

Les véhicules :

Il existe différents types de véhicules : Moto, Voiture, 4X4, Camion, Bateau.

Pour chaque type de véhicule, on définit 3 tailles : petit, moyen, gros.

Chaque véhicule se définit par :

- sa vitesse /10
- Son accélération /10
- Son poids /10
- Sa maniabilité /10 (moyenne des 3 autres caractéristiques.)
- Sa TAI
- Sa capacité en carburant
- Ses points d'armure
- Son nombre de points pour les modifications.

Plus le véhicule est rapide, plus sa caractéristique de vitesse sera élevée.

Plus le véhicule peut accélérer, plus sa caractéristique d'accélération sera élevée.

Plus le véhicule est maniable, plus sa caractéristique de maniabilité sera élevée.

En revanche, plus un véhicule sera lourd, plus sa caractéristique de poids sera faible.

La capacité de carburant représente la distance maximum réalisable à une vitesse moyenne.

Les points d'armure correspondent à la protection fournie par le véhicule avant la pose d'un blindage éventuel.

Vous pouvez à loisir modifier votre véhicule en achetant des objets à installer, en respectant toutefois le nombre maximum de points de modification.

Tableau récapitulatif du nombre de points de modification :

	Moto petite	Moto moyenne	Moto grosse	Voiture petite	Voiture moyenne	Voiture grosse	4X4 petit	4X4 moyen	4X4 gros	Camion petit	Camion moyen	Camion gros	Bateau petit	Bateau moyen	Bateau gros
Nombre de points de modification	3	4	5	8	10	12	10	12	15	12	15	18	10	14	18

Le pilotage se fait par le biais d'un jet de DEX + pilotage du type de véhicule quand il n'y a pas d'opposition entre véhicule.

Dans les cas de poursuite, on fait un jet de DEX+pilotage du type de véhicule puis on fait des jets de caractéristiques de véhicule : maniabilité + vitesse, maniabilité + accélération ou maniabilité pure en opposition entre les véhicules concernés. Le résultat de jet de DEX+pilotage donne un bonus ou un malus aux jets de caractéristiques de véhicule.

Si le pilote utilise le pouvoir psy Machina, le bonus de + 10 pour pilotage devient un bonus de + 5 pour les jets de caractéristiques de véhicule.

Résultat de DEX+pilotage	Conséquence sur le jet de caractéristique
De -9 à -5	-2
De -4 à -1	-1
0	0
De +1 à +5	+1
De +6 à +10	+2
De +11 à +15	+3
Au-delà de +16	+4

Tableau récapitulatif des modifications et de leurs coûts :

Type de modification	Moto petite	Moto moyenne	Moto grosse	Voiture petite	Voiture moyenne	Voiture grosse	4X4 petit	4X4 moyen	4X4 gros	Camion petit	Camion moyen	Camion gros	Bateau petit	Bateau moyen	Bateau gros
Réservoir supplémentaire	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	4
Blindage type 1 P : +5 C : +10 T : +10	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	3	4	3	4	5
Blindage type 2 P : +10 C : +20 T : +20				2	3	4	4	5	5	5	6	7	6	7	8
Blindage type 3 P : +20 C : +30 T : +30									8	8	9	10		10	12
Blindage type 4 P : +25 C : +40 T : +40										10	12	14		12	14
Roue de secours supplémentaire	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2			
Kit de réparation	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4
Porte arme	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Toit ouvrant				1	1	1	1	1	1	2	2	2			
Renfort type arceau				1	1	1	1	1	1	1	2	2			
Jantes crève pneu	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3			
Pneus anti-crevaisson	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3			
Vitres blindées				1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3
Kit amphibie	1	1	1	1	2	2	1	1	2	3	4	5			
Moteur boosté	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	3	4
Moteur supplémentaire	3	3	3	3	4	4	3	4	5	4	5	5	5	6	7
Roues cloutées	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4			
Kit perce flanc de bateau													5	6	7
Trépied pour arme lourde				3	3	2	3	2	2	2	2	1	2	1	1
Installation pour lance missile						5	5	5	5	4	4	4	4	4	3
Feu longue portée	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Lame bélier	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2			
Pare buffle renforcé		2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2			
Chenille à la place des roues			3	4	4	4	4	4	4	4	5	5			
Sonar													2	2	2
Camouflage	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3
Cage arrière						3	2	2	1	2	1	1	2	1	1
Système de levage de véhicule léger				3	3	2	3	2	2	2	2	2			
Système de levage de véhicule lourd										4	3	3			
Déneigeuse				2	2	2	2	2	1	2	1	1			
Système de carburation solaire	2	3	4	5	6	7	6	7	8	7	8	9	6	8	9
Kit frein	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3			
Canot de sauvetage													4	3	2

Il existe en dehors du coût en point de modification, un certain nombre de malus et/ou bonus lié aux modifications. Ces bonus/malus varient en fonction du type et de la taille du véhicule.

