NEWS ON RADIO
Écrit par Rappar, Tolkraft & Amatsu
TRAKKER
ptg
ptb
5

MCXX
NEW
MCXX
MCXX

SOMMAIRE

L'UNIVERS DE TRAKKER 4
LES VIGILANTES 8
PROFILS 9
ATTRIBUTS 10
EXEMPLE DE CRÉATION 13
LE TRAKKER 14

SYSTÈME 16

LA ROUTE 18

LORSQUE LA
JUSTICE
N'EST PLUS UN GAGE DE SÛRETÉ
LE DERNIER ESPOIR RÉSIDE
DANS LA
VENGEANCE

la ROUTE

Celle qui autrefois ralliait les nations, n'est plus qu'une jungle urbaine où la loi du plus fort prédomine.
La Route. *Elle est désormais le terrain fertile d'une guerre à bord d'engins mécaniques toujours plus sophistiqués, plus rapides, plus dangereux. Dans ce monde au bord du précipice, la Loi n'est plus que hors-la-loi.*

LA JUSTICE A BASCULÉ

A l'aube du XXIème siècle, la violence et la criminalité sont en forte augmentation dans une société au bord du chaos. Le Gouvernement en place essaie tant bien que mal de maintenir un semblant d'ordre face à des gangs de plus en plus organisés et une population révoltée. Dans la panique, un projet de contrôle de foule mis sur le banc à une époque où la loi était toujours une référence, a refait surface.

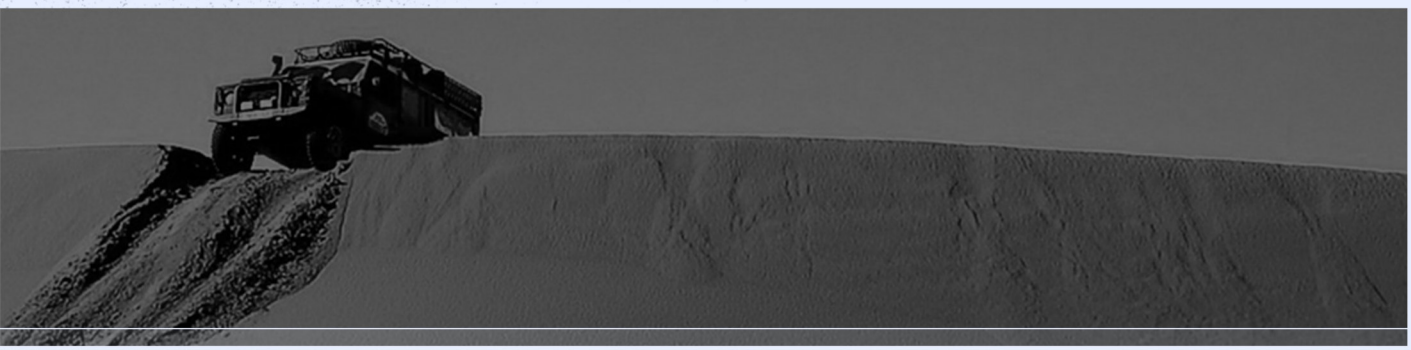
Une série d'engins mécaniques conçue pour anéantir rapidement une menace avait fait polémique il y a quelques années lorsque la mégacorporation TRKR l'avait proposée à l'armée. Le projet de super-véhicules TRAKK.R dotés de moyens de dissuasion, d'interception et d'éradication est finalement financé à grande échelle pour réinstaurer l'ordre sur les routes et triompher d'une nouvelle génération de criminels.

LES GUERRIERS DE LA ROUTE

Ces engins surgonflés allaient se faire connaître sous le nom des Trakkers.

Bien que plusieurs batailles ont permis aux Trakkers d'accéder à quelques victoires prometteuses, les pilotes n'étaient pas prêts pour cette guerre d'un tout autre niveau. Non seulement la vermine maîtrisait ses nouveaux territoires d'asphalte, mais les agents Trakkers manquaient cruellement d'expérience et de formation. La faute à des décisions prises trop rapidement par des dirigeants apeurés.
Peu à peu, les super-véhicules étaient pour les plus chanceux détruits ou abandonnés. Mais beaucoup d'entre eux étaient aussi capturés, entre les mains d'individus malveillants. De solution miracle, la série d'engins a finalement contribué à la prolifération de menaces encore plus dévastatrices.

REAPERS & VIGILANTES



Que vous le vouliez ou non, vous êtes ce qui se rapproche le plus de la Justice. Que vous soyez sous l'égide du ***conglomérat militaro-industriel TRKR****, sous couvert d'un service du Gouvernement, membres d'un groupe de civils résistants ou des renégats en quête de rédemption…*

TRAKK.R TECHNOLOGY

Entre vos mains, un véhicule unique aux prouesses mécaniques extraordinaires. Qu'il s'agisse d'un modèle TRAKK.R ou d'un bolide modifié capable de rivaliser, vous condamnez les injustices sans rendre de compte aux autorités dépassées.

