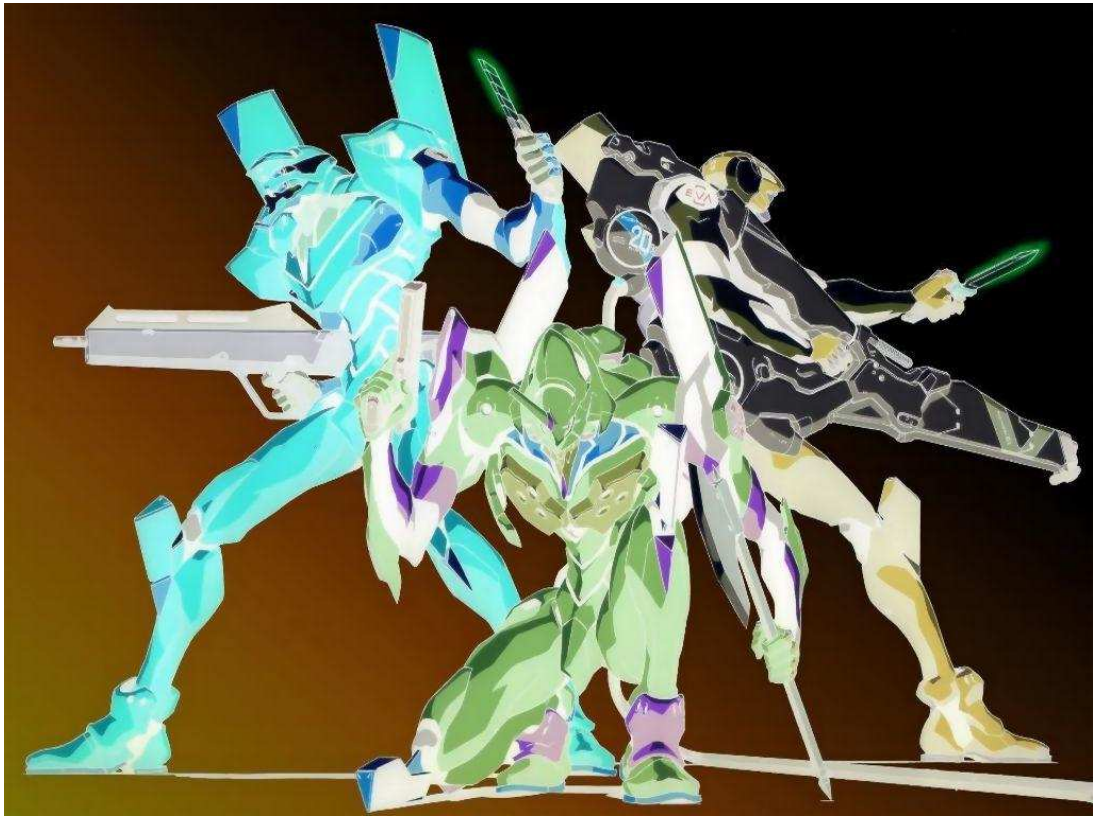


TWIN GALAXIES



***ART DU
COMBATTANT***

TWIN GALAXIES

Vivez des aventures hors-normes à travers des myriades de mondes au milieu des luttes incessantes que se livrent les quatre Clans qui ambitionnent de dominer leurs rivaux. Parcourez des mégaloilles surpeuplées, traversez des paysages de toute beauté, retrouvez des vestiges sacrés, inspectez des stations orbitales abandonnées... Découvrez les galaxies jumelles, les milliards de systèmes qui les composent, les sept espèces intelligentes qui les peuplent et les différentes factions qui essayent d'élargir leurs sphères d'influence par tous les moyens...

Incarnerez un personnage qui se retrouvera au centre des intrigues les plus palpitantes et des aventures les plus trépidantes, au sein d'une équipe d'intrépides aventuriers tous prêts à s'entraider. Apprenez à maîtriser différentes techniques pour vous sortir des situations les plus désespérées, faites appel à votre intelligence pour résoudre les dilemmes les plus inextricables, comptez sur votre réussite pour parvenir à surmonter les épreuves les plus périlleuses.

Accomplissez des prodiges, terrassez les plus redoutables adversaires, triomphez des plus incroyables péripéties mais faites le avec style, faites le dans le monde de Twin Galaxies ! L'avenir des galaxies jumelles se trouve peut-être entre vos mains...

Style [stil] n. m.

Du latin stilus et du grec stylos.

- *Manière d'agir, de parler.*
- *Apparence d'une personne. Ensemble de caractéristiques définissant son identité.*
- *Comportement habituel d'un individu.*
- *Manière de créer, ton, voix qui caractérise l'œuvre d'un artiste.*

« Le style, ce n'est pas qu'une question de classe ou d'allure mais c'est aussi une question d'authenticité dans l'attitude et d'ingéniosité dans l'action. »

Illustration de couverture : © Gainax

Version 0-29SR – R.Mike – Mai 2011

Twin Galaxies – Art du Combattant

Synoptique des Chapitres & Annexes

Chapitre 1 – L'Art du Combattant	4
Chapitre 2 – Armes & Explosifs	5
Chapitre 3 – Armures & Protections	9
Chapitre 4 – Combats au Sol	12
Chapitre 5 – Véhicules de Combat	24
Chapitre 6 – Combats de Véhicules au Sol	27
Chapitre 7 – Vaisseaux de Combat	36
Chapitre 8 – Combats Spatiaux et Aériens	39
Annexe 1 – Tables & Tableaux	48
Annexe 2 – Table des Matières	60



Vivez des aventures hors-normes à travers des myriades de mondes mais faites le avec style !

Site : <http://twingalaxies.free.fr>

E-mail : twingalaxies@free.fr

Ce jeu de rôle, bien que distribué gratuitement via Internet, n'est pas libre. Il n'est pas permis de le diffuser, partiellement ou dans son intégralité que ce soit dans une version modifiée ou dans sa version originale sans l'accord préalable de son auteur.

Chapitre 1 – L'Art du Combattant

Affrontements & Combats

Le présent guide a pour but de regrouper les aides de jeu complètes concernant les différents types de combats auxquels peuvent être confrontés les personnages des joueurs. Ceux-ci sont décrits de manière très détaillée, qu'il s'agisse des combats au sol qui se déroulent à l'échelle des personnages et qui les mettent directement aux prises avec leurs adversaires, des combats de véhicules au sol et des combats spatiaux et aériens où le véhicule ou le vaisseau dans lequel ils se trouvent constitue une sorte d'intermédiaire dont il faut réussir à exploiter au maximum les possibilités afin d'espérer sortir victorieux de l'affrontement.

