

CIRCUS IMPERIUM

Nom de l'Equipe	Couleur	Pilotage <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
-----------------	---------	---

Le Char : Sarcophagus Velocirius – Monté sur Pad AntigraV et équipés de lames latérales acérées 'pour faire un peu le ménage'.

Flambant Neuf	Eraflé	Cabossé	Endommagé	Foutu	Epave
Déplacement 8	Déplacement 8	Déplacement 7	Déplacement 6	Déplacement 5	Déplacement 1d6+2
60 59 58 57 56	50 49 48 47 46	40 39 38 37 36	30 29 28 27 26	20 19 18 17 16	10 9 8 7 6
55 54 53 52 51	45 44 43 42 41	35 34 33 32 31	25 24 23 22 21	15 14 13 12 11	5 4 3 2 1
Attaque 1d6	Attaque 1d6 +1	Attaque 1d6 +2	Attaque 1d6	Attaque 1d6 -2	Attaque 1d6 +1
Gaillardes	Enervées	Furieuses	Fatiguées	Epuisées	Enragées

Les Bêtes : Voracius Frénétiis – De charmantes boules de poils de 900kg pourvue de canines de 20cm de long. Caractère réputé irascible.

CIRCUS IMPERIUM

Nom de l'Equipe	Couleur	Pilotage <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
-----------------	---------	---

Le Char : Sarcophagus Velocirius – Monté sur Pad AntigraV et équipés de lames latérales acérées 'pour faire un peu le ménage'.

Flambant Neuf	Eraflé	Cabossé	Endommagé	Foutu	Epave
Déplacement 8	Déplacement 8	Déplacement 7	Déplacement 6	Déplacement 5	Déplacement 1d6+2
60 59 58 57 56	50 49 48 47 46	40 39 38 37 36	30 29 28 27 26	20 19 18 17 16	10 9 8 7 6
55 54 53 52 51	45 44 43 42 41	35 34 33 32 31	25 24 23 22 21	15 14 13 12 11	5 4 3 2 1
Attaque 1d6	Attaque 1d6 +1	Attaque 1d6 +2	Attaque 1d6	Attaque 1d6 -2	Attaque 1d6 +1
Gaillardes	Enervées	Furieuses	Fatiguées	Epuisées	Enragées

Les Bêtes : Voracius Frénétiis – De charmantes boules de poils de 900kg pourvue de canines de 20cm de long. Caractère réputé irascible.

CIRCUS IMPERIUM

Nom de l'Equipe	Couleur	Pilotage <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
-----------------	---------	---

Le Char : Sarcophagus Velocirius – Monté sur Pad AntigraV et équipés de lames latérales acérées 'pour faire un peu le ménage'.

Flambant Neuf	Eraflé	Cabossé	Endommagé	Foutu	Epave
Déplacement 8	Déplacement 8	Déplacement 7	Déplacement 6	Déplacement 5	Déplacement 1d6+2
60 59 58 57 56	50 49 48 47 46	40 39 38 37 36	30 29 28 27 26	20 19 18 17 16	10 9 8 7 6
55 54 53 52 51	45 44 43 42 41	35 34 33 32 31	25 24 23 22 21	15 14 13 12 11	5 4 3 2 1
Attaque 1d6	Attaque 1d6 +1	Attaque 1d6 +2	Attaque 1d6	Attaque 1d6 -2	Attaque 1d6 +1
Gaillardes	Enervées	Furieuses	Fatiguées	Epuisées	Enragées

Les Bêtes : Voracius Frénétiis – De charmantes boules de poils de 900kg pourvue de canines de 20cm de long. Caractère réputé irascible.

CIRCUS IMPERIUM REGLES

But du jeu

Etre le premier à terminer les 2 tours de piste (cela peut être plus selon le nombre de joueurs et la durée souhaitée).

Mise en Place

Chaque joueur lance 2d6, le plus haut score place son char en premier sur une case entièrement derrière la ligne de départ. Les autres font de même dans l'ordre des dés. En cas d'égalité, le plus petit joueur gagne (en taille).

