

## PILLARDS – FICHE RÉCAP - V.O.7

Corrections, compléments et mise en page des règles par Boomstick Studio : [www.boomstick-studio.blogspot.com](http://www.boomstick-studio.blogspot.com)

Moteur de jeu initial développé par Mathieu Néhémie : [www.ptitbonhommeservice.blogspot.com](http://www.ptitbonhommeservice.blogspot.com)

Toutes règles précédées ou suivies du symbole @ sont optionnelles et font référence aux règles avancées.

PILLARD	Charisme	Rapidité	Précision	Violence	Pilotage	Esquive
Chef	12	12	12	12	10	1
Second couteau	10	12	12	12	12	0
Homme de Main	10	10	10	10	10	0
Chien de combat*@	8	14	-	14	-	-

\*Considéré comme un Homme de Main. Ne peut esquiver, piloter, attaquer à distance, escalader et ramasser des Ressources.

### ARMES À FEU (p.8)

ARME À FEU	Conso	Cadence (nombre de tir)	Portée (cm)	Puissance
Arme de jet	0	1	Violence -4	-1
Flingue (F)	1	1	30	2
Chalumeau (CH)	2	Touche les figurines sous Gabarit	Gabarit	6
Artillerie (ART)	3	1	30	8
Sulfateuse (S)	4	3	40	4

### ARMES DE CORPS À CORPS (CAC) (p.8)

ARME DE CAC	Conso (Ferraille)	Cadence (nombre de touche)	Portée (cm)	Puissance
Commune (CO)	0	1	0	0
À deux mains (2M)@	1	1	0	2

### VÉHICULES (p.9)

VÉHICULE	Conso (Sauce)	Places	Rapidité (cm)	Tôle
Mob	1	2	40	1
Tire	2	5	30	2
Camtar	4	12	20	4

(X) Ferraille dépensée selon type de véhicule = Bonus Tôle octroyé

Mob	Tôle	Tire	Tôle	Camtar	Tôle
1 Ferraille	+1	2 Ferrailles	+1	3 Ferrailles	+1
2 Ferrailles	+2	3 Ferrailles	+2	4 Ferrailles	+2
3 Ferrailles	+3	4 Ferrailles	+3	5 Ferrailles	+3

### DÉPLACEMENT DES VÉHICULES (p.11)

Les véhicules sont déplacés les uns après les autres. Hors exception, un véhicule peut adopter **trois Vitesses différentes**. Avant de déplacer un véhicule, il est possible d'augmenter ou de réduire sa vitesse de 1, avec un **minimum de 0 et un maximum de 2**. Lorsqu'il a été activé, on place un **marqueur d'activation** sur le véhicule.

- **Vitesse 0 - Parking** : immobile. Marche arrière **jusqu'à 10 cm**. Si parcourt 10 cm, peut ensuite exécuter un virage.
- **Vitesse 1 - Tranquille** : véhicule se déplace droit devant d'une distance en cm **comprise entre sa Rapidité /2 et sa Rapidité**. Virage autorisé **après chaque tranche de 10 cm parcourus**. On place un **marqueur de poussière** derrière le véhicule.
- **Vitesse 2 - À fond !** : véhicule se déplace droit devant d'une distance en cm **comprise entre sa Rapidité et sa Rapidité x2**. Virage autorisé **après chaque tranche de 10 cm parcourus**. Réussir un test de Pilotage. Sinon véhicule continue tout droit. Peut tenter sa chance après avoir parcouru une nouvelle portion de **10 cm**. On place **deux marqueurs de poussière** derrière le véhicule, les uns derrière les autres.
- **Vitesse 3 - Grand Malade !** : véhicule roule droit devant d'une distance en cm **comprise entre sa Rapidité et sa Rapidité x3**. Virage autorisé **après chaque tranche de 10 cm parcourus**. Réussir un test de Pilotage (malus 4). Sinon véhicule continue tout droit. Peut tenter sa chance après avoir parcouru une nouvelle portion de **10 cm**. Placer **trois marqueurs de poussière** derrière le véhicule, les uns derrière les autres.