Caractéristiques & Simulation

Dans ce guide, vous trouverez dans un premier lieu un chapitre proposant une rapide présentation des armes et des caractéristiques qui leurs sont associées ainsi que quelques exemples d'armes peu courantes (prototypes, armes dédiées aux troupes d'élite...). Le chapitre suivant aborde quant à lui la question des armures et protections et en présente également les caractéristiques associées, il précède le chapitre traitant de façon détaillée des combats au sol. Viennent ensuite deux chapitres consacrés, pour le premier, aux véhicules de combats, qui présente leurs caractéristiques ainsi que quelques exemples de véhicules de combat courants, et pour le second, aux combats les opposants. Enfin, deux autres chapitres traitent des vaisseaux de combat et du système spécifique permettant de gérer les combats spatiaux et aériens.

Annexes

À la fin de ce guide, vous trouverez une première annexe regroupant l'ensemble des tables et tableaux utilisés dans ce manuel. Vous pourrez vous y référer dès qu'il sera question d'une de ces tables. Enfin, la deuxième annexe présente une table des matières complète permettant de facilement retrouver une information au sein du présent guide.

Chapitre 2 – Armes & Explosifs

Caractéristiques

Les armes sont définies par un nombre important de caractéristiques telles que : Dommages, Puissance, Bonus de Combat, Portée, Classe d'Arme et Type d'Arme.

Dommages

Ce sont eux qui définissent les dégâts causés par une arme. Ils sont définis par un code de Dommages (DMG) exprimé sous la forme d'un Code-Dés. Cependant selon la cible touchée, il est important de connaître la puissance de l'arme pour savoir si ces dommages s'appliquent intégralement ou partiellement. Dans le cas des Rayons Tracteurs, le

code de Dommages est remplacé par le code d'Attraction du Rayon Tracteur.

Puissance

C'est elle qui détermine si les dommages s'appliquent intégralement ou seulement partiellement à la cible touchée. Plus la puissance d'une arme est élevée plus celle-ci sera susceptible de causer des dégâts à tous types de cible. L'échelle de Puissance s'échelonne de 0 à 5. Les armes de puissance 0 ne font des dommages qu'à certains types de personnage : ce sont notamment les Armes Paralysantes et les Armes BioChimiques, elles ne font par exemple aucun dommage aux robots & androïdes. Certaines armes n'ont pas de puissance c'est notamment le cas des Rayons Tracteurs. L'échelle des puissances est donnée par le TABLEAU T5.

TABLEAU T5

Puissances & Catégories					
Puissance	Personnages	Véhicules légers	Véhicules lourds	Bâtiments	Bâtiments blindés
0	Dommages particuliers	Aucun Dommage	Aucun Dommage	Aucun Dommage	Aucun Dommage
1	Pleins Dommages	Demi-Dommages	Aucun Dommage	Aucun Dommage	Aucun Dommage
2	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Demi-Dommages	Aucun Dommage	Aucun Dommage
3	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Demi-Dommages	Aucun Dommage
4	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Demi-Dommages
5	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages

Les Demi-Dommages et les Dommages particuliers ne peuvent entraîner de Dommages Spéciaux même s'il y a un ou plusieurs 6 dans le résultat du jet.

(40 à 50 mètres en l'occurrence) au prix de dommages réduits (Demi-Dommages). Le Tableau qui suit (TABLEAU T2) donne les principales portées et les Bonus de Portée (BDP) associés :

Bonus de Combat

C'est lui qui détermine la facilité d'utilisation d'une arme (sa maniabilité en quelque sorte) et sa précision. Plus le Bonus est important et plus il sera facile de toucher la cible visée. Il est possible d'améliorer le Bonus de Combat (BDC) d'une Arme en lui ajoutant divers accessoires tels qu'un laser de visée par exemple.

Portée

La Portée d'une arme permet de déterminer à quelle distance elle peut tirer. La Portée est exprimée par une abréviation. Par exemple : CP signifie Courte Portée et correspond à une portée de 2 à 20 mètres. Une arme pouvant tirer à Courte Portée possède une précision telle qu'elle permet de toucher une cible se situant à une distance d'environ 20 mètres du tireur. Une arme peut bien évidemment tirer à une portée inférieure à sa portée maximale. Une arme pouvant tirer à Courte Portée peut par exemple tirer à Bout Portant (BP, de 0 à 2 m). On considère qu'une arme peut toucher une cible jusqu'à une distance égale à environ deux fois, deux fois et demi sa portée nominale

TABLEAU T2

Bonus de Portée			
Désignation	Abréviation	Portée effective	Bonus de Portée
Contact	Co	0 m	+10
Bout Portant/Corps à Corps	BP/CC	0-2 m	+5
Courte Portée	CP	2-20 m	0
Moyenne Portée	MP	20-200 m	-5
Longue Portée	LP	200 m-2 km	-10
Très Longue Portée	TLP	2-20 km	-15
Ultra Longue Portée	ULP	20-200 km	-20

Classe d'Arme

Elle est exprimée par une abréviation et permet de déterminer quelle Compétence utiliser pour se servir de l'arme. De la Classe d'Arme (CDA) découle également certaines caractéristiques fondamentales de l'arme.

• Armes de Poing

Les Armes de Poing (AP) nécessitent la compétence ARMES DE POING (AP) afin d'être utilisées pour tirer et la compétence Corps à Corps (CC) lorsqu'elle sont utilisées comme matraque au corps à corps (obligatoirement à BP/CC) et enfin la compétence DEXTERITÉ (DX) lorsqu'elles sont utilisées comme armes de jet (portée maximale : CP). Une Arme de Poing tient dans une main, il est donc possible d'en utiliser deux : une dans chaque main.

• Armes Lourdes

Les Armes Lourdes de tous types (AL, ALP, ALT), nécessitent la compétence ARMES LOURDES (AL) afin d'être utilisées. Les Armes Lourdes portables (ALP) sont portatives comme leur nom l'indique mais nécessitent d'être prises à deux mains : il n'est pas possible d'en utiliser deux simultanément. Les Armes Lourdes transportables (ALT) ne sont pas portatives mais peuvent être utilisées sur un support (généralement un trépied), elles peuvent être transportées à deux. Les Armes Lourdes (AL) sont généralement montées sur des véhicules ou des bâtiments : elles ne sont ni portables ni transportables.

• Explosifs

Les Explosifs de type 1 (EX1) nécessitent la compétence DEXTERITÉ (DX) dans le cas d'un jet d'Explosif. La portée maximale d'un tel lancé est toujours CP (Courte Portée). Pour effectuer un lancé à une plus grande distance, il est nécessaire d'employer la compétence FORCE (FO).

