

freewargamesrules.co.uk presente

Racing Pods Formula Ace

[English Version here](#)

1/ DESCRIPTION DU JEU

Le jeu est une course futuriste dans le style de Wipeout ou Star Wars épisode 1. Les joueurs auront besoin de :

- Figurines ou des pions pour les vaisseaux,.
- Un dé à six faces par joueur. L'expression 1D signifie résultat du lancer d'un dé, 2D égal la somme de deux dés.
- Des pièces de monnaie ou d'autres marqueurs serviront de balises pour définir les circuits.
- Enfin, on aura également besoin de feuilles de route sur lesquelles seront simplement notés le type des vaisseaux, le niveau de leur pilote, leurs éventuels dégâts subis et les déplacements réels en cm effectués chaque tour (c'est-à-dire la vitesse actuelle réelle de mouvement).

2/ TYPES DE VAISSEAUX

Chaque type de vaisseau est défini par plusieurs caractéristiques : vitesse de mouvement en cm, capacité de résistance de l'armure en points de protection et espace disponible pour la customisation du vaisseau en plus de l'équipement aéronautique de base du vaisseau.

Alpha	Mouvement = 24	Protection = 8	EAB + 4 Espaces disponibles
Bêta	Mouvement = 22	Protection = 9	EAB + 5 Espaces disponibles
Lambda	Mouvement = 20	Protection = 10	EAB + 6 Espaces disponibles
Tau	Mouvement = 18	Protection = 11	EAB + 7 Espaces disponibles
Gamma	Mouvement = 16	Protection = 12	EAB + 8 Espaces disponibles

* EAB : Equipement Aéronautique de base : 2 boosters à oxygène liquide (explosif) +2 ailerons de pilotage.

3/ TYPES DE COMPETITIONS

Un championnat comprend un ou plusieurs circuits. Sur chacun de ces circuits vont se dérouler successivement trois courses. Chaque course a lieu dans le cadre d'une catégorie spéciale avec ses règles particulières. Les catégories sont :

TOTAL SPEED WAY une course de vitesse pure où la prise de risques lors du départ est capitale,

DRAGSTER SHOW un concours d'accélération où les accidents ne sont pas rares,

DESTRUCTION DERBY où les pilotes utiliseront diverses armes embarquées.

Sauf accord contraire entre les joueurs, chaque circuit doit être parcouru trois fois en tout, une fois par catégorie et seule la dernière catégorie autorise l'utilisation des armes embarquées.

4/ ECURIES DES JOUEURS

Chaque joueur est responsable d'une ou plusieurs écurie. Chaque écurie comprend au début de saison trois pilotes et trois vaisseau de course. Les accidents et les remplacements pourront faire varier ces chiffres.

Les pilotes peuvent monter n'importe lequel des vaisseau disponibles de l'écurie. Par contre les pilotes ne concourent chacun que dans une catégorie et une seule.

Au tout début de la saison, chaque écurie dispose encore d'un budget de 2500 Crédits en tout et pour tout.

5/ PILOTES

Chaque écurie comprend trois pilotes au début de saison, mais de toutes façons pas plus de quatre après un éventuel recrutement.

Les pilotes sont classés par leur niveau. Au début de saison deux des pilotes sont « Expérimenté », le dernier est un « As » aux caractéristiques supérieures. Un pilote ne peut pas participer s'il n'est pas au moins « Expérimenté ».

Chacun des pilotes est inscrit dans un des trois types d'épreuves seulement et ne pourra concourir toute la saison que dans cette catégorie.. Si le pilote d'une catégorie donnée est indisponible, alors l'écurie ne pourra pas y concourir.

Chaque pilote a deux compétences : **PILOTAGE**, et **ENDURANCE-G**. Un jet sera réussi si le lancer de 1D donne un score inférieur ou égal à la valeur de la compétence du pilote.

- Un pilote « Expérimenté » a 6 points à répartir sur ses deux compétences, avec un maximum de 4.
- Un « As » a 8 points à répartir sur les deux compétences, sans pouvoir dépasser 5 maximum.
- Un pilote qui pourra acquérir de l'expérience pourra augmenter ses compétences.

