.

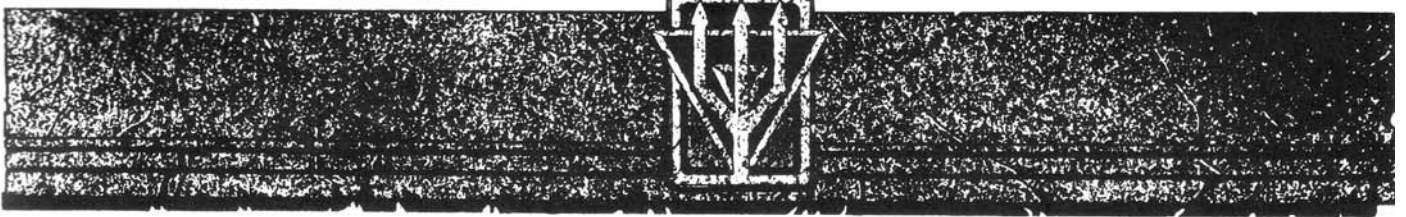
ATTAQUE DES BÊTES

On peut commander aux Bêtes d'attaquer tout Char, Conducteur Traîné ou piéton se trouvant dans l'une de leurs trois cases Avant. Ce type d'attaques réussit si le joueur obtient un score inférieur ou égal au SRA actuel de ses Bêtes. Ce SRA est basé sur leur état de santé, comme l'indique la table qui figure sur la feuille de Char. Les Dommages infligés par les Bêtes dépendent également de leur état de santé. Ainsi, par exemple, un attelage n'ayant subi que 10 Points de Dommages dispose d'un SRA de 6 et inflige 1D10 + 5 Points de Dommages lorsque son attaque réussit. Si l'attelage a déjà encaissé 16 Points de Dommages, son SRA n'est que de 5 et les dégâts qu'il inflige ne dépassent plus la valeur de 1D10.

Quel que soit le résultat du dé, une attaque des Bêtes occasionne toujours un minimum de 1 Point de Dommages lorsqu'elle a réussi.

Si les Bêtes sont Frénétiques, leur SRA est plus élevé que lorsque c'est le Conducteur qui dirige l'attaque. Pour le SRA des attaques de Bêtes Frénétiques, il convient d'utiliser le chiffre indiqué derrière la lettre "F" au bout de la ligne correspondant à l'état de santé actuel de l'attelage.

À l'exception des Epaves, tout ce qui pourrait se trouver dans une des trois cases Avant d'un attelage de Bêtes Frénétiques constitue pour elle une cible potentielle. Les Bêtes Frénétiques attaqueront automatiquement une de ces cibles s'il s'en présente. Si elles ont le choix entre plusieurs cibles, l'objet de leurs attentions devra être désigné au hasard, avec une chance égale pour chacune. Elles affichent, toutefois, une préférence marquée pour les Conducteurs à Pieds ou Traînés qui sont des morceaux "plus tendres". Ainsi, par exemple, s'il se présente deux cibles potentielles la première sera attaquée sur un résultat de 1 à 5 au D10 et, si le résultat est compris entre 6 et 10, ce sera l'autre.



ACTIONS SPECIALES

Sauf mentions particulières dans leurs descriptions les Actions Spéciales peuvent intervenir dans la Phase de Mouvement ou dans la Phase de Combat. Le joueur qui voudra tenter une Action Spéciale pourra l'annoncer à n'importe quel moment et pendant le Mouvement de n'importe quel joueur.

CHANGEMENTS DE CHARS

Montée dans un Char

Cette action couvre toutes les situations dans lesquelles un Conducteur au sol tente de sauter dans un Char, en Mouvement ou non.

A n'importe quel moment, un Conducteur à Pieds peut tenter de sauter dans un Char se trouvant dans la même case que lui, ou dans une case adjacente.

Il n'est pas possible de monter dans un Char qui transporte déjà trois personnages. Si le piéton parvient à éviter le Piétinement par un Char en Mouvement (lorsque cette situation est applicable) il lui faudra obtenir la réussite d'un jet de dé inférieur ou égal à son AV(mod) - 3. En cas de réussite il parvient à sauter sur le Char sans encombre, en cas d'échec, le joueur devra effectuer un tirage dans la Table d'Echec ci-dessous.

Il est plus facile de monter sur un Char à l'arrêt (venant de subir un Crash ou n'ayant pas dépensé de PM au cours de la Phase de Mouvement de ce tour). Dans ce cas, il suffit de réussir un jet inférieur ou égal à l'AV(mod) du Conducteur montant dans le Char. De plus, lorsque le Char est arrêté, l'échec de ce jet n'impose pas de tirage dans la Table d'Echec.

CHANGEMENT DE PLACE

Cette action consiste, pour un Conducteur, à sauter d'un Char à un autre. Elle est un peu plus difficile à réaliser que la précédente, mais également plus sûre car elle évite le risque de Piétinement.

Pour qu'une tentative soit possible, il faut que le Char convoité ne soit pas occupé par plus de deux personnages et qu'il ne se trouve pas dans la case AVT ou ARR du Conducteur qui va tenter de sauter.

Pour réussir, il faut obtenir un score inférieur ou égal à l'AV(mod) - 4 du Conducteur qui tente de Changer de Char.

ETRE OU NE PAS ETRE...TRAINE

Lorsqu'un Conducteur échoue dans une tentative pour Monter ou Sauter dans un Char en Mouvement il encourt le risque d'être pris dans les harnais et Traîné sur le sol. Chaque fois qu'un Conducteur rate son passage dans un Char en mouvement, il est soumis aux résultats d'un tirage dans la Table d'Echec, ci-dessous.

TABLE D'ECHEC

1D10 EFFETS

1-4	1 Pt. de Dommages et il reste dans la case du Char convoité
5-7	3 Pts. de Dommages et il reste dans la case du Char convoité
8-10	Il est Traîné par le Char convoité

Si le personnage se retrouve Traîné derrière le Char dans lequel il tentait de s'installer, il restera dans cette fâcheuse posture au moins jusqu'à la fin de la prochaine phase de Combat. Il subira un nombre de Points de Dommages égal au nombre total de cases dont le Char se sera déplacé depuis qu'il a accroché le malheureux.

