

MAÎTRISE PROFESSIONNELLE

MANŒUVRES DE STADE

DISCOURS MOTIVANT

Quand vous **ralliez et soudez toute l'équipe de PJ** par un discours motivant, faites un test d'**HARMONIE**. En cas de réussite, votre discours fait mouche. Tout PJ qui vous écoute efface un état ou devient *Confiant*, selon sa préférence. Sur un 10+, choisissez aussi une option parmi les suivantes.

- Tout PJ qui écoute votre discours efface un état supplémentaire.
- Votre équipe bénéficie de +1 au prochain jet contre ses adversaires pour **Bouclier humain, Ne recule pas** ou **Remontada**.
- Tout PJ qui écoute votre discours devient Prêt et le reste jusqu'à ce qu'il coche un État.

En cas d'échec, votre discours ne coordonne pas l'équipe comme vous l'espérez : chacun de ses membres doit cocher un état ou décentrer son équilibre, selon sa préférence.

FAITES VOS JEUX

Quand vous **pariez sur la victoire (ou la défaite) de votre équipe**, annoncez au MJ le résultat sur lequel vous pariez et ce que vous espérez remporter. Par exemple, expliquez que vous voulez gagner de quoi acheter un véhicule ou un équipement particulier, soudoyer quelqu'un, etc. Le MJ vous dit alors ce que vous devez parier. Si vous gagnez votre pari, faites un test. En cas de réussite, vous pouvez toucher votre gain. Sur un 7-9, vous vous attirez la colère du bookmaker, qui vous surveillera sans doute de plus près et exigera que vous pariez plus la prochaine fois. En cas d'échec, le bookmaker ne dispose pas de votre gain là tout de suite, et il préférerait ne pas vous payer... Vous allez devoir remonter sa trace !

Si vous perdez votre pari, vous pouvez vous attendre à ce que votre bookmaker vienne vous demander sans tarder de payer vos dettes.

PLUS AGRESSIF !

Quand vous **chauffez la foule pour soutenir votre équipe avec des facéties depuis le bord du terrain**, poussez un cri de ralliement et faites un test d'**ENTHOUSIASME**. Sur un 7-9, vous réussissez et les joueurs de votre équipe sur le terrain apprécient vos efforts ; désignez l'un d'entre eux, qui efface alors l'un des états de son choix. Sur un 10+, vous poussez la foule à véritablement se déchaîner ! Tous les membres de votre équipe sur le terrain peuvent effacer un état de leur choix, et vous pouvez décaler votre équilibre comme vous le souhaitez. En cas d'échec, la foule répond à vos tentatives par du mépris et du dédain ! Votre équipe perd alors confiance : chaque joueur sur le terrain doit cocher un état de son choix et expliquer ce qu'il ressent devant ce manque d'enthousiasme.

PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT ATYPIQUE

Quand vous **innovez en matière de pratiques d'entraînement afin d'améliorer les compétences nécessaires à un match de Ligue des Maîtres avant le coup d'envoi**, faites un test de **CRÉATIVITÉ**. Sur un 7-9, vos innovations fonctionnent : choisissez une option parmi les suivantes. Sur un 10+, choisissez-en deux.

- Tout PJ qui a suivi votre entraînement efface toute sa fatigue au début du match.
- Tout PJ qui a suivi votre entraînement réserve 1. Il peut dépenser 1 au cours du match afin de bénéficier de +1 au prochain jet contre l'équipe adverse pour **Tir en profondeur, Coup improbable** ou **Esbroufe**.
- Tout PJ qui a suivi votre entraînement peut décaler son équilibre à deux reprises maximum dans la direction de son choix.

En cas d'échec, vos curieuses méthodes d'entraînement ne produisent aucun effet positif. Tous les joueurs qui participent au match après cet entraînement cochent deux cases de fatigue avant le début de la rencontre.