• Armes Blanches

Les Armes Blanches (AB1, AB2, AB3, AB4) requièrent la compétence ARMES BLANCHES (AB) afin d'être utilisées au Corps à Corps. Les Armes Blanches de type 1 (AB1) peuvent être prises à une main et ne peuvent pas être utilisées comme armes de jet, c'est la compétence DEXTERITÉ (DX) qui sert à effectuer un jet

d'AB1. Les Armes Blanches de type 2 (AB2) sont des armes à une main qui peuvent être utilisées comme armes de jet avec la compétence Armes Blanches (AB). Les Armes Blanches de type 3 (AB3) sont des armes à deux mains qui ne peuvent être utilisées en tant qu'armes de jet. Les Armes Blanches de type 4 (AB4) sont des armes blanches de trait. Ce sont généralement des armes à deux mains, elles peuvent être utilisées à distance.

• Armes de Corps à Corps

Les Armes de Corps à Corps (CC) nécessitent la compétence Corps à Corps (CC) afin d'être utilisées au Corps à Corps/Bout Portant (CC/BP).

Type d'Arme

Il existe un grand nombre de types d'arme, selon le type qu'elle possède une arme proposera différentes caractéristiques. Il y a parfois une indication entre parenthèse à côté du type d'arme, elle sert à préciser si l'arme est automatique (A), Combinée (C), Couplée ou Asservie (2, 3, 4... en fonction du nombre d'armes asservies). Voici un descriptif des principaux types d'armes :

• Armes Laser

Les Armes Laser et leurs dérivés Pulso-Laser (P-Laser), Turbo-Laser (T-Laser), Fusion-Laser (F-Laser) et Alpha, sont les plus courantes. La projection d'un rayon de lumière cohérent hautement énergétique, un laser, a pour effet de provoquer d'importants dégâts à n'importe quelle cible. Les armes Laser (Laser et Alpha) sont généralement disponibles en version automatique, leur cadence de tir est alors de 5 tirs/sec soit 10 tirs par TOUR DE COMBAT.

• Armes à Plasma

Les Armes à Plasma sont moins courantes mais tout de même assez répandues. Elles ont deux codes de Dommages : le premier correspond aux Dommages de base que l'Arme peut infliger en permanence, le second correspond aux Dommages que l'arme peut infliger en mode surpuissance, cependant ce mode fait chauffer l'arme qui peut être endommagée ou peut même exploser. Il est par conséquent impossible d'effectuer des tirs en mode surpuissance deux Tours de Combat d'affilé sous peine d'endommager l'arme

(dégât de 1^{er} degré). Ce type d'arme n'existe pas en version automatique.

• Armes à Fusion

Les Armes à Fusion sont rares et relativement puissantes mais elles ne possèdent pas de mode surpuissance contrairement aux armes à Plasma. Elles peuvent par contre exister en version automatiques à la manière des armes Laser, leur cadence de tir est alors identique.

• Armes à Fusion-Plasma

Les Armes à Fusion-Plasma sont extrêmement rares et particulièrement puissantes. Elles possèdent donc une légalité très élevée.

• Armes à Aiguilles

Les Armes à Aiguilles utilisent la technologie de l'accélération par champ électromagnétique. Le champ accélère le projectile (une aiguille) se situant dans l'arme de manière à ce qu'il atteigne des vitesses de l'ordre de Mach 2. Outre les dégâts qu'elle cause, l'aiguille peut être enduite de substances nocives (drogues, poisons) afin de paralyser une cible organique ou de lui causer davantage de dégâts. Ce type d'arme existe également en version automatique.

• Armes BioChimiques

Les Armes BioChimiques ne font des dégâts qu'aux personnages organiques, avec parfois des dommages spécifiques, et pas aux robots, véhicules, bâtiments...

• Armes Ioniques

Les Armes Ioniques ne font aucun dégâts aux personnages organiques mais font des dégâts aux androïdes, véhicules, bâtiments, avec bien souvent des dommages spécifiques. Les tirs d'Armes Ioniques ne sont pas arrêtés par les écrans déflecteurs.

• Armes Électromagnétiques

Les Armes Électromagnétiques (EM / IEM) ne font des dégâts qu'aux équipements électroniques des véhicules, des vaisseaux ou des robots. Elles ne font aucun dommages aux personnages organiques, aux coques des véhicules ni aux bâtiments. Les écrans déflecteurs n'arrêtent pas les champs créés par les armes électromagnétiques.

• Armes Électriques

Les Armes Électriques sont des armes de contact destinées à infliger des dégâts par le biais de chocs électriques. Il s'agit généralement d'armes non létales destinées à provoquer des paralysies.

• Armes Aveuglantes & Assourdissantes

Les Armes Aveuglantes ont pour seul but d'aveugler l'adversaire et ne font pas d'autres dégâts. Il s'agit donc d'armes principalement défensives non létales. Parfois, elles sont également assourdissantes.

• Armes Paralysantes & Englueurs

Les Armes Paralysantes et les Englueurs ont pour but de paralyser ou de neutraliser l'adversaire en lui causant un minimum de dommages (paralysants) voire aucun (englueurs). Les tirs d'armes paralysantes ne traversent pas les armures ni les écrans déflecteurs ni les champs de force.

• Armes à Onde de Choc

Les Armes à Onde de Choc consistent à produire un fort souffle d'air sur environ 3 mètres de large, sur une vingtaine de mètres de distance de manière à déséquilibrer les personnes situées dans leur champ d'action. Ces armes non létales sont très souvent utilisées par les forces de l'ordre comme c'est le cas des Revolvers à Onde de Choc (ROC).

• Armes à Gaz Innervant

Les Armes à Gaz Innervant ont pour but de causer d'importants dégâts et de paralyser les personnages organiques en s'attaquant à leur système nerveux.

• Armes Défoliantes

Les Armes Défoliantes ont pour unique but de dégager une zone couverte de végétation.

• Armes Fumigènes

Les Armes Fumigènes ont pour but d'aveugler les adversaires en répandant une épaisse fumée sur le point d'impact.

• Armes Lacrymogènes

Les Armes Lacrymogènes ont pour but de neutraliser l'adversaire ou en tout cas de le gêner considérablement.

• Armes Incendiaires

Les Armes Incendiaires ont pour but de causer des dégâts ainsi que de provoquer un incendie. Les lances-flammes sont les armes incendiaires les plus fréquemment utilisées.

• Armes Contondantes

Les Armes Contondantes sont des Armes Blanches qui blessent par choc, sans couper ni percer.

• Armes Tranchantes

Les Armes Tranchantes sont des Armes Blanches qui blessent en coupant et en tranchant.