La catégorie DESTRUCTION DERBY est spéciale et fait intervenir une troisième compétence : **TIR**

- Un pilote « Expérimenté » a 9 points à répartir sur les trois compétences, avec un maximum de 4.
- Un « As » a 12 points à répartir sur les trois compétences, toujours avec un maximum de 5.

6/ CREATION DU CIRCUIT

Il faut un carré de 30x30 de surface au sol par vaisseau engagé. La largeur du circuit est égale à une trentaine de cm. Les limites sont infranchissables et correspondent à des champs de force « solides » donc dangereux.

Des balises placées de 25 à 50 cm les unes des autres et posées successivement par chacun des joueurs vont définir le circuit. Elles sont disposées de manière à définir des pivots, c'est-à-dire qu'il y a une balise à droite et une à gauche..

Les deux premières ne seront pas placées à moins de 50 à 75cm du départ.

Les deux dernières ne seront pas placées à moins de 25 à 75cm du départ.

Aucune balise ne doit être disposée d'une manière qui obligerait à recouper le tracé déjà choisi. Par contre rien n'oblige à ce que le départ rejoigne l'arrivée.

On peut ajouter des « pylônes » au milieu du circuit. Il s'agit d'obstacles faisant chacun de 2 à 5 cm de diamètre.

7/ ORDRE DES MOUVEMENTS

L'ordre dans lequel les mouvements vont être fait dépend de la catégorie de la course :

- **TOTAL SPEED WAY** : on effectuera d'abord les mouvements des vaisseaux situées aux **premières places**, puis on continuera ensuite par **ordre décroissant** de position sur la piste.. En cas d'égalité, on choisira d'abord le **vaisseau le plus rapide** (c'est-à-dire celui avec le déplacement réel effectué lors du tour précédent le plus élevé). Il sera donc difficile de reprendre la tête de la course à un pilote ayant effectué un très bon démarrage.
- **DRAGSTER SHOW** : on effectuera d'abord les mouvements des vaisseaux situées aux **dernières places**, puis on continuera ensuite par ordre **croissant** de position sur la piste.. En cas d'égalité, on choisira d'abord le vaisseau le plus **lent** (c'est-à-dire celui avec le déplacement réel effectué lors du tour précédent le plus faible). Les collisions lors des inévitables dépassements seront très nombreuses.
- **DESTRUCTION DERBY** : on effectuera d'abord les mouvements des vaisseaux ayant obtenu le **plus haut résultat aux dés de booster**, puis on continuera ensuite par **ordre décroissant** pour finir par ceux n'ayant pas activés leurs boosters ce tour ci. En cas d'égalité, on choisira d'abord le vaisseau le plus rapide (c'est-à-dire celui avec le déplacement réel effectué lors du tour précédent le plus élevé). En raison de l'utilisation des armes, ce type de course est très dangereux.

8/ DEPLACEMENTS

Dans toutes les catégories, les joueurs commencent chaque tour par un tour de table au cours duquel ils vont choisir de déclencher ou non leurs boosters et en quels nombres. Il n'y a qu'un seul tour de table et les annonces sont définitives. Pour éviter toutes ambiguïtés, il peut être bon de placer devant soit un marqueur quelconque (par exemple une pièce jaune) par booster effectivement allumé. Puis ensuite de les révéler. Après quelques courses il sera possible de disposer de boosters « Décap. Net » surpuissants. Pour indiquer leur allumage on pourra se servir de marqueurs différents (par exemple des pièces blanches).

En **DESTRUCTION DERBY** c'est principalement ce nombre de boosters allumés qui va déterminer l'ordre des déplacements.

En **TOTAL SPEED WAY** et en **DRAGSTER SHOW** la position et la vitesse actuelle servent seules à déterminer dans quel ordre les vaisseaux vont être déplacés et le nombre de boosters allumés n'intervient que comme bonus à la vitesse.