RAPPORT D'ANALYSE

Quand vous **analysez l'équipe adverse en étudiant ses forces et ses faiblesses, en écoutant les rumeurs, en l'observant attentivement ou en récoltant d'une autre manière des informations**, faites un test de Concentration. En cas de réussite, vous pouvez transmettre vos découvertes pour aider vos coéquipiers à déterminer ce qu'ils doivent guetter ou ce dont ils doivent profiter durant le match. En cas de réussite, vous découvrez une Faiblesse ou un Avantage de l'équipe adverse que vous ignoriez. Sur un 7-9, choisissez l'une des options suivantes. Sur un 10+, choisissez les deux.

- Votre équipe bénéficie de +1 au prochain jet contre ses adversaires pour **Sortie de terrain, Coup bas** ou **Provocation insultante**.
- Votre équipe réserve 1. Tout joueur sur le terrain peut dépenser 1 sur une manœuvre de stade afin de choisir l'option 10+, même s'il n'a pas obtenu 10+ à son test.

En cas d'échec, vous découvrez par inadvertance un avantage considérable que détient l'équipe adverse... et qu'elle s'apprête à exploiter ! Quand elle utilise cet avantage, lors du prochain round du match, elle choisit le PJ, ainsi que la manœuvre de temps fort qu'il exécute, prenant pour cible ses faiblesses de manière impitoyable !

DUEL

Quand vous **participez à un duel contre un unique adversaire**, cochez jusqu'à 5 cases de fatigue. Faites un test avec un bonus égal au nombre de cases de fatigue ainsi cochées et un malus égal au nombre d'états cochés sur votre fiche. En cas de réussite, vous remportez le duel et donc le round ! Sur un 10+, choisissez une option parmi les suivantes.

- Effacez les cases de fatigue que vous avez cochées pour cette manœuvre.
- Effacez l'état de votre choix.
- Décalez votre équilibre comme vous le souhaitez.

En cas d'échec, votre adversaire vous surpasse et vous expulse de la plateforme. Décrivez comment il vous bat. Cochez un état et décentrez votre équilibre.

BLESSURES DE LONGUE DURÉE

Le stress et les blessures peuvent s'accumuler au cours d'un match de la Ligue des Maîtres. Un joueur peut ainsi se retrouver forcé de se retirer, mais il se remet souvent très vite. Parfois, néanmoins, les joueurs ont besoin de plus de temps pour guérir.

Chaque PJ qui a participé au match effectue la manœuvre Blessure sur le long terme.

BLESSURE SUR LE LONG TERME

Quand vous **faites le bilan de vos douleurs, de vos traumatismes et de vos blessures après la fin d'un match**, faites un test d'**HARMONIE** et modifiez ainsi le résultat :

- +1 par round gagné ;
- -1 par round perdu ;
- -2 si vous avez subi une blessure.

En cas de réussite, vous n'avez souffert d'aucun traumatisme grave durant le match. Sur un 10+, vous pouvez choisir entre effacer un état, effacer 2 cases de blessures et décaler d'un cran votre équilibre. En cas d'échec, vous êtes plus blessé que vous le pensiez : le MJ vous explique comment vous avez été blessé, et vous devez choisir entre cocher un état et décentrer votre équilibre.

MANŒUVRES DE L'ARBITRE

- **Pénalité de zone** : le joueur fautif doit reculer d'une zone. Son équipe se retrouve désavantagée, en plus de perdre le round.
- **Éventail jaune** : le joueur fautif récolte un avertissement. Chaque joueur peut recevoir un unique éventail jaune ; le prochain se transforme en un éventail rouge.
- **Éventail rouge** : le joueur fautif quitte le match.