• Armes Perçantes & Perforantes

Les Armes Perçantes et Perforantes sont des Armes Blanches qui blessent en perçant ou en perforant, c'est à dire en faisant un trou suite à la pénétration de l'arme.

• Armes Protoniques

Les Armes Protoniques sont des Armes Blanches utilisant un flux protonique pour blesser l'adversaire. Le simple contact avec le flux protonique provoque des dommages. Ce sont des Armes Blanches particulièrement puissantes.

• Armes Énergétiques

Les Armes Énergétiques sont des armes de Corps à Corps utilisant une source d'énergie (batteries ou générateurs à fusion) afin de décupler la puissance de celui qui s'en sert.

• Lanceurs

Les Lanceurs sont des Armes Lourdes permettant d'utiliser les projectiles explosifs (bien souvent autopropulsés) qui leur sont associés afin de les envoyer sur l'ennemi et de lui causer d'importants dégâts. Ces projectiles sont les grenades, les bombes, les mines magnétiques, les roquettes, les missiles, les torpilles...

Parmi les projectiles explosifs, il existe une grande variété d'armes : à Particules, à Nucléon, à Proton, à Neutron, à Fragmentation, à Concussion, à Plasma, Thermale, Nucléaire, à Concentration...

• Armes à Neutrinos & Plutonium

Les Armes à Neutrinos et à Plutonium sont assez rares et sont exclusivement des Armes Lourdes.

• Rayons Tracteurs

Les Rayons Tracteurs n'infligent aucun dommages, d'ailleurs le champ Dommages est remplacé par un champ Attraction donnant le code d'Attraction du rayon tracteur.

Armes Spéciales

Il existe quantité d'armes spéciales, rares ou expérimentales proposant généralement des performances de tout premier plan mais possédant bien souvent des principes de fonctionnement très complexes alliés à une très grande fragilité. En voici quelques unes :

• BLASTER DCX (AEM-XXX)

Ce prototype réservé à certains membres d'HexaCorp possède une physionomie très proche de celle du Mini-Blaster. A peine plus gros que ce dernier, il est par contre beaucoup plus puissant. Il combinerait ainsi la puissance d'un PowerBlast avec la compacité et la facilité d'utilisation du Mini Blaster. Cependant, il n'est possible d'effectuer qu'un ou deux tirs avec cette arme expérimentale dont la fiabilité est le principal souci de ses concepteurs. Et encore faut-il souligner les progrès réalisés par rapport aux premiers prototypes qui avaient une fâcheuse tendance à exploser pour un oui ou pour un non.

Caractéristiques supposées : DMG : 5D, Puissance : 2, BDC : +1, Portée : CP, Classe d'Arme AP, Type d'Arme Laser, Catégorie d'Objet : 1, Légalité : X.

• KOBALT Z-02 (AEM-XXX)

Il s'agit d'une version automatique du Kobalt, la puissante arme de poing fabriquée par Pandora. Cette arme redoutable de puissance et de précision possède cependant un grave inconvénient : elle chauffe énormément au point que des matériaux spéciaux ont

dû être employés pour sa fabrication de manière à pouvoir résister aux très hautes températures engendrées par le fonctionnement en mode automatique. Cette arme, qui coûterait plus de 200 000 Crédits l'unité, nécessiterait également de disposer de gants adéquats afin de ne pas risquer d'y laisser ses mains. Malgré tous ces problèmes, il se dit que Pandora aurait réussi à en vendre un certain nombre à la plupart des Clans qui les utiliseraient afin d'équiper leurs unités spéciales.

Caractéristiques supposées : DMG : 4D, Puissance : 3, BDC : +2, Portée : MP, Classe d'Arme AP, Type d'Arme F-Plasma(A), Catégorie d'Objet : 2, Légalité : X.

• NEMESIS PROTOGUN (AEM-XXX)

Ce prototype basé sur les fameuses armes de poings de Pandora, en est encore largement au stade d'étude. Cependant il en existe de très rares versions d'essais principalement utilisées par Pandora mais également par certaines unités spéciales de Clans ou de gouvernements indépendants disposant d'accord avec la MégaCorp afin d'en assurer le développement. Son fonctionnement est moins exotique que celui du Kobalt Z-02, son utilisation est ainsi beaucoup moins risquée. Son principal problème est l'apparition régulière de pertes de puissance apparemment encore inexpliquées. Pendant des périodes allant de quelques secondes à plusieurs minutes, l'arme se comporte ainsi comme un vulgaire micro-laser n'infligeant que de faibles dommages à ses cibles. Il semblerait que des phénomènes quantiques prenant place au niveau de la chambre de cofusion (où se mêlent le plasma et la matière en fusion) soient à l'origine de ce problème.

Caractéristiques supposées : DMG : 12D, Puissance : 4, BDC : 0, Portée : MP, Classe d'Arme AP, Type d'Arme F-Plasma, Catégorie d'Objet : 2, Légalité : X.

Chapitre 3 – Armures & Protections

Caractéristiques

Généralités

Tant qu'il possède une protection (armure, écran, champ de force...) qui absorbe une partie des dommages, un personnage, un véhicule ou un vaisseau ne peut subir de coup critique engendrant des dommages spéciaux.

Certains types d'arme n'infligent aucun dommage aux armures ni aux personnages qui les portent, c'est le cas des armes de type Paralysante. Les armes de type BioChimique n'infligent aucun dommage à l'armure mais infligent l'intégralité des dommages au personnage porteur de l'armure s'il ne possède pas une combinaison spécifique adaptée (combinaisons anti-chimique et NBC).

Les armes de type Pulso-Laser peuvent traverser un écran, les armes de types Ionique, Electromagnétique et BioChimique traversent tous les écrans.

Les armures et protections sont définies par un nombre important de caractéristiques qui sont les suivantes : Points de Vie, Bonus de Rapidité, Bonus de Combat, Bonus de Force, Classe de Protection et Type de Protection. Ces caractéristiques sont décrites ci-après.

Points de Vie

De la même manière que les véhicules ou les personnages, les armures et protections possèdent des Points de Vie (PV), qui représentent leur capacité à encaisser des dommages avant d'être détruites lorsqu'elles atteignent 0 Point de Vie. Les armures possèdent toutes le Système de Répartition d'Énergie (SRE) qui leur permet de ne pas présenter de point faible. En effet même si tous les tirs sont localisés dans la même zone de l'armure, la répartition de l'énergie permet d'éviter l'apparition d'une zone fragile et par conséquent vulnérable. Une autre conséquence de ce système est la destruction intégrale de l'armure lorsqu'elle atteint 0 Point de Vie.

