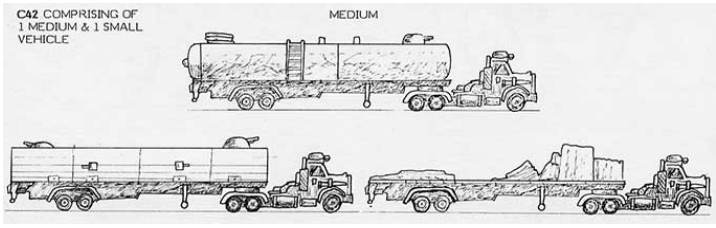
LE JEU DE LA MORT AU VOLANT

BATTLETRUCKS

RÉFLEXION

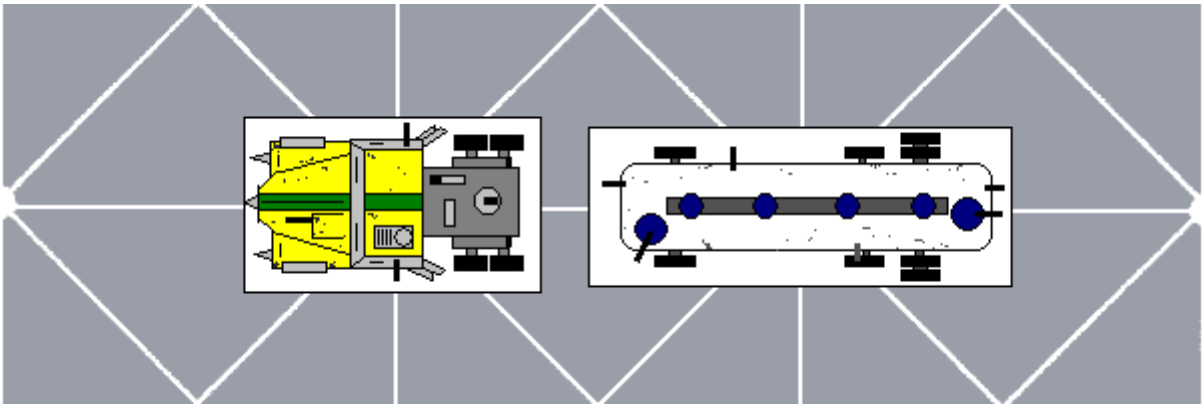
L'idée de Battletrucks est venue d'un cadeau de Noël surprise d'un exemplaire de Battlecars de mon frère (E-Bay, je vous salue). J'ai beaucoup aimé y jouer avec d'autres joueurs quand j'étais enfant, mais je ne l'avais jamais possédé moi-même. Plusieurs d'entre nous se retrouvaient chez un ami pour jouer avec son exemplaire du jeu. Je pensais qu'une extension pour camions de combat existait déjà après l'avoir confondu avec les motos de combat. Je n'en ai trouvé aucune mention en ligne, alors j'ai commencé à créer la mienne. Je tiens à remercier tous ceux qui ont contribué au site Web Board Game Geek pour l'utilisation inestimable d'images et de règles supplémentaires, ainsi que Universal Head sur headlesshollow.com pour les fiches de véhicules mises à jour. Sans eux, je n'aurais pas pu réaliser tout ça. Je m'attends à ce que tous les dessins et pièces du plateau de jeu restent la propriété exclusive de Games Workshop, Ian Livingstone et tous ceux qui ont travaillé sur le jeu original il y a toutes ces années. Il ne s'agit pas d'un exercice lucratif. Simplement une extension basée sur les fans pour ajouter de nouvelles idées à un jeu vraiment génial.

LES CAMIONS



L'art conceptuel GW de modèles originaux de *battletrucks* (1985).
http://www.solegends.com/citjour85a/cj85ap38battlecars-02.htm

Un *battletruck* est essentiellement composé de deux véhicules distincts mis bout à bout : la cabine et la remorque. Un agresseur peut sélectionner celui contre lequel il souhaite tirer ou se crasher. Le conducteur occupe la cabine et a un contrôle total sur les armes et les systèmes de sa cabine et de ceux de sa remorque. La remorque est attachée à la cabine (enfin du moins, au début du jeu) et doit la suivre partout où le conducteur la mène. La remorque occupe à tout moment l'espace derrière la cabine, à moins qu'elle n'en ait été détachée. Une remorque détachée n'a aucun moyen de propulsion et reste immobile, à moins qu'elle ne soit rattachée à une cabine.


La remorque occupe l'espace immédiatement derrière la cabine, comme illustré ci-dessus.

Un *battletruck* est plus lent et moins maniable qu'une *battlecar*, mais a beaucoup plus de compartiments d'armes et donc plus de munitions. Il contient également de la place pour une cargaison (nous en parlerons plus tard). La règle consistant à ne tirer qu'avec une seule arme à projectiles par tour sur une cible est toujours valable, donc un camion est par essence une voiture de combat plus lente. Cela ralenti le jeu Battlecars, avec quelques extras supplémentaires. Alors pourquoi s'embêter ? Eh bien, les *battletrucks* ne sont **pas destinés à être utilisés seuls**. Ils devraient être utilisés dans le cadre d'un gang de véhicules : un camion (ou peut-être deux) et quelques *battlecars* et/ou *battlebikes*. Un camion prend tout son sens dans un environnement riche en cibles où il y a trois, quatre voire cinq véhicules ennemis en ligne de mire. Il ne manquera pas de munitions aussi rapidement que ses homologues plus petits et peut se défendre contre plusieurs attaquants.

Modèle de *battletruck* GW (1985).
http://www.boardgamegeek.com/image/91320

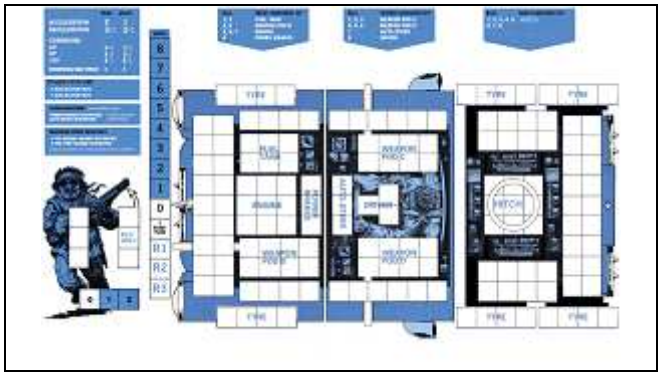
LES RÈGLES

Toutes les règles de Battlecars restent les mêmes afin qu'un camion puisse être utilisé avec des voitures et des motos dans la même partie. Cependant, j'ai créé quelques nouvelles règles et tables afin d'utiliser ces camions. Ces règles ne sont en aucun cas officielles ou complètes. N'hésitez pas à les tester, à les modifier ou à les ignorer complètement. L'important est de rendre le jeu amusant et intéressant.

