

CROC présente:

Si vis pacem, **PARABELLUM**

Règles de combat avec figurines

INTRODUCTION

Cette extension de Bitume est destinée à être utilisée pour simuler des batailles rangées dans le cadre d'une partie de Bitume ou en tant que jeu à part entière. Chaque personnage sera représenté par une figurine et chaque véhicule par une maquette amoureusement décorée et armée. Chaque centimètre représente un mètre et un tour, une durée comprise entre 5 et 20 secondes.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	1
SOMMAIRE	1
PERSONNAGES, ARMES ET VEHICULES ..	1
PREPARATION D'UNE PARTIE	2
DECOMPOSITION D'UN TOUR DE JEU	2
LES ACTIONS	2
LES ORDRES	2
LA GUERISON	3
LE MOUVEMENT	3
Le terrain	3
Les piétons	3
Les véhicules	3
LE COMBAT	4
Jet de toucher	4
Tir d'opportunité	4
Effet des dommages	4
Collisions	4
Rafales et armes explosives	5
LE MORAL	5
CALCUL DES CARACTERISTIQUES	5
SYSTEME DE POINTS	7
SCENARIO	8

PERSONNAGES, ARMES ET VEHICULES

Chaque belligérant est représenté par une figurine ou une maquette, mais aussi par une série de caractéristiques qui déterminent la façon dont il va se comporter sur le champ de bataille. Note: Les fourchettes données pour les caractéristiques ne sont valables que pour les êtres humains. Les animaux peuvent dépasser ces valeurs.

Le combat (**COM**): C'est une valeur comprise entre -2 et +2 et qui représente le potentiel purement offensif du personnage (au corps à corps ou à distance) et l'augmentation des dommages au corps à corps.

La résistance (**RES**): C'est une valeur comprise entre -2 et +2 et qui représente le potentiel défensif du personnage (à la fois la protection de ses vêtements et sa résistance physique).

Le déplacement (**DEP**): C'est une valeur comprise entre 15 et 25 et qui représente la distance en centimètres que peut parcourir un personnage en une action.

Le moral (**ML**): C'est une valeur comprise entre 1 (peureux) et 4 (fanatique ou très discipliné) et qui est utilisée pour connaître les réactions du personnage vis à vis d'une défaite possible ou probable.

L'initiative (**IN**): C'est une valeur comprise entre 1 (lymphatique) et 4 (agressif) et qui est utilisée pour savoir si le personnage peut agir plus d'une fois par tour.

Les armes possèdent aussi des valeurs bien particulières.

Les dommages (**DOM**): Cette valeur comprise entre -2 et +6 sert à déterminer les effets d'une arme sur un personnage ou un véhicule.

La précision (**PRC**): Cette valeur comprise entre -2 et +2 est utilisée comme modificateur au combat du personnage qui l'utilise.

La portée (**PTE**): C'est la distance en centimètre à laquelle l'arme peut causer des dommages à un adversaire.

Les munitions (**MT**): C'est le nombre de fois que l'arme peut être utilisée durant la partie.

Les véhicules possèdent des valeurs presque identiques aux personnages.

La résistance (**RES**): Cette valeur, comprise entre +2 et +11 représente le blindage et la force structurale du véhicule.

La manoeuvrabilité (**MAN**): Cette valeur, comprise entre -2 et +2 est utilisée comme modificateur à la table de conduite utilisée quand un personnage risque de perdre le contrôle de son véhicule.

Les vitesses (**VIT1/VIT2**): Ces deux valeurs, exprimées en centimètre, représentent, d'une part à la distance que peut parcourir un véhicule lors de sa première action d'un tour (**VIT1**) et d'autre part la vitesse lors des actions suivantes (**VIT2**).

Le choc (**CHC**): Cette valeur, comprise entre +2 et +11, est utilisée pour calculer les effets d'un choc causé par le véhicule contre un personnage ou un autre véhicule.

PREPARATION D'UNE PARTIE

Chaque joueur place dans un bol un nombre de jetons (ou pions ou boulons ou enclumes...) équivalent au total de l'initiative de tous ses personnages divisée par quatre (arrondi au chiffre supérieur).

$\text{Jetons} = (\text{Total de l'IN}) / 4$

Les personnages seront alors placés sur la table selon les données du scénario. Le jeu peut maintenant commencer.

