



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fading suns > Aides de jeu > Technologie > Technologie spatiale > **Les porte-astronefs et chasseurs stellaires**

Les porte-astronefs et chasseurs stellaires

mercredi 28 avril 2010, par [Boss Smiley](#), [Kerk](#)

LES "MOUCHERONS" : LES CHASSEURS STELLAIRES

Rôle tactique

Le rôle des chasseurs dans Fading Suns n'est pas différent de celui des deux Guerres Mondiales : leur tâche essentielle consiste à organiser des vols de reconnaissance en vue de collecter des informations sur l'ennemi et le terrain, à attaquer les convois, à lancer des raids et à servir de moyen de défense contre les chasseurs de l'adversaire tout en servant d'écran face aux appareils plus lourds.

Les chasseurs ne sont pas véritablement considérés comme une arme à part - à moins que l'opposition ne soit vraiment minime. En effet, des vaisseaux légers tels que les Vedettes ou les Escorteurs conservent suffisamment de puissance de tir pour venir à bout d'une escadrille. Ainsi, les chasseurs sont déployés pour servir avant tout de support aux flottes de guerre.

Les chasseurs stellaires sont toujours employés en groupes : un simple appareil pris à part ne présente aucun danger - autant dire une cible de choix pour les canonnières d'un vaisseau lourd. En revanche, déployés en escadrilles, les chasseurs deviennent une nuisance potentielle, et peuvent donner une sacrée migraine aux défenseurs... Rapides, agiles, bougeant dans tous les sens, les abattre devient un véritable casse-tête, et les chasseurs peuvent vite semer le carnage face à des vaisseaux pourtant bien protégés.

En termes de jeu

Les pilotes ont quatre compétences majeures dans Fading Suns :

- **Intelligence + Sciences (Senseurs)** : permet de détecter les vaisseaux ennemis et de se verrouiller sur eux. La plupart des chasseurs sont équipés d'un radar ou d'un lidar (radar laser) d'une portée de 1 à 2 unités astronomiques (à l'exception des appareils de reconnaissance, cf. liste des équipements ci-dessous). Un équipement plus performant ne serait guère rentable, beaucoup trop onéreux pour un appareil de cette taille et d'un si faible rayon d'action.
- **Tech + Pilotage (Chasseur)** : poursuivre un ennemi et tâcher de se placer du mieux possible pour engager le combat.
- **Tech + Guerre (Canons)** : faire le plus de trous possibles dans la carcasse du vaisseau ennemi.
- **Dextérité + Esquive** : opérer une manœuvre d'évasion et tâcher de s'en sortir le plus intact possible.

Vitesse et boucliers

Tous les chasseurs sont considérés comme des vaisseaux de type rapide pour la table des bonus/malus de poursuite et d'évasion. Malgré leur petite taille, ils disposent également de deux boucliers, affectés normalement par la vitesse du vaisseau. Cependant, leur rayon d'action est très faible : comptez un maximum de deux UA



d'éloignement à partir de leur base ou de leur porte-astronefs.

Armement et équipement

Tous les chasseurs disposent de deux "soutes" à équipement, quelle que soit leur modèle de coque. Chaque soute peut embarquer l'un des équipements suivants :

- **Une arme légère** : de l'échelle d'un vaisseau spatial, que ce soit un canon, un laser ou un blaster, ou encore un tube lance-roquettes ou une torpille.
- **Des moteurs améliorés** : max. 10% de la vitesse lumière (+4 en poursuite, -4 en évasion). Ne peut équiper qu'une seule soute.
- **Un module ECM** : contre-mesures électroniques (-2 pour être détecté ou ciblé).
- **Un bouclier de combat** : bloque un seul tir sans être affecté par la vitesse, mais ne peut être rechargé.
- **Des senseurs améliorés** : d'une portée de 4 UA (+2 pour détecter et cibler un vaisseau).

Ainsi, grâce à cette flexibilité, on peut retrouver les différents types de vaisseau : le chasseur **Paladin** (un blaster et un bouclier de combat), l'intercepteur **Archange** (deux blasters) ou le bombardier **Prophète** (deux torpilles).

Vitalité

A ceux qui désirent employer les chasseurs en vue d'un combat rapproché, je conseille d'utiliser la formule de calcul traditionnelle des vaisseaux spatiaux, c'est-à-dire (Taille x 10).