Pour les Écrans et les Champs de Force à Particules, le chiffre écrit entre parenthèses correspond à la Recharge, c'est à dire le nombre de Points de Vie qu'un écran ou un champ de force récupère par Tour de Combat. A l'inverse des armures, les écrans et les champs de force ne sont pas détruits lorsqu'ils n'ont plus de Point de Vie. Ils n'offrent tout simplement plus de protection tant qu'ils ne se sont pas rechargés.

Tant qu'une armure, un écran ou un champ de force absorbent une partie des dommages, il ne peut y avoir de coup critique engendrant des dommages spéciaux même si le jet de Dommages contenait un ou plusieurs 6.

Bonus de Rapidité

Certaines armures, par le biais de systèmes intégrés d'amplification des mouvements, procurent un Bonus de Rapidité (BDR) au personnage qui la porte, bonus qui disparaît lorsque l'armure est détruite.

Bonus de Combat

Certaines armures possèdent des systèmes de visée intégrés procurant un Bonus de Combat (BDC) à leur utilisateur. Là encore, ce bonus disparaît lorsque l'armure est détruite. Dans le cas des boucliers (Classe B1), le Bonus de Combat permet de connaître le bonus que le bouclier apporte lors d'une parade ou lors d'une charge.

Bonus de Force

Certaines armures telles que les ExoSquelettes possèdent des systèmes énergétiques intégrés (générateurs à fusion intégrés, batteries intégrées) alimentant des systèmes d'amplification des mouvements procurant au personnage portant l'armure un Bonus de Force (BDF) qui disparaît lorsque l'armure est détruite.

Classe de Protection

La Classe de Protection (CDP) définit la physionomie de l'armure ou de la protection : intégrale ou non, de grande taille ou non. Il existe 10 classes de protection : A1, A2, A3, A4, B1, B2, C, D, E et S.

Il est possible de superposer certains types de protection ou d'utiliser certains types de protection simultanément. Voici les combinaisons possibles : A1 & C, A2 & C, A1 & A4, B1 & tous les types de protection (y compris les 3 associations précédentes), B2 & tous les types de protection ou associations sauf B1 et B2.

Armures

La Classe A1 désigne les armures non intégrales et cumulables. Ce sont des armures légères qui peuvent se dissimuler sous des vêtements et qui ne protègent que le thorax du personnage. Ces armures permettent donc de porter un casque ou peuvent être combinées à des armures de Classe A4.

La Classe A2 désigne les armures non intégrales et non cumulables. Ce sont des armures un peu plus robustes que les précédentes qui ne peuvent se dissimuler mais permettent de porter un casque. Ces armures protègent le thorax ainsi que les membres du personnage mais pas sa tête.

La Classe A3 désigne les armures intégrales et non cumulables. Ce sont des armures proposant généralement une bonne protection. Cette classe d'armure propose une protection intégrale à son

utilisateur. Elles sont principalement utilisées par les forces de l'ordre et les unités légères et de reconnaissance des différentes armées.

La Classe A4 désigne les armures intégrales et cumulables. Elles proposent généralement une excellente protection et sont principalement utilisées par les militaires. Ces armures de combat protègent le personnage dans son intégralité.

Boucliers

La Classe B1 désigne les boucliers de protection à une main : ils se portent avec une main et ne permettent donc pas l'utilisation d'une arme à deux mains tel que les armes lourdes portables. Il est par contre possible d'utiliser une arme de poing ou une arme blanche à une main. Leur légèreté leur permet de ne pas pénaliser l'utilisateur en terme de rapidité mais leur encombrement entraîne une gêne se traduisant par un Bonus de Combat négatif. Il est possible d'utiliser un bouclier avec tous types d'armures y compris un autre bouclier de classe B1.

La Classe B2 désigne les boucliers de protection à deux mains : ils forment ainsi un couvert portatif qui tient debout une fois posé, parfois large de plusieurs mètres permettant de protéger d'autres personnes en plus de celui qui le porte. Ce dernier ne peut utiliser aucune arme ou aucun objet lorsqu'il transporte ce type de bouclier.

Casques

La Classe C désigne les casques qui ne peuvent être utilisés qu'avec des armures non intégrales, de Classes A1 et A2. Il est bien évidemment possible de porter le casque tout seul : dans ce cas, seule la tête est protégée.

Écrans & Voxels

La Classe D désigne les écrans déflecteurs et les champs de force : ils nécessitent une source d'énergie (générateurs à fusion, batteries) pour fonctionner. Les écrans et les champs de force peuvent récupérer des Points de Vie en se rechargeant.

ExoSquelettes

La Classe E désigne les ExoSquelettes qui sont des armures intégrales et non cumulables avec des fonctionnalités particulières. Les exosquelettes possèdent notamment un système de pressurisation et de climatisation intégré. Une source d'énergie intégrée alimentant un système robotisé permet de compenser le poids de l'armure et autorise parfois une amplification des mouvements et ainsi un gain en Force et en Rapidité. En outre, des systèmes d'acquisition de cibles et de visée sont généralement intégrés.

Scaphandre

La Classe S désigne les Scaphandres Spatiaux qui sont de type intégral et non cumulable avec la possibilité d'aller dans l'espace ou sous l'eau grâce à leur système de pressurisation et leur étanchéité ainsi qu'à leur protection contre les rayonnements et leur conception spécifique leur permettant de résister à de fortes pressions. La protection qu'ils apportent n'est généralement pas très importante car ils ne sont pas conçus pour le combat.

Type de Protection

Le Type de Protection permet de savoir quelle est la technologie employée par l'armure pour protéger son occupant. Il existe 5 Types de Protection.

Les Armures Classiques sont celles qui ne possèdent que le système classique de répartition de l'énergie (SRE).

Le Type Énergétique désigne les armures disposant d'une source d'énergie afin d'assurer la protection de l'utilisateur et alimentant divers systèmes intégrés. Les Écrans déflecteurs et les Champs de Force sont naturellement de ce type, les ExoSquelettes également.

Le Type À Fluide désigne les armures utilisant un fluide (l'IsoFluide) capable d'absorber en partie les chocs et les accélérations qu'ils produisent afin d'optimiser la répartition de l'énergie.

Le Type F-Énergétique (énergétique à fluide) désigne les armures utilisant à la fois de l'IsoFluide et une source d'énergie autonome.

Le Type Spécifique correspond à des combinaisons procurant une protection face à certains dommages spécifiques (radiations, chimiques, bactériologiques...).