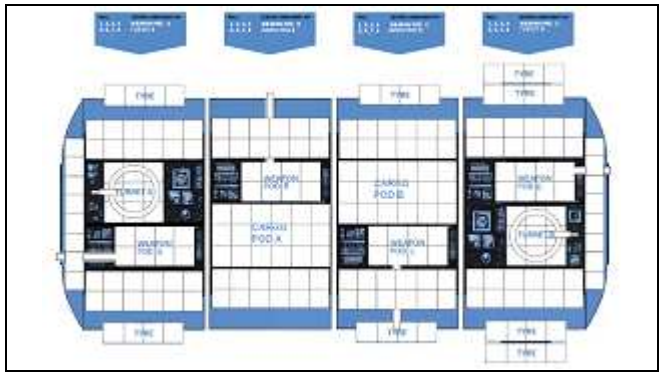
LES FICHES BATTLETRUCK

Au lieu d'une fiche, comme pour une *battlecar*, un *battletruck* en a deux : une pour la cabine et une pour la remorque, comme illustré ci-dessous.

FICHE DE CABINE



FICHE DE REMORQUE



Les compartiments d'armes et les tourelles sont remplis de munitions, comme pour une *battlecar*. Les mêmes règles concernant les munitions contenues dans les compartiments s'appliquent. Les dégâts sont affichés de la même manière que vous le feriez avec une fiche de *battlecar*.

Ces fiches ont été téléchargées, adaptées et modifiées à partir des versions originales pour être utilisées ici. Les données de vitesse et de manœuvrabilité ont été modifiées pour tenir compte du fait que ce sont d'imposants camions et non des voitures blindées et rapides. Ces données sont imprimées sur chaque fiche plutôt que dans ces règles. Merci à Universal Head sur headlesshollow.com qui, je pense, a eu cette idée. Je pense que c'est génial.

COMPOSITION D'UN CAMION ET DÉGÂTS

Tous les équipements et tous les dégâts fonctionnent exactement de la même manière que dans les règles de base de Battlecars, sauf pour les pneus et la cargaison.

PNEU (*TYRE*)

Pour chaque pneu détruit, la vitesse maximale d'un camion est **réduite de 1 au lieu de 2**. Un camion peut se déplacer sans roue plus facilement qu'une voiture.

CARGAISON (*CARGO*)

Les compartiments de fret sont destinés à être utilisés comme un outil de création pour les scénarios. L'idée est qu'un gang doit déplacer quelque chose d'une cachette vers une autre, ou de traverser un autre territoire de gangs en voitures vers un dépôt. C'est aux joueurs de décider ce qu'ils transportent et également où, mais voici quelques idées.

1) Le gang doit amener le camion vers un bâtiment donné du plateau de jeu où il déposera des munitions qu'il a volées à un gang rival. Mais le gang rival est sur leurs talons. Si le gang parvient à amener le camion au bâtiment avec 50% de la cargaison ou plus en bon état, il gagne la partie.

2) Le gang fait passer des bijoux dans le quartier d'un gang rival. Le gang rival en a eu vent et veut que les bijoux se vendent au marché noir. Le gang rival gagne s'il parvient à immobiliser le camion ou à voler la remorque avant qu'il ne puisse quitter la zone en se déplaçant de l'autre côté du plateau de jeu.

3) Le gang cache des piétons dans le camion dans le cadre d'une attaque armée contre la cachette d'un gang rival. Les piétons peuvent sortir du camion à condition qu'il soit à l'arrêt et peuvent alors agir comme des voitures ou des vélos sans pilote ou simplement arroser la zone avec des tirs de mitrailleuses. Chaque compartiment peut accueillir 1 piéton. Ils pourront tirer depuis les portes pendant que le camion se déplace. Le piéton a 3 points de dommage et non 18 comme pour les autres types de cargaison.

4) Le gang utilise un camion à plateau pour déplacer des pièces de machine de valeur ou une *battlecar* endommagée. Un gang rival veut mettre la main sur la cargaison pour empêcher ses rivaux d'utiliser les machines pour construire de meilleurs véhicules.

Évidemment, le gang pourrait simplement utiliser le camion comme puissance de feu supplémentaire avec une cargaison vide. Dans ce cas, un coup dans le compartiment de fret est un coup perdu.

MOUVEMENT

Toutes les règles concernant le séquençage du jeu et le mouvement continuent de s'appliquer, y compris l'utilisation de moteur gonflé (*super-charger*), de direction assistée (*auto-steer*) et de servo-freins (*power brakes*). Cependant, un camion a ses propres règles de dérapage qui intègrent le phénomène de mise en portefeuille. Le fait de tirer une remorque a également un effet sur l'accélération et la décélération.

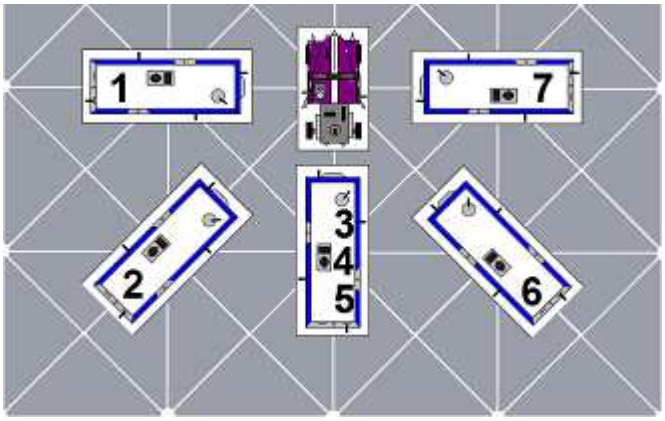
ACCÉLÉRATION ET DÉCÉLÉRATION

Lorsqu'une cabine tire une remorque, son accélération et sa décélération sont réduites de 1 (jusqu'à un minimum de 1) sur n'importe quelle surface. Ces valeurs sont données dans le tableau ci-dessous. Le premier chiffre de chaque case est la valeur sans remorque, le second est la valeur avec une remorque tirée.

	Sur route	Sur l'herbe	Sur route	Sur l'herbe
Accélération maximum	2/1	1/1	Avec moteur gonflé (*super-charger*)	
			3/2	2/1
Décélération maximum	2/1	1/1	Avec servo-freins (*power brakes*)	
			3/2	2/1

DÉRAPAGE
Un camion doit tester le dérapage tout comme une voiture et calcule sa différence de vitesse (SD) exactement de la même manière que dans le livre de règles de Battlecars. Les dégâts aux pneus affectent la remorque ainsi que la cabine.