Blindage type 1 :

Perforant : +5 (140 en cumul) Contondant : +10 (500 en cumul) Tranchant : +10 (600 en cumul)

Ce blindage n'entraîne aucun malus du fait de sa faible épaisseur.

Blindage type 2 :

Perforant : +10 (280 en cumul) Contondant : +20 (1000 en cumul) Tranchant : +20 (1200 en cumul)

Malus de -1 en maniabilité pour les voitures Petites et Moyennes ainsi que pour les 4X4 Petits.

Blindage type 3 :

Perforant : +15 (400 en cumul) Contondant : +30 (1500 en cumul) Tranchant : +30 (1800 en cumul)

Malus de -1 en maniabilité pour les 4X4 Gros.

Blindage type 4 :

Perforant : +20 (600 en cumul) Contondant : +40 (2000 en cumul) Tranchant : +40 (2500 en cumul)

Malus de -1.

Moteur boosté :

Moto : +2 à répartir entre vitesse et /ou accélération.

Voiture : +3 à répartir entre vitesse et /ou accélération.

4X4 : +2 à répartir entre vitesse et /ou accélération.

Camion : +2 à répartir entre vitesse et /ou accélération.

Bateau : +2 à répartir entre vitesse et /ou accélération.

Roues cloutées :

Annulation du malus sur route boueuse, en revanche si on utilise ce type de roues sur une route « normale », les cloues gênent la bonne adhérence, il y a donc dans ce cas un malus de -2 en maniabilité.

Kit perce flanc de bateau :

En cas d'éperonnage, le montant des dégâts est doublé. On considère que les dégâts sont de type Perforant. Malus de -2 en maniabilité.

Lame bélier :

En cas d'attaque, le montant des dégâts est doublé. On considère que les dégâts sont de type Tranchant. Malus de -2 en maniabilité.

Pare buffle renforcé :

En cas d'attaque, le montant des dégâts est doublé. On considère que les dégâts sont de type Contondant. Malus de -1 en maniabilité.

Chenille à la place des roues :

Cet équipement permet d'évoluer sans malus sur le sable ou la neige, en revanche sur tout autre type de sol il octroie un malus de -3 en maniabilité.

Camouflage :

Grâce à ce kit, le véhicule est plus discret. Toutefois il convient de changer le camouflage en fonction de l'environnement. Si quelqu'un tente de repérer le véhicule, ses jets de PER+vigilance reçoivent un malus de -15 si le véhicule est immobile et de -5 si le véhicule est en mouvement.

Système de levage de véhicules légers :

Contact : tenebreslejeudesteph@yahoo.fr

Il permet de lever : moto, voiture Petite et Moyenne, 4X4 Petit. Si l'on tente de lever un véhicule plus lourd, le système de levage se brise (réparation : jet de mécanique difficulté 25)

Système de levage de véhicules lourds :

Il permet de lever : moto, voiture, 4X4, camion Petit et Moyen. Si l'on tente de lever un camion Gros, le système se brise (réparation : jet de mécanique difficulté 25)

Système de carburation solaire :

Le véhicule emmagasine de l'énergie solaire pour assurer son fonctionnement. Si pendant 3 jours ou plus il n'y a pas de soleil, le système bascule sur le carburant classique mais les caractéristiques du véhicule sont divisées par 2 tant que l'énergie solaire ne sera pas réutilisée.

Kit frein :

Ce kit améliore sensiblement le freinage du véhicule. Tous les jets concernant la maniabilité reçoivent un bonus de +1.

Gestion des dégâts entre véhicule :

On considère qu'un véhicule possède l'équivalent de points de vie qui varie en fonction de sa TAI. Le nombre de points de vie d'un véhicule est égal à $TAI \times 50$. Chaque fois qu'il est touché par une arme, le véhicule encaisse des points de dégâts comme un être vivant, sachant qu'il possède une protection qui bloque tout ou partie des dégâts. Quand un véhicule perd la moitié des points de vie, il perd également des points de caractéristiques, elles sont toutes divisées par 2 jusqu'à réparation. Si le véhicule perd tous ses points de vie il devient une épave. Si la totalité des points de vie est perdue en une fois, le véhicule explose littéralement. L'explosion fera 25 fois TAI points de dégâts FE (les dégâts diminuent de 50% par mètre au-delà du véhicule).