RANG ET RENOMMÉE

- **Inconnu (0-5 victoires)** : personne ne vous connaît, et d'ailleurs, même chez vous, personne ne se soucie que vous vouliez faire carrière dans ce sport.
- **Locale (6-10 victoires)** : vous avez la réputation d'un joueur décent au sein de la Ligue des Maîtres, et les habitants de votre quartier vous savent doué.
- **Municipale (11-20 victoires)** : équipes, entraîneurs, arbitres et commentateurs locaux vous connaissent tous. Votre nom a un certain poids dans toute votre ville, mais ne rayonne pas encore plus loin.
- **Régionale (21-30 victoires)** : les fans purs et durs du circuit régional vous connaissent, et vous avez des supporters dans chaque stade. En revanche, d'autres vous méprisent pour avoir vaincu leur équipe favorite.
- **Nationale (31-50 victoires)** : vous promouvez des produits dans votre pays. C'est vous, le type ou la nana de <insérer produit> ! Même les fans occasionnels connaissent votre nom à défaut de votre visage.
- **Mondiale (50+ victoires)** : votre visage est placardé sur des affiches et des vaisseaux aériens partout dans le monde. Ailleurs que dans les endroits les plus reculés, vous ne pouvez pas sortir sans que quelqu'un vous reconnaisse et vous demande un autographe.

MANŒUVRES DE TEMPS FORT

BOUCLIER HUMAIN UTILISÉ

-2 si vous êtes En colère ou Confus

Quand vous faites barrage de votre corps pour tenter de protéger un coéquipier, faites un test d'**HARMONIE**. Vous subissez une blessure. En cas de réussite, décrivez comment, au prix de votre santé, le PJ que vous avez protégé réussit à remporter le round pour votre équipe. Sur un 10+, choisissez une option parmi les suivantes.

- Si cette manœuvre réussit lors du troisième round, vous remportez la victoire par K.-O. !
- Tous les PJ participant au match deviennent *Confiants* et le restent jusqu'à ce qu'ils cochent un état.
- Les PJ que vous avez protégés effacent tous les états.

En cas d'échec, décrivez comment les attaques ennemies ont eu raison de vous et vous ont éliminé avant que votre équipe puisse profiter de votre noble sacrifice. Si cette manœuvre échoue au cours du deuxième ou du troisième round, votre équipe perd par K.-O.

COUP BAS UTILISÉ

-2 si vous êtes Coupable ou Confus

Quand vous frôlez la triche pour obtenir un avantage dans le match, faites un test de **CRÉATIVITÉ**. En cas de réussite, votre manœuvre presque interdite fonctionne et offre le round à votre équipe ! Décrivez comment votre technique sournoise vous mène à la réussite et passe inaperçue de l'arbitre. Sur un 10+, choisissez une option parmi les suivantes.

- Tous les PJ participant au match éliminent *Effrayé*.
- Tous les PJ participant au match éliminent *Fragile*.
- Votre équipe bénéficie de +1 au prochain jet contre ses adversaires pour **Esbroufe** ou **Coup improbable**.

En cas d'échec, on vous siffle pour faute. Le MJ peut décider que vous subissez une manœuvre d'arbitrage. Quelle qu'elle soit, tous les PJ participant au match (dont vous) cochent *En colère*. Vous cochez aussi *Coupable*. Si un PJ doit cocher un état déjà coché, le MJ décale d'un cran l'équilibre de ce PJ. Puis si vous ne recevez pas une pénalité de zone, participez à un duel. Dans le cas contraire, l'autre équipe remporte le round ; décrivez comment votre tactique retorse vous conduit à la défaite.

COUP IMPROBABLE UTILISÉ

-2 si vous êtes Terrifié ou Fragile

Quand vous utilisez l'une des cordes pour effectuer un ricochet ou une autre manœuvre nécessitant un tel talent, faites un jet de **CRÉATIVITÉ**. Cochez 1 case de fatigue. En cas de réussite, racontez comment votre action innovante conduit un adversaire à se faire toucher par un tir qu'il n'a même pas vu venir, ce qui offre la victoire à votre équipe pour ce round. Sur un 10+, choisissez une option parmi les suivantes.

- Votre équipe bénéficie de +1 au prochain jet contre ses adversaires pour **Esbroufe** ou **Coup bas**.
- Tous les PJ participant au match deviennent *Confiants* et le restent jusqu'à ce qu'ils cochent un état.