GLISSADE ET MISE EN PORTEFEUILLE
Calculez le dérapage en utilisant le même tableau que dans le livre de règles de Battlecars. Déplacez la cabine sur sa position finale et orientez la dans cette même direction. Ensuite, il faut jeter à nouveau les dés pour tester la mise en portefeuille et savoir où la remorque s'arrête, en utilisant le tableau ci-dessous.
Lancez un dé et placez la remorque sur le point correspondant. Si elle touche un bâtiment ou un arbre, appliquez-lui les dégâts normaux.



Si le jet de dé donne un 8.
Si vous obtenez un 8 en testant le dérapage de la remorque, elle se **détache complètement de la cabine !**
Testez à nouveau le dérapage de la remorque lorsqu'elle s'éloigne de la cabine. Utilisez la même vitesse que celle utilisée pour calculer le dérapage d'origine. Pour ce faire, utilisez la table de dérapage du livre de règles. La remorque dérapera dans une direction aléatoire à l'arrière de la cabine (utilisez à nouveau le schéma de la mise en portefeuille). Éliminez les dégâts à la remorque si elle se bloque normalement.

RATTACHER UNE REMORQUE À UNE CABINE
Si une remorque est détachée de sa cabine, elle peut être rattachée en faisant reculer la cabine sur elle à la vitesse R1, mais vers son côté frontal. Si cela n'est pas possible (à cause d'un bâtiment), un piéton pourra la déplacer de 90° par tour. Le piéton doit être en contact avec la remorque. Deux piétons peuvent le déplacer de 180 ° par tour et ainsi de suite.

SE SORTIR D'UNE MISE EN PORTEFEUILLE
Le camion se déplacera vers n'importe quelle direction dans laquelle la cabine fait face, comme s'il s'agissait d'une *battlecar*.

AUTRES MOYENS DE DÉTACHER UNE REMORQUE
Le conducteur d'un camion peut choisir de détacher sa remorque à tout moment. La vitesse de la remorque est réduite à 0 et restera là où la cabine l'a déposée. N'hésitez pas à utiliser les règles de dérapage si la cabine roulait à grande vitesse lorsqu'elle a détaché la remorque. Tout piéton prenant le contrôle de la cabine peut détacher sa remorque.

Une remorque se détache si le timon (*hitch*) de la cabine est complètement détruit.

Une remorque se détache si tous ses pneus sont détruits et que la cabine tente de se déplacer.

AUTRES RÈGLES SPÉCIALES

LIGNE DE VUE DES TOURELLES

La tourelle avant d'une remorque ne peut tirer que de 180 degrés vers l'avant et la tourelle arrière ne peut tirer que de 180 degrés vers l'arrière. La longueur de la remorque implique que la tourelle arrière ne peut pas cibler loin devant le camion et vice versa.

CIBLER LE TIMON (HITCH)

Le timon est une cible assez évidente et est généralement surélevé au-dessus du blindage du camion pour faciliter le mouvement de la remorque. Lorsque le camion se déplace à une vitesse de 3 ou moins, un adversaire peut ignorer le blindage sur la section arrière de la cabine et cibler directement le timon sur un résultat de 7 ou 8.

ARMES PASSIVES

Lorsqu'un camion passe sur une arme passive, la cabine est affectée normalement et la remorque suivra la cabine. Cependant, seule la remorque devrait se déplacer sur l'arme passive, puis calculer tous les dégâts normalement, mais ignorer les résultats de dérapage. La remorque n'effectuera pas de dérapage, à moins que la cabine ne le fasse en premier.

RÈGLES OUBLIÉES

N'hésitez pas à inventer toutes les règles auxquelles je n'aurais pas pensé.

Modèles de *battletrucks* GW (1985).
http://www.flickr.com/photos/inrepose/499983591

SCENARIO

Mad Max 2 – Chasse au camion

Pour 2 à 4 Joueurs

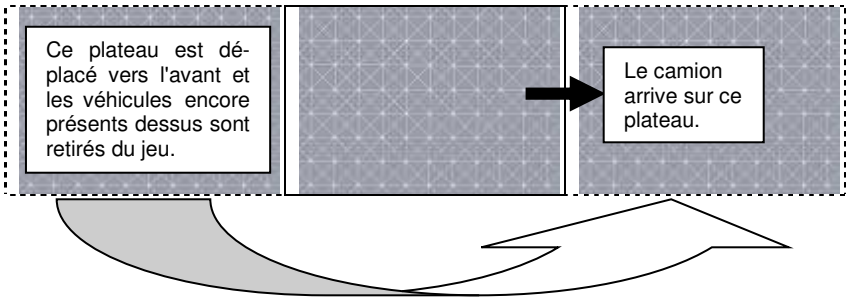
Dans ce scénario, un joueur joue le rôle du pilote d'un camion solitaire en fuite. L'autre ou les autres joueurs jouent le rôle des membres d'un gang poursuivant ce camion dans les rues ou les quartiers délabrés d'une zone désaffectée classique ou d'une région post-apocalyptique inhabitée. Les compartiments de fret de ce camion sont pleins de quelque chose que le gang veut : du carburant, des munitions, etc...

Composants du jeu
Le joueur du camion peut contrôler une seule *battlecar* ou *battlebike*, si vous le souhaitez.
Les joueurs de gangs peuvent contrôler autant de *battlecars* ou de *battlebikes* (mais pas de camions) que vous le souhaitez.

Mise en place
Les plateaux de jeu sont placés bout à bout avec des bâtiments et de la verdure aléatoirement placés et laissés à la discrétion des joueurs. La cabine du joueur du camion commence sur un point à l'extrême gauche du deuxième plateau. Les véhicules des gangs commencent sur un point à l'extrême gauche du premier plateau.

Image tirée du livre de règles Dark Future.

Objectifs
L'objectif du gang est de chasser et, ils l'espèrent, de capturer ou d'immobiliser le camion. Celui du joueur du camion vise à s'éloigner du gang. Les plateaux de jeu agissent comme une chaussée. Chaque fois que le camion sort par l'extrémité droite d'un plateau, celui de gauche est retiré pour être replacé devant celui de gauche. Tout véhicule (y compris ceux du côté des camions) laissé sur le plateau lorsqu'il est replacé est retiré du jeu après être resté trop loin derrière le camion pour excès de vitesse. Les membres des gangs doivent donc faire attention à suivre le rythme.



