



Gérer les combats spatiaux

Précisions techniques

dimanche 3 décembre 2000, par [Sigfrid](#)

Précisions

Dans le livre de règles, les vaisseaux sont caractérisés par plusieurs points qui ont une importance en cas de combat spatial.

On va plus s'attacher à la masse, aux points de dégâts (hits), au type de blindage (CAT), au bonus défensif, ainsi qu'aux dégâts apportés par l'armement. En détail, cela donne cela :

- La masse influe sur la vitesse du vaisseau. On peut en tenir compte lors des manœuvres.
- Le CAT (Category Armor Type) représente la résistance inhérente de la matière qui compose le blindage. Une coque en acier ou un blindage au Carbone 60 ne va pas réagir de la même façon aux tirs ennemis...
- Les points de dégâts représente la quantité de blindage. En gros, l'épaisseur de matière à traverser avant de provoquer des dégâts internes ou de percer la coque.
- L'armement, ainsi que sa qualité détermine le bonus offensif (BO) propre au matériel. Il faut ensuite tenir compte de la compétence du joueur.
- Le bonus défensif (BD)... J'ai eu quelques temps de réflexion avant de voir ce qu'il pouvait bien représenter. On peut penser qu'il s'agit d'un bonus lié à la vitesse du vaisseau, et ayant donc un rapport avec sa masse et surtout à la puissance de ses réacteurs. Un bonus qui représente une synthèse entre manœuvrabilité et rapidité. D'ailleurs, un petit coup d'œil sur la table des

critiques sur véhicules, nous apprend que le BD du vaisseau peut chuter avec les dégâts. Le blindage étant toujours le même et les Hits représentant déjà l'état global de la carlingue, on peut donc visualiser le BD comme ayant rapport avec la puissance disponible des réacteurs et sa manœuvrabilité.

- Les outils de brouillage. " Electronical Warfare ", comme indiqué par le mystérieux sigle EW sur les fiches des vaisseaux, représente un BD qui permet de contrer le verrouillage des missiles adverses (la première des deux valeurs), ainsi qu'une valeur de BD pour augmenter ses propres défenses contre les autres types d'attaque (la seconde valeur).

- Il est également fait mention de différents bonus entrant en ligne de compte pour le BD. Notamment lors de l'utilisation de boucliers ou de champs de force. Par contre, rien pour l'instant concernant la façon de traiter ces points... Dans un futur supplément peut-être, ou alors au paragraphe suivant !

Les boucliers

Les boucliers énergétiques, bien que n'étant pas traités dans le livre de base, sont des éléments très importants à ajouter à la défense du navire. Ils permettent d'absorber une partie des dégâts encaissés et de protéger au maximum la carlingue des coups directs qui risqueraient d'amener rapidement le vaisseau à sa perte.

Concrètement, les boucliers d'énergie apportent un BD supplémentaire au vaisseau, mais ils ont également leurs contraintes... Ils consomment de l'énergie ; après un choc, ils prennent du temps à se recharger ; enfin, ils ne sont pas indestructibles.



Voyons tout cela un peu plus en détail.

Comment le système se présente tout d'abord. Idéalement, si l'on considère un vaisseau comme un rectangle, il faut 6 points pour couvrir l'intégralité de la surface.

Les boucliers se présentent sous forme de modules unitaires fixés dans la coque du navire. Au moment de leur activation, un champ de force se crée et se projette à quelques mètres en épousant grossièrement la forme du vaisseau (tout au moins celle de chaque façade où les modules sont fixés). Ce champ de force n'est pas visible à l'œil nu, à l'exception du moment où il interagit avec un objet ou un tir de laser. Si un module est hors d'usage, le champ de force ne protège plus la façade sur laquelle il était protégé, mais cela n'empêche pas les autres de fonctionner.

Chaque bouclier possède un bonus au BD (à traiter en fonction de chaque façade), des points de coups (Hits) et un facteur de fiabilité (#F). Le BD est variable en fonction de la puissance des boucliers.

Le bonus défensif s'ajoute donc aux défenses du vaisseau (BD) pour la partie qu'il est sensé couvrir.