Ordre de Jeu

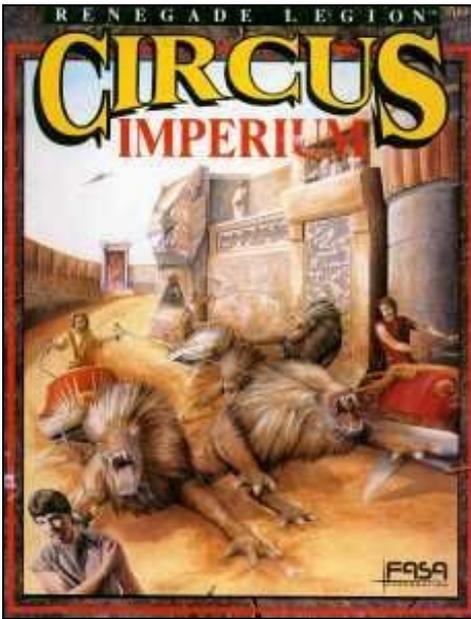
Les joueurs jouent leur tour complet chacun à la suite dans l'ordre de course, c'est-à-dire que le char de tête joue le premier, le char classé 2^{ème} ensuite, etc... En cas d'égalité sur la ligne, le char le plus à la corde joue en premier.

Tour de Piste

Lorsque le char de tête termine son premier tour, un rayon laser percute l'arrière train des bêtes du dernier char à ce moment du jeu. Pour le plus grand plaisir des spectateurs et sous les huées de ce public de connaisseurs exigeants, les bêtes de ce char entrent alors automatiquement en **FRENESIE** !

Percussion

Lors d'une percussion entre 2 chars, le joueur qui se déplace occupe la case de celui qu'il a percuté et le décale dans une case adjacente vers 'l'extérieur' par rapport au sens de percussion et l'arrière. S'il le décale contre un mur, le joueur recule et fait un tirage de percussion supplémentaire pour le mur.



Actions à son tour :

- Déplacement : annoncer la distance totale à l'avance.
- 3 Coups de Fouet au maximum.
- Possibilité de relancer les dés une fois par point de pilotage.

Attaque des bêtes

Une seule attaque par tour de jeu. Les Bêtes ne peuvent attaquer que les cases Avant, Avant Gauche et Avant Droit et jamais un chariot en retard sur vous. Utiliser le score d'Attaque de vos bêtes pour les DM.

Frénésie : fin du tour. Au tour suivant : déplacement max +1d6 en ligne droite. A la fin du tour 1d6 DM supplémentaire et fin de Frénésie.

Table des Coups de Fouet

- 2 – De l'art de motiver au bon moment... **2 Cases**.
- 3 – C'est susceptible une bête, ohhh nooon... **Frénésie** !
- 4 – Elles rugissent mais obéissent ! **1 Case**.
- 5 – Les sales bêtes se rebiffent ! **2 points de DM**.
- 6 – Elles grognent mais n'avancent pas, **1 point de DM** !
- 7 – Piquées au vif, elles avancent. **1 case, 1 point de DM**.
- 8 – Il a fallu insister ! **2 points de DM, 1 Case**.
- 9 – Vous n'obtiendrez rien de plus. **1 Case, Fin de Tour**.
- 10 – C'est bon pour cette fois. **2 Cases, Fin de Tour**.
- 11 – C'est un oiseau, c'est un avion, c'est la... **Frénésie** !
- 12 – Grrrrr... Elles n'iront pas plus loin. **Fin de Tour**.

