

FEUILLE DE RÉFÉRENCE

SÉQUENCES DE CHAQUE ÉTAPE

Chaque manche se décompose en **6 Phases de Vitesse**, de la 1 à la 6. À chaque Phase de Vitesse, activez chaque véhicule actuellement dans cette Vitesse ou une Vitesse supérieure, en commençant par le joueur détenant le Jeton Pole Position et en poursuivant dans le sens horaire.

Lorsqu'un joueur a la possibilité d'activer un véhicule, il doit suivre la séquence ci-dessous :

- Dépensez des Votes du Public (facultatif)
- Choisissez un véhicule éligible à l'activation, ou passez
- Activez le véhicule choisi :
 1. Étape de Déplacement
 2. Étape d'Attaque
 3. Étape de Perte de Contrôle

1. ÉTAPE DE DÉPLACEMENT

- 1.1. Choisissez un gabarit de déplacement.
- 1.2. Placez le gabarit de déplacement.
- 1.3. Lancez des Dés de Manœuvre, au maximum autant que la Valeur de Manœuvrabilité du véhicule.
- 1.4. Dépensez les résultats Embrayage pour :
 - Annuler (défausser) un résultat Danger, Dérapage ou Rotation.
 - Monter ou descendre d'1 Vitesse, +1 Jeton Danger.
 - Annuler (défausser) un Jeton Danger de ce véhicule.
 - Le défausser sans effet.
- 1.5. Prenez des Jetons Danger pour les résultats Danger, Dérapage et Rotation non annulés.

- 1.6. Placez le gabarit de Dérapage si le véhicule a obtenu au moins un résultat Dérapage non annulé.

- 1.7. Déplacez le véhicule sur sa Position Finale.

FENÊTRE DE COLLISION

- 1.8. Pivotez le véhicule s'il a obtenu au moins un résultat Rotation non annulé.

FENÊTRE DE COLLISION

2. ÉTAPE D'ATTAQUE

- 2.1. Annoncez les cibles et vérifiez les portées.
- 2.2. Lancez les dés d'attaque : 4+ pour toucher, 6 est un critique (2 touches).

FENÊTRE DE COLLISION

- 2.3. Esquive : Chaque 6+ annule une touche.
- 2.4. Dégâts : Retirez les Points de Carrosserie.

3. ÉTAPE DE PERTE DE CONTRÔLE

- 3.1. Test de Contrôle : Si le résultat est plus faible que la Vitesse actuelle, subissez 2 dégâts et effectuez un déplacement forcé vers l'avant de la longueur du gabarit droit Moyen.

FENÊTRE DE COLLISION

- 3.2. Calage : Quel que soit le résultat du Test de Contrôle, revenez en Vitesse 1 et défaussez tous les Jetons Danger du véhicule.
- 3.3. Tête-à-queue : Quel que soit le résultat du Test de Contrôle, le joueur à gauche du propriétaire du véhicule qui a perdu le contrôle pivote le véhicule dans n'importe quelle direction autour de son centre de rotation.

FENÊTRE DE COLLISION

COLLISIONS

1. Déterminez sa configuration.
2. Le véhicule actif annonce sa réaction.
3. Le véhicule passif ou l'élément de décor annonce sa réaction.
4. Lancez les dés d'Attaque éventuels.
5. Lancez les dés d'Esquive éventuels.
6. Appliquez les touches non annulées.

Si les deux joueurs impliqués ont annoncé une Esquive, chacun prend 1 Jeton Danger, sinon chacun prend 2 Jetons Danger.

DÉS D'ÉPERONNAGE	
Configuration	Dés d'attaque de l'Éperonnage
Collision Frontale	Somme des Vitesses actuelles: Chaque véhicule utilise sa Vitesse actuelle plus celle de l'autre participant.
Collision Latérale	Vitesse actuelle de son propre véhicule.
Collision Arrière	Différence des Vitesses actuelles : chaque véhicule utilise la Vitesse actuelle la plus élevée des deux protagonistes à laquelle il soustrait celle du plus lent, avec un minimum de zéro.

DIFFÉRENCES DE POIDS POUR LES ÉPERONNAGES	
Bonus	Modificateurs aux dés des Éperonnages
1 classe plus lourd	+2 dés d'attaque
2 classes plus lourd	+4 dés d'attaque
1 classe plus léger	-1 dés d'attaque
2 classes plus léger	-2 dés d'attaque

DEVENIR UNE ÉPAVE

1. **Arrêt Brutal** : déplacement forcé vers l'avant avec le gabarit droit Court.

FENÊTRE DE COLLISION

2. **Calage** : revenez en Vitesse 1 et défaussez tous les Jetons Danger du véhicule.
3. **Test d'Explosion** : lancez un D6 + les Jetons Munition, explosion sur 6+.
4. **Finir en Épave** : retournez le véhicule sur le toit et laissez-le en jeu en tant qu'Épave.

EXPLOSION DES VÉHICULES	
Poids	Dés d'attaque de l'explosion
Léger	2D6
Moyen	4D6
Lourd	6D6

DÉPENSER DES VOTES DU PUBLIC

VOTES DU PUBLIC		
1 VOTE	Faites chauffer la gomme	Changement de vitesse.
1 VOTE	Tonerre d'applaudissements	Retirez un D6 Jetons Danger de ce véhicule.
2 VOTES	Intervention du producteur	Un véhicule adverse prend des Jetons Danger jusqu'à en avoir 5.
2 VOTES	Recharge	+1 Jeton Munition
2 VOTES	Carpe Diem	Prenez/Donnez le Jeton Pole Position, ou empêchez-le de changer de main.
3 VOTES	Retour en piste	Si vous n'avez plus aucun véhicule en jeu, faites revenir un véhicule. Il regagne la moitié de ses points de carrosserie, arrondi à l'inférieur.