Les Hits représentent la capacité d'absorption des dégâts infligés par l'ennemi. Cette protection s'effectue en " 3 couches ". Chaque couche possède ses propres Hits (ou alors 1/3 des Hits globaux). En cas de dégâts ennemis, ce sont les Hits du bouclier qui sont tout d'abord déduits. S'ils dépassent la capacité d'absorption du bouclier, cela signifiera que le tir aura atteint la coque du vaisseau et les dégâts restants feront donc baisser les Hits du navire. A chaque dégâts infligés aux boucliers, leur efficacité diminue, mais ce n'est pas irrémédiable car les boucliers se rechargent avec le temps. Il faut 1 round complet pour recharger une couche d'un bouclier.

Si les Hits encaissés sont inférieurs au 1/3 de ses Hits (première couche), le bouclier sera pleinement rechargé au début du round suivant (le bonus au BD reste identique pour le round en cours). Si les dégâts sur le bouclier font entre 1/3 et 2/3 de ses Hits (seconde couche), alors il faudra attendre la fin du round en cours plus 1 round complet avant qu'il ne se recharge complètement. Le bonus de DB du bouclier quant à lui est divisé de moitié. Entre 2/3 et

l'intégralité des Hits (troisième couche), le bonus de BD du bouclier est divisé par 4 et il faut au total 2 rounds complets en plus du round en cours pour remonter le bouclier à fond. Autant dire qu'il ne faut rien encaisser à ce moment là... Au delà, c'est la structure du navire qui encaisse le tout.

A chaque tir qui atteint la coque du navire, il faut faire un " jet de fiabilité " pour le bouclier (le module physique) afin de savoir s'il n'est pas mis hors d'usage par ce tir. Chaque degré de critique provoque un malus de 5 points sur le jet de fiabilité (Crit. A = -5 ; Crit. E = -25).

Attention, dans tous les cas, le bouclier n'empêche pas les coups critiques ! Parfois, des champs magnétiques induits se forment au contact des tirs avec la barrière énergétique. Ces champs magnétiques peuvent venir perturber très fortement l'électronique du vaisseau, ainsi que les organes sensibles tels que les réacteurs ou l'armement. Parfois le courant diminue pendant quelques dixièmes de seconde après un choc violent, les ordinateurs de bord peuvent rebooter, etc. C'est normal !

Les boucliers c'est bien, mais il y a un effet néfaste néanmoins qui survient lorsqu'ils se rechargent. Le bouclier consomme de l'énergie supplémentaire lorsqu'il doit se recharger (ce qui est le fonctionnement par défaut) et cette énergie est prise sur les ressources globales du chasseur. Ce n'est pas trop handicapant pour les déplacements, sauf en cas de réactivation (v. paragraphe sur les Manœuvres) , mais c'est une autre histoire pour les tirs ! Lasers, blasters et autres canons à plasma consomment aussi beaucoup d'énergie lorsqu'ils sont actifs. A chaque round où une couche de bouclier doit se recharger, il y a un malus au BO qui reflète le manque d'énergie. Ce malus est de -10/couche de bouclier. Ce qui peut aller très vite si par exemple les boucliers de 2 façades sont en train de recharger leurs 3 couches en même temps ($3 \times 10 \times 2 = -60$). On peut bien entendu arrêter le mode de rechargement des boucliers, mais cela peut être très risqué !



Déplacements

Pour les mouvements. Si vous avez besoin de vous faire une idée un peu plus précise des distances et surtout des vitesses lors d'une scène de combat, voici quelques petits détails à connaître.

Les caractéristiques de vitesse des vaisseaux (Top Speed) sont exprimées en G. C'est la constante d'accélération pour notre gravité qui est égale à 9.81 m/s/s (env. 35km/h). Toute valeur exprimée à la ligne " Top Speed " représente donc l'accélération du vaisseau en m/s, à ne pas confondre avec sa vitesse de croisière ! Pour info, la vitesse de croisière va être influencée par le temps que l'on va passer à accélérer. Dans le vide, il n'y a pas de frottement, donc toute vitesse acquise est donc conservée.

Dans la phase plus tactique, la différence par rapport au combat au corps à corps entre un joueur et un PNJ, c'est que dans un " dogfight " (combat rapproché entre chasseurs) le mouvement est permanent et se fait à grande vitesse. N'oublions pas que la vitesse d'accélération d'un chasseur lourd comme le " Death Howl " est de près de 150m/s ! Les vitesses étant constamment variables en fonction de la durée d'allumage des moteurs (on non linéaire de surcroît) on se rend vite compte que si l'on veut être un minimum réaliste, ça va être l'horreur !