En cas d'échec, votre ruse tombe à plat et vous provoquez une faute sans le vouloir ! Le MJ choisit une manœuvre d'arbitrage à appliquer. Votre équipe ne vous blâme pas pour la vue déficiente de l'arbitre, mais vous sentez tout de même mal. Cochez *Coupable*. Si cet état était déjà coché, le MJ décale d'un cran votre équilibre. Puis si vous ne recevez pas une pénalité de zone, participez à un duel. Dans le cas contraire, l'autre équipe remporte le round.

ESBROUFE UTILISÉ

-2 si vous êtes Fragile ou Confus

Quand vous faites étalage de vos techniques spectaculaires ou de votre vitesse éclatante pour intimider vos adversaires, faites un test de **CRÉATIVITÉ**. Cochez 1 case de fatigue. En cas de réussite, expliquez comment votre démonstration vous a permis de créer une ouverture pour l'un de vos coéquipiers : c'est tout ce qu'il manquait à votre équipe pour s'emparer de la victoire lors de ce round. Tous les PJ participant au match deviennent *Confiants* et le restent jusqu'à ce qu'ils cochent un état. Sur un 10+, choisissez une option parmi les suivantes.

- Votre équipe bénéficie de +1 au prochain jet contre ses adversaires pour **Sortie de terrain** ou **Tir en profondeur**.
- Tous les PJ participant au match effacent 1 case de fatigue.

En cas d'échec, racontez comment votre démonstration manque d'impressionner l'équipe adverse, qui garde son sang-froid et remporte le round. De plus, votre étalage attire l'attention de l'arbitre : le MJ vous donne un éventail jaune. Choisissez entre cocher *Confus* et cocher *Fragile*. Si ces deux états sont déjà cochés, le MJ décale votre équilibre.

FACE-À-FACE UTILISÉ

-2 si vous êtes Terrifié ou Confus

Quand vous lancez un échange de coups furieux contre un unique adversaire, faites un test d'**ENTHOUSIASME**. En cas de réussite, vous projetez votre adversaire hors du terrain, ce qui vous donne l'occasion de remporter le round ! Décrivez comment vous utilisez vos prouesses martiales pour rester en jeu tout en vous débarrassant de votre adversaire. Sur un 10+, choisissez une option parmi les suivantes.

- Tous les PJ participant au match deviennent *Confiants* et le restent jusqu'à ce qu'ils cochent un état.
 - Tous les PJ participant au match deviennent *Prêts* et le restent jusqu'à ce qu'ils cochent un état.
 - Votre équipe bénéficie de +1 au prochain jet contre ses adversaires pour toute manœuvre de stade.
- En cas d'échec, racontez votre chute hors du terrain. Si cette manœuvre échoue au cours du deuxième round ou plus tard, vous subissez une blessure. Sinon, poursuivez avec un duel.

NE RECULE PAS UTILISÉ

-2 si vous êtes Terrifié ou Coupable

Quand vous défendez pour offrir à vos coéquipiers l'occasion de passer à l'offensive, faites un test de **CONCENTRATION**. Cochez 1 case de fatigue. En cas de réussite, racontez comment vous tenez bon face aux adversaires et comment votre équipe saisit cette aubaine pour contre-attaquer et remporter le round. Sur un 10+, choisissez une option parmi les suivantes.

- Tous les PJ participant au match deviennent *Prêts* et le restent jusqu'à ce qu'ils cochent un état.
 - Tous les PJ participant au match deviennent *Confiants* et le restent jusqu'à ce qu'ils cochent un état.
 - Tous les PJ participant au match effacent un état.
- En cas d'échec, racontez comment votre défense cède face à la pression et comment votre équipe perd le round à cause de vous. Choisissez entre cocher *Confus* et cocher *Fragile*. Si ces deux états sont déjà cochés, le MJ décale votre équilibre. Aussi, vous subissez une blessure. Si cette manœuvre échoue au cours du troisième round, votre équipe perd par K.-O.

PROVOCATION INSULTANTE UTILISÉ

-2 si vous êtes Coupable ou Fragile

Quand vous poussez vos adversaires à commettre des fautes par vos paroles, faites un test d'**ENTHOUSIASME**. En cas de réussite, votre provocation fonctionne, ce qui incite l'équipe adverse à prendre ses décisions sous le coup de la colère au détriment de la stratégie. Décrivez comment vos paroles causent sa perte et offrent le round à votre équipe. Sur un 10+, choisissez une option parmi les suivantes.

