



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Conspiracy X > Aides de jeu > **Adaptation des caractéristiques de véhicules**

## Adaptation des caractéristiques de véhicules

Adaptation des caractéristiques de véhicules de la première à la seconde édition

vendredi 16 mai 2008, par [Torquemada](#)

Comme toujours, vous aurez besoin de quelques suppléments pour comprendre et appliquer cette adaptation. Les livres des règles 1er et seconde éditions sont nécessaire, ainsi que "Exodus", le supplément sur les Sauriens et éventuellement le supplément "All Tomorrow Zombie" pour AFMBE du même éditeur.

### Rappelle des caractéristiques en première édition :

*La vitesse(speed)* : une donnée assez imprécise dans cette édition qui n'a d'utilité que pour les courses poursuites (et encore de nombreuses anomalies sont à constater). Elle permet de donner des « unités de déplacement) au cours d'une course poursuite ou d'un combat.

Elle est non linéaire mais on peut quand même en déduire (après un comparatif avec la seconde édition) qu'il existe deux échelles de vitesse : celle des engins au sol ou sur l'eau et aérien mais subsonique (hélico, petits avions...etc.) et une échelle supersonique pour les jets et autres vaisseaux gna-tall.

*La manœuvrabilité (handling)* : représente la maniabilité, la facilité de conduite de l'engin. Plus elle est élevée, plus on pourra tenter des manœuvres audacieuses.

*La taille (size)* : représente la résistance directe de l'appareil aux chocs et aux dommages. Plus que véritablement sa taille physique comme la caractéristique du même nom pour les perso.

*Armement* : Une brève description des armes embarquées de l'engin. Je vous conseille l'excellent

site « War of Deception » présent dans les liens si vous voulez avoir de très bonnes règles sur les combats aériens et des tonnes d'appareils décrits à la norme 1er édition amélioré par l'auteur.

*Equipements* : tout ce qui peut équiper un engin, du système de leurres anti-missile à une salle d'infirmerie pour les gros transporteurs.

Ajouts des règles du supplément « Exodus »

*Furtivité et radars* : Avec le supplément « Exodus » on voit aussi apparaître des règles supplémentaires sur les radars. On y voit ainsi les caractéristiques de furtivité des vaisseaux E.T. opposée à la qualité des radars humains (ou non).

*Armure (Ar)* : Degré de protection pour réduire les dégâts.

*Ecrans (Field)* : Champs de force protecteur qui arrête tout ou partie des attaques sur l'engin.

### Rappelle des caractéristiques en seconde édition (Unisystem)

*Poids (weight)* : Donné à titre indicatif

*Vitesse (speed)* : présentée comme suit, Maximum/de croisière ; Accélération.



*Portée (range)* : autonomie de l'engin

*Robustesse (toughness)* : Résistance de l'engin aux chocs et aux attaques.

*Manœuvrabilité (Handling)* : Représente le score maximum de dextérité du pilote pris en compte pour la conduite de l'engin (ainsi un appareil avec un Handling de 3 et un pilote avec une dextérité de 5 réduira le score du pilote à 3 pour les manœuvres. Si le Handling est supérieur alors on prend en compte la dextérité du pilote. Elle donne aussi le nombre d'actions de combat supplémentaires possibles (1 tous les 3 unités d'handling) Elle peut être modifiée en fonction des circonstances (tir sur un engin plus petit -2, sur une cible de taille humaine -4) Pendant les combats pour le calcul des manœuvres, les deux engins reçoivent un bonus temporaire égale au malus le plus élevé des deux engins.

*Ex* : Dans un combats de vaisseau entre un transporteur Gna-tall (Size 4 Handling -2) et un croiseur Croll (Size 8 handling -4) on applique en bonus le malus le plus élevé (ici -4)

*Capacité de dégâts (DC)* : littéralement les "points de vie" de l'engin. Une fois ceux-ci réduits à zéro et si l'appareil fonctionne encore tous les dégâts suivants atteignent un élément vitale de l'engin.

*Armure (Armor Value)* : degré de protection pour réduire les dégâts.

*Précision (Accuracy)* : degré de précision de l'équipement de combat de l'engin

*Armement* : Une description précise de l'armement embarqué.

## Passage de la première à la seconde édition

*La vitesse* :

Le nœud Gordien de cette adaptation. On distingue deux échelles de vitesse.

- Subsonique (auto, hélico, avions à hélices) on applique la table suivante : 1=160 km/h ; 2 = 240 km/h ; 3 = 320 km/h ; 4 = 400 Km/h... etc. Chaque +1 = + 80 Km/h

- Supersonique : 3=1600 km/h ; 4= 2400 km/h ; 5= 3200 km/h ; 6 = 4000 km/h.

Cela représente la vitesse maximum de l'engin. Pour la vitesse de croisière on divise ce chiffre par 2. Pour obtenir l'accélération on prend 20% de la vitesse maximum comme approximation.

Encore une fois ces données sont une approximation et peuvent être modifiées par de nouvelles données techniques plus précises.

*La manœuvrabilité* :

Ici aussi il faudra tenir compte de la différence d'échelle entre un appareil volant et une voiture qsu aura bien du mal à éviter une rafale tirée depuis les airs.

Pour les appareils volants :

- 1 Df donne un Handling de 4

- 2 Df donne un Handling de 8

— Donne un Handling de 0

+1 Df donne un Handling de -4

+2Df donne un Handling de -8

Quelquefois elle est donnée sous un modificateur de Target Number (t) pour les véhicules au sol.

- 2t donne -4

- 1t donne -2

— donne —

+1t donne +2

+2t donne +4

Encore une fois il ne s'agit que d'une adaptation, et



si le véhicule a déjà été adapté en Unisystem, tenez plutôt compte des caractéristiques fournies dans le supplément que de l'approximation donnée ici.