Pour simplifier la gestion, on peut donc prendre comme mesure le fait qu'un vaisseau à 1 G d'accélération fait du 100m par round (le round fait 10secondes) et à 10G, 1000m par round. L'échelle est linéaire et constante et l'on peut facilement calculer les écarts. De toutes façon, l'approximation est suffisante à cette échelle là, car les moteurs sont rarement en accélération continue en cas de combat rapproché. Il y a des accélérations, décélérations et des moments où le vaisseau continue sur son inertie sans se servir des moteurs (n'oublions pas, nous sommes dans le vide, il n'y a pas de perte...).

Par rapport au round, chaque pilote choisi donc la ou les phases dans lesquelles il veut agir avec les mêmes limitations de mouvement que pour la phase au corps à corps. C'est à dire :

Généralités

Bon, c'est bien beau mais comment on donne vie à tout cela ?

Il y a toujours moyen d'utiliser une planche découpée en hexagones pour donner un aperçu des position et gérer les déplacements. Dans un premier temps, ce n'est pas la peine de s'occuper à gérer tout cela, d'autant qu'il manquera quand même la troisième dimension et que cela ralentit l'action si l'on n'a pas l'habitude.

Comment faire ? Et bien en décrivant beaucoup et en mettant du rythme. L'essentiel est de corser plus ou moins les difficultés en fonction des réussites aux manœuvres des pilotes.

Compétences importantes pour le combat :

- Combat maneuvers * Combat pilot
- Techn./Trade - Vehicles * Space Pilot
- Techn./Trade - Gunnery * (compétence en fonction de l'action)
- Techn./Trade - Vocational * Tactics (Space)

Pour la phase de combat, on garde la même structure de round que pour le combat au corps à corps, mais certaines différences apparaissent :

- Lors de la phase de déclaration des actions, il faut également faire un jet sous " Combat Pilot " pour déterminer un éventuel bonus d'attaque (répartition BO/BD possible).

- L'initiative quand à elle peut se déterminer au choix par l'une des options suivantes ;

- 2D10 + un bonus lié à la masse du vaisseau (v. tableau A.1)
- 2D10 + Nombre de degrés de développement en " Tactics "
- 2D10 + le Top Speed (arrondi à l'entier)



- 20% max. de déplacement en Snap action (SnA),
- 50% max. en Normal action (NrA),
- 80% max. en Deliberate action (DbA).

Chaque pourcentage est basé sur l'accélération maximum du vaisseau. Le Death Howl avec ses presque 15G peut donc faire du 1500m par round au maximum. Ceci veut dire qu'il ne pourra faire que 75m en Snap action.

A noter que cette règle précédente est valable dans les cas de poursuite essentiellement car lorsque l'on est engagé en phase de dogfight (v. plus bas), les mouvements sont déjà comptabilisés.

Honnêtement, même si ces règles sont simplifiées je vous conseille quand même de ne pas tenir des comptes trop précis des distances et de tout faire au jugé en fonction des réussites des manœuvres. Cela vous fera gagner du temps pour la gestion et évitera à tout le monde de se perdre.

Manœuvres

Vous trouverez en annexe, sur le tableau A.2, une liste non-exhaustive de quelques manœuvres types ainsi que du temps nécessaire pour les réaliser.

Dogfight : Cela représente le temps investit au combat et aux manœuvres d'évitement des tirs adverses. C'est l'équivalent de l'action de Mêlée. Quand on est engagé dans un combat rapproché, il faut normalement investir 100% de son temps de round dedans. Tout ce qui est en moins se traduit par un malus équivalent au temps manquant. Qu'est-ce que l'on fait dans un combat rapproché ? Et bien si on est en position favorable (ou si l'on a une tourelle multidirectionnelle) on peut tirer, dans ce cas, c'est la compétence Techn./Trade - Gunnery * High Energy Projector qui est concernée, sinon, il vaut mieux blinder sa défense et tenter des manœuvres d'échappement sous la compétence Space Pilot.

Manœuvres diverses : Elles regroupent tout ce qui n'est pas du combat rapproché avec d'autres vaisseaux. Elle peut servir à éviter des débris ou des météorites alors que l'on est à haute vitesse (dans

le cas d'une fuite ou d'une poursuite par exemple). Elle se résout également sous la compétence " Space Pilot " mais elle nécessite moins de temps d'activité dans le round.

