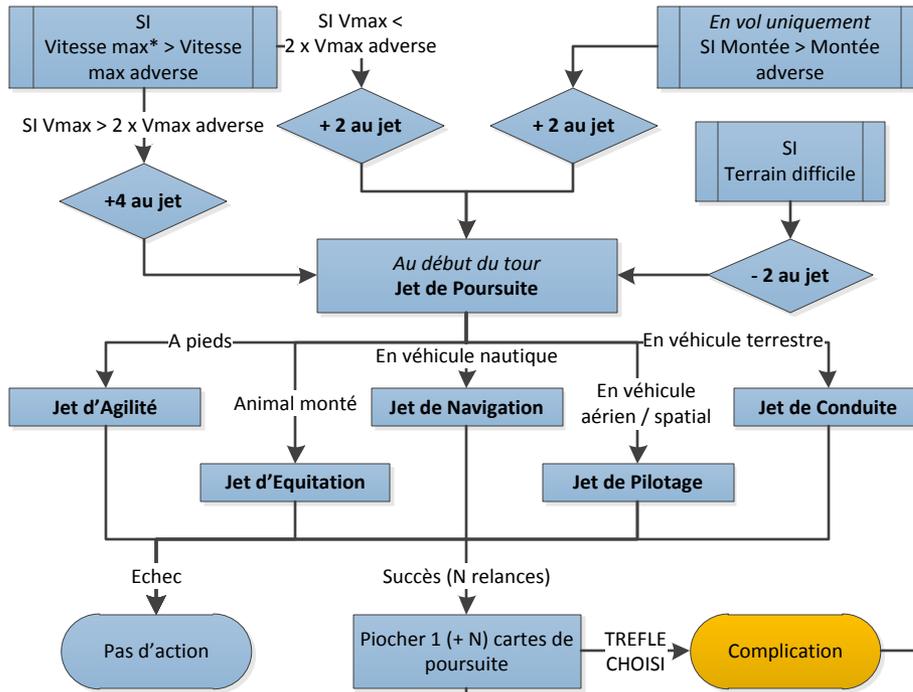


CARTES D'ACTION & INITIATIVE
(SW p. 144)



* Allure + dé de course en cas de poursuite à pieds

*** Conduite ou Pilotage

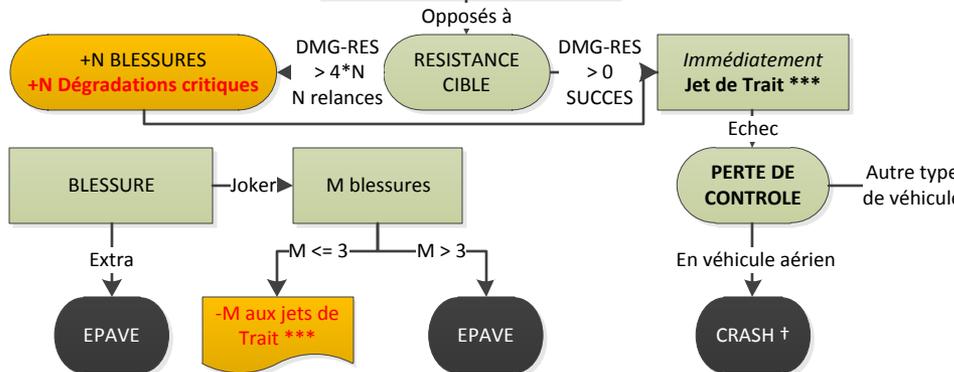
** Réaliser plus d'une action par tour est soumis aux règles sur les actions multiples. Piloter et porter une attaque se fera avec un malus de -2 sur chaque jet.

ATTAQUE
(SW p. 144-145)



† Si le pilote a la possibilité de s'éjecter : Jet d'Agilité

DÉGATS SUR VEHICULES
(SW p. 177-178)



DOMMAGES DE COLLISION
1d6 par 5 Vitesse relative + Armures des véhicules (/2 pour passagers si dispositif de sécurité)

2d6	Dégradations critiques (SW p*179)
2	Eraflure : annulation de la blessure
3	Moteur : Accélération/2
4	Locomotion : Vitesse max/2 OU animal de l'attelage touché
5	Contrôles : le véhicule ne peut tourner que dans une direction (1-3 gauche, 4-6 droite)
6-8	Chassis : aucun effet
9-10	Passager : 1 passager touché (Tirer à nouveau les dégâts, déduire armure véhicule)
11	Arme : arme détuite
12	Epave : véhicule détruit

Carte choisie	Complication (SW p. 146)
2	Désastre : Jet de Trait à -4. Si échec : Fin de la poursuite + Dégâts équ. à Vmax
3-10	Obstacle majeur : Jet de Trait à -2. En cas d'échec : A pieds : 1 niveau de fatigue. Autres : Dégâts équivalent à Vmax/2.
Valet, Dame	Obstacle mineur : Jet de Trait à -2. En cas d'échec : A pieds : 1 niveau de fatigue. Autres : Dégâts équivalent à Vmax/2.
Roi, Joker	Distraction : Pas d'attaque pour ce tour

Carte choisie	2	3-10	Valet, Dame	Roi, Joker
Portée	Hors de portée	Longue	Moyenne	Courte
Malus	Attaque imp.	-4	-2	-

Situation	Plateforme instable	Cible en mouvement
Malus	-2	-1 par tranche de 10 vitesse relative

2d6	Perte de contrôle (SW p. 178)
2	Tonneaux : Glissade puis 1d6 tonneaux. Dégâts de collision pour véhicules + passager. Armes et équipements externes détruits
3-4	Tête à queue : Déplacement 1d6 cases dans la direction de manœuvre d'origine OU dans le sens des dégâts. 1d12 pour déterminer la nouvelle direction.
5-9	Dérapiage : Déplacement 1d4 cases à gauche, à droite, dans la direction de manœuvre d'origine OU dans le sens des dégâts.
10-11	Glissade : Déplacement 1d6 cases à gauche, à droite, dans la direction de manœuvre d'origine OU dans le sens des dégâts.
12	Toupie : Tourne 1d4 fois sur lui-même. Dégâts de collision pour véhicules + passager.