**Crazy Car Chase**

Un jeu de xxx, développé par xxx sur une idée de Fantome

**Intentions :**

- Du fun

- De l’action

- De la dérision

- Plusieurs niveaux

- La « mort » n’est pas définitive

- Le système est simple et repose sur les D6, puis sur du D4 au D100 selon des niveaux

**Objectifs du MJ :**

- Décrire une aventure fun et second degré

- Faire vivre une action intense

- Rendre la vie dure

\*

\* \*

**Vous venez de réussir un coup magnifique, sans doute même le coup du siècle !**

Tout s’est passé sans accroc, comme sur des roulettes !

Tout était millimétré au poil de cul !

Tout… euh… enfin presque…

« Bordel Raoul, mais il est où le chauffeur avec la bagnole ?

- Putain, j’en sais rien moi Mimile, il devrait être là !

- T’avais dit qu’on pouvait lui faire confiance, que tu répondais de lui !

- On en cauz’ra à la planque Mimile ! Les flics vont pas tarder ! Allez grouille ! »

Des moyens de transports inadaptés, du flouz qui se barre, des obstacles improbables, un climat déréglé et changeant, des flics qui ne lâchent jamais, …

**Bienvenue dans Crazy Car Chase !**

**Caractéristiques :**

Le PJ est défini par les Caractéristiques :

* Evitement
* Fusillade
* Jacking

A chacune est associée une valeur de 2 à 4 représentant un nombre de D6.

**Comment gagner :**

Les PJ prennent le volant à tour de rôle. Les joueurs jouent donc chacun leur tour.

L’objectif est d’atteindre la planque qui se situe à 1000 Bornes sans se faire rattraper par les flics…

Et avec un maximum de flouz.

**Dé Générateur et Accélérateur**

**Dé « Générateur » et Evènements :**

Les événements sont déterminés par le D6 « Générateur » et décris par le MJ.

Les joueurs décrivent la réaction des PJ et on applique les règles correspondantes à cet événement.

**1 – Obstacle :**

Le MJ décrit un obstacle sur la route.

Le joueur au volant doit décrire comment le PJ veut le franchir et jette un nombre de D6 explosifs égal à sa Caractéristique **« Evitement »**.

Le MJ fait le jet d’opposition avec 1D4 D6 explosifs.

Si le résultat des dés lancés par le joueur au volant est inférieur à celui des dés lancés par le MJ, le véhicule est mis « Au tas ».

Des bandits « Au tas » doivent repartir à pied s’ils étaient en véhicule.

Le joueur suivant doit passer un tour s’ils étaient déjà à pied.

**2 – Alerte Météo :**

Le MJ décrit un soudain changement de climat qui va rendre les choses encore plus difficiles.

Les PJs commencent leur cavale avec un temps printanier, puis les choses se corsent…

La canicule, les trombes d'eau, et enfin le déluge de neige…

A chaque nouvelle Alerte Météo, le niveau de difficulté augmente et toutes les distances parcourues par les PJs sont réduites de 1 borne supplémentaire.

**3 – Station service :**

Les PJs peuvent faire le plein de « Fuel » et se mettre à l'abri du mauvais temps.

Un tour passé ici fait redescendre le niveau de difficulté climatique à 0.

**4 – Envole de Flouz :**

Les Bandits perdent une partie du magot dans leur fuite.

La somme perdue est égale à la distance parcourue.

*N.B. :* Les PJs commencent la fuite avec 1000Ғ (Flouzs).

**5 – Echange de tirs :**

Le MJ décrit comment les bandits sont pris dans une fusillade, peu importe avec qui et pourquoi…

Le joueur au volant doit décrire comment le PJ tente de sauver ses miches et jette un nombre de D6 explosifs égal à sa Caractéristique **« Fusillade ».**

Le MJ fait le jet d’opposition avec 1D4 D6 explosifs.

Si le résultat des dés lancés par le joueur au volant est inférieur à celui des dés lancés par le MJ, les bandits sont « Butés ».

Ils doivent repartir à pied de 0 bornes avec le Flouz qu’ils avaient au moment où ils ont été butés.

*N.B. :* Quand les bandits recommencent à 0 bornes, les flics aussi et ils doivent de nouveau attendre 50 bornes avant de lancer la poursuite.

**6 – Nouvelle caisse ! :**

Le MJ décrit un véhicule du niveau supérieur à celui en cours d’utilisation.

Le joueur au volant doit décrire comment le PJ tente de s’en emparer et jette un nombre de D6 explosifs égal à sa Caractéristique **«Jacking ».**

Le MJ fait le jet d’opposition avec 1D4 D6 explosifs.

Si le résultat des dés lancés par le joueur est inférieur à celui des dés lancés par le MJ, le bandit ne parvient pas à tirer la caisse et doit poursuivre avec son véhicule actuel..

**Dé « Accélérateur » et distance parcourue :**

Le dé « Accélérateur » dépend du mode de transport utilisé.

Ce dé est explosif sur sa valeur maximale. Ces explosions sont appelées « Accélérations ».

On ajoute les résultats des 2 dés, « Générateur » + « Accélérateur », pour définir la distance parcourue.

La nouvelle distance parcourue est cumulée aux précédentes.

Chaque fois qu’un joueur lance les dés, il doit cocher une case « Fuel ».

Quand toutes les cases « Fuel »sont cochées, le véhicule est mis « Au tas ».

A partir de 50 bornes, chaque fois qu’un joueur lance les dés pour calculer une nouvelle distance parcourue, le MJ (les flics) lance 1D6+1D20 (D20 explosif).

A partir de 500 bornes, les flics font appel à l’hélico : Le MJ lance 1D6+1D100 (D100 explosif).

Si les flics cumulent plus de distance parcourue que les bandits, ils les rattrapent et les bandits sont chopés, ce qui revient à avoir perdu la partie.

*N.B. :* Les voitures de police ne sont pas soumises aux règles de fuel (elles se relaient et ne lâchent jamais).

**Modes de transport et fuel :**

Les PJs commencent la course poursuite au niveau 1 « A pieds avec ses Adadas ».

**Niveau 1 : A pieds avec tes Adadas**

Les joueurs lance 1d6 + 1d4 pour calculer la distance parcourue.

Ils doivent faire le plein après 20 lancers.

**Niveau 2 : Voiture à pédales**

Les joueurs lance 1d6 + 1d6 pour calculer la distance parcourue.

Ils doivent faire le plein après 20 lancers.

**Niveau 3 : Momobécane 50cc**

Les joueurs lance 1d6 + 1d8 pour calculer la distance parcourue.

Ils doivent faire le plein après 12 lancers.

**Niveau 4 : Tuk-Tuk Vroum-Vroum**

Les joueurs lance 1d6 + 1d10 pour calculer la distance parcourue.

Ils doivent faire le plein après 10 lancers.

**Niveau 5 : Tas de ferraille**

Les joueurs lance 1d6 + 1d12 pour calculer la distance parcourue.

Ils doivent faire le plein après 8 lancers.

**Niveau 6 : Pin-Pon Camion**

Les joueurs lance 1d6 + 1d20 pour calculer la distance parcourue.

Ils doivent faire le plein après 6 lancers.

**Niveau 7 :** **Caisse qui tue**

Les joueurs lance 1d6 + 1d100 pour calculer la distance parcourue.

Ils doivent faire le plein après 4 lancers.