

# LES RÈGLES DE NAVIGATION



PAR KRAPO

NOTE : Tourner, combattre, etc. demande une action. L'Allure du véhicule est divisé par le nombre d'actions du véhicule.

## Tourner

- 1 virage par round à 45° maximum (sans jet)
- Pour faire plus de virages ou tourner au delà de 45°, jet de conduire (max 90° sur une action)
- Le TN pour ce jet est égal au *Coefficient de Manœuvrabilité* du véhicule, modifié de la sorte :

Modificateur au Coeff. M.	
Condition	Modif.
Le véhicule se déplace à Allure réduite de moitié	-2
Il se déplace à Allure normale	0
Le conducteur pousse au-delà de son Allure normale	+2
Virage supérieur à 45°	+2
Par virage supplémentaire au cours du même round	+2

- En cas d'échec le véhicule dévie à l'opposé de la direction voulue de la moitié de l'Allure au moment du virage.

## Accélérer, Freiner

- Accélérer Un jet de *Conduire*, SD selon tableau :

Excès de vitesse	
Condition	SD
Calme plat	3
Légèrement agitée	5
Quelques vagues et obstacles	7
Venteux, grosses vagues, récifs	9
Tempête, mer démontée, chenal étroit	11

- Par succès et degré, la vitesse augmente de 50% de l'Allure, uniquement pour le round en cours.
- 1d4 de dommage si échec

- Tout navire se déplaçant à plus de 4 fois son *Allure* encaisse automatiquement 1d4 points de dégâts
- Accélération et décélération maximum en 1 round = valeur de l'Allure x 2. Jet à faire en début de round.
- Freinage d'urgence, jet de *Conduire* SD 5 +1 par tranche de 20 points d'Allure du véhicule.
- Chaque succès et degré permet de réduire l'Allure de 25% maximum.
- 1d4 de dommage si freinage supérieur ou égal à l'Allure x 2.

## Les collisions

- Contre un obstacle immobile :  $(Allure/10)d6$  points de dégâts subis par le véhicule.
- Chaque point de *Protection* retire 1d6 points de dégâts pour tout type de collisions.
- Entre deux véhicule :  $(Vitesse\ relative/10)d6$  points de dégâts subis par le véhicule.
- Celui qui a la plus forte *Protection* retire 1d6 points de dégâts par points de différence avec l'autre véhicule.
- Celui qui a la moins forte *Protection* ajoute 1d6 points de dégâts par points de différence avec l'autre véhicule.
- *Allure* inconnue :  $Allure = Vitesse\ horaire/0,6$ .
- Si les occupants sont attachés ou utilisent une action pour se préparer (par exemple, en se roulant en boule), les dégâts qu'ils subissent sont réduits de 3d6. dans le cas contraire, ils encaissent le même total que le véhicule. Comme pour les chutes, le Marshal détermine le nombre de blessures causées, puis les localise aléatoirement.
- Si les occupants sont sur le pont, ils ne sont nullement protégés par la *Protection* en cas de choc, sauf dans les cas où le Marshal les autorise à sauter avant la collision, ce qui nécessite de défausser une carte d'action et de réussir un jet d'Agilité Rude (7).

## L'éperonnage

- Réussite automatique si l'objet est immobile.
- Adversaire mobile : jet de *Conduire* contre un SD Faisable (5) + *Conduire/ Esquiver/ Equitation* de la cible. Elle peut détalier en défaussant sa plus haute carte d'action restante.

## Combat

- Le *Modif.* du véhicule est ajouté au SD pour tirer.
- Le *Protection* du véhicule protège comme les armures classiques, mais minimum d4.
- Tous les dommages sont appliqués à la *Durabilité* générale du véhicule
- Les véhicules ont une *Durabilité*, ce sont ses points de vie
- Les petites armes font 1/10eme de leurs dommages sur les véhicules
- Le chiffre à droite de la *Durabilité* indique le *Seuil de Fiabilité*, à chaque fois que le véhicule atteint ce niveau de dommage, jet de *Fiabilité*, avec un +1 par seuil atteint au delà du premier.
- Si un passager est touché, tirer au hasard la victime (sauf explosion, car tout le monde prend) et éventuellement soustraire la *Protection* des dégâts.
- Explosions sous-marines : portée du *souffle* doublée.
- Spécial naufrage : Après avoir atteint le 1<sup>er</sup> *Seuil de Fiabilité*, 1d4 points d'eau par round, puis 1d6, puis 1d8, etc. Le colmatage se fait avec un jet de *Bidouiller* SD 5 pour 1d4, SD 7 pour 1d6, SD 9 pour 1d8, etc. Faire le compte des dégâts des eaux à part...

## Les réparations

- En cas de combat, chaque jet de *Bidouiller* prend un round complet : doit être entamé dès la première action et jet effectué dès la première action du round suivant. En cas d'interruption, tout doit être repris à zéro. Ne tient que quelques minutes.
- Quand le réparateur a le temps, il peut retenter son jet de *Bidouiller* jusqu'à ce qu'il y arrive, à moins qu'il ne se plante.

Réparations			
Durabilité é perdue	SD*	Durée	Coût
1 à 25%	SD-6	SD x 10mn	\$1/point
26 à 50%	SD-4	SD x 1 heure	\$5/point
51 à 75%	SD-2	SD x 2 heures	\$10/point
75 à 100%	SD	SD x 1 jour	\$20/point

\* : par rapport au SD de construction, minimum Fastoche (3).

## Artillerie

- Pour tirer au canon, jet d'*Artillerie* SD 11 moins modificateur de Taille du véhicule. Il faut dépenser autant d'actions que la Vitesse de l'arme pour tirer
- Recharger : 4 rounds par le fût, 2 par la culasse.
- Round après temps de recharge, jet de *Artillerie* SD 5 par le chef d'équipe pour pouvoir tirer.
- Ajuster le tir : Sur cible fixe +1 aux chances de toucher après le 1<sup>er</sup> tir.
- Déviation : en cas d'échec, prendre marge d'échec x 10 en m pour connaître l'endroit où l'obus atterrit.
- Mitraille : Pas de jet d'*Artillerie*, voir tableau suivant.

Dès d'attaque	
Dès d'attaque	Portée
3d20	1 - 10 m
3d12	11 - 30 m
3d10	31 - 60 m
3d8	61-90 m
3d6	91-150 m
3d4	151-200 m

- Murs : voir page 37 (S&R)

## Bonus : Acquérir un navire

Cela peut se faire à la création par deux moyens : acquérir l'Atout *Possession* ou *Money money*. Dans le second cas, le héros peut s'acheter toute embarcation ayant un prix moins élevé que ses fonds de dépôts. Dans le premier, il faut se référer au tableau ci-dessous :

Possessions	
Coût	Exemples de possessions
2	Vedette à vapeur d'occasion (Fiabilité : 18)
3	Barge à vapeur d'occasion (Fiabilité : 16), Vedette à vapeur neuve
4	Barge à vapeur neuve, Poisson sabre neuf
5	Chenalier d'occasion (Fiabilité : 16), Remorqueur d'occasion (Fiabilité : 18), Submersible d'occasion (Fiabilité : 16)

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous écrire : [deadlands@sden.org](mailto:deadlands@sden.org)