DECOMPOSITION D'UN TOUR DE JEU

Chaque tour est composé d'une série de phases toutes identiques. On suit la procédure suivante:

- | | |
|----|--|
| 1- | Un jeton est tiré du bol. |
| 2- | Le joueur ainsi désigné choisit un personnage qu'il souhaite faire agir. |
| 3- | Si c'est la première action (durant ce tour) du personnage il agit, sinon il doit réussir un jet d'initiative. |

Jet d'initiative:

D6+IN	Résultat
2-6	Il ne peut agir, le jeton est perdu.
7 et +	Il peut agir.

Au lieu de faire agir un personnage, le joueur peut garder le jeton de côté s'il a un leader et s'il veut utiliser l'option "donner un ordre". Une fois l'action terminée, un nouveau jeton est tiré du bol et ainsi de suite... Quand le bol est vide, le tour est fini. Il faut alors recalculer le nombre de jetons à placer dans le bol pour le tour suivant (arrondi au chiffre supérieur).

$\text{Jetons} = (\text{Total de l'IN des personnages encore vivant}) / 4$

LES ACTIONS

Un personnage qui agit choisit une des six actions suivantes:

Déplacement: Le personnage se déplace à pied ou avec un véhicule s'il en est le conducteur.

Combat: Le personnage utilise une de ses armes pour tenter d'éliminer un ou plusieurs adversaires.

Combat et déplacement: Le personnage se déplace normalement puis utilise une de ses armes.

Donner un ordre: Cet ordre, réservé à un leader, lui permet de donner des actions aux personnages amis dans un rayon de 30cm.

Tir d'opportunité: Le personnage est doté d'un marqueur "TIR". Il pourra utiliser une arme de jet ou à distance durant le déplacement d'un adversaire.

Guérir: Un personnage peut tenter de soigner un blessé avec lequel il est en contact.

LES ORDRES

Un personnage qui possède un ou plusieurs leaders peut accumuler des jetons durant un tour sans les dépenser tout de suite. Dès qu'un leader utilise l'action "donner un ordre" chaque jeton accumulé peut être utilisé pour faire agir un personnage dans un rayon de 30cm autour du leader. Le jeton est alors considéré comme utilisé. Même s'ils ont déjà agit durant le tour, les personnages n'ont pas

à réussir de jets d'initiative. Il est impossible d'accumuler des jetons d'un tour à l'autre. Le joueur devra donc bien prendre la précaution de les utiliser avant qu'il soit à cours de jetons.

LA GUERISON

Un personnage en contact avec un blessé (lui même ou un autre) peut tenter de le soigner. On consulte alors la table suivante:

D6+MOD	Résultat
0-4	Le personnage reste blessé.
5 et +	Le personnage est soigné.

MOD: Soi même -1
Guérisseur +1

LE MOUVEMENT

Un personnage qui souhaite se déplacer peut parcourir une distance inférieure ou égale à sa caractéristique de déplacement, ou à la vitesse de son véhicule s'il en est le conducteur.

Le terrain

Les différents éléments de décor peuvent affecter la vitesse de déplacement des personnages (et des véhicules). Il existe un nombre presque infini d'éléments de décors, la liste suivante n'est donc pas du tout exhaustive.

Terrain	Personnages	Véhicules
Porte§	-2cm	Impossible(1)
Fenêtre*	-5cm	Impossible
Haie§	-5cm	-10cm(2)
Muret*	-5cm	Impossible
Ruines	DEP/2	Impossible(3)
Buissons	DEP/2	-
Ruisseau	DEP/4	Impossible(3)
Gué	DEP/2	DEP/2
Boue	DEP/2	DEP/2
Sable	DEP/2	DEP/4(3)

§: Couverture légère.

*: Couverture importante.

(1): Une moto peut passer à travers une porte en dépensant 5cm de mouvement.

(2): Un véhicule ayant un CHC de +3 ou moins ne peut

passer à travers une haie. Un véhicule ayant un CHC de +7 ou plus ne dépense rien en passant à travers une haie.

(3): DEP/2 pour les motos et les véhicules équipés de pneus et/ou suspensions de cross.

Les piétons

Un personnage peut se déplacer ou il veut, tant qu'il ne dépasse pas son potentiel de mouvement. De plus, il peut changer son état: debout, accroupi (ou assis) ou couché. Changer d'état coûte 5cm de déplacement. Un personnage accroupi ne peut se déplacer. Un personnage couché voit son potentiel de déplacement divisé par 4. Pour sortir ou entrer dans un véhicule un personnage doit donc dépenser 7cm (2cm pour la porte et 5cm pour changer d'état).