Agir de la sorte vous expose à de nombreuses menaces. Outre les chauffards et voyous que vous cherchez à éradiquer à l'image d'une vermine envahissante, vous devrez aussi vous méfier des forces de l'ordre corrompues, d'organisations malveillantes et de services gouvernementaux étrangers en quête de la technologie TRAKK.R. Ainsi que des groupuscules criminelles qui peu à peu se transforment en empire mafieux.

Les **Reapers** ont de nombreux visages.

VOUS ÊTES DES
JUSTICIERS
VOUS ÊTES DES
VIGILANTES

Training Research Knowledge Resources

TRKR

Building Our Future
Protecting People

EN QUELQUES MOTS...

Le jeu de rôle Trakker vous replonge dans l'univers des séries TV des années 80 typées "super-véhicules". Dans un futur proche, la société est en proie à une criminalité sans précédent. Les Joueurs vont interpréter des Vigilantes, justiciers malgré eux dans des villes où la sécurité est désormais un luxe. Mais ils vont surtout tenter de contrôler un Trakker, prototype mécanique au service de leurs exigences et leurs objectifs.

Au volant de leur bolide, les Vigilantes vont se confronter à des adversaires redoutables qui nuisent à leur sécurité, à celles de leurs proches et de leurs convictions. C'est à eux désormais de rétablir l'ordre et d'endiguer la prolifération des empires criminels.

LES INSPIRATIONS

K2000
Police 2000
SeaQuest
Supercopter
Tonnerre mécanique
Viper
Vigilante 8
Mad Max
Mask
Interstate 78
McGyver
Fast & Furious
A-Team

POUR JOUER

Il vous faudra

- **1 Meneur** et **quelques Joueurs**
- des **D6** et **D10**
- Des **morceaux de papier** pour former une pioche
- **1 feuille A4** nommée "*La Route*"

LE MENEUR & L'IA

En jeu, le Meneur représente l'**Intelligence Artificielle** (ou IA) qui anime le bolide Trakker. En tant qu'IA, elle a une certaine omniscience de la situation et peut analyser et anticiper les actions des Vigilantes. L'IA est en mesure de calculer les probabilités de succès et d'échec et toutes les tentatives effectuées. De par son côté artificiel, l'IA est plus proche d'un programme que d'un être humain. De ce fait, sa manière d'exprimer l'empathie peut paraître bancale.

- Selon les Options débloquées (voir plus bas), l'IA aura accès à des moyens de communication plus confortables.

N'IMPORTE QUI N'IMPORTE OÙ

Les personnages de Trakker sont surnommés les Vigilantes. Des Justiciers d'un nouveau genre aux méthodes proches de ceux qu'ils punissent. Il peut s'agir de n'importe qui, provenant de n'importe où. Ce sont peut-être d'anciens membres d'une armée comme pilote de chasse, vétéran d'une guerre qu'on souhaiterait oublier ; des ingénieurs et des techniciens confirmés d'organisations tantôt secrètes, tantôt privées ; des hommes et des femmes avec une réputation et une fortune sans égales qui mettent tout en oeuvre pour réinstaurer une certaine paix ; des solitaires et des parias qui n'ont plus rien d'autre à perdre que le peu de dignité qu'il leur reste.

les VIGILANTES

Chaque Vigilante est défini par 1 Profil et 2 Attributs. Ces éléments leur octroieront :

- des Spécialités
- des Atouts et des Défauts
- des valeurs de Contact, Menace et Expérience

LES PROFILS

Les Vigilantes sont répartis en **plusieurs Profils** qui couvrent la majorité des rôles autour et au sein d'un Trakker. Chaque Profil apporte des spécificités qui vont permettre au Joueur d'effectuer des actions précises pour lesquelles il aura plus de chance de briller.

Bien que les Profils et Attributs soient conçus pour jouer rapidement, les Joueurs sont libres de créer leurs Vigilantes selon leurs critères. Une petite description avec 3 Spécialités, 1 Atout et 1 Défaut sont à définir.

LES ÉTAPES

Pour plus de clarté, voici un sommaire des étapes de création d'un Vigilante :

- **Le Joueur avec le permis le plus ancien** commence à choisir 1 Profil parmi les 5 proposés.
- Il définit ensuite **l'ordre de sélection pour les autres Joueurs**.