Conditions de victoire
Le gang gagne s'il parvient à immobiliser ou à capturer le camion. Le camion gagne s'il parvient à survivre à 5 déplacements complets du plateau de jeu. Si le camion est détruit, le résultat est nul, car aucune des parties ne profite de la précieuse cargaison.

C’est trop facile !
Vous voulez donc rendre les choses plus difficiles. Eh bien, voici quelques idées.

1) Augmentez le nombre de plateaux nécessaires au camion pour gagner.

2) Permettez au gang de gagner 1 nouveau véhicule chaque fois que le plateau de jeu est déplacé. Le véhicule arrivera soit du côté d’un plateau, soit d'un bâtiment.

3) Les gangs ne peuvent disposer que de *battlebikes*.

4) N'utilisez pas de bâtiment ou d'espace vert. Le camion pourra se déplacer plus rapidement sur les plateaux s'il n'a pas de virages à négocier.

5) Changez le point de départ du camion ou des gangs.

ANNEXES

Les pages suivantes contiennent, dans l'ordre, les éléments suivants :

- 3 fiches différentes de cabines ;

- 3 fiches différentes de remorques ;

- 6 pions de cabines (3 types différents) ;

- 7 pions de remorques (3 types différents).

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier les personnes suivantes pour leur aide, leurs publications sur Internet et leurs idées dans la création de ces règles.

Joncon
Tiboblock
Universal Head
Stuart Greyabbey
Rob Robinson
J. Candika

Merci beaucoup !

Toffer ☺

Traduction version 1.1 par Patrice-Alexis CHAYA en 2020 – Sans l'autorisation de personne.

Image tirée du livre de règles Dark Future.

	ROAD	GRASS
ACCELERATION	3/2	2/1
DECELERATION	2	1
CORNERING		
45°	4	2
90°	2	1
135°	1	0
REVERSING MAX SPEED	3	2

TRAILER ATTACHED
-1 ACCELERATION
-1 DECELERATION

SPEED MODIFIERS (USE ALTERNATE SPEED)
Super Charger DESTROYED Acceleration

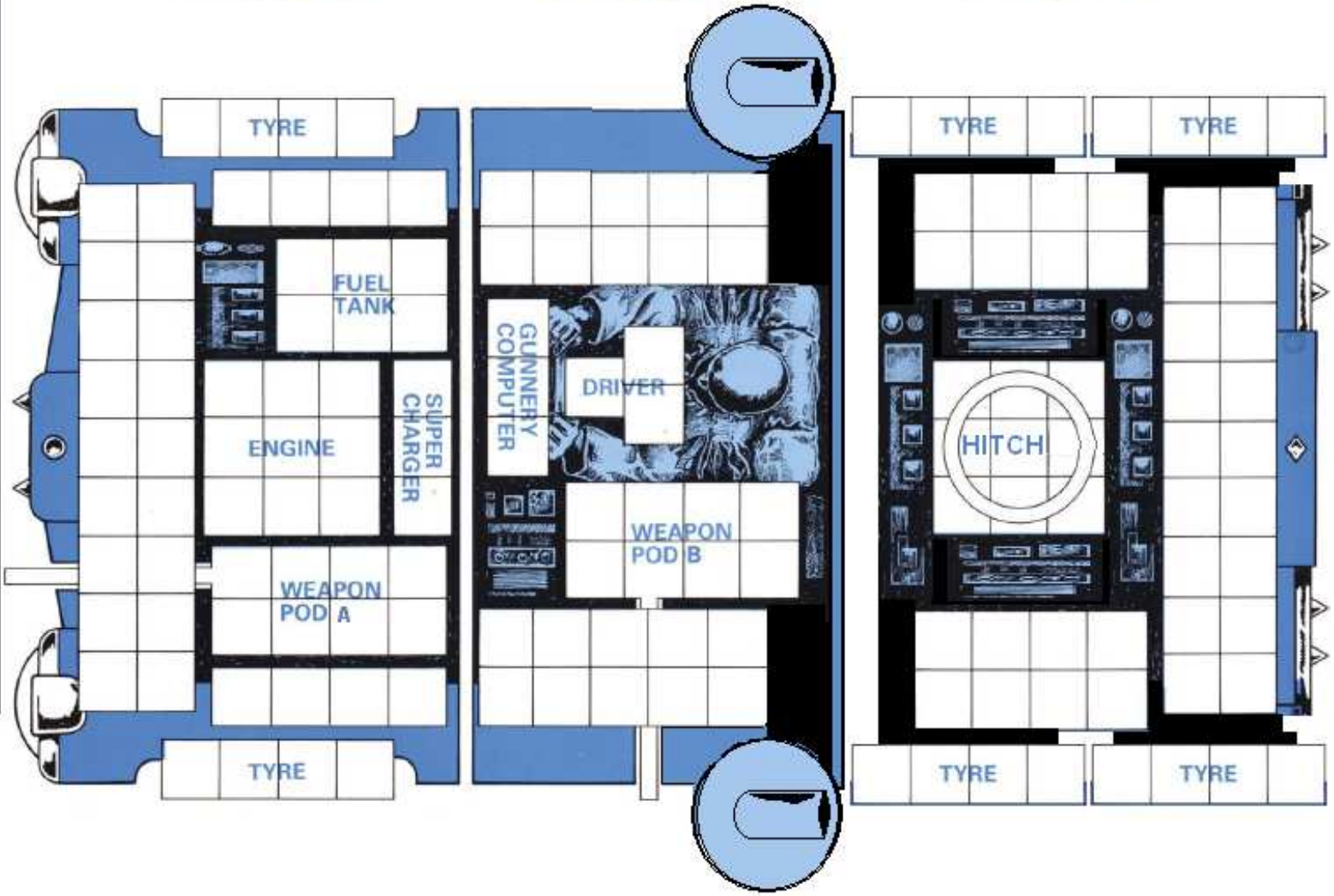
MAXIMUM SPEED MODIFIERS
-1 PER ENGINE SQUARE DESTROYED
-1 PER TYRE SQUARE DESTROYED
(ONLY GREATER OF THE REDUCTIONS COUNTS)

SPEED
8
7
6
5
4
3
2
1
0
3 POINT TURN
R1
R2
R3

ROLL	FRONT COMPONENT HIT
1, 2	WEAPON POD A
3, 4	FUEL TANK
5, 6, 7	ENGINE
8	SUPER CHARGER

ROLL	CENTRE COMPONENT HIT
1, 2, 3, 4	WEAPON POD B
5, 6	GUNNERY COMPUTER
7, 8	DRIVER

ROLL	REAR COMPONENT HIT
1, 2, 3, 4, 5 6, 7, 8	HITCH



	ROAD	GRASS
ACCELERATION	2	1
DECELERATION	3/2	2/1
CORNERING		
45°	6/4	3/2
90°	3/2	2/1
135°	2/1	1/0
REVERSING MAX SPEED	3	2