Les véhicules

La première fois (durant un tour) qu'un personnage se déplace avec le véhicule dont il est le conducteur, il utilise la VIT1. Si le véhicule se déplace une ou plusieurs fois après, la deuxième vitesse (VIT2) est utilisée. Si le déplacement total est supérieur à 20cm, le personnage qui conduit doit réussir un jet de conduite.

Déplacement	Jet à réussir
21-40	4
41-60	5
61 et +	6

Un jet de (D6+MOD) supérieur ou égal au chiffre indiqué implique une réussite. Si le jet est raté, le déplacement du véhicule est effectué dans sa totalité en ligne droite (entraînant le plus souvent un choc avec un autre véhicule ou un obstacle).

MOD: Garagiste: +1
MAN: +X



LE COMBAT

Un personnage qui souhaite causer des dommages à un adversaire (c'est tout de même le but du jeu) doit utiliser l'option "COMBAT" (les deux autres options sont étudiées plus loin).

Jet de toucher

Pour toucher une cible il faut tout d'abord être à portée, posséder au moins une munition (qui d'ailleurs est immédiatement éliminée) et être en ligne de vue. Je ne vais pas perdre mon temps à donner des règles pour déterminer ce dernier facteur. Utilisez votre bon sens et ayez toujours en tête qu'un personnage a un angle de vue d'au maximum 90°. Il suffit ensuite d'utiliser la table suivante:

D6+MOD	Résultat
3 et -	Cible ratée
4-8	Cible touchée
9 et +	Coup critique

Cible ratée: une arme explosive sera déviée de D6x2cm dans une direction aléatoire.

Coup critique: Le jet de dommages sera majoré de 2 points.

Modificateurs:	
Tir d'opportunité	-1
PRC de l'arme	+X
COM du personnage	+X
Tribu discrète (cible)	-1*
Couverture légère	-1*
Couverture importante	-2*
Voiture	+1*
Camion	+2*
Déplacement et combat	-2/+1§
PTE/2 à PTE	-1*

*: Seulement pour le combat à distance ou les armes de jet.

§: +1 pour le corps à corps, -2 pour les autres.

Tribu discrète: Yankees, Confrérie, Enfants, Punks et Indiens.

Tir d'opportunité

Un personnage doté d'un pion "TIR" peut, durant le déplacement d'un personnage adverse qu'il voit, utiliser une de ses armes contre lui. Le combat est résolu normalement.

Il perd ensuite son marqueur "TIR".

Effet des dommages

Un personnage touché par une arme doit consulter la table suivante pour savoir s'il est tué ou blessé.

D6+MOD	Piéton	Véhicule
-3 ou -	Rien	Rien
-2/+0	Rien	DOM-4
+1/+3	Blessé	DOM-2*
+4 et +	Tué	DOM+0*

DOM+X: Les passagers d'un véhicule subissent un jet de dommages sur la même table (piéton) avec le modificateur X indiqué, à l'exclusion de tous autres.

*: Le véhicule est détruit sur un jet de 5 ou 6 sur un D6.

Modificateurs:	
Coup critique	+2
Passager	+0/-2/-4
COM du personnage	+X*
DOM de l'arme	+X
RES de la cible	-X

*: Pas pour les armes de tir ou de jet.

Un personnage blessé est tué s'il est blessé à nouveau. Il subit un malus de 1 à son COM et 5cm à son déplacement.

Collisions

Un véhicule qui, durant son mouvement, heurte un piéton ou un autre véhicule doit consulter la table de dommages en prenant comme seul modificateur son CHC et la RES de l'adversaire. Quand un véhicule heurte un objet fixe (mur par exemple) il est attaqué normalement avec un facteur modificateur de +8. Il a aussi le droit de tenter de détruire l'obstacle (dans ce cas le mur a une RES de +10). On ajoute au CHC une valeur que l'on calcule en consultant la table ci-dessous:

Vitesse	MOD
1-20	-1
21-50	+0
51-70	+1
71 et +	+2

Vitesse: Distance parcourue durant l'action par le véhicule qui produit la collision.

Un mur est détruit s'il obtient un résultat "tué" sur la table de dommages.

Dans le cas d'un choc entre véhicules, celui qui cause le choc subit lui aussi une attaque en prenant comme modificateur positif le CHC/2 de l'adversaire et comme modificateur négatif sa RES.