- Votre équipe bénéficie de +1 au prochain jet contre ses adversaires.
- Tous les PJ participant au match deviennent *Confiants* et le restent jusqu'à ce qu'ils cochent un état.

En cas d'échec, votre discours ne provoque pas vos adversaires au point de leur faire commettre des erreurs. Au contraire, ils semblent rallier leurs forces malgré vos piques ! Décrivez leur réaction, qui s'avère être à l'opposé de ce que vous prévoyiez, et expliquez comment vos paroles se retournent contre vous et vous coûtent le round. Choisissez entre cocher un état et décentrer votre équilibre.

REMONTADA UTILISÉ

-2 si vous êtes En colère ou Coupable

Quand vous effectuez une ultime tentative pour tirer votre équipe d'un mauvais pas, faites un jet d'**ENTHOUSIASME**. Cochez 2 cases de fatigue. En cas de réussite, racontez pourquoi votre équipe était en mauvaise posture dans le round et comment vous avez réussi (contre toute attente et peut-être à vous seul) à renverser la situation et à gagner. Sur un 10+, choisissez une option parmi les suivantes.

- Si cette manœuvre réussit lors du troisième round, vous remportez la victoire par K.-O. !
 - Tous les PJ participant au match deviennent *Confiants* et le restent jusqu'à ce qu'ils cochent un état.
 - Tous les PJ participant au match effacent un état.
- En cas d'échec, racontez comment votre tentative de renverser le cours du match rate lamentablement. Vous perdez le round, et vous subissez une blessure. Choisissez entre cocher *En colère*, cocher *Fragile* et cocher *Coupable*. Si ces trois états sont déjà cochés, le MJ décale votre équilibre.

SORTIE DE TERRAIN UTILISÉ

-2 si vous êtes En colère ou Fragile

Quand vous tentez de faire tomber un adversaire précis de la plateforme, cochez 1 case de fatigue et faites un test de **CONCENTRATION**. En cas de réussite, votre stratégie fonctionne ! Décrivez comment vous parvenez à pousser votre adversaire dans l'eau et offrez ainsi la victoire à votre équipe pour ce round. Sur un 10+, choisissez une option parmi les suivantes.

- Votre équipe bénéficie de +1 au prochain jet contre ses adversaires pour **Coup improbable** ou **Face-à-face**.
- Si cette manœuvre réussit lors du second round, vous remportez la victoire par K.-O. !

En cas d'échec, racontez comment vous vous retrouvez éjecté de la plateforme par une contre-attaque, ce qui cause la défaite de votre équipe pour ce round ! Cochez *Fragile* ; si cet état était déjà coché, le MJ décale votre équilibre d'un cran. Si vous tentez d'exécuter cette manœuvre au cours du troisième round ou plus tard et échouez, votre erreur entraîne la chute de toute votre équipe hors de la plateforme. Vous perdez donc par K.-O., et tous les PJ du match cochent *En colère*. Si cet état était déjà coché, le MJ décale d'un cran l'équilibre du PJ concerné.

TIR EN PROFONDEUR UTILISÉ

-2 si vous êtes Terrifié ou En colère

Quand vous effectuez un tir long à travers tout le terrain, faites un test de **CONCENTRATION**. Cochez 1 case de fatigue. En cas de réussite, racontez comment votre tir, malgré la distance, touche tout de même votre cible et finit par jouer un rôle important dans la victoire de votre équipe au cours de ce round. Sur un 10+, choisissez une option parmi les suivantes.

- Si cette manœuvre réussit lors du troisième round, vous remportez la victoire par K.-O. !
- Tous les PJ participant au match deviennent *Confiants* et le restent jusqu'à ce qu'ils cochent un état.

En cas d'échec, vous n'êtes pas le tireur d'élite que vous imaginiez, et votre tir rate de loin votre cible. Décrivez comment cette erreur renverse le cours du match en faveur de vos adversaires et vous coûte le round. Vous devez cocher l'état de votre choix.