A la fin de la Phase de Combat suivante, le Conducteur Traîné ne le sera plus, s'il le décide. Un Conducteur Traîné ne peut entreprendre aucune action jusqu'à ce qu'il soit libéré.

Si le Char Traînant le Conducteur Percute le Mur, effectue un Tamponnement, ou est lui même Tamponné, le Conducteur Traîné sera "largué" et se retrouvera dans la case que le Char occupait lors de l'incident. Mais il ne pourra entreprendre aucune action pendant ce tour.

Il faut se souvenir qu'un Conducteur Traîné a toujours le droit de ne pas se libérer dès que cela lui est possible. Il peut donc continuer à se laisser Traîner tant qu'il n'est pas largué par un incident de parcours du Char. C'est d'ailleurs de cette façon que le célèbre Flabius Planchapanus a acquis sa grande victoire en 6014 sur Terra.

LE SAUT SALUTAIRE

Parfois, il faut savoir se détacher des biens de ce monde. Cette réflexion, plus quelques autres, peut pousser un Conducteur à abandonner son Char pendant la course. Un joueur peut décider, à n'importe quel moment, que son Conducteur quitte son Char. Si ce Char n'est pas en Mouvement (lors d'un Crash ou dans un tour où il n'a pas dépensé de PM), le Conducteur devenu piéton se place tout simplement dans la case occupée par le Char qu'il abandonne. Si le Char est en Mouvement, le Conducteur réussit avec un jet inférieur ou égal son AV(mod) et il se place dans la case qu'occupait le Char au moment du Saut. En cas d'échec de ce jet un tirage dans la Table d'Echec s'impose. Un Char abandonné se comporte suivant les règles des Chars sans Conducteurs.

DETELAGE DES BETES

Ce n'est que pendant la Phase de Combat qu'un Conducteur peut trancher les harnais de l'attelage et ainsi Dételer ses Bêtes. Il sépare l'attelage de la carcasse du Char et peut sauter sur le dos de ses Bêtes. Toutefois, ces gentils animaux ayant une fâcheuse tendance à grignoter les jambes de quiconque essaye de les chevaucher, la solution consiste à les monter avec un pied fermement planté sur le dos de chacune d'elles. C'est très spectaculaire, très dangereux et le public adore cela.

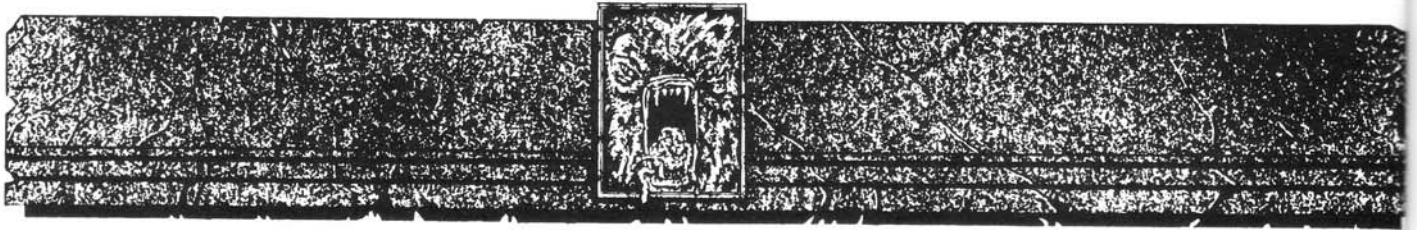
Le Conducteur n'est pas forcé de se livrer à ce genre de folie. Il peut fort bien couper les harnais et se contenter de descendre de son Char maintenant arrêté en laissant les Bêtes partir. La carcasse du Char abandonné est considérée dès lors comme Epave.

Pour sauter sur le dos des Bêtes, le Conducteur est soumis à la règle du Changement de Char. Si son saut échoue, il doit subir un tirage dans la Table d'Echec. Si les Bêtes Dételées transportent un Conducteur, l'attelage contrôlé effectue ses Mouvements et ses attaques normalement, il est soumis aux mêmes règles qu'un attelage lié à son Char en ce qui concerne les Coups de Fouet, les Tamponnements, Dérapages et Crashes. Toutefois, tous les dégâts qui auraient dû être appliqués au Char sont alors supportés par les Bêtes et ce, en plus de ceux que les animaux doivent encaisser normalement. De plus le Conducteur juché sur les Bêtes ne peut entreprendre aucune action de combat à l'exception des Attaques de Bêtes qu'il peut toujours commander.

Chaque fois que les Bêtes Dételées subissent des dommages, le Conducteur doit immédiatement réussir un jet inférieur ou égal à son AV(mod) pour pouvoir rester sur ses Bêtes. En cas d'échec il est jeté au sol et doit immédiatement faire un tirage dans la Table d'Echec.

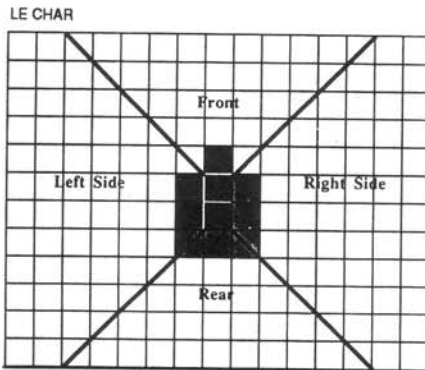
REPRISE DE CONTROLE DES BETES FRENETIQUES

Cela ne peut être tenté que lors de la Phase de Combat et seulement si le Conducteur qui veut reprendre le contrôle de ses Bêtes n'accueille aucun adversaire dans son Char. Pour reprendre le contrôle de son attelage, un Conducteur doit réussir un jet de dé inférieur ou égal à son AV(mod)- le SRA normal de ses Bêtes dans leur état de santé actuel.



DOMMAGES

DOMMAGES AUX CHARS



Chaque Char est divisé en quatre sections: l'Avant, l'Arrière, le côté Droit et le Côté Gauche. Comme le montre le schéma; le blindage du Char, représenté par les cases blanches, le protège sur ses quatre sections. Les cases grises représentent le Conducteur et les deux noirs symbolisent la structure même du Char.

Un certain nombre de cases sont coupées en deux par les lignes noires. Elles ont la particularité de pouvoir être détruites par des coups venant de l'une ou l'autre des faces délimitées par la ligne. Elles ne peuvent être cochées qu'une seule fois chacune, mais le joueur peut choisir de les marquer à l'occasion d'un coup venant de l'une ou l'autre des directions concernées.