  Les Profils **Driver**, **Brain** et **Mech** sont prioritaires s'il y a 3 Joueurs ou moins. Au-delà, il faut répartir **Data** et **Second**.
- **Choisir un Attribut de Héros.** Chaque Attribut sélectionné ne peut être repris par un autre Joueur. Les Héros sont uniques.
- **Définir l'Attribut du Maudit aléatoirement** par un tirage au sort sous forme de morceaux de papier sur lesquels sont inscrits les Attributs.
- **Définir la Spécialité** de chaque Profil et chaque Attribut pour arriver à un total de **3 Spécialités** (4 pour **Stuntman**).
- **Faire les comptes** des scores d'**Expérience**, de **Contact** et de **Menace**.

LES PROFILS

LE PILOTE
DRIVER

Driver conduit le Trakker. C'est lui qui a les manettes en main et qui coordonne sa trajectoire. Un as chez les as qui sait qu'il est doué. Driver effectue des manœuvres qui permettent d'utiliser le supervéhicule à son plein potentiel.

SPÉCIALITÉS

- Manœuvres
- Slalom
- Conduite rapide
- Raccourcis

+2 sur le dé d'Initiative

LE SUPERVISEUR
BRAIN

Que ce soit via des caméras, à partir d'un lieu secret ou dans un autre véhicule, Brain observe les mouvements du Trakker à distance. Il anticipe les aléas du terrain, analyse le comportement des adversaires et redéfinit les objectifs. Brain peut élaborer des plans en amont et définir les rôles de chacun pour que tout se déroule sans accroc.

SPÉCIALITÉS

- Connaissance de la ville
- Stratégies
- Plan B
- Briefing

+1 sur le D10 des alliés

LE COPILOTE
SECOND

Plus qu'un simple pilote de secours, Second peut suppléer n'importe quel membre de la Team. C'est un individu polyvalent aux capacités d'adaptation plus élevée que la moyenne. Second est un atout de choix mais on ne sait jamais vraiment à l'avance pourquoi.

SPÉCIALITÉS

- Orientation
- Arme à feu
- Soutien
- Conduite sportive

+3 sur le D10 de l'allié soutenu

LE TECHNICIEN
MECH

Chargé de l'entretien, des réparations et de l'optimisation du Trakker, Mech le connaît du bout des doigts. Il est même capable d'apporter des améliorations mécaniques et intégrer des ajouts. Lorsqu'il est embarqué, Mech peut effectuer des rafistolages pour limiter des dégâts récents.

SPÉCIALITÉS

- Travaux sous pression
- Améliorations
- Rafistolage
- Bricolage

+1 XP

L'INFORMATICIEN
DATA

Il est fort pour pénétrer des systèmes informatiques et naviguer dans des bases de données cryptées. Data peut ainsi accéder à des informations cruciales sur des lieux, des individus et des organisations. Mais Data peut aussi apporter des améliorations softwares et hardwares au Trakker.

Data est le seul à comprendre les lignes de code de l'IA

SPÉCIALITÉS

- Upgrades
- Réseaux
- Piratage
- Électronique

+1 XP

SPÉCIALITÉS

Elles permettent de différencier les Vigilantes, approfondissant un peu plus leur champ d'expertise. Les Spécialités peuvent être utilisées pour n'importe quelle action tant que le Joueur réussit à convaincre de son utilité à l'IA. Elles octroient **1D10 supplémentaire** à lancer.

- **Attention**, une seule Spécialité peut être mise en avant lors d'une action.

LES ATTRIBUTS

HÉROS

L'AGENT
AGENT
6-7

Il travaille ou a travaillé pour un service gouvernemental, une institution militaire ou pour les forces de l'ordre. De fait, Agent a encore quelques contacts utiles et de confiance qui peuvent l'aider dans ses investigations.

SPÉCIALITÉS

- Désamorçage
- Arme à feu
- Filature
- Indics

+1 CONTACT

LE MAGNIFIQUE
SPLENDID
16-18

Toujours propre sur lui, sans aucun défaut esthétique, Splendid peut être élégant et charismatique à la fois. Il est ce genre d'individus qui plaît et qui agace avec un sex-appeal fort et aux atouts qu'il sait très bien mettre en avant pour arriver à ses fins.

SPÉCIALITÉS

- Charme naturel
- Diplomatie
- Éloges
- Toujours avec classe

+2 CONTACT

LE CONSULTANT
EXPERT
26-27

Comme son nom l'indique, c'est un expert. Et son expertise est telle qu'elle peut devenir vitale pour réussir un objectif. Ses conseils et son expérience en font un élément capable d'apporter plus de précisions et de détails lorsque c'est nécessaire.

les Bonus chiffrés du **PROFIL** sont **DOUBLÉS**

SPÉCIALITÉS

littéralement N'IMPORTE **LAQUELLE**

+2 XP

MAUDITS

LE HORS-LA-LOI
OUTLAW
8-15

A un moment donné, cet individu a enfreint la loi, défié une organisation criminelle, commis un acte répréhensible. De fait, Outlaw est recherché par la justice, une mafia locale ou une agence secrète. Et les vieux dossiers ressurgissent toujours à un moment ou à un autre…

SPÉCIALITÉS

+1 XP **+1 MENACE**

- Provocation
- Dissimulation
- Arme à feu
- Vigilance

LE VAGABOND
HOBO
19-25

Sans aucune attache ni but particulier, Hobo vient d'arriver dans les parages ou a été récemment libéré d'une entrave (incarcération, enlèvement, isolement). Avant d'intégrer la Team, il était méconnu de toutes et tous. C'est un calvaire pour lui mais cela peut vite devenir un atout pour passer inaperçu.