Écrans & Champs de Force

Les Écrans Déflecteurs et les Champs de Force à Particules (Voxels) sont de puissantes barrières d'énergie généralement sphériques créées par des générateurs d'écrans ou de champs, qui entourent le véhicule ou le personnage qu'ils protègent et qui permettent de neutraliser au moins partiellement les projectiles de tous types et les tirs d'armes énergétiques.

Ils sont définis par deux caractéristiques principales : la Protection qu'ils procurent (en PV) et la Recharge qui correspond au nombre de PV qu'ils peuvent récupérer par Tour de Combat lorsqu'ils sont allumés (ce chiffre est à multiplier par deux lorsqu'ils sont éteints).

Quelle que soit leur taille, les écrans et les champs de force sont toujours considérés comme appartenant à la catégorie 1 et comme possédant une puissance de 5 (cf. TABLEAU T5).

Sur les véhicules, il est possible d'utiliser plusieurs écrans simultanément et également d'en changer la disposition. Dans ce dernier cas, cela nécessite de disposer d'un Répartiteur d'Écrans. Les répartiteurs possèdent une caractéristique principale : la Limite qui

est exprimée en PV et qui correspond au nombre maximal de Points de Vie que peut posséder un écran sur lequel le répartiteur peut agir.

Protections Spéciales

Au même titre qu'il existe des armes spéciales ou expérimentales, il existe un certain nombre de protections spéciales capables d'apporter un surcroît de protection par rapport aux protections courantes ou encore de proposer une protection plus ciblée à même de résister plus efficacement face à tel ou tel type d'arme.

• ÉCRANS ANTI-IONIQUES (APG-XXX)

Ces écrans permettent d'arrêter les tirs en provenance d'armes ioniques ce que ne font pas les écrans classiques qui les laissent passer. Ils absorbent ces tirs exactement de la même manière que pour les tirs en provenance d'autres armes énergétiques. Cependant la Protection qu'ils procurent est relativement faible, leur Recharge est également plutôt faible, tout cela au prix d'une consommation particulièrement élevée qui les destinent principalement aux bâtiments d'une certaine taille afin de protéger certains points vitaux. Caractéristiques supposées d'un écran anti-ionique type : Protection : 30 PV, Recharge : 5 PV, Consommation : 50.

• SURGÉNÉRATEURS D'ÉCRANS (APG-XXX)

Les surgénérateurs permettent, au prix d'une consommation particulièrement élevée, de disposer d'une Recharge pouvant excéder la moitié de la protection fournie par l'écran. Bien souvent la Recharge des surgénérateurs est égale à la Protection procurée. Caractéristiques supposées d'un surgénérateur d'écran déflecteur type : Protection : 30 PV, Recharge : 30 PV, Consommation : 60.

• ÉCRANS TRANSPARENTS (APG-XXX)

Les écrans et les champs de force classiques sont naturellement bleutés ou verts selon le type de technologie employée. Cependant cette caractéristique rend leur utilisation assez peu discrète dans le cadre de missions de renseignement ou d'infiltration. C'est pourquoi des versions transparentes ont été développées de manière à proposer une protection discrète aux personnes ou aux véhicules effectuant ce type de missions. Beaucoup plus rares et beaucoup plus coûteux, ils sont principalement utilisés par les meilleures unités des Clans et des MégaCorps. Caractéristiques supposées des écrans et champs de force transparents : identiques à celles de leurs équivalents classiques.

Chapitre 4 – Combats au Sol

Préambule

Aide de jeu détaillée concernant les combats à l'Arme de Poing (AP), à l'Arme Lourde (ALP, ALT, AL), les jets d'explosifs de type 1 (EX1), le combat rapproché à l'Arme Blanche (AB), à l'Arme de Corps à Corps (CC) ainsi que le Combat au Corps à Corps (CC, AM, KL) et les Pouvoirs Psy (RU, VA).

Introduction

Les combats au sol mettent aux prises deux (ou plus) groupes de personnages constitués chacun d'un ou de plusieurs personnages qu'ils soient des Personnages Joueurs (PJ) ou des Personnages Non Joueurs (PNJ). Ils se déroulent dans divers environnements (en extérieur ou en intérieur) influençant par leurs caractéristiques le déroulement du combat. Ils débutent par l'attaque d'une des parties sur la ou les autres et se terminent par la victoire d'une des parties résultant soit de l'abandon, soit de l'extermination, soit de la fuite de la partie adverse ou des parties adverses si elles sont plusieurs. Dans ce chapitre, vous trouverez toutes les règles concernant les combats au sol, chaque paragraphe traite d'un point précis et est parfois divisé en deux sections l'une traitant des règles générales que vous devez connaître pour jouer et une autre traitant des règles particulières qui ne sont pas indispensables mais qu'il vaut mieux connaître.

Initiative

Jet

À moins d'une attaque surprise d'une des parties, on doit procéder à un jet d'Initiative de tous les protagonistes (PJ et PNJ), celui-ci va servir à déterminer la rapidité avec laquelle chacun des personnages va être prêt à agir par rapport à ses adversaires. Le personnage ayant obtenu le plus haut total agira en premier, celui ayant obtenu le 2^{ème} résultat lui succédera et ainsi de suite jusqu'au dernier. Bien évidemment dans le cas d'une attaque surprise, c'est le groupe qui bénéficie de l'effet de surprise qui agira en premier, en choisissant l'ordre d'action de chacun des personnages du groupe. En cas de litige concernant l'ordre d'action, un jet d'Initiative est alors nécessaire. Le groupe surpris peut quant à lui déterminer l'ordre d'action de ses personnages ou faire un jet d'Initiative pour le déterminer. Un jet d'Initiative s'effectue comme suit :

JET D'INITIATIVE = RAPIDITÉ (RA) + BONUS DE RAPIDITÉ (BDR)

Il peut y avoir plusieurs Bonus de Rapidité (BDR), il y en a toujours au moins un : le bonus d'état d'alerte (cf. TABLEAU T11).

Ordre d'Action

Le personnage ayant obtenu le plus grand score est le premier dans l'ordre d'action, le personnage ayant obtenu le deuxième score est deuxième et ainsi de suite. En cas d'égalité, il est nécessaire d'effectuer un deuxième jet pour les protagonistes concernés, cependant le résultat du premier jet compte vis à vis des autres personnages.

Exemple : s'il y a deux 3^{ème} ex æquo, le second lancer déterminera lequel est 3^{ème} et lequel est 4^{ème} et en aucun cas l'auteur du meilleur lancer, s'il réussit un meilleur jet que le deuxième, ne passera 2^{ème}.