Pour chaque Point de Dommages subi par le Char, une case doit être cochée, en commençant par l'extérieur et dans la section touchée. Ce sont donc les cases blanches qui seront atteintes en premier. Lorsque, dans une section, toutes les cases blanches, y compris les cases chevauchant deux sections, ont été cochées, ce sont les cases grises qui doivent l'être puis, finalement les cases noires.

La disparition des cases blanches du blindage extérieur n'a aucun effet sur le Char. Pour chaque case grise cochée, le Conducteur encaisse également un Point de Dommages. Enfin, lorsque l'une des cases noires est touchée, le Char est détruit, le pion Char doit être remplacé par un pion Epave et un pion "Bêtes Dételées". S'il se trouve dans son Char à ce moment là, le Conducteur subit un nombre de Points de Dommages égal au nombre de Points de Mouvement que le Char dépensait, ou prévoyait de dépenser dans le tour.

Ce Conducteur doit alors passer un tour complet à s'extraire des débris de son Char avant de pouvoir de nouveau effectuer un Mouvement ou entreprendre une quelconque action.

Les Dommages infligés au Char par son propre attelage (à la suite de Coups de Fouet) sont appliqués sur l'avant du Char. Ceux qui sont produits par les attaques d'autres Bêtes, ou par des Tamponnements de l'Arrière sont infligés à l'Arrière du Char. Les dégâts causés par les Tamponnements ou les heurts contre les murs se font sentir sur le côté concerné par le choc.

DOMMAGES AUX CONDUCTEURS

Les Dommages reçus par un personnage s'appliquent tout d'abord à l'armure qu'il porte et ce n'est qu'ensuite que son état physique se détériore. Les armures légères peuvent stopper jusqu'à 5 Points de Dommages avant de devenir inutilisables. Les armures moyennes arrê-

tent 10 Points de Dommages et les armures lourdes en absorbent 15. L'AV d'un personnage n'est pas modifié lorsque son armure est détruite.

Dès que l'armure est détruite, les Points de Dommages reçus par le personnage ont des effets directs sur son état physique. A chaque point encaissé, une case de l'Etat Physique du Conducteur est cochée sur la Feuille de Char et lorsqu'il a subi 10 Points de Dommages, il meurt.

Exemple: Un Conducteur portant une armure légère a déjà subi 2 Points de Dommages lors d'un tour précédent son armure a absorbé ces dégâts. Cette fois, il est Piétiné par un Char de passage et il encaisse 6 Points de Dommages. Son armure en absorbe 3 points (5 au total) et est donc inutilisable pour le reste de la course. Les 3 Points qui n'ont pas été absorbés par l'armure sont appliqués à son l'état physique. S'il doit encaisser 7 autres Points de Dommages par la suite, il en mourra.

DOMMAGES AUX BETES

Les attelages de Bêtes qui tirent les Chars dégravités peuvent encaisser 60 Points de Dommages avant de mourir. Au fur et à mesure que ces Bêtes subissent des Points de Dommages, le joueur doit cocher un nombre équivalent de cases du tableau de l'Etat des Bêtes (sur la Feuille de Char) qui commence à la case "60" et descend jusqu'à 1.

LES BETES

60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	To-Hit = 6 F:8 Dmg = 1D10+5
45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	To-Hit = 5 F:7 Dmg = 1D10
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	To-Hit = 4 F:6 Dmg = 1D10-3
15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	To-Hit = 3 F:5 Dmg = 1D10-4

Plus les Bêtes subissent de dommages, plus le total de Points de Mouvement disponibles est réduit. Après 15 Points de Dommages le Char ne peut plus dépenser que 7 PM. Après 21 Points de Dommages son total de PM disponibles est réduit à 6 et cette réduction de vitesse (indiquée par le tableau) se poursuit graduellement jusqu'à la mort des Bêtes.

Les Blessures affectent également les capacités d'attaques des Bêtes. Pour chaque tranche de 15 Points de Dommages accumulés, le SRA des Bêtes et les Dommages qu'elles infligent baissent comme le précise le tableau.

PROGRAMME TOG D'INCITATION A LA VITESSE

Pour dissuader les Conducteur paresseux de traîner à l'arrière du peloton, un système automatique tire un faisceau laser sur les Bêtes du concurrent qui se trouve en dernière position à la fin de chaque tour de piste. Le rayon provoque la Frénésie immédiate des Bêtes et il n'est déclenché que s'il reste plus d'un Char contrôlé en course. Le rayon part à la fin de la Phase de Mouvement du tour de jeu pendant lequel l'avant dernier passe la ligne. Il frappe les Bêtes du dernier concurrent qu'il ait bouclé ou non son tour au cours de cette phase de Mouvement.

Par exemples: Quatre concurrents finissent leur premier tour de piste au cours d'une même Phase de Mouvement. Les Bêtes du quatrième Conducteur qui passe la ligne plongent dans la Frénésie dès la fin de la Phase de Mouvement.

De la même façon, si le premier concurrent passe la ligne au tour de jeu n°6 le second au n°7 et le troisième au n°8, les Bêtes du quatrième Conducteur sont excitées par le rayon à la fin du tour de jeu n°8.



REGLES OPTIONNELLES

GLADIATEURS

Où que l'on aille, il est souvent sage de se munir d'une petite puissance de feu supplémentaire. Le Comité de Surveillance des Sports désapprouve l'usage des armes nucléaires tactiques dans l'enceinte de l'arène mais il a tout de même autorisé les Chars à transporter un "assassin patenté" (entendez par là, un Gladiateur), spécialement pour les courses du Vendredi soir (on enregistre toujours une baisse de fréquentation des arènes le Vendredi soir car c'est le jour où les exploits de la fameuse unité d'Interceptors *Death Express* sont diffusés en GalactoVision).

Si un Char transporte un Gladiateur, le joueur doit lui choisir une armure comme pour son Conducteur. Toutefois, à qualité d'armure égale, les Gladiateurs bénéficient d'un meilleur AV. Ce choix effectué, le Gladiateur doit aussi sélectionner deux des six éléments suivants : Pilum, Spatha (Glaive), Filet, Fouet, Trident, Grand Bouclier, Petit Bouclier. Le joueur devra alors noter son choix sur la Feuille de Char, en cochant les cases correspondantes.