SPÉCIALITÉS

-1 CONTACT **+1 MENACE**

- Discrétion
- Déguisement
- Fouille
- Mensonges

LE NOVICE
KID
28-34

Plus jeune, plus instable, dernière recrue en date, Kid sait des choses mais manque cruellement d'expérience. Avec toute la bonne volonté du monde, les compétences ne sont malheureusement pas innées. Il est donc contraint d'accompagner et d'éviter les prises d'initiative sous peine de mettre en péril l'objectif de la Team.

SPÉCIALITÉS

LES BONUS CHIFFRÉS DU PROFIL CHOISI SONT REDUITS DE 1

- Athlétique
- Enfant de la rue
- Bons plans
- Rumeurs

LE COSTAUD

35-37 MUSCLE

Bien qu'il soit catalogué de costaud, Muscle n'est pas pour autant barraqué. Il a juste un comportement de bagarreur. Alors forcément, il faut utiliser ses muscles. Mais pour résumer, il brille lorsque vient le moment d'utiliser ses poings, ses pieds et sa tête. Et par tête, on sous-entend la partie du corps et non pas sa matière grise.

SPÉCIALITÉS

- Esquive
- Coup précis
- Uppercut
- Intimidant

+2 XP

LA GÂCHETTE

38-39 TRIGGER

Adepte d'un type d'armes à feu, Trigger peut ajouter une puissance de feu à ne pas négliger dans la Team, qu'elle soit à pieds ou dans un Trakker. Il est aussi le plus à même à manier certaines Options offensives installées sur le Trakker.

SPÉCIALITÉS

- Revolver
- Tir précis
- "Et BOOM"
- Imperturbable

+2 XP

LE CASCADEUR

47-49 STUNTMAN

Même s'il se considère comme un artiste plutôt qu'un inconscient, Stuntman a des facilités pour effectuer des acrobaties avec ou sans véhicule. C'est un athlète qui aime se mettre en scène et qui ne sait pas rester en place. Sa rapidité et ses réflexes en font un élément efficace lorsqu'il est mis en avant.

SPÉCIALITÉS

- Que des petits bobos
- Bagarre
- Cours-poursuite
- La sécurité avant tout

+1 SPÉCIALITÉ +1 XP

LE FOU

MAD X

Lancer 1D66 et récolter les BONUS/MALUS d'un autre ATTRIBUT

Mad a sans doute quelques cases en moins. Certains considèrent ses actes comme de l'inconscience, d'autres préfèrent dire qu'il a beaucoup de chance. Dans les deux cas, sa prise de risques est bien plus élevée que la normale. Psychologiquement instable, sa folie peut bien gré, mal gré, devenir un atout dans certaines situations.

SPÉCIALITÉS

- C'était moins une
- Explosifs
- Psychopathe
- Anormalement convaincant

LE PARIA

PARIAH 40-46

Pariah a été rejeté par une ethnie, une autorité, une ville ou un groupuscule. Il a une mauvaise réputation et, sans le dire à haute voix, ne serait pas fermé à l'idée de changer de camp. Pour autant, quelque chose l'empêche de sombrer du mauvais côté. Une personne, un objet, une conviction (à définir par le Joueur)... qui peuvent être autant de pression pour le faire chanter.

SPÉCIALITÉS

-1 CONTACT +1 MENACE -3 XP

- Magouilles
- Pègre
- Pièges
- Echappatoire

LE MUTILÉ

WEAK 50-56

Suite à un accident grave ou un problème à la naissance, Weak a perdu une partie de son corps ou est en dans l'incapacité d'utiliser la totalité de ses fonctions. Qu'il ait une prothèse, un fauteuil roulant, qu'il soit aveugle, sourd ou muet, Weak a tout de même su rebondir et intégrer la Team. Peut-être même que ses compétences le rendent essentiel pour le fonctionnement et la conduite du Trakker dans lequel un compartiment spécial lui est réservé.

SPÉCIALITÉS

-1 SUR LE DÉ DE COMBINAISON

- Psychologie
- Informatique
- Comédie
- Sens développés

LE FORTUNÉ

57-59

BILLIONAIRE

Une chose est sûre, Billionaire n'a aucun souci d'argent. Riche à foison, il a donné son aval pour financer divers projets aussi obscurs qu'extravagants. De fait, ses moyens permettent à la Team d'avoir accès à du matériel rapidement. Mais aussi d'un lieu de qualité où se réunir.