Dans tous les cas on devra se souvenir que :

- Le plus souvent le vaisseau se déplacera à une vitesse de croisière égale à la vitesse maximale, sauf à l'approche de pivots en épingles ou pour éviter un dépassement.
- **DEPLACEMENT MAXIMAL** = Mouvement de base du vaisseau + 1D par booster utilisé ce tour.
- Due à l'inertie du vaisseau, le joueur doit obligatoirement se déplacer d'un minimum :
- **DEPLACEMENT MINIMUM** = moitié du mouvement total du tour précédent + bonus des boosters.

En cas d'oubli ou de doutes sur la valeur du tour précédent, ou encore lors des toutes premières parties, prendre la moitié de la vitesse de base (24, 20 ou 16 selon la catégorie du vaisseau) est amplement suffisant.

Néanmoins, dans tous les cas, la totalité des points de bonus de mouvements apportés par les boosters

DOIT être utilisée. Ceci va bien entendu amener de nombreuses collisions graves.

9/ VOILE NOIR

Utiliser un ou plusieurs boosters n'est pas sans risques. Chaque tour ou un pilote décide de s'en servir il doit juste avant son déplacement effectif faire un jet réussi d'endurance-G.

En cas d'échec, le vaisseau ne pourra effectuer ni pivots, ni glissades ni aucuns tirs mais DEVRA avancer tout droit de toutes façons.

10/ VIRAGES

Les vaisseaux prennent leurs virages sous la forme de simples pivots de 1 à 45°. Le nez du vaisseau change alors d'orientation alors que le reste du vaisseau ne change pas de position. Les pilotes peuvent effectuer 1 pivot (de 1 à 45°) par aileron en état de fonctionnement. Un véhicule de base a donc deux pivots de 45° maximum par tour.

La seule condition est d'effectuer un mouvement de 5 cm en ligne droite avant l'exécution du pivot. Un vaisseau de base peut donc avancer de 5 cm, virer de 45°, avancer de 5 cm à nouveau et effectuer son second pivot de 45°.

D'autres pivots de 45° sont possible (toujours avec la même limitation de 5 cm de déplacement en ligne droite avant) à la condition expresse de réussir un jet de pilotage après avoir annoncer la tentative. Si le jet est raté alors le déplacement se fait en ligne droite avec les éventuelles collisions qui peuvent en découler.

11/ RISQUES DUS AUX MANRUVRES

On distingue trois cas :

- Dépasser l'adversaire nécessite un jet de pilotage réussi de la part du pilote tentant le dépassement. On considère en effet que même si la distance qui les séparent peut paraître suffisante, les vaisseaux vont à une vitesse telle et en faisant des manœuvres si risquées que la moindre faute d'inattention peut être fatale. En cas d'échec au jet de pilotage les deux vaisseaux subissent une perte de 1D points de dommages qui seront retirés aux points de protection actuels du vaisseau. A noter que l'on lancera deux dés différents et que l'on attribuera le plus haut résultat au pilote ayant percuté et le plus bas au pilote ayant été victime de la collision.
- Franchir un passage étroit nécessite un jet de pilotage réussi. On appelle passage étroit, toute partie du circuit large de moins de 20 cm de large. En franchir un nécessite un jet de pilotage réussi. En cas d'échec le vaisseau subit un dommage de 1D. On rajoutera à ce dommages subit +1 par 10 cm de vitesse, ou par fraction de 10 cm de vitesse que le vaisseau avait **en tout** à dépenser pour ce tour (par exemple : 21 cm = 1D+3 de dommages). De plus le moteur s'arrête et le pilote devra le re-démarrer lors du tour suivant (voir plus loin le paragraphe approprié).
- Percuter une paroi à cause d'une vitesse trop élevée produit les même effets que les tentatives ratées pour franchir un passage étroit.

12/ DOMMAGES COLATERAUX

Tant que le vaisseau a encore des points de protection, chaque dommages reçu se traduit sous la forme de la perte de ce nombre de points de protection. Ces points perdus s'accumulent jusqu'à ce que le vaisseau n'en aie plus du tout. Le pilote se retrouve alors aux commandes d'une épave que le moindre coup supplémentaire peut faire exploser. Ces points perdus devront, si financièrement possible, être réparés d'ici à la prochaine course à laquelle va participer le vaisseau. Si un vaisseau est trop gravement abîmé, il

peut être utile de le mettre en réserve et de racheter un nouveau vaisseau neuf à sa place.