Circonstances

- Arrivée d'un personnage en cours de combat : Celui-ci doit s'insérer dans l'ordre d'action. S'il arrive pendant qu'un joueur effectue une action, il doit attendre que le joueur accomplisse son Action, là il fait un jet d'Initiative en opposition avec le personnage dont c'est le tour d'agir : celui qui l'emporte joue le premier, l'autre joue juste après sans avoir à faire de nouveau jet en opposition avec le suivant dans l'ordre d'action. Dans le cas où le personnage arrive exactement au début du tour d'un joueur, il n'a pas besoin d'attendre et fait directement son jet en opposition avec le personnage qui devait agir.

Le jet d'Initiative se déroule comme suit :

JET D'INITIATIVE = RAPIDITÉ (RA) + BONUS DE RAPIDITÉ (BDR)

En cas d'ex æquo on procédera à un second lancer afin de déterminer lequel des personnages est le plus rapide.

Dans le cas où les deux personnages faisant le jet en opposition sont dans le même camp, il n'est pas nécessaire de faire le jet, un simple accord entre les personnages est suffisant.

Actions

Unité d'Action

À partir du moment où les jets d'Initiative ont été effectués c'est le début du 1^{er} TOUR DE COMBAT. Selon le jet d'Initiative, on a déterminé un ordre d'action des personnages (PJ et PNJ). Le 1^{er} TOUR DE COMBAT, et chacun des tours suivants, sera fini lorsque chacun des personnages aura accompli ce qu'il souhaitait faire lors de ce tour, on passe alors au TOUR DE COMBAT suivant. Chaque Tour de Combat se

déroulant très rapidement (environ 2 secondes), il est impossible aux personnages d'effectuer plus d'une action principale par TOUR DE COMBAT.

Types d'Action

Une action principale est une action importante mobilisant toute l'attention d'un personnage. Il s'agit par exemple du tir, du corps à corps... La plupart des actions de combat sont des actions principales durant un TOUR DE COMBAT. Une action complémentaire est une action qu'un personnage peut effectuer en complément d'une action principale ou d'autres actions complémentaires, il s'agit par exemple des déplacements courants, des actions de communication... Ce type d'actions se combine donc avec une action principale et peut s'étendre sur plusieurs TOURS DE COMBAT. Une action de réaction est une action particulière, de très courte durée, qu'un personnage effectue en réaction à une action d'un autre personnage et qu'il peut réaliser même si ce n'est pas à son tour d'agir. C'est par exemple le cas de l'esquive, de l'initiative... Une action de réaction est considérée comme instantanée et peut donc s'effectuer en complément des autres actions entreprises par un personnage.

Actions de Combat

Voici une liste des principales actions rencontrées au cours d'un combat :

- **TIRER** : utiliser une arme de tir (AP, ALP, ALT, AL, AB) pour tirer sur un adversaire, la portée de l'arme et le bonus de portée entrent en jeu ainsi que le bonus de combat de l'arme. Il s'agit d'une action principale.
- **JET D'EXPLOSIF** : lancer une grenade, une bombe ou un détonateur thermal sur ses adversaires. C'est une action principale.
- **CORPS À CORPS** : lorsque un personnage est à Bout Portant/Corps à Corps (BP/CC) avec un adversaire, il peut utiliser une Arme Blanche (AB), une arme de Corps à Corps (CC) ou utiliser le combat au corps à corps (CC, AM). Un personnage ne peut utiliser les techniques des Arts Martiaux que s'il possède la compétence spéciale ARTS MARTIAUX (AM). Le Corps à Corps est une action principale.
- **UTILISER DES OBJETS** : il s'agit généralement d'une action principale qui peut prendre plusieurs Tours de Combat de suite. Il s'agit par exemple d'utiliser un MédiKit, un ordinateur, de poser un explosif...
- **POUVOIRS PSY** : utiliser ses Pouvoirs Psy (RU, VA) pour attaquer un adversaire mentalement ou physiquement ou pour tout autre utilisation des pouvoirs psy. Il n'est possible d'utiliser des pouvoirs Psy que si l'on possède au moins une des deux compétences spéciales Pouvoirs Psy (RU, VA). C'est une action principale.
- **DÉPLACEMENT** : ceci n'est pas une action principale mais une action complémentaire optionnelle, il vous est, par exemple, possible de vous déplacer en tirant. Il

faut tenir compte de la capacité de mouvement du personnage.

- **COMMUNICATION** : c'est une action complémentaire optionnelle permettant d'échanger des informations avec ses partenaires.
- **ESQUIVE** : ceci n'est pas une action principale, c'est une action de réaction quasi-obligatoire, il s'agit d'esquiver les attaques ennemies ou les jets d'explosifs. L'Esquive peut être effectuée en complément de n'importe quelle action principale éventuellement accompagnée d'une ou plusieurs actions complémentaires.
- **VOLER/DÉROBER** : c'est une action principale qui s'effectue à Bout Portant/Corps à Corps (BP/CC), elle est réservée aux personnages possédant la compétence spéciale KLEPTOTECHNIE (KL).

Déroulement

En suivant l'ordre d'action, chacun des PJ et des PNJ annoncera son action principale et éventuellement son action complémentaire avant de la réaliser. En ce qui concerne l'Esquive, celle-ci sera utilisée lorsque le personnage sera visé par un tir ennemi ou un jet d'explosif même si ce n'est pas à son tour d'agir.

Il est bien évidemment possible de ne rien faire pendant un tour : ni action principale, ni action complémentaire (déplacement ou autre). Viser un personnage est une action principale qui fait partie de l'action Tir (cf. infra paragraphe **Tir**).

Circonstances

Laisser Passer son Tour : il est possible de temporiser et ainsi de laisser passer son tour lors d'un TOUR DE COMBAT sans pour autant ne rien faire lors de ce Tour. Il est alors possible de se réinsérer dans l'ordre d'Action au moment voulu sans faire de jet de Rapidité en opposition. Si plusieurs personnages décident de temporiser et qu'ils décident de se réinsérer au même moment, c'est celui qui est le mieux placé dans l'ordre d'action qui passe le premier, et ainsi de suite. Au TOUR DE COMBAT suivant l'ordre redevient normal.

Tir

Jet

Après avoir annoncé qu'il va tirer et précisé quelle cible (personnage, objet, véhicule...) son personnage vise, le joueur va procéder à un jet d'ARMES DE POING (AP) ou d'ARMES LOURDES (ALP, ALT, AL) selon le type d'arme utilisée voire d'ARMES BLANCHES (AB) s'il s'agit d'une arme blanche de jet ou d'une arme blanche de trait. Ce jet va servir à déterminer avec quelle précision le personnage tire sur la cible qu'il a choisi de viser.