Rafales et armes explosives

Une arme explosive ne disparaît jamais dans la nature: elle dévie et cause des dommages à toute cible se trouvant dans le rayon d'effet du souffle (rayon de base dans les règles d'Acide formique). Une arme qui tire en rafales peut être utilisée pour tenter de tuer plusieurs cibles. Toute cible choisit au dessus de la première enlève 1 point au modificateur de dommages. On résout tout de même un jet de toucher par cible.

LE MORAL

Dès qu'un groupe de personnages perd 25%, 50% et 75% de son effectif, chaque personnage doit réussir un jet de moral. Un groupe en mauvaise posture devra donc réussir 3 jets avant d'être sûr que ses forces resteront jusqu'à la fin.

Calcul des forces

Piéton	1
Moto	1
Voiture	2
Leader	2
Camion	4
D6+ML+MOD	Résultat
2-5	Déroute
6 ou +	Réussi

MOD: 25% de pertes: +2
75% de pertes: -2

Un personnage en déroute est éliminé avec tout son équipement (sauf un éventuel véhicule). On considère qu'il se rend ou disparaît dans la nature.

CALCUL DES CARACTERISTIQUES

Pour les personnages, les valeurs sont données au jugé, en suivant la table ci-dessous. Un personnage particulièrement expérimenté pourra posséder des caractéristiques majorées.

Tribu	COM	RES	DEP	ML	IN	Coût
Amazone	+1	+0	20	3	2	90
Confrérie*	+0	+0	20	2	2	75
Conservateur	-2	-1	20	1	1	20
Enfant*	+0	-1	25	1	4	80
Fermier	-1	-1	20	1	1	30
Fils du métal	+2	+1	20	4	3	130
Fourmi civile	-2	-2	15	1	1	5
Fourmi commando	+2	+0	20	4	4	130
Fourmi militaire	+1	-1	20	4	3	100
Fourmi scientifique	-1	-2	20	3	2	50
Garagiste\$	-1	-1	20	1	1	40
Guérisseur§	-1	-1	20	1	2	50
Hell's angel	+0	+1	15	2	1	65
Indien*	+1	+0	25	2	3	90
Justicier	+1	+0	20	4	3	110
Mercenaire	+2	+0	20	4	2	110
Punk*	+0	+0	25	2	4	90
Skinhead	+1	+0	20	3	2	90
Vicking	+2	+1	15	4	2	115
Yankee	+0	+0	25	1	3	80

&: +100 pour un leader.

*: Tribu discrète.

\$: Bonus de conduite.

§: Bonus de guérison.

Pour les armes, les munitions et la portée son facilement calculables:

MT: Nombre de munitions possédées.

PTE: Portée maximale.



Pour la précision il suffit de consulter la table ci-dessous:

Précision	PRC
-10%	-2
-5%	-1
+00%	+0
+5%	+1
+10%	+2

Pour les dommages il suffit de calculer les dommages maximum de l'arme (1D6=6) et consulter la table ci-dessous. Note: Les bonus de force ne sont pas à prendre en compte (il sont dans le COM du personnage). Pour les armes qui tirent en rafale on calcule le total avec 3 cartouches.

Dommages max.	DOM
1-2	-2
3-4	-1
5-6	+0
7-8	+1
9-12	+2
13-18	+3
19-24	+4
25-35	+5
36 et +	+6



Pour vous faciliter la tâche, voici une liste d'armes avec leurs caractéristiques pour PARABELLUM:

