



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fading suns > Aides de jeu > Règles nouvelles/modifiées
> **Les différentes techniques d'astropilotage**

Les différentes techniques d'astropilotage

Par Hervé Jaouan.

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

Le but de cet essai est de tenter de donner du relief à une dimension non négligeable du monde de Fading Suns : les déplacements et les combats spatiaux. Loin d'être nécessairement l'évidence de l'art, l'astropilotage peut aborder quatre concepts dépendant notamment de la conception du vaisseau stellaire. Il est notoirement connu que nombre de vaisseaux spatiaux ont été construits depuis l'ère de la Diaspora jusqu'à celle de la Seconde République et qu'ils demandent désormais une nuée d'Ingénieurs pour continuer à fonctionner. Du point de vue du Niveau Technologique, certaines vieilles guimbardes (NT 5) côtoient sans vergogne les vaisseaux de la Seconde République (NT 6 à 8)...

Après les guerres, l'usure des siècles et les différents édits de censure de l'Église Universelle, la grande majorité des vaisseaux ont retrouvé un ensemble de commandes rétrogrades, principalement basées sur le concept du « manche à balais » qui aura pris avec le temps et les caprices des Ingénieurs des formes diverses et variées, allant du volant jusqu'au cabestan en cuivre design « antique Teyr-Sainte ». Ces « manches à balais » donnent la direction et permettent de pivoter sur un axe d'orientation de 360° alors que des pédales donneront les impulsions d'accélération et de freinage.

Vous me direz : « Mais, tout ça... on le sait déjà ! », et je vous répondrai : « Minute, petit scarabée ! ».

Au meilleur de sa forme et de son savoir technologique, l'humanité a conçu et abordé de nouveaux concepts de véhicules spatiaux allant des commandes complexes relayées par Intelligence Artificielle aux connexions cybernétiques reliant

l'homme à la machine. Ces vaisseaux derniers cris ont presque tous disparus pour les raisons expliquées ci-dessous.

Au-delà de l'aspect technique, la taille et l'équipage minimum du vaisseau entreront également en jeu en ce qui concernera la manœuvrabilité. Pour une meilleure lisibilité, je vous invite à vous reporter à la Table des Vaisseaux Spatiaux (LdB 240) à la colonne Équipage.

Concepts de pilotage

- **L'esbroufe physique** (le pilotage le plus usuel pour des vaisseaux jusqu'à taille 4) dans la plus pure tradition Top Gun et Star Wars.

L'astropilote connaît très bien sa machine, qu'il soit accompagné ou non d'un Ingénieur, et la survie en cas de poursuite et de combat repose essentiellement sur lui. La majorité de ses jets de manœuvrabilité feront appel à sa Dextérité ou à son Intelligence - réflexes obligeant. L'ingénieur s'occupera uniquement de réglages internes et des manœuvres d'appontage (Tech et Int).

- **Le Théorème James T. Kirk**, où le pilotage repose sur une vaste passerelle remplie d'Auriges et d'Ingénieurs (à partir de vaisseaux de taille 6 où des Ingénieurs sont présents pour les contrôles des commandes).

Le commandant de bord dispose ici des commandes usuelles pour diriger son astronef et les jets de manœuvrabilité reposent sur le même concept que précédemment. Toutefois, il est plus



qu'envisageable qu'il lui faille à des moments ponctuels faire appel à la technique de ses Ingénieurs et navigateurs auriges. Ainsi, ses ordres requérant des jets de Tech (utilisez alors la compétence des Ingénieurs), son sang-froid (Calme), son charisme (Extraverti), etc. pourront alors être mis en avant pour le déroulement des actions.

- **La maîtrise des commandes** (sur des consoles de contrôle). Une console de contrôle ressemble à une tripotée de touches, de manettes, de voyants, etc. qui relayés à une puissante Machine Pensante, permettent de faire évoluer l'astronef suivant une liste d'actions préétablies. Les vaisseaux ainsi équipés semblent évoluer harmonieusement et presque à la perfection. Les jets de pilotage se voient attribuer des bonus dépendant essentiellement de la qualité des programmes et donc de la machine pensante.

- **La vivacité d'esprit** (pour les suicidaires cybernétiques). Les ordinateurs perfectionnés (NT6) permettront des manœuvres classiques sans bonus.

- Les premières IA (NT 7) interprétant les données des senseurs et les commandes de l'astropilote, mettront à profit leur puissance de calcul pour des trajectoires d'attaque ou d'évasion optimisées (Bonus de 2 aux tirages de conduite de vaisseaux spatiaux).
- Les IA avancées (NT 8) anticiperont les manœuvres avec plus de créativité et octroieront un bonus de 4. Inutile de dire que ces mécanismes relèvent de l'hérésie et apparaissent comme magiques aux profanes ! Afin de compenser les bonus, les malus liés à la comparaison du NT avec le score de Tech s'appliqueront sans restriction.

L'interface cybernétique

Il en existe deux types : l'interface légère où l'astropilote conserve la conscience de son environnement et l'interface lourde où les capteurs du vaisseaux deviennent ses propres sens. Dans ses deux cas, le système d'interface doit nécessairement passer par une Interface neurale

(LdB 228) dont le NT doit être équivalent à celui du vaisseau.

- **L'interface légère** sera similaire à l'implant Réflexes augmentés au niveau 2 (Bonus de 2 à l'Initiative) sans autre effet.

- **L'interface lourde** plongera l'astropilote dans un monde analogique ressemblant au jeux vidéo du XXIème siècle. Grâce à cette connexion avec la machine, il gagnera un bonus de 4 à l'initiative et de 2 à tous ses jets de conduite, ces dernières étant basées exclusivement sur sa vivacité intellectuelle.

Les limites de l'interface

Cette technologie a disparu, aussi les Ingénieurs devront réapprendre et créer les Interfaces Neurales aptes à supporter ce flots de données. Bonne chance à l'inconscient qui se jettera à l'eau ou au cobaye !

Le danger de l'interface

Relayés par ces capteurs aux centres nerveux, le vaisseau peut transmettre ses « blessures » sous la forme de chocs nerveux. Pour chacun de ses « chocs », l'interfacé devra faire un tirage d'Endurance + Concentration pour ne pas se prendre un contre-coup. Pour chaque points de dégâts sur la structure du vaisseau, il devra gagner un PV, la différence se traduisant pas de véritables blessures internes. Au-delà de -10, l'astropilote se transformera en endive...

Il va de soit que les vaisseaux possédant un haut potentiel technologique n'ont pas de prix. Les trouver sera comparable à la quête de la Sainte Flamme et même cela fait, il n'est pas du tout évident que les personnages comprennent de quoi il en retourne.

Rappel technique

La compétence de Conduite de vaisseaux spatiaux



et les manœuvres de combats spatiaux sont décrits respectivement LdB 111 et 237-252.

- Les manœuvres de décollage, appontage, atterrissage, entrée dans une atmosphère requièrent d'avoir le compas dans l'œil.

Caractéristique requise : Tech.

- Manœuvres en « vol », esquive.

Caractéristique requise : Dextérité.

- Changement subtil de trajectoire, accélération.

Caractéristique requise : Intelligence.

- Donner des ordres.

Caractéristique requise : Extraverti (+ Commandement).

Pourra éventuellement donner des bonus aux tirages de PNJs ou être traité comme jet de pilotage pour simplifier.

Le système est ouvert. Pour donner une dimension dramatique à une scène, il est vivement conseillé de demander un jet de Calme + Commandement pour éviter que l'équipage ne saute dans les scaphandres de survie au premier impact !