VÉHICULES

MANŒUVRE DE CONTRÔLE

Quand vous lancez votre véhicule à toute vitesse au début d'une course ou d'une poursuite ou après avoir dérapé, faites un test avec un modificateur de +1 pour chaque réponse « oui » (max +3).

- Avez-vous un entraînement à la technologie ou êtes-vous un pilote expérimenté ?
- Votre **CONCENTRATION** est-elle d'au moins +2 ?
- Cochez-vous 2 cases de fatigue maintenant ?
- Votre équilibre se trouve-t-il à 1 case ou moins de votre centre ?

Sur un 7-9, votre contrôle du véhicule s'élève à 5 + la stabilité. Sur un 10+, votre contrôle du véhicule égale 7 + la stabilité. En cas d'échec, choisissez entre ces deux options : votre contrôle s'élève à **CONCENTRATION** + stabilité, ou vous considérez avoir obtenu 7-9 après avoir coché un état au choix du MJ.

RÉPARATIONS À LA VOLÉE

Une fois par course ou poursuite, quand vous réparez votre véhicule à la volée, faites un test de **CONCENTRATION**. Sur un 7-9, effacez 1 case de dégâts, et 2 sur un 10+. En cas d'échec, vous aggravez les problèmes, en infligeant plus de dégâts au véhicule, ou bien en l'obligeant à ralentir. Le MJ détaille les ennuis que vous causez.

PILOTER À TRAVERS LES ÉPREUVES

Lorsque vous pilotez à travers une section difficile de la piste, faites un test de **CONCENTRATION**. En cas de réussite, vous parvenez à en sortir, mais vous devez vous pousser, ainsi que votre véhicule, à vos limites ; cochez 1 case de température et perdez 1 point de contrôle. Sur un 10+, choisissez l'une de ces options :

- ne cochez pas la case de température ;
- ne perdez pas 1 point de contrôle ;
- gagnez 1 position.

En cas d'échec, vous franchissez à peine l'épreuve ; cochez 1 case de température, perdez 1 point de contrôle et reculez d'une place.

MANŒUVRE DE MODIFICATION

Quand vous travaillez sur un véhicule dans un garage et que suffisamment de temps s'écoule, faites un test de **CONCENTRATION**. Sur un 7-9, choisissez une option. Sur un 10+, appliquez les deux. En cas d'échec, choisissez une option et le MJ vous annonce quelle ressource ou aide il vous faut pour terminer la modification ; jusqu'à ce que vous l'obteniez, le véhicule ne peut pas être conduit ; après quoi, les modifications sont achevées.

- Augmentez jusqu'à deux caractéristiques (jauge de dégâts, jauge de température ou stabilité) et réduisez la troisième.
- Ajoutez une propriété spéciale au véhicule.

UTILISER LES VÉHICULES EN JEU

- La jauge de **dégâts** représente les dommages qu'il peut subir avant de connaître un véritable dysfonctionnement ; si toutes les cases sont cochées, les prochains dégâts causent la panne du véhicule.
- La jauge de **température** représente de manière globale les contraintes qui pèsent sur le moteur et les systèmes du véhicule ; si toutes les cases sont cochées, la prochaine fois que vous devez en cocher une, l'engin subit des dégâts à la place.
- La **stabilité** représente la manoeuvrabilité et la réactivité du véhicule au travers d'une valeur unique, qui ne change jamais, sauf en cas de modification ou d'altération de l'engin. La stabilité affecte le contrôle qu'exerce le pilote durant la course. Ce contrôle correspond à une ressource qui mêle le talent du conducteur et la manoeuvrabilité même du véhicule (la **stabilité**). Si le contrôle du véhicule tombe à 0, le pilote **déraper** (cf. page 82).