### PRÉCISIONS :

- **Lorsqu'il effectue un virage**, un véhicule pivote en gardant le même centre, **jusqu'à un angle de 90°**.
- **Les marqueurs de poussière** peuvent être représentés avec du coton et doivent mesurer entre **2,5 et 4 cm de diamètre**. Ils servent aussi bien de marqueurs que de décors, **en masquant partiellement les lignes de vue**.
- **Un véhicule sans pilote** conserve la même vitesse et se déplace tout droit **du minimum de mouvement autorisé** par sa vitesse.
- **Un véhicule qui rencontre un obstacle** subit des dommages **d'une Puissance égale à sa Vitesse x3**. Si obstacle plus grand que le véhicule, il est stoppé et **passé immédiatement en Vitesse 0**. Autrement le véhicule continue son mouvement à travers.
- **Si un véhicule rencontre un autre véhicule**, chacun subit des dommages **d'une Puissance égale à la Vitesse du plus rapide x3 + Tôle** du véhicule opposé et **+4** si le véhicule percuté l'est **dans son arc avant**. Si les véhicules ont la même valeur de Tôle, celui qui percute est stoppé et les deux passent immédiatement en **Vitesse 0**. Si le véhicule percuté l'est **dans son arc arrière**, il continue sa course. Autrement seul le véhicule avec la Tôle la plus faible passe en **Vitesse 0** ; s'il percutait, il est aussi stoppé. Si le véhicule qui percute a la Tôle la plus élevée, il peut alors tranquillement terminer son mouvement **en poussant et écartant de façon cohérente** le véhicule percuté.
- **Si un véhicule rencontre un pillard**, ce dernier est **écarté de la trajectoire**. Si le véhicule est en **Vitesse 2**, le pillard doit réussir un **test de Rapidité (malus de 4 si Vitesse 3)** ou subir une touche de **Puissance égale à la Tôle du véhicule (tôle x2 si Vitesse 3)**. On ne peut percuter le même pillard qu'une seule fois au cours du même tour avec un même véhicule. S'il se retrouve à nouveau sur la trajectoire, on considère qu'il **réussit automatiquement** son test de Rapidité. **Si le pillard est sonné**, il subit **-4** au test de rapidité.

### ACTIONS DES PILLARDS (p.12)

Un pillard activé peut effectuer l'une des actions suivantes (on place un **marqueur d'activation** sur le pillard lorsqu'il a terminé son action) : *Aborder, Achever, Charger, Courir, Escalader, Frapper, Monter à bord, Prendre le volant, Quitter le navire, Sauter et Tirer.*

## TIRER AVEC UN PILLARD (p.13)

Les malus suivants se cumulent et s'appliquent à la Précision du tireur :

- 4 si la cible (humain ou véhicule) n'est pas entièrement visible (masquée aux 3/4) ; tirer à travers un marqueur de poussière inflige le même malus, mais uniquement contre les pillards, pas contre les véhicules.
- 4 si la cible est en contact socle à socle avec un allié, car le tireur cherche une ouverture pour tirer sur l'ennemi sans toucher son camarade ; selon la configuration du combat, si cet allié masque partiellement la ligne de vue sur la cible, le malus ci-dessus peut se cumuler à celui-ci.
- 4 si le tireur est à bord d'un véhicule en Vitesse 2.
- 4 si le tireur est aux commandes d'un véhicule en Vitesse 1 ou 2.
- 6 si le tireur est aux commandes d'un véhicule en Vitesse 3.
- 4 si la cible est un véhicule en Vitesse 2.
- 6 si la cible est un véhicule en Vitesse 3.

Le bonus suivants se cumulent et s'appliquent à la Précision du tireur :

- + 4 si la cible est un véhicule en Vitesse 0.
- + 2 si le pillard tire depuis une position élevée d'au moins 10 cm.
- On ne peut pas viser un pillard dans un véhicule, il faut viser le véhicule dans son ensemble.
- Un pillard peut tirer depuis un véhicule depuis le centre de l'engin et en traçant les lignes de vue depuis son sommet.

## FRAPPER AVEC UN PILLARD (p.14)

Les malus suivants se cumulent et s'appliquent à la Violence de l'attaquant :

- 2 si l'attaquant est à bord d'un véhicule en Vitesse 2.
- 4 si l'attaquant est à bord d'un véhicule en Vitesse 3.
- 4 si l'attaquant est aux commandes d'un véhicule à Vitesse 2.
- 6 si l'attaquant est aux commandes d'un véhicule à Vitesse 3.