TRAILER ATTACHED
-1 ACCELERATION
-1 DECELERATION

SPEED MODIFIERS (USE ALTERNATIVE SPEED)
POWER BRAKES DESTROYED — DECELERATION
AUTO-STEER DESTROYED — CORNERING

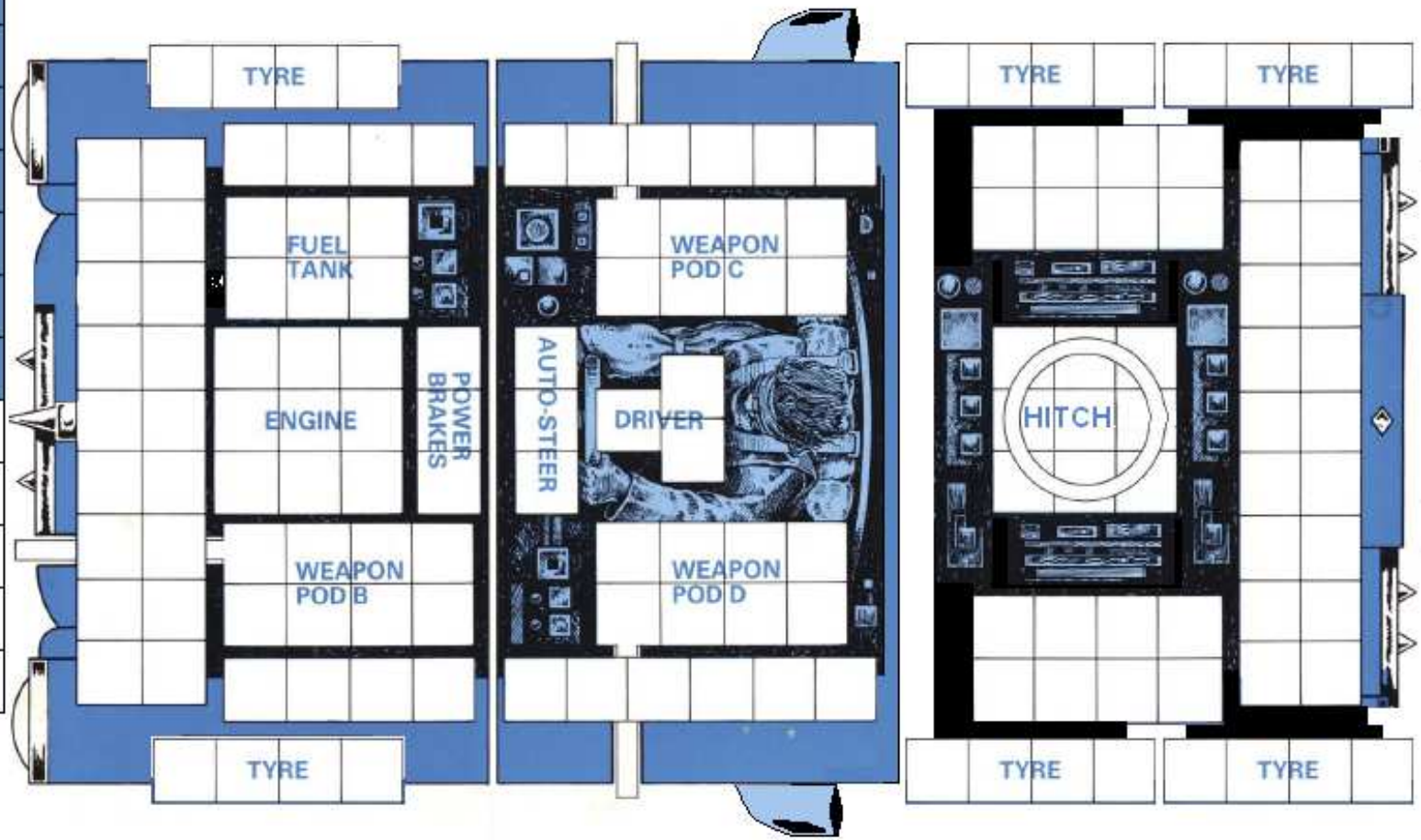
MAXIMUM SPEED MODIFIERS
-1 PER ENGINE SQUARE DESTROYED
-1 PER TYRE SQUARE DESTROYED
(ONLY GREATER OF THE REDUCTIONS COUNTS)

SPEED
8
7
6
5
4
3
2
1
0
3 POINT TURN
R1
R2
R3

ROLL	FRONT COMPONENT HIT
1, 2	FUEL TANK
3, 4	WEAPON POD B
5, 6, 7	ENGINE
8	POWER BRAKES

ROLL	CENTRE COMPONENT HIT
1, 2, 3	WEAPON POD C
4, 5, 6	WEAPON POD D
7	AUTO-STEER
8	DRIVER

ROLL	REAR COMPONENT HIT
1, 2, 3, 4, 5 6, 7, 8	HITCH

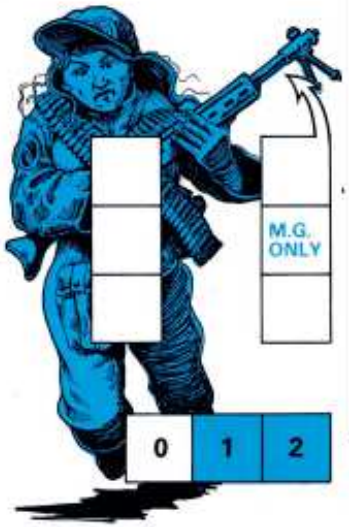


	ROAD	GRASS
ACCELERATION	3/2	2/1
DECELERATION	2	1
CORNERING		
45°	4	2
90°	2	1
135°	1	0
REVERSING MAX SPEED	3	2

TRAILER ATTACHED
-1 ACCELERATION
-1 DECELERATION

SPEED MODIFIERS (USE ALTERNATE SPEED)
Super Charger DESTROYED Acceleration

MAXIMUM SPEED MODIFIERS
-1 PER ENGINE SQUARE DESTROYED
-1 PER TYRE SQUARE DESTROYED
(ONLY GREATER OF THE REDUCTIONS COUNTS)

