



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fading suns > Aides de jeu > Règles nouvelles/modifiées
> **Le combat spatial**

Le combat spatial

vendredi 3 avril 2009, par [Boss Smiley](#), [Kerk](#)

Nouveau tableau des vitesses

Je fais partie de ceux qui estiment que le tableau des vitesses, tel qu'il est présenté dans le livre de base de FS, est quelque peu confus quant aux modificateurs de combat et de poursuite. Pour ma part, il me semble aberrant et peu intuitif qu'un vaisseau de luxe aussi manœuvrable qu'une brique obtienne le même modificateur de poursuite qu'une vedette bien plus mobile qui le poursuit, malgré l'allure différente, et bien que tous deux soient en impulsion maximale...

C'est pourquoi je propose de lier les modificateurs de combat et de poursuite à la vitesse réelle du vaisseau, et non pas simplement à une proportion de sa vitesse maximale, afin de résoudre le problème ci-dessus. Comme vous pourrez le voir avec la table ci-jointe, un vaisseau de luxe (4% VL) qui tâche d'échapper à une vedette (8% VL) n'aura qu'un modificateur de +1 (+3 pour la vedette). Ainsi, on rétablit l'équilibre entre puissances des machines d'un simple coup d'œil !

Vitesse(% VL)	Modificateur Combat	Modificateur Poursuite
0%	-	-
1-2%	0	0
3-4%	-1	+1
5-6%	-2	+2
7-8%	-3	+3
9-10%	-4	+4

Taïaut, taïaut !

Le système de combat, tel qu'il est présenté dans le livre de base, distingue trois portées dans l'espace :

- **A portée de senseurs**, à laquelle deux vaisseaux peuvent se détecter et communiquer.
- **A portée de tir**, l'assaillant se rapproche suffisamment pour ouvrir le feu.
- **A portée d'abordage**, où cette fois l'assaillant peut lancer ses grappins.

Bien que ces portées (relativement abstraites) semblent adéquates, elles me paraissent quelque peu simplistes : un vaisseau parvient subitement d'une portée à une autre (en quelques secondes, le temps d'un round, il parcourt sans encombre plusieurs UA !), sans qu'il y ait la moindre pénalité de distance lorsqu'il ouvre le feu.

De la sorte, il m'est venu l'idée de diviser le tir entre trois nouvelles portées : courte, longue, maximale - sur le modèle des portées des combats terrestres. Ces portées disposent des mêmes pénalités qu'au sol, afin de représenter toute la difficulté afin de compenser les problèmes de temps et de distances. Logiquement, il devient plus facile de toucher une cible en tirant à bout portant (portée d'abordage), d'où obtention d'un bonus au jet de tir.

Le graphique ci-dessous représente tout cela en quelques points :



En bref : rappelez vous, un vaisseau, pour se



rapprocher d'un autre et tenter de l'aborder, nécessite 6 PVs sur un jet de Dextérité + Conduite – aussi, il devrait être approprié de considérer que le passage d'une portée à l'autre représente chacun 2 PVs. Ainsi, un capitaine pourra décider à son gré (et selon le nombre de PVs cumulés) si son appareil se rapproche à courte portée ou à portée d'abordage, ou au contraire s'il se maintient à longue portée ou à portée maximale, selon son tempérament et son armement (mais de vous à moi, autant faire du mieux possible pour que les joueurs se lancent dans une escarmouche en règle aussi vite que possible !)

Étant donné les différences de propriétés des diverses armes spatiales dans l'univers de Fading Suns, il m'est venu l'idée de classer celles-ci selon leur portée efficace – mais évitez de tomber dans le cauchemar gros-billesque de « l'assemblage » d'armes de toutes les portées disponibles...

Type d'arme	Portée	Notes
Canons à obus	Courte	Les obus étant relativement lents, les amirautes les conservent pour le combat à courte distance, de façon à ce que les vaisseaux ennemis ne puissent les éviter.
Blasters	Longue	-
Lasers	Maximale	Leur précision (bonus de +2) explique pourquoi les lasers sont tant appréciés pour le combat à longue distance.

Lasers Gatling/Canons de défense	Abordage	Ces armes sont destinées à repousser les vagues de Marines et Maraudeurs (en plus de servir de défenses anti-missiles), pensez aux mitrailleuses du XXe siècle !
Blasters calorifiques	Courte	L'arme préférée des Avestites est considérée comme ayant une courte portée dans le livre de base.
Grappins	Abordage	-
Canon IEM	Courte	Cet armement semble conçu pour travailler de pair avec les canons à obus.
Canon Gremlin	Longue	-
Rayon Tracteur	Longue	Certains affirmeront que le rayon tracteur est une arme avec une très courte portée (d'abordage tout au plus), mais il me semble qu'il serait avant tout conçu pour amener l'ennemi jusqu'à portée de grappin...
Canons à Mésons	Maximale	-



Type d'arme	Portée	Notes
Roquettes	Maximale	L'usage de ces projectiles comme armes de longue portée est affirmé dans le supplément <i>Legions of the Empire</i> . Personnellement, je vois volontiers les vaisseaux équipés de silos comme des sortes de « snipers », arrosant leurs adversaires afin de s'enfuir le plus loin possible !

Missiles	Maximale	-
Torpilles	Maximale	-