

# Wings & Wheels

Supplément « Véhicules » pour l'OpenRange

## Introduction

[Beuark... faudra trouver !]

## Caractéristiques

Les véhicules sont définis par nombre de caractéristiques qui sont détaillées ci-après. Elles représentent les caractéristiques innées des véhicules, et ne s'utilisent pas avec les compétences du pilote. Par exemple, le poids qu'un véhicule peut tracter ou sa résistance au dommage dépendent pas de la personne qui le commande. Les caractéristiques du véhicule vont de 1 (limité) à 10 (high-tech). Elles sont au nombre de 5 :

### **Structure**

Une 2CV ne résiste pas aussi bien aux chocs qu'un 4x4 militaire, et un Spitfire encaisse nettement moins de dommages qu'un FA-18 ! C'est la Structure du véhicule qui détermine sa résistance.

### **Puissance**

On parle, ici, de ce que peut développer le moteur. On chargera plus un tracteur agricole qu'une voiture de course, pour la simple et bonne raison que celui-ci sera plus puissant et donc capable de tracter plus de charge. C'est en quelque sorte la « force » du véhicule.

### **Vitesse**

Ici, on parle de la vitesse maximale qu'un véhicule peut atteindre en utilisant son mode de déplacement standard. Ainsi, si notre tracteur de tout à l'heure transporte plus de charge, il est sûr qu'il se fera fumer sur la distance par la voiture de course !

### **Autopilote**

Quant le véhicule est amené à réaliser seul des actions, quant, par exemple, son pilote n'a pas les compétences requises, on utilise l'autopilote. Attention, cela ne veut pas dire que le véhicule est capable de faire des choix et de prendre des décisions (pour ça, il faut un accessoire), mais la capacité d'une voiture à continuer sa trajectoire en ligne droite quand le volant est lâché dépend du score d'autopilote.

### **Cargo**

C'est ce que peut transporter le véhicule sans lui adjoindre de « remorque ». On considère généralement qu'un point cargo permet de transporter des passagers en plus que l'équipage requis à son fonctionnement ou un volume équivalent.

## Caractéristiques dérivées

Les caractéristiques ci-dessus permettent de connaître, par calcul, d'autres données relatives au véhicule.

## Points de structure

Chaque véhicule à 5 niveaux de dommages, et dans chacun de ses niveaux, le véhicule à un nombre de points égal à sa Structure.

## Slots

C'est le nombre d'accessoire qu'un véhicule peut accepter. Pour le connaître, on fait la moyenne des 5 caractéristiques et on divise par 2 (arrondi à l'inférieur). Certains accessoires demandent plusieurs slots.

## Bonus

Les bonus représentent ce que les véhicules apportent en plus aux facultés de leur pilote, par exemple, a quel point il est maniable, la sensibilité de ses détecteurs, sa réactivité. Les bonus peuvent être aussi négatifs (le concepteur du véhicule n'a pas jugé cela utile) et varient de -5 à +5. Il y en a 4 aussi.

## Senseur

C'est la capacité du véhicule à « déceler » ce qui se trouve autour de lui. A moins de modification, les senseurs standards sont : visuels (caméras et baie vitrée), radar (émission d'onde et réception de l'écho) et radio (capter les ondes allant de l'audible aux ondes de communication standard).

## Maniabilité

C'est à cela qu'on différencie facilement un avion de chasse d'une machine à laver avec des ailes ! En effet, la maniabilité s'ajoute au score du pilote quant celui-ci tente des actions de déplacement.

## Accélération

C'est bien de courir vite, mais aussi faut-il arriver à sa vitesse de pointe en moins d'une heure. L'accélération d'un véhicules s'ajoute au teste que fait un pilote lors d'une course poursuite.