SPÉCIALITÉS

- Cachette
- Pots de vin
- Groupies
- Sourire n°4

+1 CONTACT **+5** XP

LE POISSEUX

60-66

CURSED

Cursed n'a pas de chance, jamais. Toutes ses tentatives sont la plupart du temps des échecs. Il s'est fait à l'idée mais il sait aussi qu'il ne faut pas trop chercher à provoquer le destin. Pour autant, cet acharnement du destin lui est profitable malgré lui dans certaines situations. Car il arrive que Cursed partage son malheur avec d'autres.

SPÉCIALITÉS

+1 MENACE **-2** XP

- Increvable
- In Extremis
- Bonne étoile
- Efficace malgré tout

EXPÉRIENCE [**XP**]

Chaque Vigilante a une histoire et des expériences personnelles qui lui ont permis d'obtenir des objets particuliers et de se créer des relations spéciales. Une valeur d'Expérience est attribuée à chacun.

- Chaque Vigilante débute avec **3 points** d'Expérience.
- Les Profils et Attributs en octroient **davantage**.
  Ou vous en retirent...

Du **matériel**, des **Contacts supplémentaires** et **des Options** peuvent être débloquées contre de l'Expérience.

1 objet	1 point
1 contact	2 points
1 option	3 points

Aux Joueurs de définir ce dont ils estiment avoir besoin. Les points sont à leur disposition et ils peuvent **décider d'en céder à un autre Vigilante**.

OBJET

Les personnages ont d'office des vêtements, un lieu où dormir et des objets du quotidien comme des clés, une paire de lunettes ou des cigarettes. Tout ce qui est arme à feu, outils techniques et de manière générale, ce qui est difficile à se procurer pour un individu lambda des années 80, nécessite de **l'Expérience**.
Attention, certains objets actuels comme le smartphone ou l'ordinateur portable sont rares ou inexistants. Considérez-les alors comme des Options.

CONTACT

Il s'agit d'individus aptes à apporter des informations aux Vigilantes. C'est aux Joueurs d'inventer le Contact qu'ils achètent, avec au moins un nom ou un surnom, une profession ou un domaine de prédilection ainsi qu'un moyen de contact.

- Si un contact est sollicité plus d'une fois par partie, **il devient caduc**.
- **Pour le réactiver,** il faut réinjecter 2 points d'Expérience.

OPTION

Ce sont **des modules à ajouter sur le Trakker**. Les Options sont à définir lors de la création du Trakker plus loin.

EXEMPLE DE CRÉATION

JULIE, JOUEUSE

Dans notre exemple, Julie a un permis de conduire de 8 ans et choisit donc la première le **Profil** de son Vigilante : **DRIVER**.

- Le Meneur peut prédécouper les **PROFILS** et les **ATTRIBUTS** qu'il pourra distribuer en fonction des sélections.
- Préparer à l'avance une pioche de morceaux de papier où sont inscrits les **Attributs Maudits**.

Julie décide donc de **l'ordre de sélection** entre Fabien et Zélie, deux autres joueurs à la table.

- Comme ils ne sont que 3, seuls **DRIVER**, **BRAIN** et **MECH** sont disponibles parmi les Profils.

Julie choisit **BILLIONAIRE** comme Attribut de Héros. Puis elle tire un Maudit dans la pioche qui sera **CURSED**.

Elle doit alors définir **1 Spécialité par Profil et Attributs**, soit **3 Spécialités** en tout.

- *Slalom*
- *Sourire n°4*
- *Increvable*

La dernière étape consiste à faire le total des valeurs.

BILLIONAIRE
+1 CONTACT
+5 XP

DRIVER
+2 sur le dé d'Initiative

CURSED
+1 MENACE
-2 XP

Soit **1 Contact**, **1 Menace** et **3 points d'Expérience** auxquels s'ajoutent les 3 points attribués d'office à un Vigilante. Ce qui amène Julie à un total de **6 XP**.

BETTY AZAR, VIGILANTE

La Vigilante sera nommée ***Betty Azar*** qui est surnommée ***Bazar*** dans l'équipe. C'est une pilote de course hors-pair qui malheureusement, conduisait de la même manière sur piste comme sur l'autoroute…

Ceci lui a valu de nombreux accidents et une réputation de casse-gueule. Pour autant, Betty s'en est toujours bien sortie. Qui plus est, la jeune femme est la fille du patron de ***Azar Agency***, une multinationale spécialisée dans l'import/export de voitures de luxe. Et c'est peut-être pour cette raison qu'elle n'apprend pas de ses erreurs… D'un côté, elle survit à ses crash. Et de l'autre, elle n'a aucune idée de la valeur d'une voiture.