Un véhicule peut également subir les dégâts d'un autre véhicule lors d'un accrochage par exemple. Les dégâts dépendent de la TAI et de la vitesse du véhicule. En outre les véhicules disposent d'un Bonus aux Dégâts en fonction de leur TAI selon le tableau suivant.

TAI	Bonus aux dommages
2	+3
3	+4
4	+5
5	+6
6	+7
7	+8
8	+9
9	+10
10	+11

Le calcul des dégâts pour un véhicule est le suivant : $((TAI \times 2) \times (vitesse : 2) + BD)$. On arrondit le chiffre de la vitesse divisé par 2 à l'entier supérieur.

Ainsi pour une petite moto de TAI 2 et de vitesse 7, les dégâts occasionnés seront de $((2 \times 2) \times (7 : 2) + 3 = 19$ points C.

Au calcul des dégâts peuvent venir s'ajouter des bonus liés à la possession de kit de renfort comme le pare buffle par exemple. De plus, la vitesse réelle du véhicule peut modifier les dégâts, le chiffre donné pour ces derniers correspond à une vitesse moyenne du véhicule, ils peuvent être augmentés ou baissés à la discrétion du Gardien. Les dégâts des camions tiennent plus compte de la TAI que de la vitesse dans leur mode de calcul la TAI est majorée. Compte tenu des particularités de l'eau, les dégâts des bateaux sont majorés en fonction de la TAI.

LES MOTOS :

Les motos Petites :

La MPM :

Vitesse : 7
Accélération : 7
Poids : 9
Maniabilité : 7
Capacité carburant : 200km
Points d'armure : P : +1 (15), C : +6 (30), T : +5 (25)
TAI : 2 Points de vie : 100 Dégâts : 19 points

La MPV :

Vitesse : 8
Accélération : 6
Poids : 9
Maniabilité : 7
Capacité carburant : 180km
Points d'armure : P : +1 (15), C : +5 (25), T : +6 (30)
TAI : 2 Points de vie : 100 Dégâts : 18 points

La MPA :

Vitesse : 6
Accélération : 8
Poids : 9
Maniabilité : 7
Capacité carburant : 180km
Points d'armure : P : +1 (15), C : +5 (25), T : +6 (30)
TAI : 2 Points de vie : 100 Dégâts : 15 points

La MPR :

Vitesse : 6
Accélération : 6
Poids : 8
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 250km
Points d'armure : P : +2 (20), C : +7 (35), T : +7 (35)
TAI : 3 Points de vie : 150 Dégâts : 22 points

Les motos Moyennes :

La MMM :

Vitesse : 8
Accélération : 8
Poids : 8
Maniabilité : 8
Capacité carburant : 300km
Points d'armure : P : +2 (40), C : +9 (55), T : +10 (60)
TAI : 3 Points de vie : 150 Dégâts : 28 points

La MMA :

Vitesse : 7
Accélération : 9
Poids : 8
Maniabilité : 8
Capacité carburant : 250km
Points d'armure : P : +2 (40), C : +10 (60), T : +9 (55)
TAI : 3 Points de vie : 150 Dégâts : 28 points

La MMV :

Vitesse : 9
Accélération : 7
Poids : 8
Maniabilité : 8
Capacité carburant : 250km
Points d'armure : P : +2 (40), C : +10 (60), T : +9 (55)
TAI : 3 Points de vie : 150 Dégâts : 34 points

La MMR :

Vitesse : 7
Accélération : 7
Poids : 7
Maniabilité : 7
Capacité carburant : 300km
Points d'armure : P : +3 (50), C : +12 (70), T : +12 (70)
TAI : 4 Points de vie : 200 Dégâts : 37 points

Les motos Grosses :

La MGM :

Vitesse : 9
Accélération : 9
Poids : 7
Maniabilité : 8
Capacité carburant : 400km
Points d'armure : P : +5 (80), C : +14 (100), T : +16 (120)
TAI : 4 Points de vie : 200 Dégâts : 45 points

La MGA :

Vitesse : 8
Accélération : 10
Poids : 7
Maniabilité : 8
Capacité carburant : 350km
Points d'armure : P : +5 (80), C : +16 (120), T : +14 (100)
TAI : 4 Points de vie : 200 Dégâts : 37