Comme indiqué plus haut, quand les points de protection auront été épuisés, **chaque** point de dommage supplémentaire causé peut causer des résultats catastrophiques. Ceci se traduira par le lancer de 1D par point perdu. On lira alors sur la « table de dommage » le résultat spécifique à chaque point de dommage reçu. Par exemple si la protection est dépassée de 3 points, le joueur devra lancer trois fois le dé sur la table.. Et par la suite chaque point de dommages supplémentaire se soldera par un lancer de dé sur la table.

Comme un crash ou une attaque peut causer beaucoup de points de dommages, et que chaque point égal un lancer de dés, il peut devenir préférable d.abandonner la course pour éviter de perdre un bon pilote&

Table de dommage

- | | |
|---|---|
| 1 | Coup de chance, aucun organe vital touché, pas d.effet collatéral pour cette fois-ci. |
| 2 | 1 Booster cassé (réparation = 500 Crédits). |
| 3 | 1 Aileron cassé (réparation = 500 Crédits). |
| 4 | 1 Booster détruit (remplacement = 2000 Crédits). |
| 5 | 1 Aileron détruit (remplacement = 2000 Crédits). |
| 6 | Mauvais coup, relancer 1 D sur la table suivante dite de « dommages critiques ». |

Table de dommage critique

- | | |
|---|---|
| 1 | Moteur éteint. Jet de pilotage à partir du tour suivant pour le redémarrer. |
| 2 | Pilote touché. Course terminée. |
| 3 | Pilote blessé. Course terminée. Indisponible pour 1 course si jet d.endurance-G réussi. Sinon mort. |
| 4 | Pilote blessé. Course terminée. Indisponible pour 2 courses si jet d.endurance-G réussi. Sinon mort. |
| 5 | Pilote gravement touché. Indisponible pour toute la saison si jet d.endurance-G réussi. Sinon mort. |
| 6 | Le véhicule explose. Le pilote est tué. Tous les vaisseaux à moins de 20 cm subissent 1D de dommages. |

13/ DEMARRAGE DE LA COURSE

Le choix au début de la course et lors de toutes les tentatives de ré-allumage du moteur ensuite est toujours le même : prendre plus ou moins de risques d.éteindre le moteur en l.étouffant selon que l.on tente de démarrer brutalement ou plus raisonnablement.

Il est impossible de prendre un pivot ou de glisser lors des tentatives de démarrages (donc si il y a une paroi devant pas la peine de tenter de démarrer trop vite).

Chaque joueur choisit son option en même temps lors du tour de démarrage de la course en positionnant un dé sur une face quelconque. Ce choix est ensuite rendu public et les conséquences sont appliquées :

plus le dé est haut plus le mouvement initial sera élevé. Par contre le joueur prend le risque de devoir tenter un jet de pilotage selon le résultat du lancer d'un dé de « contrôle ».

Dernière précision, comme on considère que lors du démarrage les pilotes n'hésitent pas à accélérer tels de vrais psychopathes on ne tient pas compte ni des limites de vitesse maximum dues à la classe du vaisseau, ni de la présence ou non de boosters.

Table de démarrage du moteur

- 1 Mouvement initial = **5** cm. Pas de jet de contrôle nécessaire.
- 2 Mouvement initial = **10** cm. Jet de pilotage nécessaire sur un jet de contrôle de « **6** » sinon immobile ce tour.
- 3 Mouvement initial = **15** cm. Jet de pilotage nécessaire sur un jet de contrôle de « **5-6** » sinon immobilité.
- 4 Mouvement initial = **20** cm. Jet de pilotage nécessaire sur un jet de contrôle de « **4-6** » sinon immobilité.
- 5 Mouvement initial = **25** cm. Jet de pilotage nécessaire sur un jet de contrôle de « **3-6** » sinon immobilité.
- 6 Mouvement initial = **30** cm. Jet de pilotage nécessaire sur un jet de contrôle de « **2-6** » sinon immobilité.