Table des Virages

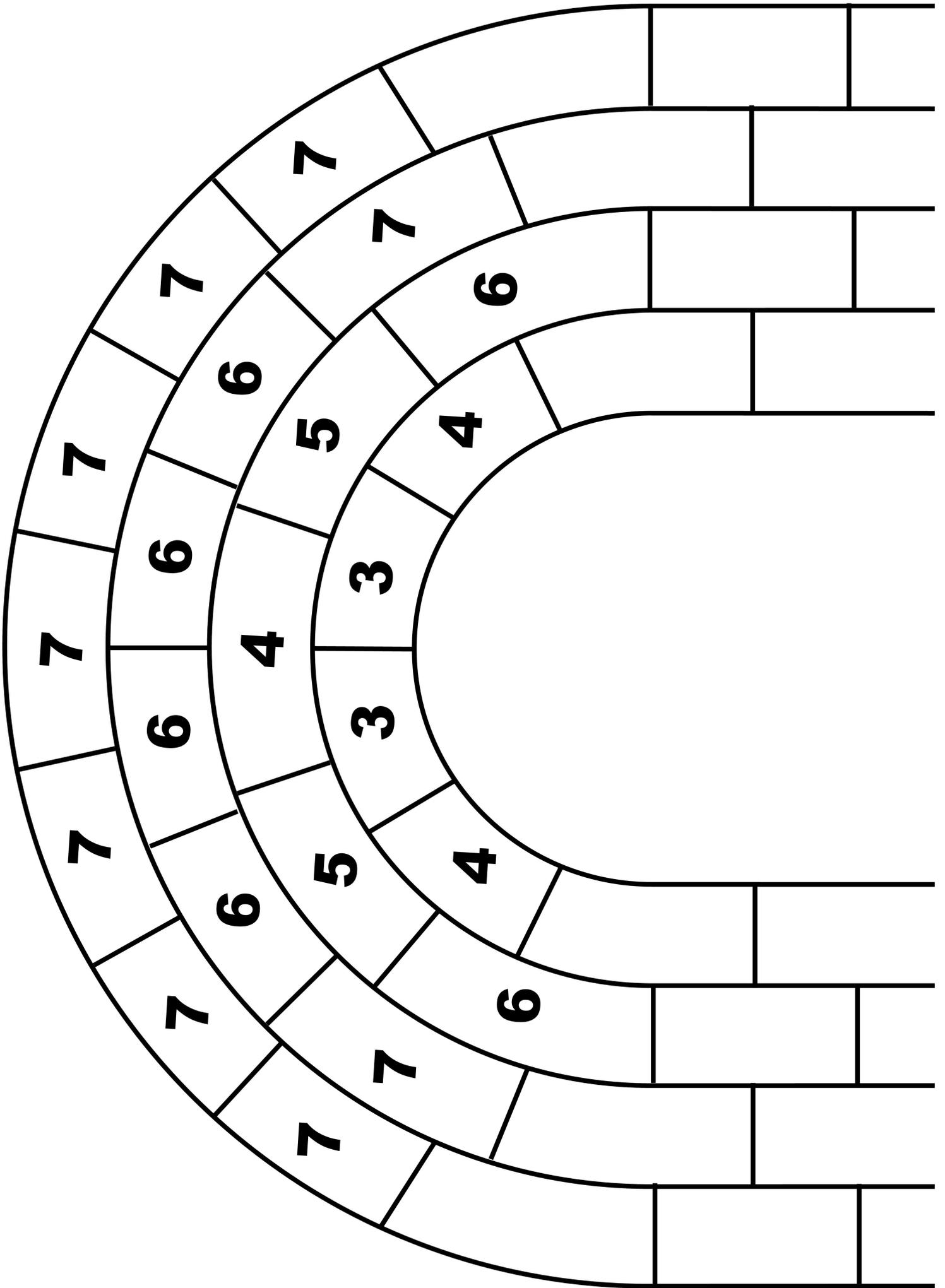
Lorsque vous arrivez sur une case virage, si votre **Déplacement** choisi pour ce tour est supérieure au chiffre indiqué sur la case du circuit, faire un test de virage. Lancer 1d6 et ajouter la différence (Déplacement - Chiffre sur la Case), lire le résultat ci-dessous.