La MGV :

Vitesse : 10
Accélération : 8
Poids : 7
Maniabilité : 8
Capacité carburant : 350km
Points d'armure : P : +5 (80), C : +16 (120), T : +14 (100)
TAI : 4 Points de vie : 200 Dégâts : 45 points

La MGR :

Vitesse : 8
Accélération : 8
Poids : 6
Maniabilité : 7
Capacité carburant : 400km
Points d'armure : P : +8 (100), C : +20 (150), T : +20 (150)
TAI : 5 Points de vie : 200 Dégâts : 46 points

LES VOITURES :

Les voitures Petites :

La VPM :

Vitesse : 6
Accélération : 6
Poids : 6
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 600km
Points d'armure : P : +10 (100), C : +25 (180), T : +25 (180)
TAI : 6 Points de vie : 300 Dégâts : 43 points

La VPV :

Vitesse : 7
Accélération : 5
Poids : 6
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 550km
Points d'armure : P : +10 (100), C : +25 (180), T : +25 (180)
TAI : 6 Points de vie : 300 Dégâts : 55 points

La VPA :

Vitesse : 5
Accélération : 7
Poids : 6
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 550km
Points d'armure : P : +10 (100), C : +25 (180), T : +25 (180)
TAI : 6 Points de vie : 300 Dégâts : 43 points

La VPR :

Vitesse : 5
Accélération : 5
Poids : 6
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 600km
Points d'armure : P : +12 (120), C : +28 (200), T : +28 (200)
TAI : 6 Points de vie : 300 Dégâts : 43 points

Les voitures Moyennes :

La VMM :

Vitesse : 7
Accélération : 7
Poids : 6
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 700km
Points d'armure : P : +11 (100), C : +26 (180), T : +26 (180)
TAI : 7 Points de vie : 350 Dégâts : 64 points

La VMA :

Vitesse : 6
Accélération : 8
Poids : 6
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 650km
Points d'armure : P : +11 (100), C : +26 (180), T : +26 (180)
TAI : 7 Points de vie : 350 Dégâts : 50 points

La VMV :

Vitesse : 8
Accélération : 6
Poids : 6
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 650km
Points d'armure : P : +11 (100), C : +26 (180), T : +26 (180)
TAI : 7 Points de vie : 350 Dégâts : 64 points

La VMR :

Vitesse : 6
Accélération : 6
Poids : 6
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 700km
Points d'armure : P : +12 (110), C : +28 (180), T : +28 (180)
TAI : 7 Points de vie : 350 Dégâts : 50 points

Les voitures Grosses :

La VGM :

Vitesse : 8
Accélération : 7
Poids : 5
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 800km
Points d'armure : P : +12 (120), C : +30 (200), T : +30 (200)
TAI : 8 Points de vie : 400 Dégâts : 73 points

TAI : 8 Points de vie : 400 Dégâts : 89 points

La VGA :

Vitesse : 6
Accélération : 9
Poids : 5
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 750km
Points d'armure : P : +12 (120), C : +30 (200), T : +30 (200)
TAI : 8 Points de vie : 400 Dégâts : 57 points

La VGV :

Vitesse : 9
Accélération : 6
Poids : 5
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 750km
Points d'armure : P : +12 (120), C : +30 (200), T : +30 (200)

La VGR :

Vitesse : 7
Accélération : 7
Poids : 5
Maniabilité : 6

Capacité carburant : 800km
Points d'armure : P : +13 (140), C : +35 (230), T : +35 (230)

TAI : 8 Points de vie : 400

Dégâts : 73 points

LES 4 X 4 :

Les 4 X 4 Petits :

Le 4 X 4 PM :

Vitesse : 6
Accélération : 6
Poids : 6
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 600km
Points d'armure : P : +11 (100), C : +30 (200), T : +30 (200)
TAI : 6 Points de vie : 300 Dégâts : 43 points

Le 4 X 4 PV :

Vitesse : 7
Accélération : 5
Poids : 6
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 600km
Points d'armure : P : +11 (100), C : +30 (200), T : +30 (200)
TAI : 6 Points de vie : 300 Dégâts : 55 points

Le 4 X 4 PA :

Vitesse : 5
Accélération : 7
Poids : 6
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 550km
Points d'armure : P : +11 (100), C : +30 (200), T : +30 (200)
TAI : 6 Points de vie : 300 Dégâts : 43 points

