

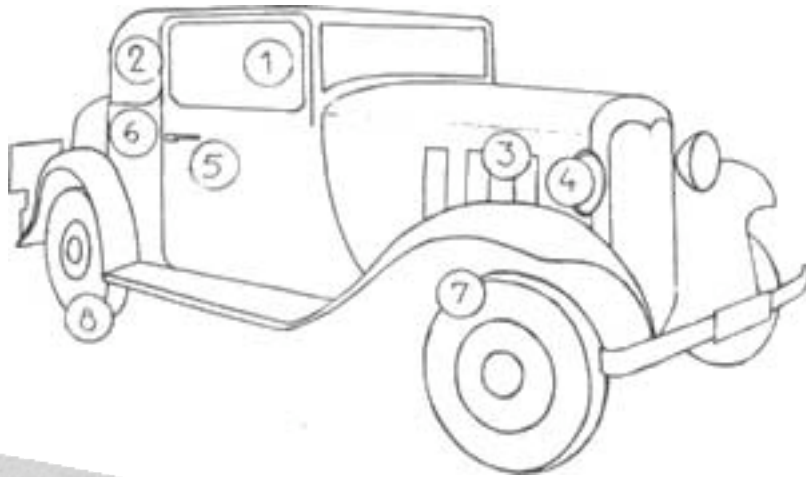
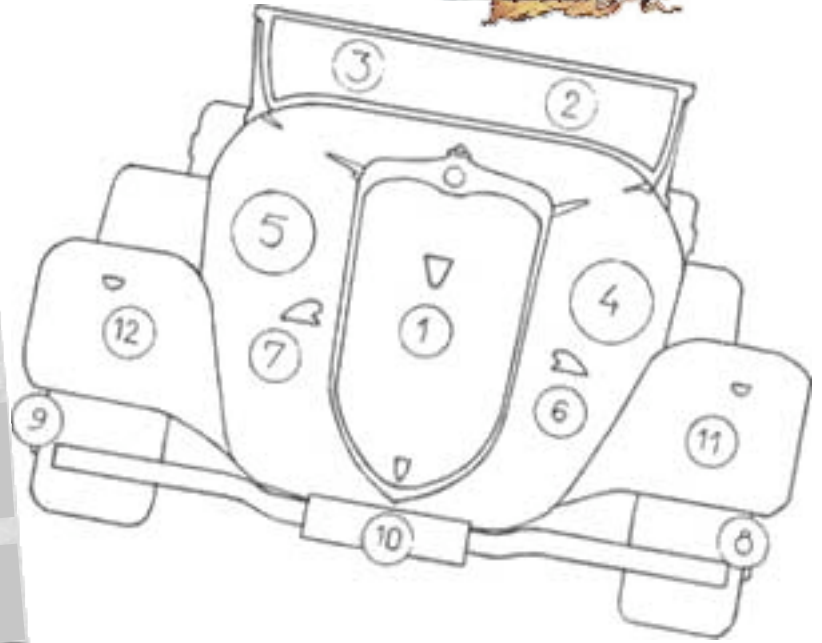
La fusillade en voiture



Tiré de la revue

De face

- 1 Dégagement de vapeur. Au bout de quelque temps, le moteur chauffe et s'arrête.
- 2 Lancer un D6. 1 à 2 la vitre éclate 3 à 6 c'est le chauffeur.
- 3 Comme précédemment, mais il n'y a pas de perte de contrôle de la voiture.
- 4-5 Le phare concerné s'éteint.
- 6-7 Lancer un D100. De 1 à 30 le moteur ratatouille et commence à cracher ses soupapes une à une... De 31 à 100 un peu de fumée.
- 8-9 Lancer un D10. 1 à 2 le pneu se dégonfle, la vitesse tombe à 5 km/h. 3 à 10 le pneu éclate... et le chauffeur a intérêt à savoir faire de l'esbrouffe.
- 10 Scklonk !
- 11-12 Lancer un D6. 1 à 2 le pneu est touché (voir plus haut). 3 à 6 remerciez Dieu !



De profil

- 1 Lancer un D6. 1 à 4 il y a un nouveau courant d'air dans votre voiture. 5 ou 6 la cervelle du conducteur (ou celle du passager) retapisse le plafond.
- 2 Comme précédemment mais il s'agit des éventuels passagers arrière.
- 3 Lancer un D6. 1 à 3 la bastos a décanillé le moulin, il rend un dernier soupir. 4 à 6 une légère traînée huileuse sur la route jusqu'à ce que le moteur s'arrête au bout de 10 mn.
- 4 Cling ! Si vous roulez de jour ce n'est pas grave, sinon...
- 5 Lancer un D10. 1 à 6 votre portière est trouée. 7 à 10 c'est votre flanc (ou celui du passager).
- 6 Même tabac mais à l'arrière.
- 7-8 Lancer un D10. 1 à 7 vous avez de la chance. 8 à 10 pas votre pneu (voir plus haut).

De dos

- 1 La vitre arrière se brise
- 2-3 Lancer un D10. 1 à 3 la balle poursuit son chemin vers l'avant. Refaites le test pour le passager avant à -1. 4 à 10 la balle touche !
- 4 Votre coffre n'est plus étanche. Vous n'y transportiez rien de valeur ?
- 5-6 Lancer un D6. 1 à 2 le pneu est touché (voir plus bas). 3 à 6 Dieu est avec vous !
- 7-8 Lancer un D10. 1 à 2 le pneu se dégonfle, la vitesse tombe à 5 km/h. 3 à 10 le pneu éclate... vous allez enfin savoir si votre chauffeur est un vrai pro !