Les bonus suivants se cumulent et s'appliquent à la Violence de l'attaquant :

- + 1 par allié en contact socle à socle avec la cible (+4 maximum).
- + 4 si la cible est un véhicule à Vitesse 0.
- En cas d'échec de l'attaquant, la cible a droit à une seule action Frapper (sans déplacement), en guise de riposte.
- Un pillard désirant se désengager d'un corps à corps, doit d'abord réussir un jet en Rapidité pour se libérer ou rester engagé.
- On ne peut attaquer un véhicule au corps à corps mais on peut grimper dedans pour affronter ses occupants.

## ESQUIVE (p.14)

Au cours d'un même affrontement, un pillard peut effectuer autant d'esquives que sa caractéristique lui permet. Une esquive permet d'annuler une touche, quelque soit son origine, sur la réussite d'un jet de Rapidité + Niveau d'Esquive (le résultat doit être inférieur ou égal).

## DOMMAGES CONTRE LES PILLARDS (p.15)

Résultat	Effet(s)
5 ou -	Simple égratignure sans conséquence.
6 à 12	<b>Sonné</b> : Le pillard est <b>sonné pour le reste du tour</b> . Placer un marqueur d'activation à côté de la figurine. Si la figurine a déjà été activée pour ce tour, elle passera son prochain tour.
13 à 16	<b>Blessure légère</b> : Le pillard est <b>hors de combat</b> . Il ne pourra pas participer au prochain affrontement à moins qu'une Ressource de <b>Médocs</b> ne soit dépensée à la fin de la bataille.
17 à 19	<b>Blessure grave</b> : Le pillard est <b>hors de combat</b> . Il <b>succombe à la fin de l'affrontement</b> à moins qu'une Ressource de <b>Médocs</b> ne soit dépensée à la fin de l'affrontement. S'il survit le pillard ne pourra pas participer au prochain raid. De plus il subit <b>obligatoirement 1 séquelle</b> dans une caractéristique (hors Esquive), déterminée par 1D20 (1-4 = Charisme, 5-8 = Rapidité, 9-12 = Précision, 13-16 = Violence, 17-20 = Pilotage). Si la caractéristique désignée par le dé est déjà à 1, relancer pour en déterminer une autre.
20 ou +	<b>Le personnage meurt avec panache et doit immédiatement être effacé de la fiche de bande.</b>

## DOMMAGES CONTRE LES VÉHICULES (p.15)

Résultat	Effet(s)
8 ou -	Le véhicule arbore juste un peu plus de trous ou de tôle froissée qu'auparavant.
9 à 12	<b>Si le véhicule est une mob</b> ou qu'il compte <b>plus de trois</b> occupants qui ne soient pas <b>hors de combat</b> , l'un d'eux subit une <b>touche de Puissance -2</b> .
13 à 16	<b>L'un des occupants</b> du véhicule qui <b>n'est pas hors de combat</b> subit une <b>touche de Puissance -2</b> .
17 à 20	<b>Perte de contrôle</b> . La <b>Vitesse</b> du véhicule est <b>augmentée de 1</b> (max 2). À son prochain tour, le pilote devra réussir un test de <b>Pilotage</b> ou le véhicule se déplacera comme s'il était <b>sans pilote</b> . Il subit <b>-1</b> en Tôle. Un occupant tiré au hasard subit une <b>touche de Puissance 0</b> .
21 à 22	<b>Les freins sont morts !</b> Le véhicule <b>ne peut plus ralentir</b> du reste de l'affrontement. Il subit <b>-1</b> en Tôle. Tous les occupants subissent une <b>touche de Puissance 1</b> .
23 à 24	<b>Le moteur fume sévère !</b> Le véhicule effectue immédiatement un <b>dernier déplacement</b> du minimum autorisé par sa <b>Vitesse</b> actuelle et <b>s'immobilise</b> pour le reste du raid. Il subit <b>-2</b> en Tôle. Tous les occupants subissent une <b>touche de Puissance 2</b> .
25 ou +	<b>BAOUM !</b> Tous les occupants subissent une <b>touche de Puissance 4</b> . Si le pilote esquive cette touche, on procède comme pour un passager. Le véhicule effectue immédiatement un <b>dernier déplacement</b> du minimum autorisé par sa <b>Vitesse</b> actuelle <b>puis s'immobilise</b> pour le reste de l'affrontement.