Son Contact
Wilfried Azar, son père, qui lui cède tout. Il connaît du monde dans le milieu automobile.

Sa Menace
Clint, le shérif du coin qui n'apprécie pas la puissance de la famille Azar et forcément les carambolages à foison de Betty qu'il considère comme une enfant gâtée. Il est corrompu et veut tout mettre en oeuvre pour faire chanter le père Azar.

UNE MACHINE UN MONSTRE

C'est un engin motorisé qui a subi des modifications drastiques dans le but de mettre en déroute et d'éliminer la menace des Reapers qui pèse sur la ville. Même si le conglomérat TRKR a conçu toute une série de prototypes, la technologie TRAKK.R a été copiée sous de nombreuses formes.
Ainsi, un Trakker n'est pas obligatoirement un prototype de la société TRKR. Les bolides se définissent surtout par le fait qu'ils soient dotés d'une puce superpuissante permettant de gérer une intelligence artificielle. Ils intègrent une technologie embarquée sans pareil et un armement de pointe composé d'options et de gadgets offensifs et défensifs.

le TRAKKER

Pour créer le ou les Trakkers du groupe de Vigilantes, il faut définir :

- le **modèle.** *Moto, voiture, camion, hélicoptère, bateau, etc.*
- son **Type**, sa **Vitesse** et ses **Options**.
- son **nom de code**. *V-2000, Cobra-4X, Armaggeddon, Fastlane...*

LA VITESSE

Elle a une valeur définie qui représente un équilibre entre accélération et puissance du Trakker. Cette valeur commence à 0 pour un véhicule à l'arrêt et peut monter jusqu'à 5. Selon le Type défini, un Trakker débute avec une valeur de Vitesse différente.

- **Contre 2 points d'Expérience,** cette valeur peut être augmentée une fois et une seule, d'un point.

- 0 à l'arrêt
- 1 respect des limitations de vitesse
- 2 prises de risques légers
- 3 le nombre de chevaux est affolant
- 4 sous l'effet d'un turbo ou d'une propulsion hors-norme
- 5 proche du mur du son, utilisation ponctuelle sous peine d'endommager'l'engin

LE TYPE

C'est une valeur fixe qui représente le gabarit du Trakker. Elle commence également à 0 pour un véhicule très petit ou très endommagé et peut monter jusqu'à 5 pour de gros engins ou des blindages excessifs. Ceci permet d'évaluer la résistance des véhicules. Là où un tank est capable d'écraser une moto, l'inverse est souvent difficile.

TYPE	DESCRIPTION	VITESSE BASE
0	très petit gabarit, dégâts importants	4
1	motos, jet-skis, petits avions de chasse	3
2	petites voitures, citadines	3
3	fourgons, buggies, 4x4, petits bateaux	3
4	hélicoptères, avions, camions, bus	2
5	tanks, gros camions	1

LES OPTIONS

Elles sont à installer sur le Trakker contre une certaine somme de points d'Expérience. Chaque Option débloquée est **automatiquement installée** sur chaque Trakker possédé.

AUTOPILOT X — 5XP

Programme de pilotage automatique qui permet à l'IA de contrôler le Trakker sans une aide humaine.

V-2000 — 10XP

Processeur nouvelle génération, l'IA (*donc le Meneur*) calcule les probabilités de succès et d'échec des actions entreprises. Une fois par séance, les Vigilantes peuvent utiliser cette Option pour :

- réussir automatiquement une action
- provoquer l'échec d'une tentative adverse

TP-PULSARS — 5XP

Turbopropulseurs reconnus dans le milieu de l'aviation, cette technologie s'adapte à tout engin de Type 2 minimum. Une fois activés, les Pulsars provoquent une accélération fulgurante sur une courte distance.

- **+1 VITESSE** à l'activation
- **-2 VITESSE** au tour d'après activation

WELCOM/LINK — 3XP

Un synthétiseur vocal qui permet à l'IA de s'exprimer et de communiquer oralement avec les Vigilantes. Le Meneur interprète l'IA à sa convenance.

KEV-SHIELD — 3XP

Blindage en kevlar de qualité. Le revêtement résiste aux balles et aux chocs. Le Type du Trakker passe **dans la catégorie supérieure**. Face à un missile, le blindage devient caduc.

DUAL M60 — 3XP

Double mitrailleuse intégrée dans la structure du Trakker dont les canons sont les seules parties visibles au-delà du pare-choc.

R46 SOL-REAPER — 2XP/u

Missile de type antichar conçu pour détruire des véhicules blindés. L'emplacement de la fixation est défini par les Vigilantes. Une fois la cible atteinte, **son Type diminue de 1.**

TEAM

Les Joueurs vont former plus qu'un groupe de personnages. Ils vont devenir une équipe de Vigilantes.
Une Team composée de plusieurs Profils.