## Style

Etre au volant d'une camaro pourrie ou d'une Ferrari dernier modèle n'a pas le même impacte. Ce bonus s'ajoute au testes « sociaux » que le joueur tente lorsqu'il est a bord ou à proximité de son engin et que cela est approprié. Par exemple, se la jouer à la dégonfle ou draguer au volant de sa caisse, c'est du Style !

## Accessoires

Les accessoires sont des petites choses qui font que le vehicule peut faire « un peu plus » qu'un autre avec les même caractéristiques. Par exemple, une voiture avec l'accessoire « turbo » (voir liste) permet au pilote, lors d'une poursuite, de faire, dans le même tour et gratuitement, un jet de manœuvre et un jet d'accélération. Les accessoires un coût en PT qui entre dans le calcul du prix du véhicule.

Voici quelques exemples d'accessoires.

Table de structure

Intacte (0)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Eraflé (-1)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Endommagé (-3)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Délabré (-5)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Démolis (HS)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Détruit	<input type="checkbox"/>

## **Turbo**

(2PT / 1 Slot)

Un véhicule équipé de turbo alloue au pilote un jet d'accélération (en cas de poursuite ou en course) gratuit.

## **Affût d'arme**

(1PT / 1 Slot)

Un véhicule dessiné pour le combat aura besoin d'armes, et par arme montée, il faut un affût.

## **Mode de déplacement supplémentaire**

(Autant de PT que de slots / ½ Slot disponibles)

Créer une voiture volante, un avion amphibie ou un bateau roulant, pourquoi pas. A noter que cet accessoire peut être pris plusieurs fois, par exemple pour une voiture volante et amphibie. Dans ce cas, la première modification coûtera ½ des slots totaux du véhicule et la seconde ¼.

## **Créer un véhicule**

En premier lieu, il faut décider de combien de points il aura dans chaque caractéristique et dans les bonus. On choisit aussi les accessoires que l'on va installer. Ensuite, on peut déterminer combien de points de travail il faut pour réaliser le véhicule (2PT par point de caractéristique, 1PT par point de bonus et le prix des accessoires installé). Les points de bonus en négatif font économiser des PT, mais un véhicule qui ne coûte rien (0PT ou moins) ne fonctionne pas !

De là, et selon l'univers, on peut déterminer le prix approximatif du véhicule. On sais aussi en combien de temps un mecano seul fabriquerait le véhicule. On peut aussi en déterminer le prix selon la table ci-contre. Les prix théoriques sont donnés par PT et selon l'échelle du véhicule. J'utilise ici le terme crédit, mais vous devez remplacer cela par la monnaie standard de votre univers (dollars, euros, nuyens, etc...). Le prix du véhicule est son prix d'achat pour un véhicule créé par une équipe d'ingénieur qualifié en tant que modèle « unique ». Un véhicule de série coûtera ¾ du prix et les pièces nécessaires à sa fabrication représentent ½ prix. Ainsi, une voiture moyenne, avec 5 dans toutes les caractéristiques, sans bonus ni accessoire, revient à  $25 * 2PT = 50PT$  et donc  $50 * 200 = 10'000$  crédits si elle est montée pour vous, 7'500 crédits si c'est un modèle de série et 5'000 crédits si vous passez vos nuits à la fabriquer.

<b>Echelle</b>	<b>Prix par PT</b>
Humains	200 crédits
Machines	2000 crédits
Titans	20000 crédits

## **Réparer un véhicule**

Un véhicule qui n'est plus en état de fonctionner n'est pas nécessairement totalement détruit. C'est une épave, certes, mais si l'on souhaite la remettre en état, il y a moins de travail et de frais que de partir de zéro.

C'est assez simple, pour chaque point de dommage subit, cela fait 1PT. Ensuite, on calcule comme ci-dessus. Ainsi, si je reprends l'exemple de la voiture « standard », qui devrait avoir 25 points de dommage et être réduit à l'état d'épave, la réparer demande 25PT et 5'000 crédits chez votre garagiste ou 2'500 crédits si vous le faite vous-même.

## **Combat véhiculaire**