Que ce soit pour les manœuvres en dogfight ou autres, vous pouvez imposer un malus aux manœuvres en fonction de la vitesse de l'appareil. Même si dans l'espace on ne pèse rien, la masse est toujours là elle. Plus la masse est grande, plus grande est l'inertie et l'inertie a tendance à s'opposer aux changements de direction. De plus, l'inertie dépend également de la vitesse du vaisseau. Plus on va vite et plus l'inertie augmente. Alors quand on conjugue un vaisseau de grosse masse et allant vite... On se doute que pour faire des manœuvres en combat rapproché, cela ne va pas être simple... Plutôt que de vous imposer des formules mathématiques, allez voir les différents bonus et malus aux tableaux A3.3 (a et b).

Rompre le combat : Regroupe toutes les tentatives d'échapper à un combat rapproché. La réussite dépend également de la compétence Space Pilot.

Verrouillages de missiles : Les missiles ont besoin d'un peu de temps pour " locker " leur cible. Il faut bien sûr pouvoir rester en position favorable pendant l'acquisition et tant que l'on n'a pas tiré son missile. Tout ceci dépend de la compétence Techn./Trade - Gunnery * Missile. A noter que la torpille prend beaucoup plus de temps de verrouillage, mais elle n'est utilisée normalement que contre les gros navires ennemis, plus lents et moins maniables.

Déploiement des boucliers : Les boucliers sont de gros consommateurs d'énergie et leur déploiement se fait sentir lors des manœuvres. Des boucliers déjà chargés (Hits au maximum) se déploient en 1 seconde (10% du round), par contre des boucliers fortement endommagés doivent se recharger complètement au moment de leur activation (pour des raisons de calibrage) ! A ce moment là, l'essentiel de l'énergie est consommée à cette tâche rendant les autres tâches problématiques. Contrairement au rechargement qui survient lors des combats (qui se fait progressivement), le



rechargement lors de l'activation se fait en mode "burst" qui a l'avantage de remonter les boucliers au taux de 3 couches / round mais qui consomme beaucoup plus d'énergie.

A signaler que l'on peut quand même répartir leur chargement si d'autres actions sont nécessaires. On peut ainsi allouer 100% de chargement sur un round, seulement 20% sur un autre et 80% sur un troisième round, mais ils ne seront fonctionnels qu'à la fin de leur rechargement. Il n'y a pas de compétence dépendante, c'est un handicap pour l'activité générale. Cette règle ne s'applique que lors de l'activation du système (suite à une coupure volontaire ou à un rebootage du système), ce n'est pas le cas lors des rechargements en cours d'activité.

Analyse des dégâts : C'est un jet sous la compétence Ship Crewmember. Important pour savoir où l'on en est quand plusieurs témoins rouges se sont allumés après avoir encaissé une bordée.

1000t - <2000t

0

Tableau A.2 (% d'activité d'actions particulières)

Action	% d'activité
Dogfight	40-100%
Manœuvres diverses	40-60%
Rompre le combat	40%
Verrouillage de missile sur une cible	30%-60%
Verrouillage d'une torpille sur une cible	220%
Déploiement des boucliers	10%-600%
Rechargement du lance-missiles	30%
Passage en FTL (supra-luminique)	800%
Analyse rapide des dégâts (-40)	30%
Analyse partielle des dégâts (-20)	50%
Analyse complète des dégâts	70%
Activation de l'alimentation de secours	10%
Ejection	20%

Tableau A.1

Masse	Bonus d'initiative
< 50t	15
50t - <100t	10
100t - <500t	5
500t - <1000t	2

Tableau A.3 - Bonus / Malus de manœuvre

Masse/Vitesse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
< 50t	30	30	30	30	20	20	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	0	0	0	0
50t - <100t	30	30	20	20	10	10	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	-10	-10	-10	-10
100t - <500t	10	0	0	-10	-10	-10	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
500t - <1000t	0	-10	-10	-20	-20	-20	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
1000t - <2000t	-10	-20	-20	-30	-30	-30	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70

2000t et + - Pas de dogfight... La défense se base sur les boucliers, les contre-mesures et les tirs.