- Définir le nom de la Team
  Team-V8, Road Warriors, Knightwheels, Rossignols de la Route, RIP-Reapers, etc.
- Définir son QG
  entrepôt désaffecté, domaine privé sous haute sécurité, garage caché en centre-ville, caverne aménagée, hangar isolé, plateforme volante furtive, etc.
- Définir n Objectif
  nettoyer les routes de la ville, traquer les flics corrompus, récupérer des Trakkers, piller des convoyeurs de fonds, etc.

D'autres Options sont possibles.
Les Joueurs sont libres d'inventer leur propres Options avec l'aval du Meneur.

Furtivité
Amphibie
Lasers
Herses
Traceurs
etc.

SYSTÈME

JET DE BASE

Une action se résout avec un jet de dés composé de **2D10** et d'**1D6**. Un **Seuil** est à dépasser pour que l'action soit un succès.

*Attention, ceci n'est effectif que lorsque vous êtes dans le Trakker. En dehors, les Joueurs ne peuvent lancer qu'**1D10 sur les 2**.*

2D10 DÉS D'ACTION

Il faut prendre en compte le score le plus élevé obtenu et le comparer à un Seuil fixé par l'IA, communiqué ou non aux Joueurs. Dans le cas où ils ne sont pas dans un supervéhicule, les Joueurs ne lancent qu'1D10 et un seul.

1D6 DÉ DE COMBINAISON

Il est à lancer avec les Dés d'Action. Son rôle est d'activer des **Combinaisons** et ainsi permettre d'influer sur le score du D10 choisi.

COMBINAISONS

Elles ajoutent des effets qui auront un impact sur le score des jets de dés. Le score du D6 détermine l'effet :

D6 = 1	seul le D10 à la valeur la plus faible est validé **La Menace est activée**
D6 = 6	les 2D10 sont additionnés
D6 = 1D10	les scores du D10 choisi et du D6 s'additionnent
D6 = 2D10	les scores des 2D10 et du D6 s'additionnent

Seul le D6 est décisionnaire sur la Combinaison à valider.

SEUIL

Le Seuil est une représentation de la difficulté. Il est sous la forme d' une valeur chiffrée que les joueurs doivent tenter de dépasser avec les dés à lancer. Si cette valeur est inférieure au Seuil, l'action entreprise est ratée. Si elle est supérieure ou égale, l'action est un succès.

L'action est	Difficulté
Forcément réussie	3
Facile	6
Relativement facile	9
Moyenne	12
Difficile	15
Improbable	18

EXEMPLE

Julie tente de dépasser le Trakker adverse au volant de son supervéhicule. Le Seuil est fixé à 9. Elle lance 2D10 (8 - 5) et 1D6 (6). Le score de 8 est à garder.
En consultant les Combinaisons, son D6 = 6. La règle veut donc qu'elle additionne les scores des 2D10. Julie a donc fait un beau score avec 13 et réussit l'action en dépassant le Seuil de 9.

CONFRONTATION

Parmi toutes les actions que peut accomplir, les affrontements ont une place à part. Notamment du fait qu'au-delà du Vigilante à interpréter, il y a aussi les actions propres à la Team présent dans le supervéhicule. C'est pourquoi la mécanique de l'Initiative est prépondérante, notamment avec sa piste de dés surnommée la Route.

LA ROUTE

C'est une piste où sont lancées les dés et permet de définir l'initiative. Elle est disponible en avant-dernière page.
Si un dé termine sa course en dehors de la Route, à savoir :

- dans une des zones entourées de rouge.
- en dehors de la feuille de papier.

alors non seulement il n'est pas pris en compte mais en plus, **la Menace d'un des Vigilantes s'active**.

LA MENACE

Elle pèse au-dessus de la tête des Vigilantes qui, frôlant la légalité, prennent des risques fréquemment. La Menace peut se matérialiser sous la forme des forces de l'ordre, d'un problème mécanique ou d'un vieux dossier qui ressurgit au mauvais endroit, au mauvais moment.

INITIATIVE

Il faut lancer **1D10**, ou ***Dé d'initiative***, par joueur sur **la Route**. L'IA fait de même pour les adversaires et permet de calculer l'ordre d'action des Vigilantes en fonction des scores obtenus.