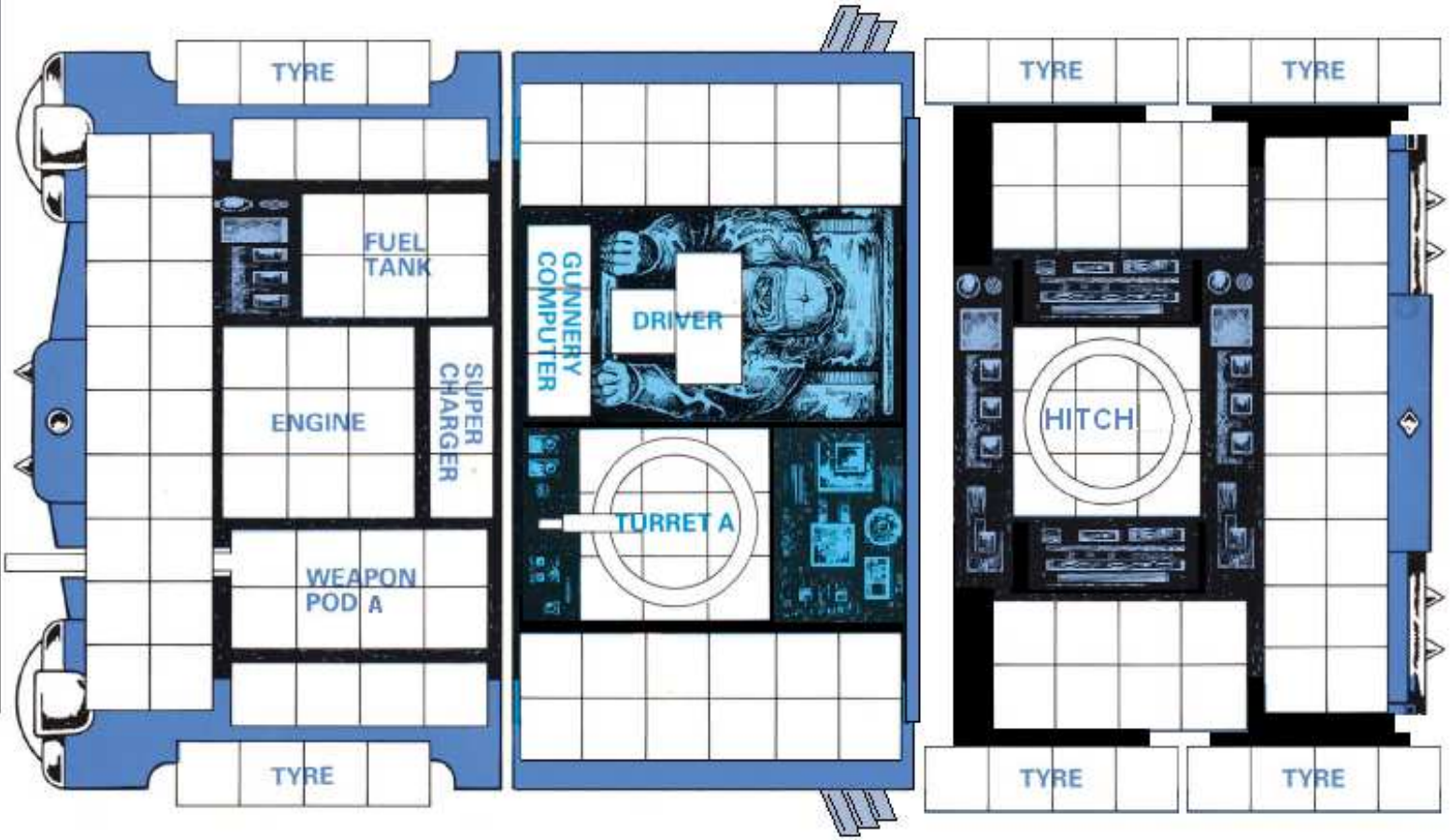


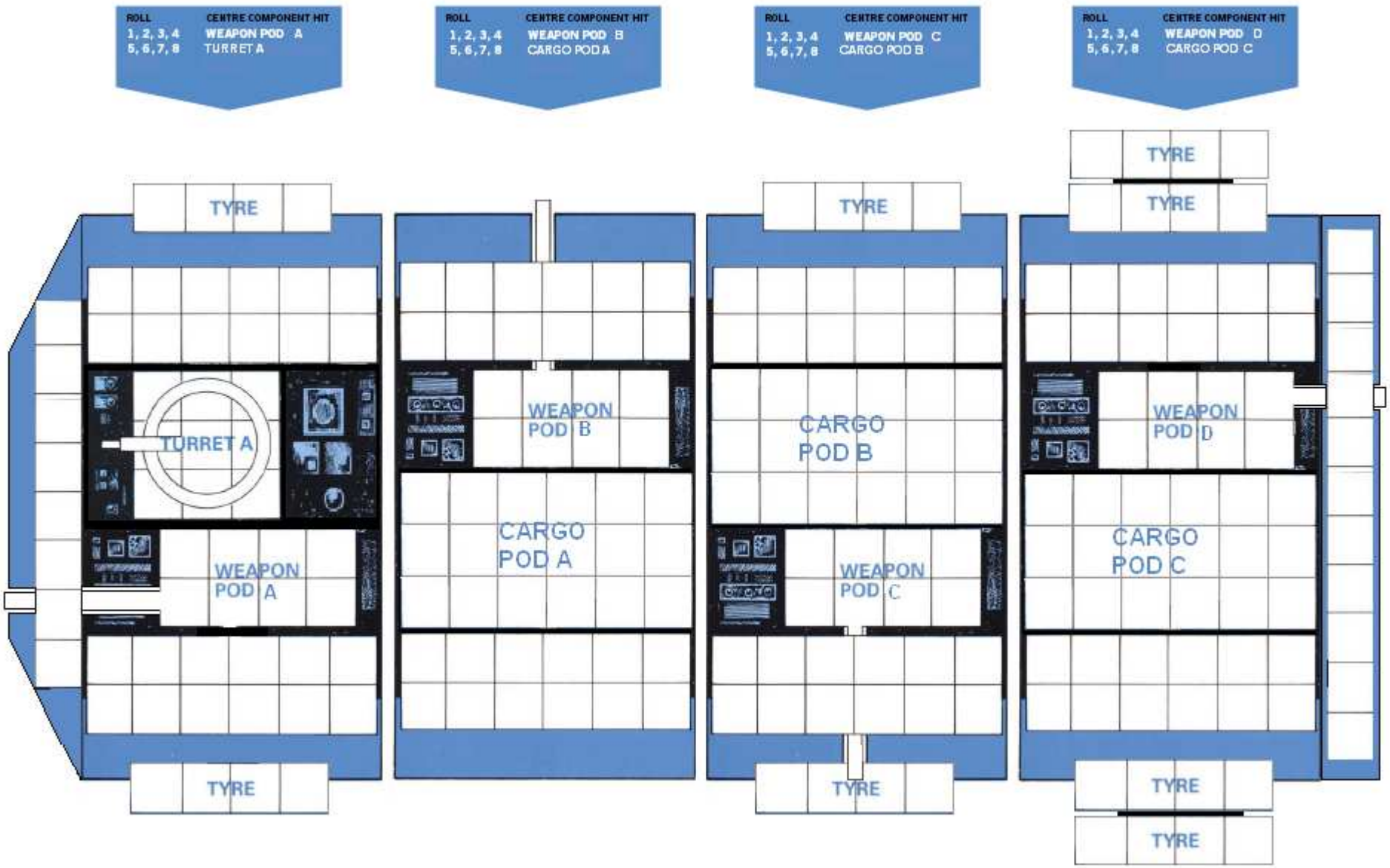
SPEED
8
7
6
5
4
3
2
1
0
3 POINT TURN
R1
R2
R3