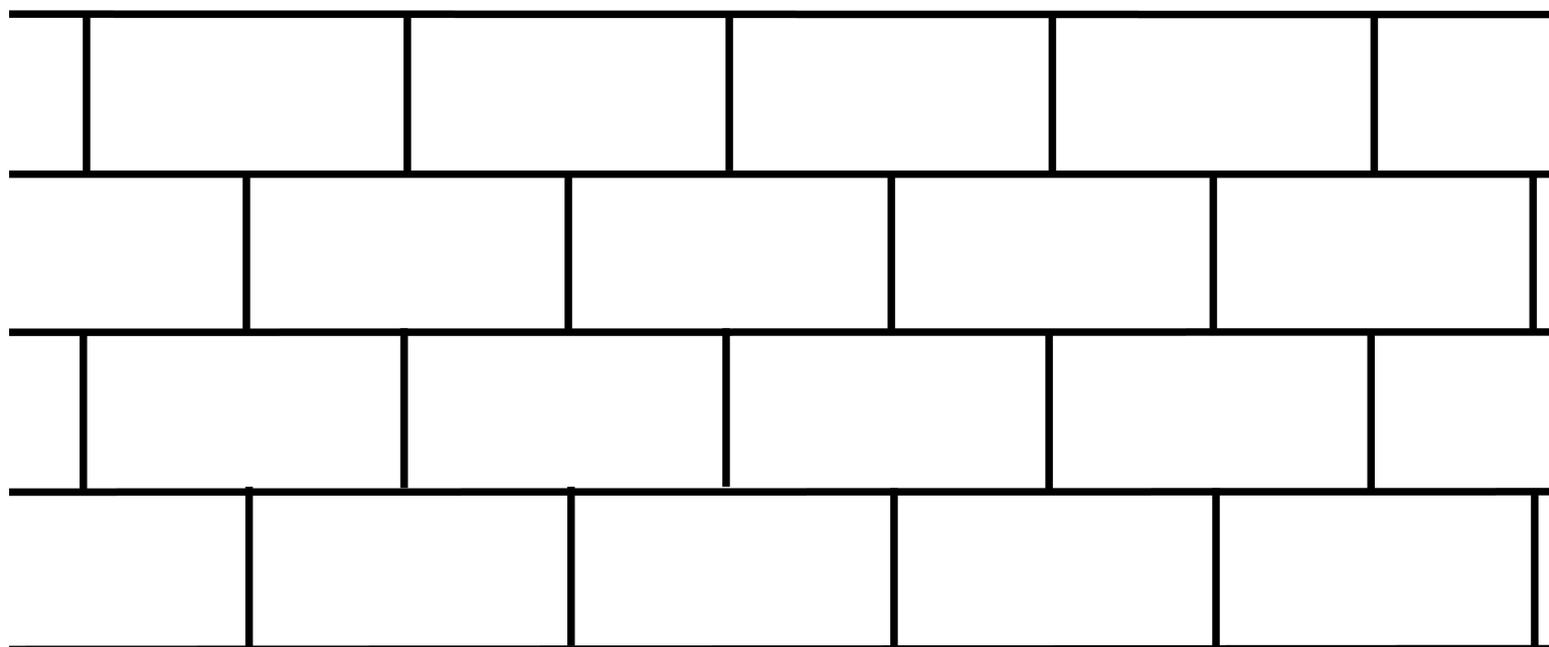
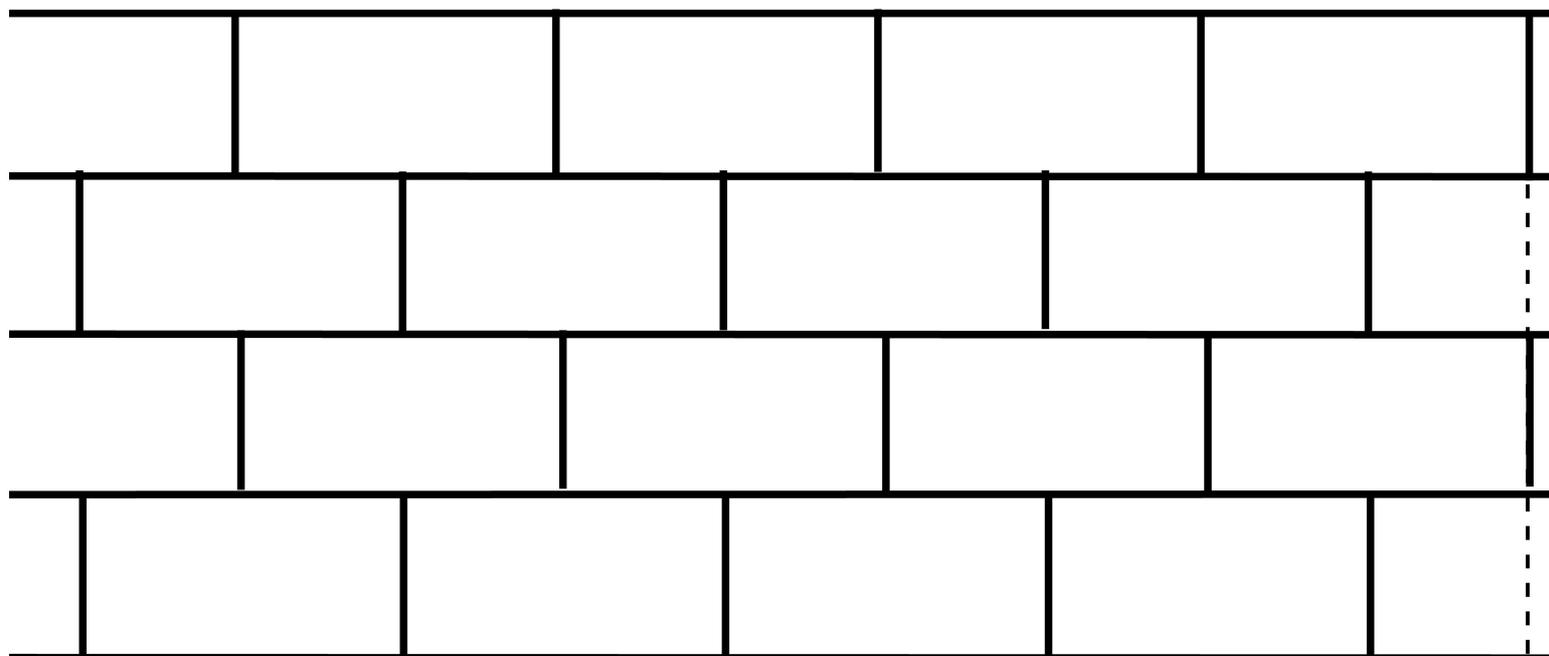
- | | |
|---------------|---|
| 1 – 3 | Un 'hourraaaahhh' salue la performance, contre toute attente, Vous maintenez la trajectoire . |
| 4 – 6 | Vous virez sous les sifflets « Rentre chez toi, conducteur du dimanche ! ». Vous déraper 1 ligne vers l'extérieur. |
| 7 – 8 | Un frisson parcourt la foule « hé, hé, hé ! » Alors que votre chariot dérape hors de contrôle. Vous déraper 2 lignes vers l'extérieur. |
| 9 – 10 | Les spécialistes du virage entonnent une marche funèbre en vous dévisageant. Vous déraper de 3 lignes vers l'extérieur. |
| 11+ | Les vicieux de la tribune du virage salivent d'avance « Chaire à Pâté sur le Mur ! ». vous déraper de 4 lignes ! |