#### *La Taille (size) devient la Robustesse (toughness) :*

comme dit précédemment, le terme imprécis de taille en première édition correspond plus à une résistance aux dégâts qu'une véritable taille physique. On divise la taille par 2 arrondie à l'inférieur. Ainsi une voiture citadine avec une Taille de 5 en 1er devient une voiture citadine avec une taille de 2.0, et l'Aurora passe d'une taille de 8 à une robustesse de 4.

#### *La Capacité de Dégâts (DC) :*

Une donnée complètement absente en première édition. Comme approximation je suggère la robustesse multipliée par 20 si elle est située entre 1 et 4 (Ainsi notre voiture citadine avec une robustesse de 2 a bien 40 DC comme indiqué sur le livre de règle). Mais sur certains engins plus gros on doit appliquer un multiplicateur pour être plus proche de la « réalité » et donc de 5 à 8 on multiplie ce chiffre par 40, de 9 à 12 par 80 ...etc.

Ainsi un croiseur de poursuite Saurien d'une taille de 10 aura 800 DC tandis que les petits engins de reconnaissance auront 120 DC et l'intercepteur Gna-tall 160 DC.

#### *Armor Rating devient Armor Value :*

Prendre le score indiqué (quand il y est !) et le multiplié par 20 pour obtenir une équivalence en seconde édition. Ainsi le vaisseau de reconnaissance Gna-tall avec son Ar de 5 en première édition donne une AV de 100 en seconde. Si aucun score n'est indiqué et si aucune équivalence n'est trouvé dans un supplément Unisystem, utilisez la robustesse multiplier par 20.

#### *Ecrans (Fields) :*

Dans la première édition du jeu, ça passe ou ça casse... Ainsi, le fameux vaisseau de reconnaissance Gna-Tall est protégé sur un score de 4 ou moins sur 1D6, tandis que l'intercepteur standard, lui, l'est sur 5 ou moins ...sauf s'il veut

tirer et là il doit pendant quelques secondes désactiver une partie de ses boucliers. Ces écrans fonctionnent contre les effets « énergétiques » (laser, explosion) les projectiles solides (balles) eux passent et sont confrontés à l'armure du vaisseau. On peut conserver cette règle pour simplifier ou utiliser une équivalence de « All Tomorrow zombi » : un écran a une valeur d'armure égale 100 et une capacité de dommages égale à celle du vaisseau. Ainsi un intercepteur saurien Gna-Tall a une armure de 100 et 160 DC. Tous les dégâts excédent les 100 d'AV sont enlevés à la DC des écrans ; une fois 160 point de dégâts absorbés, le vaisseau n'est plus protégé. Certains vaisseau particulièrement bien protégé peuvent posséder des écrans plus résistants (jusqu'à 350 d'AV pour les gros morceaux).

#### *Précision (Accuracy) :*

Encore une donnée absente de la première édition où étaient uniquement prise en compte les compétences du Tireur et la distance. Par défaut on peut appliquer le barème suivant :

- Arme Non équipée de système de visée : 0
- Système de visée basique (œilleton, mire) : 1
- Système de visée avec lunette : 2
- Système avec lunette, grossissement : 3
- Système de visée électronique équipant la plupart des chasseurs moderne : 4
- Système de visée expérimental/haut de gamme ou E.T. : 5

#### *Armement :*

En suivant la règle de conversion des dégâts des armes utilisée pour Atlantis Rising, on sait déjà que les grosses armes qui ont un facteur d'explosion (blast rating) se comporte comme suit :

- Les objets personnes pris dans la zone d'explosion subissent des dégâts égaux à Wound (D6)
- Les objets directement en contact avec l'explosion subissent des dégâts égaux à Splatter (D8)

Pour remettre à l'échelle d'engin et non de personne, on multiplie ce score par 10 puis par le facteur d'explosion donné en première édition. Ainsi



les boules de plasma des intercepteurs Gna-Tall en mode 2 de l'intercepteur on un facteur d'explosion de 10. Au final :  $D6*10*10$ =de 100 à 600(300) dans la zone d'explosion et de  $D8*10*10$ = de 100 à 800(400) à l'impact.

### Quelques exemples :

*L'intercepteur « standart » Gna-tall en seconde édition*

Vitesse 4000 Km/h (2000) Accélération 800

Manœuvrabilité : 4

Robustesse : 4

Capacité de dégâts : 160

Armure : 140

Ecrans : Av100 DC 160 à la base.

Précision : 5

Armement :

Une tourelle Lance plasma en mode 1 ou 2. Dégâts :  $(D8x10)x10$  (400) en tire direct et  $(D6x10)x10$  (300) pour ceux pris dans la zone d'explosion proche

*Vaisseau de transport Croll*

Vitesse 4000 Km/h (2000) Accélération 800

Manœuvrabilité : -8

Robustesse : 6

Capacités de dégâts : 480

Armure : 140

Ecrans : Av100 DC 480 à la base.

Précision : 5

Armement :

10 Tubes de force répartis sur la coque : dégâts  $(D8x10)x15$  (450).

8 Lances Missiles guidés répartis sur la coque : dégâts  $(D8x10)x20$  (800) en cas de coups directe et  $(D6x10)x20$  (600) dans la zone d'explosion .

Note : Pour les vaisseaux possédants de nombreuses armes, comme le transporteur Croll, il est admis qu'il peut en utilisé jusqu'à la moitié contre un seul adversaire, si elle sont réparties sur la coque ou montées sur tourelles. Ce point de règle vient du supplément "Armed Force" de chez Misfit Studios pour Armageddon.