Ce qui donne pour un chasseur :
-10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0
Ou suivant le système alternatif :
-10/-8/-6/-6/-4/-4/-2/-2/0/0

Vous noterez que les chasseurs ne disposent pas des 5 points de vitalité supplémentaires, ajoutés à la formule (Taille x 10) - ce qui se comprend par la différence de robustesse entre les chasseurs et les vaisseaux classiques. De la sorte, les pilotes de chasse n'en sont que plus courageux, pour oser se battre avec des coucous aussi fragiles (cf. les films de guerre historiques, ou même les batailles de *Star Wars*, la référence en matière de combat spatial héroïque). Après tout, un seul tir d'un canon de vaisseau lourd devrait logiquement suffire à neutraliser ou à réduire en cendres un chasseur...

LES "BATEAUX-LAVOIRS" : LES PORTE-ASTRONEFS

Rôle tactique

Lorsqu'ils ne sont pas chargés d'assurer la défense d'une base orbitale ou d'une planète, les chasseurs n'ont pas le rayon d'action suffisant pour parvenir et opérer sur une zone de combat. C'est là tout l'intérêt des porte-astronefs, embarquant dans leurs flancs des escadrilles entières à travers l'espace.

Deux types de porte-astronefs existent, dont les différences résident aussi bien dans la taille que le rôle :

- **Les porte-astronefs d'escorte**, construits sur le modèle du destroyer (Taille 10), transportant 6 appareils pour des missions de patrouille ou des raids éclairs.

- **Les porte-astronefs de guerre**, de la taille de cuirassés (Taille 20+), qui transportent une escadrille entière de chasseurs (25 au total), monstrosités de céramétal (cependant sous-armées) passant leur temps en retrait de la ligne de feu, protégés par un écran d'escorteurs

Idéalement, les amiraux devraient s'assurer que les deux types de porte-astronefs puissent se dégager d'un combat accompagnés de plusieurs [frégates classe Kylanthra](#) ou d'escorteurs. Depuis les "lignes



arrières", ils lanceront alors leurs chasseurs, vague après vague, qui se hâteront plein tube vers la mort ou la gloire... Malheureusement, le premier de ces deux destins est le plus commun pour les fonceurs et baroudeurs qui s'élancent aux commandes de mouchérons, trop souvent employés pour harceler les plus grosses cibles ou forcés à se sacrifier pour inverser le rapport des forces au beau milieu d'un combat spatial...

En termes de jeu

Senseurs : les porte-astronefs ne servent pas qu'à transporter et larguer des chasseurs, encore faut-il les diriger et les contrôler. De même, ils peuvent parfaitement servir de vaisseaux de commandement, par conséquent, les porte-astronefs sont équipés des meilleurs senseurs disponibles. Ne pas oublier que les porte-astronefs sont facilement vulnérables : il vaut mieux alors détecter l'ennemi le plus rapidement et le plus loin possible, pour ensuite se placer sous protection du reste de la flotte.

Vitesse et boucliers : les porte-astronefs d'escorte sont construits sur le modèle des destroyers, et ils conservent à la fois leur machinerie, leurs senseurs ainsi que leur catégorie de coque. Idem pour les porte-astronefs de guerre, sur le modèle des cuirassés. Ces deux types peuvent disposer de boucliers de combat additionnels - renforçant déjà une protection élevée, les porte-astronefs ayant l'habitude de se déplacer lentement pour conserver le plus de boucliers disponibles.

Armement et équipement : c'est le point épineux des porte-astronefs, nécessitant de vastes espaces libres pour construire des hangars, des ateliers, et des aires de lancement. Heureusement, voici un petit éclaircissement de Bill Bridges lui-même (auteur de *Fading Suns*) : "On peut considérer qu'une navette occupe 100 mètres-cubes d'espace libre, mais les soutes devront être converties au prix de 100 Fénix par mètre-cube, soit un total de 10 000 Fénix, bien que certains modèles nécessitent moins d'espace".

Ce qui convient pour une navette devrait convenir pour un chasseur... Chacun dispose ainsi d'une aire de largage, qui inclut le matériel nécessaire à son entretien et à son ravitaillement en munitions et en carburant. Étant donné que 100 mètres-cubes correspondent à 10 points de vitalité ou à 10 points d'affûts, il faudra alors sacrifier une partie de chaque pour fournir assez d'espace interne et externe aux chasseurs embarqués.

La table ci-dessous vous fournira les coûts, en comparant les capacités en armes et la vitalité entre les porte-astronefs et leurs équivalents :

Classe du vaisseau	Vitalité convertie en hangars	Nbr. de tourelles	Affûts	Volume hangars	Chasseurs
Destroyer	Aucune	2 Moyennes	50	n/a	n/a
Porte-A. léger (ou d'escorte)	50	1 Moyenne	20	600 m3	6
Cuirassé	Aucune	3 Grandes	105	n/a	n/a
Porte-A.					