Lorsque le dérapage vous amène contre un mur il est stoppé, faites un test de percussion par ligne de dérapage manquante en restant dans la même case. Reprenez ensuite le mouvement depuis cette case.

Table des Percussions

2. Les femmes osent à peine regarder entre leurs doigts votre funeste sort, **5 points de DM, Fin de Tour**.
3. Vous éparpillez de la tripe de bête un peu partout, c'est vraiment moche... **4 pts de DM, fin de Tour**.
4. Votre chariot produit un bruit inquiétant et vous y laissez un peu plus que de la peinture, **3 points de DM**.
5. Vos bêtes trébuchent, votre chariot tangué dangereusement mais vous ne perdez que **2 point de DM**.
6. Un long soupir de déception ponctue votre manœuvre, vous frôler la catastrophe... **1 point de DM**.
7. Un 'Hourraaaahhh' salue la performance, contre toute attente, vous **sortez indemne de la percussion**.
8. « Hohohhhhh » La foule est obligée de reconnaître que ce n'est pas mal du tout... Seulement **1 point de DM**.
9. Vous réussissez à éviter le gros de l'impact, la foule semble déçue... **2 points de DM**.
10. « CRRAAAAC » Un gros bout de chariot vient de se faire la malle. Sûrement un truc inutile... **4 points de DM**.
11. Les énervés du premier rang rient sauvagement devant vos déboires, prenez **6 points de DM, fin de Tour**.
12. Un truc poisseux vous aveugle, sans doute un morceau de bête projeté jusque là ! **8 points de DM, fin de Tour**.