14/ DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

Comme indiqué, chaque écurie dispose au début de saison de trois pilotes (maxi quatre après recrutement, que les pilotes soient en état de piloter ou non, ce qui veut dire qu'il n'est pas possible de se débarrasser d'un pilote sous le prétexte qu'il est immobilisé pour la saison entière), trois vaisseaux (pas de nombres maximum) et de 2500 Crédits (plus en cas de victoires, moins en cas de dépenses).

Chaque pilote est spécialisé dans une des trois catégories de courses du jeu et ne concourt que dans celle-là.

Chaque pilote acquiert séparément à la fois les trophées mais aussi l'argent des primes de courses gagnées (ce qui signifie que l'on ne peut pas utiliser l'argent gagné par un pilote pour améliorer le vaisseau d'un autre pilote de la même écurie avant la prochaine course).

Par contre l'écurie dans son entier accumule les points de victoires gagnés selon les classements de ses pilotes. Ce ne sera pas tel pilote qui remportera le classement d'une telle catégorie (quoique) mais l'écurie dans son entier qui remportera le classement général selon les résultats de tous ses pilotes.

A noter qu'une écurie peut emprunter de l'argent mais cela uniquement afin de remplacer un pilote mort ou un vaisseau détruit ou irréparable, et à la condition de rembourser Crédit après Crédit, dès qu'elle remportera des récompenses.

15/ GAINS ET RECOMPENSES LORS DES COURSES

Classement général des écuries :

1^{er} = 5 points, 2^{ème} = 3 points, 3^{ème} = 2 points, 4^{ème} ou plus mais finit la course = 1 point.

Prix remporté par le pilote :

1^{er} = 1000 Crédits par concurrent au départ, puis 1000 Crédits de moins par rang suivant. 0 Crédit si ne finit pas.

16/ AMELIORATION DES VAISSEAUX DES PILOTES

Nouveau vaisseau (le précédent étant détruit ou irréparable) Crédits	= 1000
Nouveau pilote expérimenté 1000 Crédits	=
Stage de pilotage (+1 dans une compétence du pilote) Crédits	= 3000
Réparer 1 point de dommage sur un vaisseau Crédits	= 50
Réparer un Aileron 500 Crédits	=
Réparer un Booster 500 Crédits	=
+1 point de protection de base (maximum = base x2) Crédits	= 200
+1 point de mouvement de base (maximum = base x2) Crédits	= 1500
* +1 Booster (maximum = 4) 2000 Crédits	=
* +1 Aileron (maximum = 4) 2000 Crédits	=
* Auto Start Engine (autorise 2 tentatives lors des démarrages) Crédits	= 2500
** Décap. Net Booster (remplace le lancer de 1D par un « 6 » cm automatique de bonus) Crédits	= 1000
* Eperon de percusion (cause +1 de dommages en cas de collision, 6 maximum) Crédits	= 1000

* indique que cette amélioration consomme un point d'espace disponible.

** cette amélioration remplace un booster existant et consomme un point d'espace disponible.

Précision importante les améliorations des véhicules de toutes sortes (même les armes décrites ci dessous pour les vaisseaux engagés en DESTRUCTION DERBY leurs sont propres et ne peuvent être retirées, échangées ou revendues.)

17/ DESTRUCTION DERBY

La catégorie DESTRUCTION DERBY est spéciale car elle autorise l'usage d'armes et de protections spéciales.

Chacune de ces armes et protections est à usage unique et celles marquées * consomme un point d'espace disponible.

Lors de leur achats, les armes suivantes doivent être posées de manière à pouvoir tirer vers l'avant ou vers l'arrière. Dans les deux cas l'angle de tir est de 180° dans la direction choisie. Le moment du tir est libre, mais il est interdit de tirer si à la fois le tireur et sa cible sont immobiles (en d'autres termes, le tir est autorisé seulement tant que c'est au tour du tireur ou de sa cible de bouger). Par contre il est interdit de mesurer la distance séparant deux vaisseaux avant de prendre la décision de tirer.