TECHNIQUES DE VÉHICULE

DÉFENDRE & PRENDRE À REVERS

TEST DE CONCENTRATION

CONDUITE DÉFENSIVE

Maintenez votre position, regagnez 1 point de contrôle et ignorez les 2 premières cases de température ou de dégâts que vous devriez cocher à cause d'attaques directes portées sur votre véhicule au cours de cette passe d'armes.

DÉPASSEMENT

Cochez 1 case de température ou dépensez 1 point de contrôle. Poussez votre véhicule pour dépasser l'adversaire qui vous précède et prendre sa place. Il peut cocher 2 cases de température ou dépenser 2 points de contrôle pour bloquer cette technique.

AVANCER & ATTAQUER

TEST D'ENTHOUSIASME

ACCROCHAGE

Accrochez délibérément un autre véhicule ; le vôtre subit 1 case de dégâts ou vous perdez 1 point de contrôle, et le véhicule adverse choisit l'une de ces options : cocher 2 cases de dégâts ; perdre 2 points de contrôle ; ou subir 1 case de dégâts et perdre 1 point de contrôle.

RONFLEMENT DE MOTEUR

Poussez votre véhicule dans ses retranchements. Perdez 2 points de contrôle. Puis cochez jusqu'à 3 cases de température ; votre véhicule gagne autant de places.

ESQUIVER & ANALYSER

**EFFACEZ 1 CASE DE FATIGUE OU DE TEMPÉRATURE DE VOTRE VÉHICULE ;
TEST DE CRÉATIVITÉ OU D'HARMONIE**

LEVER LE PIED

Reculez d'une position. Choisissez entre effacer 2 autres cases de température ou regagner 2 points de contrôle.

OBSERVER LA CONDUITE

Récupérez 1 point de contrôle et devenez Avantage. Lors de la prochaine passe d'armes, le véhicule adverse de votre choix doit révéler son approche avant vous, ce qui vous permet de changer d'approche en réaction.

DÉGÂTS DES VÉHICULE ET TEMPÉRATURE

Jauge de dégâts

- **5 cases** : une automobile de base, bon marché, avec deux sièges.
- **7-8 cases** : une automobile robuste et renforcée d'une façon ou d'une autre, comme une quatre places classique.
- **10 cases** : un camion ou une automobile lourde, comme un camion ordinaire avec plateforme arrière.
- **12-13 cases** : une automobile blindée, comme une quatre places.
- **15 cases** : une automobile au blindage lourd, comme un transport blindé.

Jauge de température

- **5 cases** : faible capacité, comme sur une automobile bon marché dotée d'un moteur simple.
- **7-8 cases** : capacité améliorée, comme sur une voiture un peu plus coûteuse, ou une voiture bon marché avec un moteur ajusté.
- **10 cases** : capacité de base pour les moteurs de course, comme sur une automobile de luxe, une automobile de base qu'un mécanicien futé a améliorée avec talent ou une voiture de course en sortie d'usine.
- **12-13 cases** : capacité améliorée pour les moteurs de course, comme sur un véhicule de course professionnel décent ou une automobile de base sur laquelle un mécanicien de génie a installé un turbo.
- **15 cases** : capacité incroyable, comme sur un bolide construit sur mesure avec des pièces neuves.

DÉPART D'UNE COURSE

ÉTAPE 1

CONTRÔLE

Chaque pilote, qu'il soit PJ ou PNJ, détermine son contrôle de départ comme expliqué page 82. Les PJ effectuent la manœuvre de contrôle ; les PNJ calculent leur valeur de contrôle.

ÉTAPE 2

MISE DES PJ

En secret, chaque pilote PJ choisit de cocher jusqu'à 5 cases de température et de dépenser jusqu'à 3 points de contrôle. Tous les pilotes PJ révèlent en même temps leurs mises. Additionnez la température et le contrôle misés par chacun : il s'agit de leur mise initiale pour la position.

ÉTAPE 3

MISE DES PNJ

Pour chaque pilote PNJ, le MJ lance un d6 pour la température et un d6 pour le contrôle. Le PNJ coche un nombre de cases de température égal au résultat du premier dé et dépense un nombre de points de contrôle égal à celui du deuxième dé (arrondi au supérieur). Additionnez le nombre de cases de fatigue cochées au nombre de points de contrôle dépensés pour obtenir la mise initiale du PNJ pour la position.