Gladiateurs seulement

Coup de Pilum	AV(mod)	Toutes sauf AVT et ARR	4 points
Coup d'Épée	AV(mod)	Toutes sauf AVT et ARR	5 points
Lancer du Pilum	AV(mod)-distance	Jusqu'à 4 cases	3 points
Lancer du Filet	AV(mod)-distance	case adjacente	1 point et plus de Mouvement.

Le Gladiateur ne peut disposer que d'un des deux types de Boucliers. S'il n'a pas choisi de prendre son propre Fouet, il ne pourra jamais Fouetter les Bêtes, ni les autres personnages, mais il lui sera possible d'utiliser le Trident qui fait partie de l'équipement de chaque Char.

Le port d'un Grand Bouclier réduit l'AV du Gladiateur de 2 points. Le Petit Bouclier n'entraîne qu'une réduction d'AV de 1 point. Ainsi, par exemple, un Gladiateur en Armure lourde et portant un Grand Bouclier prend le départ de la course avec un AV de 6 et non 8.

Les Gladiateurs obéissent à toutes les règles qui s'appliquent aux Conducteurs à ceci près qu'ils ne disposent pas de Points de Compétence à dépenser et qu'ils subissent un malus de 2 Points supplémentaires s'ils se mêlent de tenter de reprendre le contrôle d'un attelage Frénétique (le SRA de cette action est donc pour eux égal à (AV(mod)-2) - SRA normal des Bêtes).

Les Gladiateurs peuvent subir des attaques et des Piétinements de la même façon que les Conducteurs. De plus, les règles suivantes s'appliquent exclusivement à eux :

DOMMAGES ET BOUCLIERS

Les Gladiateurs subissent des Dommages de la même façon que les Conducteurs. Leur armure absorbe donc une certaine quantité de Points de Dommage avant d'être détruite et c'est ensuite l'état physique du Gladiateur qui se trouve réduit par les 10 Points de Dommages suivants, jusqu'à la mort du personnage.

Si le Gladiateur est équipé d'un Bouclier, c'est ce dernier qui absorbe les premiers Points de Dommages de la même façon que l'armure. Toutefois, à la différence de l'armure, un bouclier détruit peut être abandonné et l'engorgement qu'il causait disparaît avec lui. Ainsi le Gladiateur en armure lourde de l'exemple précédent retrouverait son AV de 8 si son Grand Bouclier était détruit; ou s'il décidait de le lâcher. En effet, un Gladiateur a toujours la possibilité d'abandonner volontairement son

bouclier mais, une fois cette action effectuée, il ne lui est plus possible de le récupérer.

Le Conducteur d'un Char accueillant un Gladiateur allié ne peut pas être attaqué tant que le Gladiateur est présent dans le Char.

ACTIONS SPECIALES ET DE COMBAT

En plus de toutes les actions envisageables par les Conducteurs, les Gladiateurs peuvent entreprendre les attaques suivantes. Les Conducteurs, eux, n'ont pas accès à ces actes réservés aux Gladiateurs.

COUPS DE PILUM

Le Gladiateur peut porter des Coups de Pilum sur des Bêtes ou des Conducteurs/Gladiateurs dans leurs Chars, pourvu qu'ils ou elles se trouvent dans une case adjacente à la sienne, à l'exception des cases AVT et ARR. Il lui est possible, également, de frapper un Conducteur/Gladiateur à Pieds se trouvant dans la case de l'attaquant, ou même Traîné par le Char de l'attaquant.

Les Gladiateurs ayant Fouetté leurs Bêtes au cours de la Phase de Mouvement précédente ne peuvent pas utiliser leur Pilum.

Pour réussir cette attaque, le joueur doit obtenir au dé, un score inférieur ou égal à l'AV(mod) de son Gladiateur. Un Coup de Pilum réussi inflige 3 Points de Dommages.

LANCER DU PILUM

Un Gladiateur peut Lancer son Pilum sur le Conducteur d'un autre Char, un autre Gladiateur ou sur les Bêtes. Il peut être lancé jusqu'à quatre cases de distance et occasionner 3 Points de Dommages.

Un Gladiateur qui a Fouetté les Bêtes au cours de la Phase de Mouvement précédente ne peut pas Lancer son Pilum. Une fois qu'un Gladiateur a Lancé son Pilum, il ne peut plus l'utiliser. Le joueur doit rayer la case Pilum sur sa Feuille de Char.

Pour réussir ce type d'attaque, il faut que le joueur obtienne, sur 1D10, un score inférieur ou égal à l'AV(mod) de son Gladiateur, moins la distance en cases qui le sépare de sa cible.

Un Pilum inflige 3 Points de Dommages à sa victime.

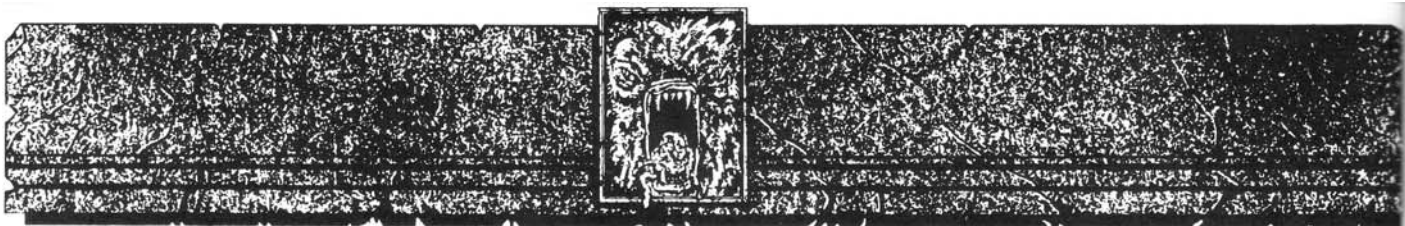
COUPS DE SPATHA

Le Gladiateur peut porter des Coups de Spatha sur des Bêtes ou des Conducteurs/Gladiateurs dans leurs Chars, pourvu qu'ils ou elles se trouvent dans une case adjacente à la sienne, à l'exception des cases AVT et ARR. Il lui est possible, également, de frapper un Conducteur/Gladiateur à Pieds se trouvant dans la case de l'attaquant, ou même Traîné par le Char de l'attaquant.