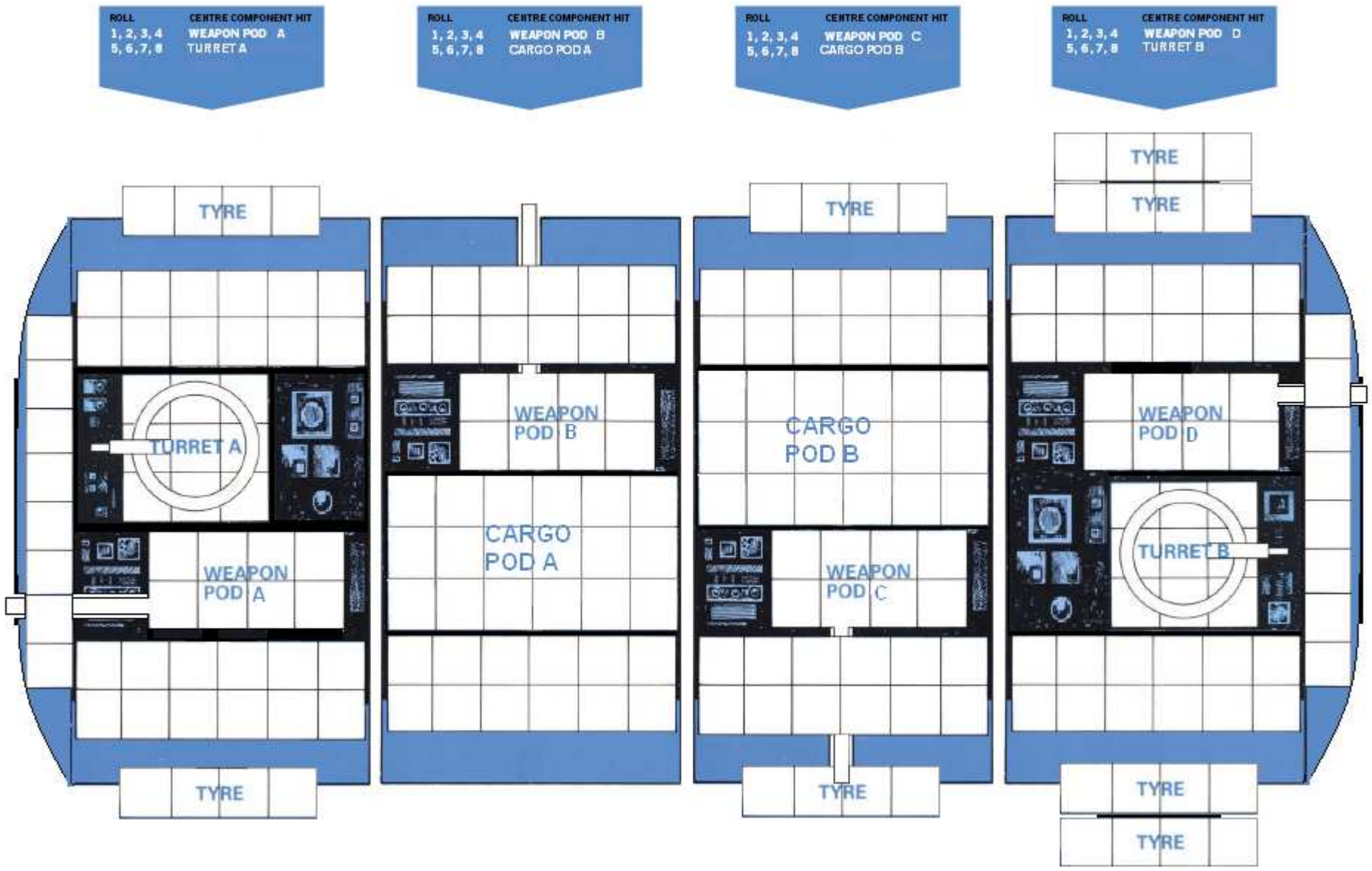
ROLL	FRONT COMPONENT HIT
1, 2	WEAPON POD A
3, 4	FUEL TANK
5, 6, 7	ENGINE
8	SUPER CHARGER