Le 4 X 4 PR :

Vitesse : 6
Accélération : 5
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 600km
Points d'armure : P : +12 (130), C : +35 (250), T : +35 (250)
TAI : 6 Points de vie : 300 Dégâts : 43 points

Les 4 X 4 Moyens :

Le 4 X 4 MM :

Vitesse : 6
Accélération : 6
Poids : 6
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 700km
Points d'armure : P : +12 (140), C : +35 (240), T : +35 (240)
TAI : 7 Points de vie : 350 Dégâts : 60 points

Le 4 X 4 MA :

Vitesse : 6
Accélération : 7
Poids : 5
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 650km
Points d'armure : P : +13 (150), C : +35 (240), T : +35 (240)
TAI : 7 Points de vie : 350 Dégâts : 60 points

Le 4 X 4 MV :

Vitesse : 7
Accélération : 6
Poids : 5
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 650km
Points d'armure : P : +13 (150), C : +35 (240), T : +35 (240)
TAI : 7 Points de vie : 350 Dégâts : 64 points

Le 4 X 4 MR :

Vitesse : 6
Accélération : 6
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 700km
Points d'armure : P : +14 (150), C : +38 (260), T : +38 (260)
TAI : 7 Points de vie : 350 Dégâts : 60 points

Les 4 X 4 Gros :

Le 4 X 4 GM :

Vitesse : 6
Accélération : 6
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 800km
Points d'armure : P : +14 (150), C : +38 (260), T : +38 (260)
TAI : 8 Points de vie : 400 Dégâts : 57 points

TAI : 8 Points de vie : 400

Dégâts : 73 points

Le 4 X 4 GA :

Vitesse : 5
Accélération : 7
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 750km
Points d'armure : P : +14 (150), C : +38 (260), T : +38 (260)
TAI : 8 Points de vie : 400 Dégâts : 57 points

Le 4 X 4 GV :

Vitesse : 7
Accélération : 5
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 750km
Points d'armure : P : +14 (150), C : +38 (260), T : +38 (260)

Le 4 X 4 GR :

Vitesse : 6
Accélération : 5
Poids : 5
Maniabilité : 5

Capacité carburant : 800km
Points d'armure : P : +15 (150), C : +40 (300), T : +40 (300)

TAI : 8 Points de vie : 400

Dégâts : 57 points

LES CAMIONS :

Les Camions Petits :

Le CPM :

Vitesse : 6
Accélération : 6
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 700km
Points d'armure : P : +15 (150), C : +40 (280), T : +40 (280)
TAI : 8 Points de vie : 400 Dégâts : 77 points

Le CPV :

Vitesse : 7
Accélération : 5
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 650km
Points d'armure : P : +15 (150), C : +40 (280), T : +40 (280)
TAI : 8 Points de vie : 400 Dégâts : 93 points

Le CPA :

Vitesse : 5
Accélération : 7
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 650km
Points d'armure : P : +15 (150), C : +40 (280), T : +40 (280)
TAI : 8 Points de vie : 400 Dégâts : 77 points

Le CPR :

Vitesse : 5
Accélération : 5
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 700km
Points d'armure : P : +16 (170), C : +40 (300), T : +40 (300)
TAI : 8 Points de vie : 400 Dégâts : 77 points

Les Camions Moyens :

Le CMM :

Vitesse : 5
Accélération : 5
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 800km
Points d'armure : P : +17 (180), C : +42 (300), T : +42 (300)
TAI : 9 Points de vie : 450 Dégâts : 94 points

Le CMA :

Vitesse : 4
Accélération : 6
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 750km
Points d'armure : P : +17 (180), C : +42 (300), T : +42 (300)
TAI : 9 Points de vie : 450 Dégâts : 90 points

Le CMV :

Vitesse : 6
Accélération : 4
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 750km
Points d'armure : P : +17 (180), C : +42 (300), T : +42 (300)
TAI : 9 Points de vie : 450 Dégâts : 105 points

Le CMR :

Vitesse : 5
Accélération : 4
Poids : 5
Maniabilité : 4
Capacité carburant : 750km
Points d'armure : P : +18 (200), C : +44 (330), T : +44 (330)
TAI : 9 Points de vie : 450 Dégâts : 100 points

Les Camions Gros :

Le CGM :

Vitesse : 4
Accélération : 4
Poids : 5
Maniabilité : 4
Capacité carburant : 1000km
Points d'armure : P : +18 (200), C : +44 (350), T : +44 (350)
TAI : 10 Points de vie : 500 Dégâts : 115 points