Pour réussir cette attaque, le joueur doit obtenir au dé, un score inférieur ou égal à l'AV(mod) de son Gladiateur. Un Coup de Spatha réussi inflige 5 Points de Dommages.

LANCEMENT DU FILET

Les Gladiateurs ont la possibilité de se munir d'un Filet qui peut être lancé sur un Gladiateur ou un Conducteur adverse pour gêner ses mouvements. Le Filet peut être Lancé sur une cible occupant la même case que le lanceur, ou une case adjacente. Il inflige 1 Point de Dommages lorsqu'il atteint sa cible. Un Gladiateur qui a Fouetté les Bêtes au cours de la Phase de Mouvement précédente ne peut pas Lancer son Filet. Une fois Lancé, le Filet ne peut plus être utilisé. Le joueur doit rayer la case Filet sur sa Feuille de Char.



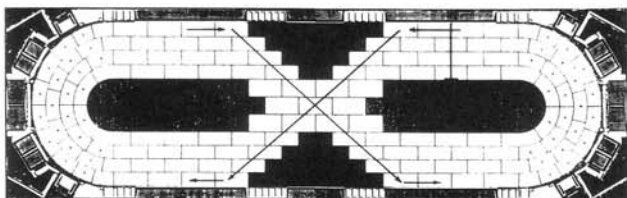
Pour réussir ce type d'attaque, il faut que le joueur obtienne, sur 1D10, un score inférieur ou égal à l'AV(mod) de son Gladiateur, moins la distance en cases qui le sépare de sa cible (1 pour une case adjacente et 0 pour la même case).

Si le Filet atteint sa cible alors qu'elle se trouve dans un Char, celle-ci encaisse 1 Point de Dommages et elle ne pourra entreprendre aucune action spéciale ou de combat pendant le prochain tour de jeu. Si le Filet atteint un personnage à Pieds et que le lanceur se trouve dans un Char, le personnage touché par le filet est Traîné derrière le Char pendant la durée de la Phase de Mouvement suivante. Le personnage emporté dans les mailles du Filet n'a aucune chance d'être largué lors d'un incident de course, mais le Gladiateur peut le lâcher n'importe quand pendant le Mouvement.

COMBAT AU CONTACT

Les Gladiateurs s'engagent dans le Combat au contact de la même façon que les Conducteurs. Mais, si le combat s'instaure à bord d'un Char occupé par un Conducteur et son Gladiateur allié, un adversaire devra battre le Gladiateur avant de pouvoir s'en prendre au Conducteur. Tant que la Conducteur aura un Gladiateur allié à ses côtés, il pourra réaliser normalement toutes les actions normales, spéciales ou de combat. Si le Conducteur n'est pas/plus protégé par un Gladiateur allié il devra se plier aux règles normales et ne pourra donc plus engager aucune action à l'exception du Combat au Contact. Les Gladiateurs peuvent envisager toutes les actions de combat même s'ils se trouvent à bord d'un Char tiré par un attelage Frénétique.

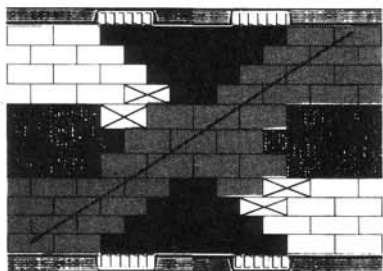
LA PISTE "EN-8"



Si les joueurs le désirent, ils peuvent utiliser la piste selon une configuration en forme de 8. Pour cela il leur faudra masquer une partie des cases des lignes droites (et éventuellement brancher les générateurs anti-gravité du bâtiment central). Dès lors, les Chars parcourront la piste selon le schéma ci-dessus et les deux sections de ligne droite devront être neutralisées comme l'indique le dessin.

Les règles spéciales qui suivent entrent en vigueur lorsque la piste "en-8" est utilisée, à part cela, toutes les règles classiques s'appliquent.

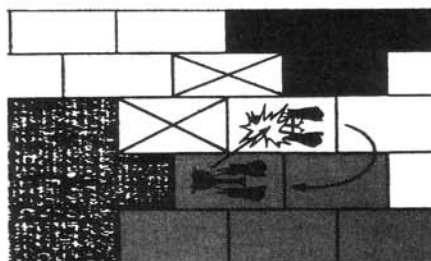
MOUVEMENT DANS LE CROISEMENT



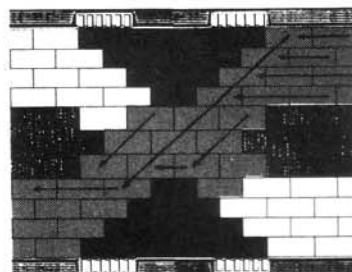
Les Chars se déplacent dans le croisement de la même manière que dans les lignes droites. Ils peuvent donc avancer librement dans n'importe laquelle de leurs trois cases avant, mais jamais dans une case arrière, sauf à la suite d'un Tamponnement. Ils ne peuvent, en aucun cas, s'orienter d'une façon telle qu'ils soient forcés d'entrer dans une ligne droite dans la mauvaise direction.

Exemple : Si un Char traversait le croisement comme indiqué sur le dessin, il pourrait entrer dans n'importe laquelle des cases grises mais il ne pourra en aucun cas accéder à celles qui sont rayées sur le dessin.

Il est possible qu'un Char soit, théoriquement, poussé vers l'une de ces cases marquées d'un "X". Dans ce cas, il faudra simplement échanger les places des deux Chars comme l'indique le dessin ci-dessous.

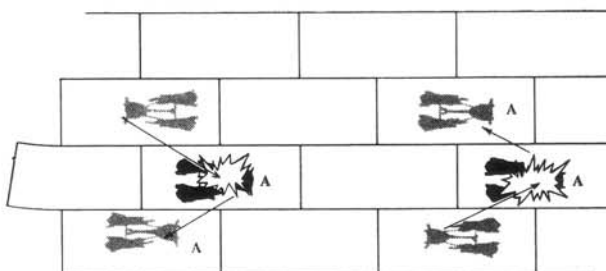


FRENESIE AU CROISEMENT



Les attelages Frénétiques se déplacent normalement dans les lignes droites mais, lorsqu'ils atteignent le Croisement, ils doivent suivre l'une des trajectoires indiquées dans le dessin ci-dessus. Les Bêtes Frénétiques ne se heurtent pas au mur. Lorsqu'elles ont passé le croisement, elles avancent droit devant elles, à la corde.