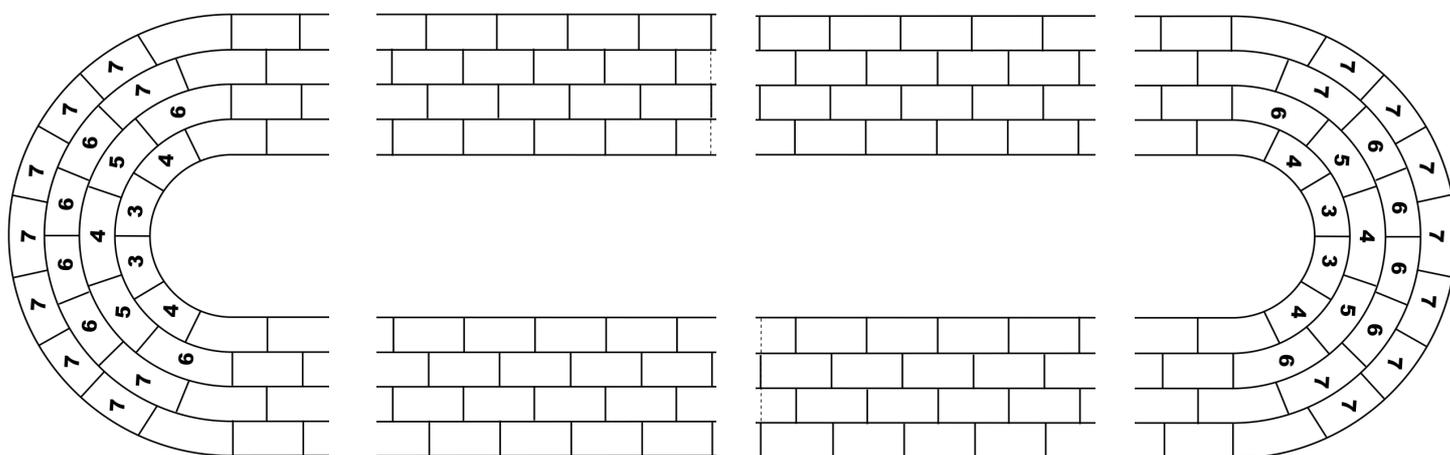




Marqueurs Chars et Marqueurs Attaque



Plan pour l'impression du Circus Imperium



Les Points de Pilotage

Jeu Impitoyable, Fun ou Tactique

Chaque conducteur de char (vous !) possède 3 points de pilotage qui lui permet de relancer n'importe quel jet de dé qui ne lui convient pas (Coup de Fouet, Virage, Percussion, DM des Bêtes). A chaque fois qu'un Point de Pilotage est utilisé, cochez une des cases, lorsqu'il n'y en a plus vous êtes à la merci du Destin !

Si vous accordez ces 3 cases pour la durée totale du jeu : vous devrez vite subir les aléas de la chance, c'est l'option jeu Impitoyable, n'espérez pas faire plus de 2 tours...

Vous pouvez choisir d'accorder 3 points de pilotage par Tour de Piste : gomez les cases cochées dès que vous franchissez la ligne d'arrivée, vous aurez un peu plus de contrôle sur les événements, c'est le jeu Fun..

Enfin vous pouvez récupérer vos points de pilotage à chaque tour de jeu : cela vous met à l'abri de bien des conséquences désagréables, la Frénésie par exemple sera un événement très improbable, c'est le jeu Tactique, il est aussi plus adapté si vous faites des courses de plus de 3 tours...

Règle Optionnelle : Chars Custom

Lancer 1d6.

- 1- Bêtes de Course +1 déplacement, mais fragiles démarrez à 50 points de Vie.
- 2- Blindage : réduits tous les DM de percussion de 2 points, -1 en Déplacement
- 3 -Bêtes Voraces +2 aux DM des bêtes, interdiction d'utiliser des points de pilotage sur les coups de fouets.
- 4 - Lames de Char : +1 aux DM lorsque vous percuetez un adversaire.
- 5- Fouet Electrique : chaque coup de fouet inflige 1 DM supplémentaire mais avancez d'une case de plus pour chaque 6 obtenu au test de Coup de Fouet.
- 6- As du Pilotage : lorsque vous utilisez un point de pilotage vous lancez 1 dé supplémentaire et gardez les dés de votre choix.