Arme	DOM	PRC	PTE	Coût
Arbalète	+2	+1	100	70
Arbalète à main	+1	+0	10	25
Arbalète à répétition	+1	+0	50	50
Arbalète fixe	+1	+1	10	35
Arc	+1	+1	100	60
Baliste	+3	-1	400	60
Bazooka	+5	+0	40	115
Bombe	+6	-2	—	120
Boomerang	+1	-2	50	30
Canon anti-char	+6	+2	2800	160
Canon à boulet	+3	-2	100	50
Canon de char	+6	+1	4000	150
Canon à tir rapide	+3	-1	2000	100
Canon scié	+4	+0	8	95
Carabine	+1	+2	800	70
Catapulte	+4	-2	200	60
Cocktail molotov	+1	+1	15	45
Coup de tête	-1	-2	—	—
Coup de poing	+0	+0	—	—
Coup de pied	-1	-1	—	—
Chaîne de moto	+1	-1	—	30
Cran d'arrêt	+0	+1	10	25
Cran d'arrêt	+0	+2	—	50
Dynamite	+3	+1	—	100
Epée	+1	+1	—	50
Epée courte	+0	+1	—	40
Epée à deux mains	+1	+0	—	40
Epieu	+1	+0	8	25
Epieu	+1	+1	—	50
Fléau	+1	-1	—	30
Fléchette	-1	+2	6	25
Fleuret	+0	+2	—	50
Fouet	-1	+0	—	20
Fourche	+1	-1	—	30
Fronde	+1	+0	40	35
Fusil	+1	+2	800	70
Fusil de chasse	+2	+1	80	110
Fusil-harpon	+1	+0	10	25
Fusil de haute-précision	+2	+2	1000	80
Fusil mitrailleur	+4	+1	1200	130
Fusil à pompe	+2	+2	40	65
Fusil à poudre	+1	-2	20	15
Garrot	-1	+1	—	30
Glaive	+1	+0	—	40
Grappin	+1	-2	10	5
Grenade défensive	+6	+2	10	135
Grenade fumigène	—	+2	20	65
Grenade incendiaire	+5	+2	15	135
Grenade lacrymogène	+3	+2	15	115
Grenade offensive	+4	+2	15	125
Griffe de combat	+0	+1	—	40
Hache	+1	+0	—	40
Hachette	+0	+0	8	15
Hachette	+0	+0	—	30
Javeline	+1	-2	50	30
Lance	+1	-1	—	30
Lance-acide	+4	+2	2	75
Lance-flamme	+5	-2	10	85
Lance-flamme (greffe)	+3	+0	2	85
Lance-flamme (véh)	+6	-2	20	105

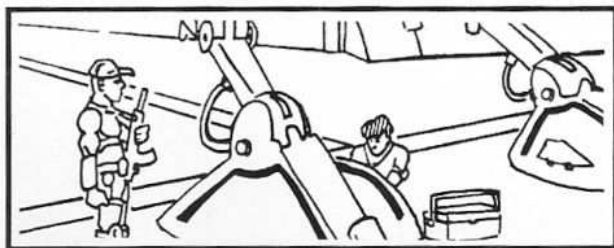
	DOM	PRC	PTE	Coût
Lance-grenade	—	-2	100	50
Lance-grenade (véh)	—	-2	200	50
Lance-harpon	+2	+0	200	60
Lance-harpon (corde)	+3	-1	20	45
Lance-pierre	+1	+1	20	45
Masse d'arme	+1	-1	—	30
Matraque	+0	+0	—	30
Mortier	+6	+2	400	160
Mitrailleuse légère	+4	+1	1000	130
Mitrailleuse normale	+4	+0	1600	120
Mitrailleuse lourde	+5	-1	2400	120
Nitroglycérine	+3	+2	—	110
Nunchaku	+0	+0	—	30
Obusier	+6	+0	2000	140
Pistolet	+1	+0	35	35
Pistolet (greffe)	+1	-2	10	5
Pistolet mitrailleur	+4	+0	100	120
Pistolet à poudre	+0	-1	10	5
Plastic	+2	-1	—	70
Poignard	+0	+1	10	25
Poignard	+0	+1	—	40
Poing américain	+1	+1	—	50
Poudre noire	+0	+1	—	70
Revolver	+1	+0	35	35
Roquette	+5	-2	1000	110
Sabre	+1	-1	—	30
Shuriken	+0	+2	15	45
T.N.T.	+1	-1	—	60
Trident	+1	-1	4	15
Trident	+1	+0	—	40
Tube lance-dard	+1	+0	10	25
Tube lance-dard (véh)	+3	-1	100	100
Filet	-1	+2	2	25
Tronçonneuse	+2	-1	—	40

Les prix des armes de tir et de jet sont données avec une seule munition.

Pour calculer les caractéristiques des véhicules on doit consulter de nombreuses formules qui sont décrites ci-après.