TAMPONNEMENTS PAR L'AVANT

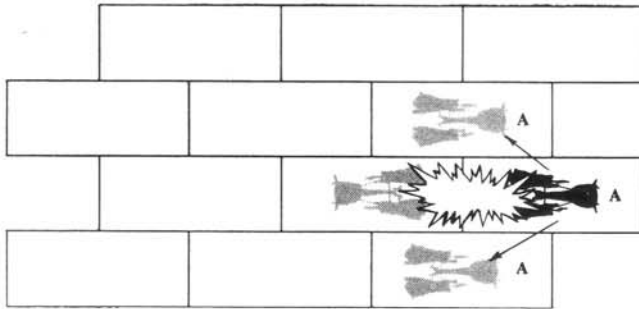




En raison du croisement, il est possible qu'un Char en percute un autre en entrant par la case Avant-Droite ou Avant-Gauche de ce dernier. Les Dommages habituels sont alors appliqués aux deux Chars, mais celui qui se retrouve Tamponné est déplacé dans sa case Avant-Droite, ou Avant-Gauche, au lieu de reculer dans une de ses cases Arrières. Le dessin précise les positions respectives des Chars avant et après le Tamponnement.

En règle générale, il faut se souvenir qu'un Char Tamponné par l'Avant doit être déplacé vers l'une de ses cases avant au lieu d'une case arrière.

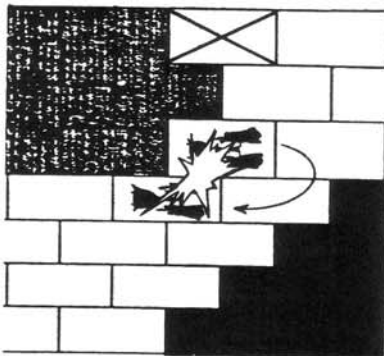
Il est également possible qu'un Char en Tamponne un autre en entrant pas la case AVT de ce dernier (dessin ci-dessous). Les deux attelages encaissent alors 6 Points de Dommages chacun. Le Char Tamponné est déplacé dans sa case Avant-Gauche (sur un résultat de 1-5 au jet du dé) ou dans sa case Avant-Droite (6-10).



Bien entendu, ces Tamponnements par l'Avant peuvent avoir pour effet de propulser les Chars contre les murs ou de provoquer des "réactions en chaîne"; ces deux éventualités devront être résolues selon les règles habituelles.

MURS ET CROISEMENT

Si un Char est propulsé contre un mur à la suite d'un Tamponnement par l'Avant, il est soumis à un jet normal dans la Table de Percussion. Mais le Char sera déplacé non pas dans sa case Arrière, mais dans sa case *Avant*. En ce qui concerne les éventuelles réactions en chaîne, traitez ce Char comme "sortant" du mur par la droite ou la gauche.



Certaines cases du croisement sont bordées par des murs de *deux* côtés. Cette configuration particulière peut empêcher qu'un Char Tamponné puisse être déplacé dans la case où il devrait normalement aller. Lorsque cela se produit, le Char est, bien entendu, soumis à un tirage dans la Table de Percussion, mais il est placé dans la case qu'occupait le Char Tamponneur avant le choc.

ATTAQUES EN FACE-A-FACE

Au croisement, si des Chars se trouvent face-à-face (cases AVT), les Bêtes peuvent attaquer (sur ordre du Conducteur, ou de leur propre volonté si elles sont Frénétiques) leurs congénères du Char adverse.

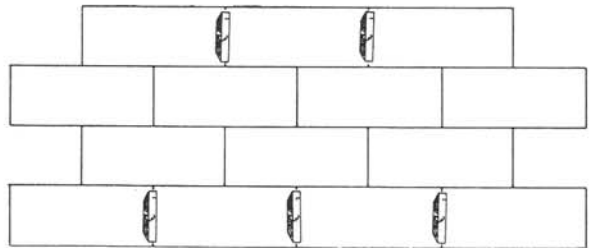
VICTOIRE

Pour obtenir les lauriers de la victoire sur une piste en-8 un Conducteur doit également boucler trois tours de piste. Les demi-tours ne comptent pas et doivent être parcourus de nouveau si la situation l'impose. Cela peut se produire lorsqu'un concurrent atardé emprunte un Char au niveau du croisement.

SECTIONS DE MUR

Si les joueurs le désirent, ils peuvent placer des sections de murs sur la piste de façon à canaliser le trafic et, d'une façon plus générale, à causer quelques accidents supplémentaires.

Avant la course, chaque joueur, à son tour, peut placer un pion "mur" sur la piste. On commence par le joueur qui a, le dernier, placé son Char sur la piste, et les joueurs se succèdent jusqu'au tour de celui qui a posé son Char le premier. Chaque pion Mur doivent être positionné entre deux quelconques cases adjacentes aux murs extérieur ou intérieur.



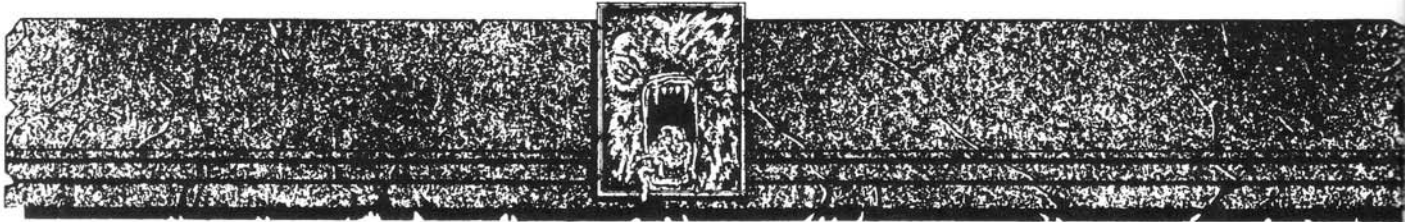
Les sections de mur bloquent tout mouvement entre les cases qu'elles séparent. Les attelages Frénétiques qui les rencontrent changent de ligne pour éviter de les Percuter. Ce changement de ligne effectué, les Bêtes continueront droit devant elles, sans changer de couloir, jusqu'à ce qu'elles y soient forcées de nouveau ou que leur Frénésie se calme.