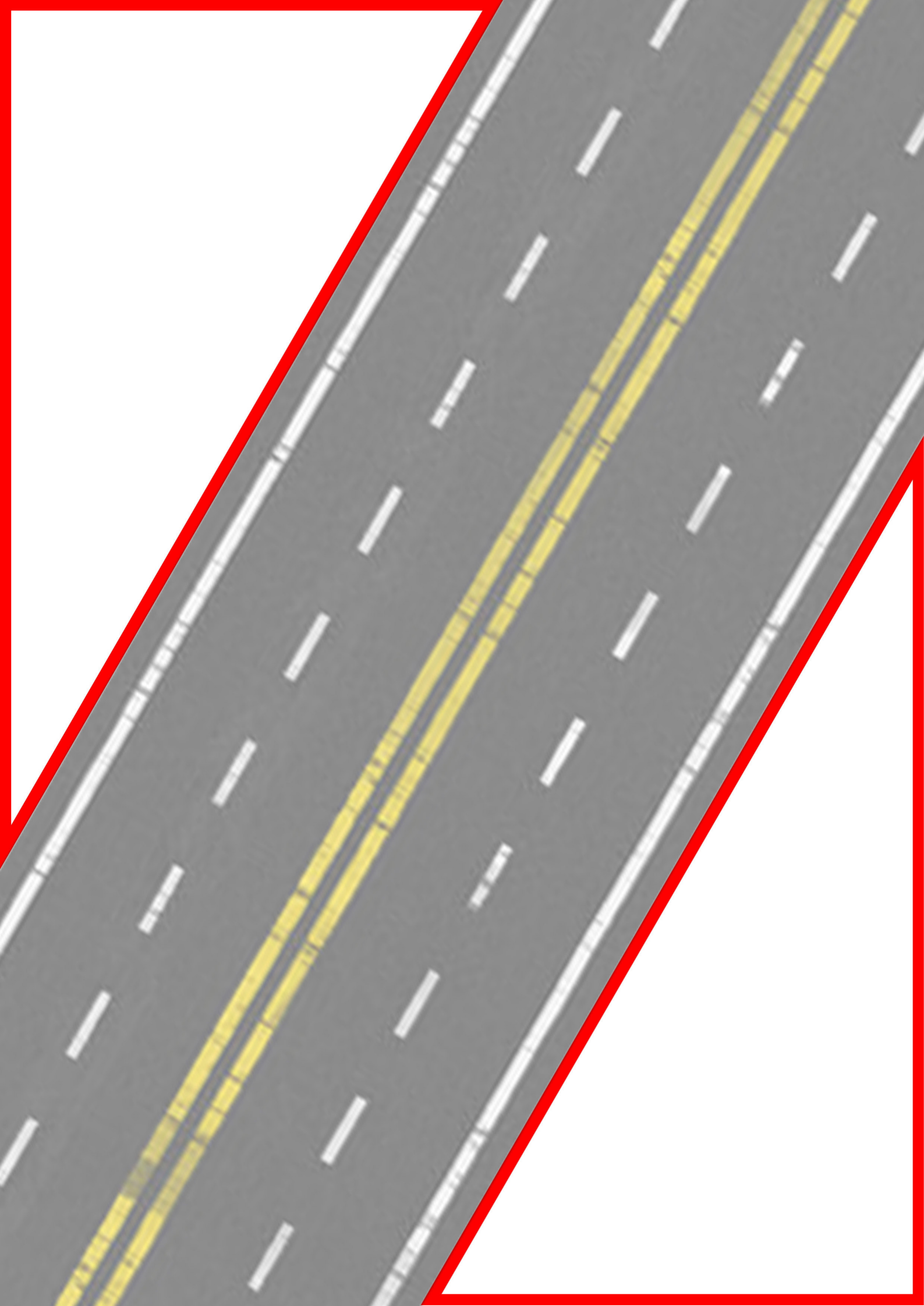
Cependant, **le nombre de dés ayant atterri plus loin que celui ou ceux de l'adversaire détermine l'action du supervéhicule**. Ainsi, si au moins un dé des Vigilantes est au-delà de ceux des adversaires, alors le groupe peut effectuer une manœuvre du supervéhicule **gratuitement**.

Si les dés sont à égale distance, alors le score le plus élevé prend le dessus.

ATTAQUER & SE DÉFENDRE

Quand un Personnage est confronté à un adversaire et que c'est son tour, il effectue un **Jet de base** complété ou non du **Dé de Spécialité**. L'adversaire a la possibilité d'effectuer le même test pour se défendre. Et si tel est le cas, celui-ci ne pourra pas agir à son prochain tour. Il doit ainsi choisir entre encaisser et pouvoir agir ou éviter et renoncer à riposter.

Les scores sont comparés et celui qui a la valeur la plus élevée valide son action d'attaque ou de défense.



CRÉDITS

AUTEURS

Par **Amatsu**, sur une idée de **Rappar** développée par **Tolkraft** pour le ***Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB***.

ILLUSTRATIONS

PIXABAY.COM/FR
TEXTURES.COM

Le jeu est placé sous licence ***Creative Commons BY-SA-NC***.

TRAKKER vous plonge dans l'univers des séries TV des années 80. Dans un futur proche, les Vigilantes, justiciers malgré eux, survivent dans des villes saccagées par le crime. Mais ils vont surtout tenter de contrôler un Trakker, prototype mécanique au service de leurs exigences et leurs objectifs.