La procédure de tir est simple : en lançant 1D, il faut faire moins ou égal à la compétence de tir avec un dé. La compétence peut être éventuellement augmentée de un point en cas d'utilisation de certaines armes.

Les armes disposent de plusieurs caractéristiques. Ce sont : la portée maximum, le bonus éventuel à la compétence de tir et les dommages causés.

* Roquette Crédits	Tir 0	Portée 30 cm	Dommages 1D	= 500
* Missile Crédits	Tir +1	Portée 50 cm	Dommages 1D	= 1000
* Rayons Crédits	Tir 0	Portée 30 cm	Dommages 2D	= 1500
* Plasma Crédits	Tir +1	Portée 50 cm	Dommages 2D	= 2000

Les armes suivantes sont lâchées sur la piste et restent actives tant qu'elles n'ont pas été activées par le passage d'un concurrent :

* Mines (immobiles) 250 Crédits		Dommages 1D	=
* Vortex (immobiles) 500 Crédits		Dommages 2D	=

Les armes suivantes restent actives durant un tour entier et affectent tous ceux qui vont les traverser :

* Fumée (désoriente ceux qui la traverse ce tour : leur vitesse sera/2 au prochain) Crédits		= 250
* Toile électromagnétique (stoppe ceux qui la traverse ce tour, devront redémarrer) Crédits		= 500

Les modifications suivantes ont une probabilité plus ou moins réduites de protéger le vaisseau d'UNE attaque de l'une des armes des trois catégories décrites plus haut :

* Leurres (dévie une arme ou annule un effet sur un « 6 ») Crédits		= 500
* Contre-mesures (dévie une arme ou annule un effet sur un « 5-6 ») Crédits		= 1000

* Répulseur (dévie une arme ou annule un effet sur un « 4-6 ») = 2000
Crédits

Les options suivantes sont à révéler avant le départ de la course, juste lors de la phase de démarrage.

Sabotage d'un vaisseau adverse (sur 1 à 3 sur 1D, le vaisseau fait un jet sur la table de dommages) =
1000 Crédits

Sécurité (annule une tentative de sabotage sur l'écurie sur un 1 à 4 sur D) = 500
Crédits

Enfin l'option suivante permet à UNE arme de tir par tourelle de tirer à 360°

* Tourelle rotative =
500 Crédits

18/ REGLE OPTIONNELLE # 1 : GLISSADES

Il s'agit d'un déplacement latéral plutôt que vers l'avant. Chaque glissade « consomme » un pivot, c'est-à-dire que si le pilote a déjà effectué le nombre de pivots autorisé par son nombre d'ailerons, il devra faire un jet de pilotage.

Le ratio est de 1 cm de déplacement pour 3 cm de déplacement frontal. Par contre chaque cm de mouvement frontal ET latéral doit être « payé » avec le déplacement du vaisseau pour ce tour.

19/ REGLE OPTIONNELLE # 2 : LIGUE DES CHAMPIONS

On peut rajouter des obstacles à une course. Chaque joueur pourra en rajouter un. Soit de son choix, soit en plaçant un marqueur et en tirant sur la table quand un vaisseau en arrivera à 30 cm de distance. Chaque obstacle rajoute un point et 1000 Crédits aux divers gains de la course.

Table des obstacles additionnels

- 1 Tourelle laser. Portée 30 cm. Touche sur 1-4. Tire sur deux cibles par tour. Dommages 1D.
- 2 Neurobalise. Portée 30 cm. Chaque pilote doit faire un jet d'endurance-G ou subir un voile noir.
- 3 Brouilleur plasma. Portée 30 cm. Tous les moteurs s'arrêtent et devront être redémarrés.
- 4 Booster débogueur. Portée 30 cm. Tous les boosters éteints ajoutent 1D de vitesse. Endurance-G ou voile noir.
- 5 Nuage de poussière. Jet de pilotage ou le moteur s'éteint et devra être redémarré.
- 6 Champ de mines. Les vaisseaux qui passent prennent 1D de dommages.