Comme dans le croisement, cette configuration de murs peut empêcher un Char Tamponné de se déplacer vers la case qu'il devrait atteindre en situation normale. Dans ce cas, le joueur effectue tout de même son tirage dans la Table des Percussions, mais son Char est déplacé dans la case quittée par le Char Tamponneur.

GLADIATEURS ET CONDUCTEURS D'OUTRE-ESPACE

Circvs Impérivm est un passe-temps excitant pour chacun, quelle que soit sa planète d'origine ou sa constitution génétique. Dans de nombreux cas, des espèces non-humaines sont représentées parmi les Gladiateurs et les Conducteurs de Chars; tout particulièrement dans les endroits où aucun humain ne semble avoir une vision saine de ce genre de sport.

Les joueurs peuvent décider d'utiliser des Conducteurs ou des Gladiateurs d'origine non-humaine. Chaque race a ses avantages et ses désavantages propres. Aux joueurs qui ne sont pas encore très familiarisés avec les règles, nous ne saurions trop conseiller de ne pas introduire les Aliens dans les courses. (Cette dernière phrase nous assurant, bien entendu, que tout le monde les utilisera).



KESSRITH

Imaginez un rhinocéros atteint de la folie de grandeur et vous obtenez un KessRith typique. Puissants et bien protégés par un épiderme naturellement épais, les représentants de cette race non-humaine sont de redoutables adversaires sur la piste. Heureusement pour les autres concurrents, la masse des KessRith les rendent assez maladroits lorsqu'il s'agit de sauter dans les chars en mouvement.

Les Gladiateurs KessRith bénéficient naturellement de l'équivalent d'une armure légère; aussi, quelle que soit la classe de protection qu'ils choisissent, ils bénéficient d'un bonus de 1 Point appliqué à leur AV. Ainsi un Gladiateur KessRith en Armure Lourde dispose d'un AV de 9 mais un Conducteur KessRith dans la même "tenue" n'a qu'un AV de 8.

Les KessRith, en raison de leur masse corporelle, de leurs membres surmuméraires, de leurs faibles poumons et de leur queue, ne sont pas aussi adroits que les humains lorsqu'ils tentent des Actions Spéciales. Chaque fois qu'un KessRith tente une action spéciale, il subit un malus de -2 appliqué à son SRA. Ainsi, par exemple, si un KessRith tente de Détéler ses Bêtes, son SRA sera AV(mod) - 6 et non AV(mod) - 4.

De plus, la vitesse maximum d'un Char est réduite de 1 PM pour chaque KessRith qu'il transporte.



SSORA

Les Ssoras sont des reptiles à sang chaud dotés d'une queue préhensile. En taille et en poids, ils sont tout à fait comparables aux humains et, en combat, ils sont aussi efficaces que les autres enragés.

Toutefois, ils ne sont pas très à l'aise en armure et, pour ce qui est des boucliers, ils ne les utilisent que dans les réceptions, pour transporter les verres.

Les Ssoras ne portent donc que des armures légères et ne s'encombrent jamais de boucliers pendant les courses. Leur queue préhensile leur donne un avantage certain pour les actions spéciales, sauf celle qui consiste à reprendre le contrôle des Bêtes, et cela se traduit par un bonus de +2 au SRA. Ils bénéficient également de ce bonus de +2 appliqué à leur AV(mod) pour rester sur un Char lors d'un Crash, ou pour conserver l'équilibre sur le dos de Bêtes Détélées.

BAUFRIN

Ce sont des sortes de mille-pattes (ou plutôt de dix-pattes) surdimensionnés. Ils sont plus petits et plus faibles que les humains, et plus facile à éliminer en combat mais leurs multiples bras leur permettent de porter deux fois plus d'attaques que les Conducteurs et Gladiateurs humains.

Les Baufrins ne peuvent subir que cinq points de blessures avant de succomber soit la moitié de ce que les humains peuvent encaisser. Mais, en contrepartie, ils peuvent tenter deux attaques ou actions par tour (ils sont tout de même limités à une seule action spéciale). Même dans les cas où le Conducteur/Gladiateur est normalement limité (cas des Bêtes Frénétiques), un Baufrin peut toujours entreprendre deux actions. De plus, dans les situations qui interdisent à tout autre concurrent d'agir (après avoir sauté dans un autre Char, par exemple), les représentants de la race Baufrine peuvent encore tenter une action. Toutefois, un Baufrin Traîné par un Char n'a pas la possibilité d'entreprendre la moindre action.

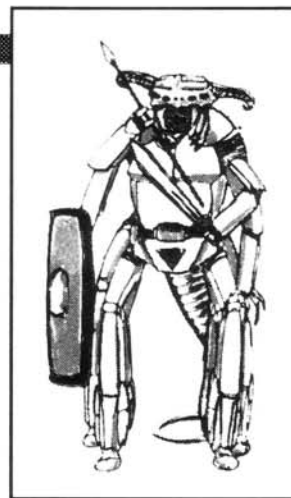


TABLE DES COUPS DE FOUET

1D100	Résultat	Cases à cocher
01-05	Avancez de 2 Cases	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
06-30	Avancez de 1 Case	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
31-35	Avancez de 2 Cases et Fin de Mouvement	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
36-40	Avancez de 1 Case et Fin de Mouvement	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
41-60	Avancez de 1 Case et 1 pt. de Dommages aux Bêtes	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
61-65	1 pt. de Dommages au Char	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
66-70	2 pts. de Dommages au Char	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
71-75	3 pts. de Dommages au Char	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
76-80	1 pt. de Dommages au Char et 1 pt. de Dommages aux Bêtes	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
81-85	2 pts. de Dommages au Char et 1 pt. de Dommages aux Bêtes	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
86-90	3 pts. de Dommages au Char et 1 pt. de Dommages aux Bêtes	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
91-100	Frénésie	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

TABLE DES VIRAGES

1D100	Résultat	Cases à cocher
01-10	Possibilité de se déporter de 1 ligne vers la corde <i>Les Enragés du Premier Rang entonnent à votre passage:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Whaooooooooo - Poh, poh, poh - Il va y aller, il va y aller, il va y aller, il va... Oh oh oh - Satané fils de "*****+*" - Gâcheur de plaisir - Remboursez !!! 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
11-60	Trajectoire maintenue	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
61-85	Dérapiage de 1 ligne vers l'Extérieur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
86-95	Dérapiage de 2 lignes vers l'Extérieur <i>Les Enragés du Premier Rang entonnent à votre passage:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Tiens, voilà un donneur d'organes ? - Le Hamburger arrive ... - Faites chauffer la colle ! - On veut de la tripe, c'est ça notre "trip" ... - Mon Dieu, c'est trop horrible ! - Mama Mia ... 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
96-100	Dérapiage de 3 lignes vers l'Extérieur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