ÉTAPE 4

DÉTERMINER L'ORDRE

Le pilote (PJ ou PNJ) qui a misé le plus prend la tête de la course, et ses concurrents se positionnent par ordre décroissant de mise. Le pilote qui a dépensé le plus de points de contrôle remporte une éventuelle égalité de mise. Si cela ne suffit pas, le véhicule doté de la meilleure stabilité l'emporte. Et si cela ne suffit toujours pas, lancez un d6 pour chaque véhicule : le plus haut résultat passe devant !

LANCER UNE POURSUITE

ÉTAPE 1

CONTRÔLE

Chaque pilote, qu'il soit PJ ou PNJ, détermine son contrôle de départ comme expliqué page 82. Les PJ effectuent la manœuvre de contrôle ; les PNJ calculent leur valeur de contrôle.

ÉTAPE 2

ÉTABLISSEZ LES POSITIONS INITIALES

Le MJ établit les positions initiales, ce qui comprend les places vides, selon la fiction qui a mené à la poursuite.

- Aucune place vide ne sépare la proie des poursuivants si ces derniers la talonnent.
- Une place vide sépare la proie des poursuivants quand ces derniers approchent d'elle, mais qu'elle a encore une chance de s'échapper ou une bonne avance.
- Deux places vides séparent la proie des poursuivants quand la première a une avance importante sur les seconds.
- Trois places vides séparent la proie des poursuivants quand la première a une avance considérable sur les seconds.

ÉTAPE 3

MISE DES PJ

En secret, chaque pilote PJ choisit de cocher jusqu'à 5 cases de température et de dépenser jusqu'à 3 points de contrôle. Tous les pilotes PJ révèlent en même temps leurs mises. Additionnez la température et le contrôle misés par chacun : il s'agit de leur mise initiale pour la position.

ÉTAPE 4

MISE DES PNJ

Pour chaque pilote PNJ, le MJ lance un d6 pour la température et un d6 pour le contrôle. Le PNJ coche un nombre de cases de température égal au résultat du premier dé et dépense un nombre de points de contrôle égal à celui du deuxième dé (arrondi au supérieur). Additionnez le nombre de cases de fatigue cochées au nombre de points de contrôle dépensés pour obtenir la mise initiale du PNJ pour la position.

ÉTAPE 5

DÉTERMINER L'ORDRE

Le pilote (PJ ou PNJ) qui a misé le plus avance d'un nombre de places égal au nombre de véhicules dans la poursuite, en créant des positions vides derrière lui si nécessaire. Ensuite, le pilote qui a misé le plus, en dehors du vainqueur, avance d'un nombre de places égal au nombre de véhicules dans la poursuite, moins un. Puis le pilote qui a misé le plus, en dehors des deux précédents, avance d'un nombre de places égal au nombre de véhicules dans la poursuite, moins deux, et ainsi de suite. Le pilote qui a dépensé le plus de points de contrôle remporte une éventuelle égalité de mise. Si cela ne suffit pas, le véhicule doté de la meilleure stabilité l'emporte. Et si cela ne suffit toujours pas, lancez un d6 pour chaque véhicule : le plus haut résultat gagne !

FICHES DE VÉHICULE

Nom :

STABILITÉ

Dégâts :          

Température :         

Propriétés spéciales :

Nom :

STABILITÉ

Dégâts :          

Température :         

Propriétés spéciales :

Nom :

STABILITÉ

Dégâts :          

Température :         

Propriétés spéciales :

Nom :

STABILITÉ

Dégâts :          

Température :         

Propriétés spéciales :

Nom :

STABILITÉ

Dégâts :          

Température :         

Propriétés spéciales :

Nom :

STABILITÉ

Dégâts :          

Température :         

Propriétés spéciales :

©2025 Viacom International Inc. Tous droits réservés. Nickelodeon, Avatar, et tous les titres, logos et personnages associés sont des marques déposées de Viacom International Inc.