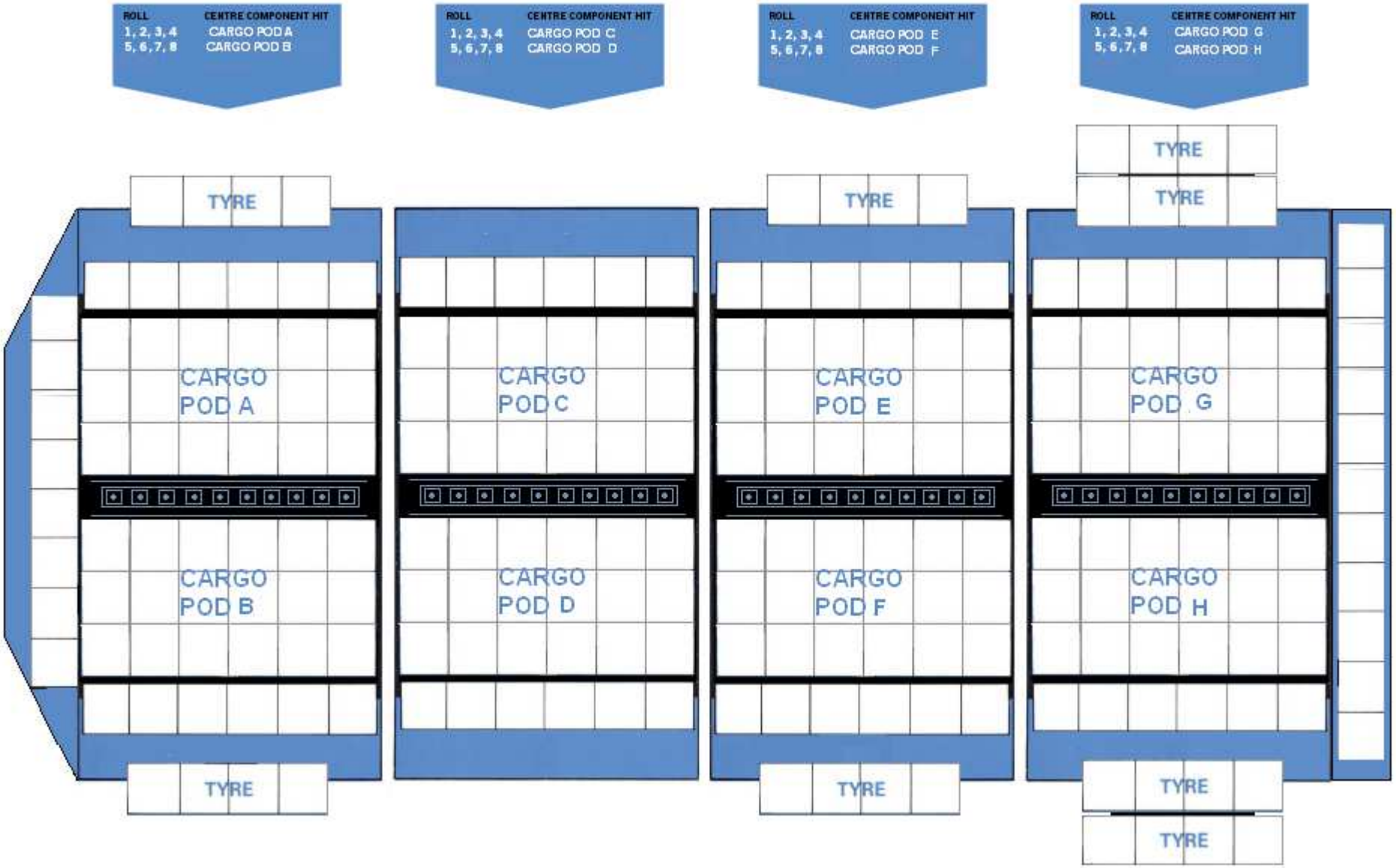
ROLL	CENTRE COMPONENT HIT
1, 2, 3, 4	TURRET A
5, 6	GUNNERY COMPUTER
7, 8	DRIVER

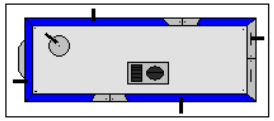
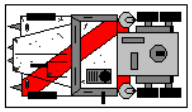
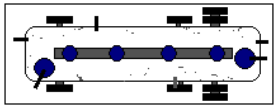
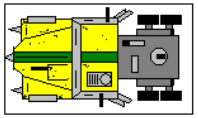
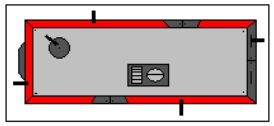
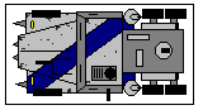
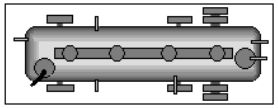
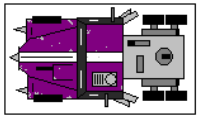
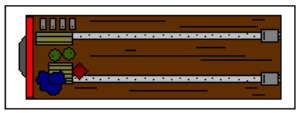
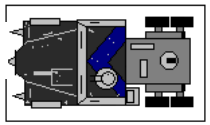
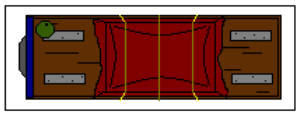
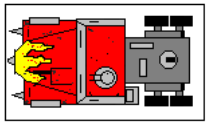
ROLL	REAR COMPONENT HIT
1, 2, 3, 4, 5 6, 7, 8	HITCH




ROLL
1, 2, 3, 4
5, 6, 7, 8
CENTRE COMPONENT HIT
WEAPON POD A
TURRET A
ROLL
1, 2, 3, 4
5, 6, 7, 8
CENTRE COMPONENT HIT
WEAPON POD B
CARGO POD A
ROLL
1, 2, 3, 4
5, 6, 7, 8
CENTRE COMPONENT HIT
WEAPON POD C
CARGO POD B
ROLL
1, 2, 3, 4
5, 6, 7, 8
CENTRE COMPONENT HIT
WEAPON POD D
CARGO POD C
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
TURRET A
WEAPON POD A
WEAPON POD B
CARGO POD A
CARGO POD B
WEAPON POD C
WEAPON POD D
CARGO POD C


ROLL
CENTRE COMPONENT HIT
1, 2, 3, 4
WEAPON POD A
5, 6, 7, 8
TURRET A
ROLL
CENTRE COMPONENT HIT
1, 2, 3, 4
WEAPON POD B
5, 6, 7, 8
CARGO POD A
ROLL
CENTRE COMPONENT HIT
1, 2, 3, 4
WEAPON POD C
5, 6, 7, 8
CARGO POD B
ROLL
CENTRE COMPONENT HIT
1, 2, 3, 4
WEAPON POD D
5, 6, 7, 8
TURRET B
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
TURRET A
WEAPON POD A
WEAPON POD B
CARGO POD A
CARGO POD B
WEAPON POD C
WEAPON POD D
TURRET B


ROLL
1, 2, 3, 4
5, 6, 7, 8
CENTRE COMPONENT HIT
CARGO POD A
CARGO POD B
ROLL
1, 2, 3, 4
5, 6, 7, 8
CENTRE COMPONENT HIT
CARGO POD C
CARGO POD D
ROLL
1, 2, 3, 4
5, 6, 7, 8
CENTRE COMPONENT HIT
CARGO POD E
CARGO POD F
ROLL
1, 2, 3, 4
5, 6, 7, 8
CENTRE COMPONENT HIT
CARGO POD G
CARGO POD H
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
TYRE
CARGO POD A
CARGO POD B
CARGO POD C
CARGO POD D
CARGO POD E
CARGO POD F
CARGO POD G
CARGO POD H

Ces pions peuvent être découpées et utilisées pour représenter les camions de combat sur le plateau.

⏩ Il y a 6 cabines :

- 2 avec 2 compartiments d'armes ;
- 2 avec 3 compartiments d'armes ;
- 2 avec 1 compartiments d'armes et 1 tourelle.

⏩ Il y a 7 remorques :

- 2 camions citernes avec 2 tourelles et 4 compartiments d'armes ;
- 2 camions de chargement avec une tourelle et 4 compartiments d'armes ;
- 3 camions à plateau sans arme, juste de l'espace de fret.