FEUILLE DE JEU DE CIRCUS IMPERIUM

LES BETES

60 8	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46 7	SRA = 6 F = 8 Dmg.= 1D10+5
45	44	43	42	41	40 6	39	38	37	36	35	34	33	32	31 5	SRA = 5 F = 7 Dmg. = 1D10
30	29	28	27	26 4	25	24	23	22	21 3	20	19	18	17	16	SRA = 4 F = 6 Dmg.= 1D10-3
15 2	14	13	12	11	10	9	8 1	7	6	5	4	3	2	1 DOA	SRA = 3 F = 5 Dmg.= 1D10-4



LE CHAR

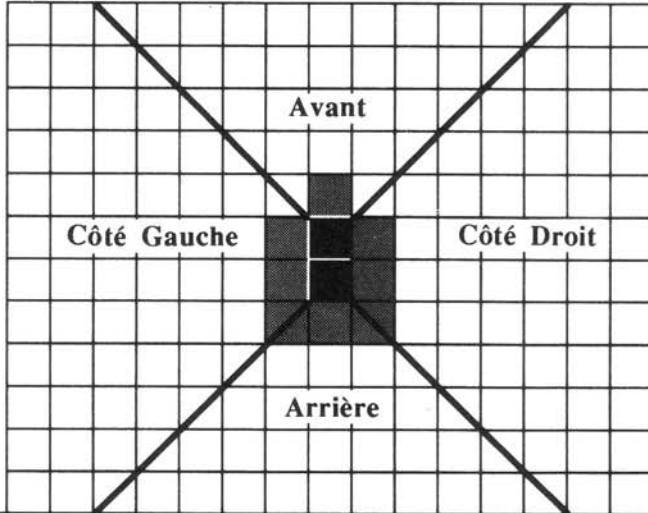
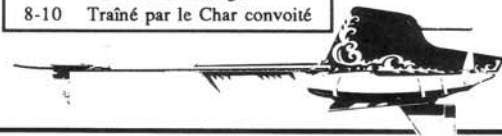


TABLE DE PERCUSSION DU MUR

1D10	Effets
1	3 Points de Dommages au Char, le Mouvement continue
2	3 Points de Dommages aux Bêtes, le Mouvement continue
3-5	3 Points de Dommages aux deux, le Mouvement continue
6	6 Points de Dommages aux deux, le Mouvement continue
7	Crash ! 6 Pts. de Dommages aux deux, Le Mouvement cesse
8	Crash ! 6 Pts. de Dommages aux deux, Le Mouvement cesse. Jet de AV(mod) pour éviter d'être éjecté du Char.
9-10	Crash ! 6 Pts. de Dommages aux deux, Le Mouvement cesse. Jet de AV(mod) - 3 pour éviter d'être éjecté du Char. La Frénésie cesse.

TABLE D'ECHEC

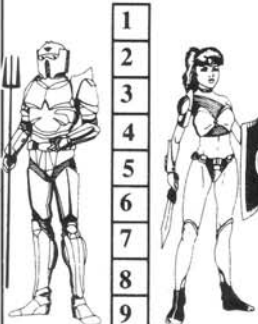
1D10	EFFETS
1-4	1 Pt. de Dommages
5-7	3 Pts. de Dommages
8-10	Traîné par le Char convoité



ATTAQUES ET ACTIONS SPECIALES

Attaque/Action	SRA	Distance et Angle	Dommages
Combat au Contact	AV(mod)	même Char ou même case	Résultat du dé
Fouet sur Bêtes adverses	AV(mod)	Toutes sauf AVT	Table Fouet
Fouet sur Conducteur adverse	AV(mod)	Toutes sauf ARR	1 Point
Coup de Trident	AV(mod)	Toutes sauf AVT et ARR	3 points
Lancer de Trident	AV(mod)-distance	Jusqu'à 2 cases	3 points
Attaque des Bêtes	SRA des Bêtes	AVT, AVD, AVG	Voir Table
Gladiateurs seulement			
Coup de Pilum	AV(mod)	Toutes sauf AVT et ARR	4 points
Coup d'Épée	AV(mod)	Toutes sauf AVT et ARR	5 points
Lancer du Pilum	AV(mod)-distance	Jusqu'à 4 cases	3 points
Lancer du Filet	AV(mod)-distance	case adjacente	1 point et plus de Mouvement.
Actions Spéciales			
Montée dans un Char	AV(mod)-3	Même case ou case adjacente	
Changement de Char	AV(mod) si le Char est arrêté		
Défilage des Bêtes	AV(mod)-4	Toutes sauf AVT ou ARR	
Reprise de Contrôle	AV(mod)-4	Phase de Combat seulement	
	AV(mod)-SRA	Phase de Combat seulement	
	Normal des Bêtes		

Gladiateur Etat Physique



1
2
3
4
5
6
7
8
9

Mort

BOUCLIER

Petit (- 1)

Grand. (- 2)

--	--	--	--	--	--

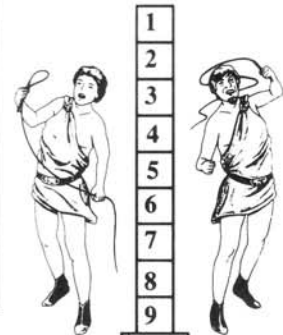
ARMURE

Légère (AV 10)

Moyen. (AV 9)

Lourde (AV 8)

Conducteur Etat Physique



1
2
3
4
5
6
7
8
9

Mort

Pts. Compétence restants

4	3	2	1
---	---	---	---

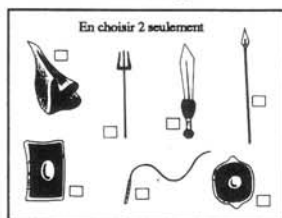
ARMURE

Légère (AV 9)

Moyen. (AV 8)

Lourde (AV 7)

Armes



Trident au Ratelier



Nombre de Tours

1
2