La manoeuvrabilité:

Man. en %	MAN
-25 et -	-2
-20/-10	-1
-5/+5	+0
+10/+20	+1
+25 et +	+2



La résistance:

La RES se calcule en additionnant les espaces pris et l'armure du véhicule:

ESP+AR	RES
3 ou -	+2
4-9	+3
10-19	+4
20-24	+5
25-29	+6
30-39	+7
40-49	+8
50-59	+9
60-75	+10
76 et +	+11

Le choc (CHC) se calcule sur la même table mais en utilisant les valeurs suivantes:

ESP pris -10

+4/ couteaux de roues

+2/pointe d'éventration

+6/pare choc de combat

Les deux vitesses se calculent en suivant les deux formules ci-dessous:

VIT1= (vitesse max+accélération)-100 (minimum 20)

VIT2=(vitesse max)/4 (minimum 10)

VIT2 ne peut être supérieure à VIT1.

SYSTEME DE POINTS

Un système de points est toujours très difficile à mettre en place, surtout pour un jeu avec figurines. Les formules ci-dessous ne sont pas valables pour tous les cas de combat mais permettront tout de même de vous faire une idée de la puissance de votre tribu.

Pour les personnages:

(COM+RES+IN+ML)x10+(DEP+10)

Yankee, confrérie, enfant, punk, indien: +5

Garagiste, guérisseur: +10

Leader: +100

Pour les armes

10x(DOM+PRC)+FP+FM+RAF

FP représente un facteur dépendant de la portée:

PTE	FP
0	10
1-10	15
11-40	25
41 et +	40

FM représente un facteur qui dépend du nombre de munitions:

MT	FM
1	0
2-3	10
4-8	30
9 et +	50
XX	20

XX: Arme de corps à corps.

RAF=40 si l'arme tire en rafale ou est explosive. 0 dans les autres cas.

Pour les véhicules:

((RES+MAN+CHC)x20+VIT1

SCENARIO

REGLEMENT DE COMPTE A DESTROY-CORRAL

Thème: Une tribu de fils de métal dispute un super-marché à un groupe d'enfants, alliés pour l'occasion avec des amazones et un hell's sur le retour. Le scénario décrit la bataille finale, alors que les fils du métal attaquent le dernier bastion des défenseurs.

COMPOSITION DES ARMEES

Les enfants: Ils sont au nombre de cinq. Ils sont équipés assez rustiquement mais sont pleins de ressources: toutes leurs armes viennent du super-marché.

	Coût
Enfant(5 jetons)	80
Cocktail molotov(+1/+1/15/3)	55
Fronde(+1/+0/40/10)	85
Poignard(+0/+1/-/-)	40
Total pour cinq enfants:	1300

Les amazones: Au nombre de trois, elles sont équipées comme des guerrières de l'antiquité. Elles défendent les enfants simplement pour profiter plus tard du super-marché.

	Coût
Amazone(2 jetons)	90
Arc(+1/+1/100/10)	110
Epée(+1/+1/-/-)	50
total pour trois amazones	750

Le hell's angel: Il considère les enfants comme ses potes car il n'a plus de tribu. Il combattra au mieux de ses maigres possibilités.

	Coût
Hell's angel(1 jeton)	65
Chaîne de moto(+1/-1/-/-)	30
Arbalète fixe(+1/+1/10/5)	65
Moto(+4/+1/35/30/+2)	175
Total pour un hell's angel	335

Les fils du métal: Exceptionnellement moins motorisés qu'à leur habitude, les six fils du métal sont bien décidés à massacrer tous les défenseurs du super-marché. Ils sont accompagnés d'un prêtre de l'ordre de Mengele. Il est aussi fou qu'eux mais sert plutôt de médecin que de combattant pendant l'assaut final tout au moins.

	Coût
Fils du métal(5 jetons)	130
Griffe de combat(+0/+1/-/-)	40
Arbalète(+2/+1/100/10)	120
Guérisseur(1 jeton)	50
Carabine(+1/+2/800/3)	80
Fouet(-1/+0/-/-)	20
Total pour un guérisseur et six F.d.M.	1890

Les véhicules: Les fils du métal disposent de deux voitures: une sorte de char à une place, sans armes, mais couvert de pointes diverses et une autre plus légère, à deux places qui dispose d'un lance-harpon en tourelle.

	Coût
Voiture(+5/+0/20/20/+5)	220
Voiture(+4/+0/20/20/+3)	160
Lance-harpon(+2/+0/200/10)	110
total pour deux voitures	490

But du scénario: Les fils du métal doivent tuer tous les défenseurs du super-marché. Ces derniers doivent causer assez de dommages aux attaquants pour qu'ils s'enfuient. en cas d'arrêt prématuré de la partie on comptabilisera les personnages et véhicules restant en jeu (en suivant le barème des règles sur le moral).