TAI : 10 Points de vie : 500

Dégâts : 130 points

Le CGV :

Vitesse : 5
Accélération : 3
Poids : 5
Maniabilité : 4
Capacité carburant : 950km
Points d'armure : P : +18 (200), C : +44 (350), T : +44 (350)

Le CGA :

Vitesse : 3
Accélération : 5
Poids : 5
Maniabilité : 4
Capacité carburant : 950km
Points d'armure : P : +18 (200), C : +44 (350), T : +44 (350)
TAI : 10 Points de vie : 500 Dégâts : 115 points

Le CGR :

Vitesse : 4
Accélération : 4
Poids : 4
Maniabilité : 4

Contact : tenebreslejeudesteph@yahoo.fr

Capacité carburant : 1000km
Points d'armure : P : +20 (250), C : +46 (400), T : +46 (400)

TAI : 10 Points de vie : 500

Dégâts : 125 points

LES BATEAUX :

Les Bateaux Petits :

Le BPM :

Vitesse : 7
Accélération : 7
Poids : 7
Maniabilité : 7
Capacité carburant : 550km
Points d'armure : P : + 8 (80), C : +10 (100), T : +10 (100)
TAI : 5 Points de vie : 250 Dégâts : 46 points

Le BPV :

Vitesse : 8
Accélération : 6
Poids : 7
Maniabilité : 7
Capacité carburant : 550km
Points d'armure : P : + 8 (80), C : +10 (100), T : +10 (100)
TAI : 5 Points de vie : 250 Dégâts : 46 points

Le BPA :

Vitesse : 6
Accélération : 8
Poids : 7
Maniabilité : 7
Capacité carburant : 550km
Points d'armure : P : + 8 (80), C : +10 (100), T : +10 (100)
TAI : 5 Points de vie : 250 Dégâts : 36 points

Le BPR :

Vitesse : 7
Accélération : 6
Poids : 6
Maniabilité : 6
Capacité carburant : 600km
Points d'armure : P : + 9 (90), C : +11 (110), T : +11 (110)
TAI : 5 Points de vie : 250 Dégâts : 46 points

Les Bateaux Moyens :

Le BMM :

Vitesse : 6
Accélération : 6
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 1000km
Points d'armure : P : + 15 (150), C : +20 (200), T : +20 (200)
TAI : 7 Points de vie : 350 Dégâts : 60 points

Le BMV :

Vitesse : 7
Accélération : 5
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 1000km
Points d'armure : P : + 15 (150), C : +20 (200), T : +20 (200)
TAI : 7 Points de vie : 350 Dégâts : 70 points

Le BMA :

Vitesse : 5
Accélération : 7
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 1000km
Points d'armure : P : + 15 (150), C : +20 (200), T : +14 (200)
TAI : 7 Points de vie : 350 Dégâts : 60 points

Le BMR :

Vitesse : 6
Accélération : 5
Poids : 5
Maniabilité : 5
Capacité carburant : 1000km
Points d'armure : P : + 18 (200), C : +25 (250), T : +25 (250)
TAI : 7 Points de vie : 350 Dégâts : 60 points

Les Bateaux Gros :

Le BGM :

Vitesse : 4
Accélération : 4
Poids : 3
Maniabilité : 3
Capacité carburant : 2000km
Points d'armure : P : + 22 (240), C : +30 (300), T : +30 (300)
TAI : 9 Points de vie : 450 Dégâts : 90 points

Le BGV :

Vitesse : 5
Accélération : 3
Poids : 3
Maniabilité : 3
Capacité carburant : 2000km
Points d'armure : P : + 22 (240), C : +30 (300), T : +30 (300)
TAI : 9 Points de vie : 450 Dégâts : 100 points

Le BGA :

Vitesse : 3
Accélération : 5
Poids : 3
Maniabilité : 3
Capacité carburant : 2000km
Points d'armure : P : + 22 (240), C : +30 (300), T : +30 (300)
TAI : 9 Points de vie : 450 Dégâts : 90 points

Le BGR :

Vitesse : 3
Accélération : 3
Poids : 3
Maniabilité : 3
Capacité carburant : 2000km
Points d'armure : P : + 25 (300), C : +40 (450), T : +40 (450)

Contact : tenebreslejeudesteph@yahoo.fr

TAI : 10 Points de vie : 450

Dégâts : 95 points

Contact : tenebreslejeudesteph@yahoo.fr