Le jet se déroule comme suit :

JET D'ARME = COMPÉTENCE D'ARME (AP/AL/AB) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

Il peut y avoir plusieurs BONUS DE COMBAT (BDC), il y en a toujours au moins un : le bonus de combat de l'arme (cf. LISTE D'ÉQUIPEMENT).

Le Bonus de Portée (BDP) dépend de la portée du tir, les portées et les bonus associés sont donnés par les Tableaux T2. Le Bonus de Taille (BDT) dépend de la taille de la cible, il est donné par les Tableaux T3, il vaut 0 pour un personnage.

Réussite

Dans le cas où le personnage qui tire, vise un autre personnage, le jet d'Arme doit être supérieur au jet d'Esquive de l'adversaire visé pour le toucher. Dans le cas contraire, l'adversaire a esquivé. En cas d'égalité, il y a demi-Esquive, pour plus d'informations cf. infra **Esquive**.

Dans le cas où le personnage vise une cible fixe ou immobile (un objet, un bâtiment, un personnage qui n'esquive pas), il n'y a alors pas de jet d'Esquive, le jet d'Arme doit être supérieur ou égal à 5 (Facile) pour être réussi.

Dommages

Dans le cas où le tir a fait mouche on procède alors à un jet de DOMMAGES qui va servir à déterminer les dégâts qu'a subi la cible : l'adversaire ou l'armure qu'il porte s'il en possède une, le véhicule, le bâtiment ou l'objet. Plus le jet de DOMMAGES est élevé plus les dégâts occasionnés sont importants, à noter qu'un 6 sur au moins un des dés du jet entraîne des DOMMAGES SPÉCIAUX (cf. Tableaux des Dommages Spéciaux : TABLEAUX T7).

Le jet s'effectue comme suit :

JET DE DOMMAGES = DOMMAGES DE L'ARME UTILISÉE (DMG)

Pour connaître le code de Dommages de l'arme utilisée reportez vous à la LISTE D'ÉQUIPEMENT.

Circonstances

Unité d'Action : sauf exception (cf. ci-après), il n'est possible de tirer qu'une seule fois par Tour avec une arme si elle n'est pas automatique.

Viser : il est possible de viser une cible (il faut être en mesure de la viser) pendant un TOUR DE COMBAT afin d'obtenir un bonus pour la toucher au Tour suivant. Ce BONUS DE COMBAT est égal à la Mantis (c'est à dire au nombre de dés) de la compétence VOLONTÉ (V) du personnage.

Exemple : un personnage ayant 3D+5 en VOLONTÉ obtiendra un Bonus de +3 pour son tir au Tour suivant.

Feu Nourri : si un personnage tire sur la même cible (personnages, véhicules, bâtiments, objets...) pendant plusieurs Tours de Combat successifs, il obtient 1 point de BONUS DE COMBAT (BDC) supplémentaire pour le 2^{ème} tir, 2 points de BONUS supplémentaires pour le 3^{ème} tir, et ainsi de suite avec pour limite le nombre de D (la Mantis) de sa compétence VOLONTÉ (VO).

Exemple : un personnage ayant 3D+2 en VOLONTÉ obtiendra au maximum 3 points de BONUS même au dixième tir sur la même cible.

Cette règle s'applique dans tous les cas de figure. Cette règle perd tout effet si l'on est désarmé ou si de quelque manière que ce soit on ne puisse tirer sur sa cible ou être en position de la toucher pendant au moins 1 TOUR DE COMBAT.

Tirs instinctifs : il est possible de tirer deux fois lors d'un tour de combat avec la même arme non automatique en faisant deux TIRS INSTINCTIFS sur un unique personnage ou sur deux personnages différents très proches : pour les deux tirs on effectue deux jets classiques qui sont tous les deux divisés par 2 (manque de précision).

Tir en rafale : les armes automatiques peuvent tirer plusieurs fois de suite mais il y a un malus de -1D pour chaque nouveau tir sur une cible potentiellement mobile : jet normal pour le 1^{er} tir, -1D pour le 2^{ème}, -2D pour le 3^{ème}, etc. Dès qu'un tir est raté, tous les suivants le sont également.

Tir de barrage : consiste à arroser une zone avec une arme automatique sans viser une cible en particulier afin d'empêcher des adversaires de progresser au sein de cette zone. Toute personne pénétrant dans la zone doit réussir un jet d'Esquive afin de ne pas être touchée.

Tir de couverture : il sert à couvrir l'avancée (souvent à découvert) d'un allié, de préférence avec une arme automatique ou plusieurs personnes usant d'armes non automatiques, afin d'empêcher qu'il soit pris pour cible par les tirs adverses.

Tir avec deux armes : il est possible de tirer avec deux armes (un tir par arme) mais il y a un malus de -1D sur chaque tir. Chacun des tirs suit les règles générales. Ceci n'est possible que si chacune des armes utilisées est une Arme de Poing (AP). Les armes combinées et couplées comptent pour une seule arme.

Tir Groupé : il y a deux conditions à respecter pour effectuer un tir groupé :

- Annoncer au début du Tour que l'on va effectuer un tir groupé, avec quels personnages et sur quel personnage.

- Il faut qu'il y ait possibilité de communiquer (voix, communicateur...) entre les personnages s'associant pour faire le tir groupé.

Le 1^{er} personnage qui tirera sur le personnage visé par le tir groupé fera un jet normal, le 2^{ème} aura 1D de BONUS, le 3^{ème} 2D, etc. Attention : cette règle perd tout effet à partir du moment où le personnage visé se met à couvert, cela a pour effet d'interrompre l'augmentation des D de bonus. S'il sort de son couvert avant la fin du Tour et s'il reste des tireurs, le premier d'entre eux n'aura pas de bonus mais le deuxième aura 1D de Bonus et ainsi de suite.

Exemple : si le personnage visé se met à couvert avant que le 3^{ème} ne lui tire dessus, en plus de ne pas pouvoir le toucher, le tireur n'aura pas ses 2D de BONUS et fera un jet normal.

Utilisation d'un appui : l'utilisation d'un appui (sol, trépied, mur...) pour l'arme utilisée confère 2 points de Bonus de Combat lors d'un tir car cela confère une meilleure précision. Un personnage à plat ventre profite naturellement de l'appui du sol sur lequel il se trouve. Il est possible d'obtenir 1 point de BDC en appuyant un fusil contre son épaule ou en appuyant une Arme de Poing (AP) sur son coude en croisant les bras, mais il est alors impossible de se déplacer autrement qu'en marchant (cf. infra **Déplacement**). De la même manière, un personnage accroupi bénéficie d'un point de BDC pour son tir.

Lancer d'Explosif

Jet

Après avoir annoncé que son personnage va procéder à un jet d'explosif (obligatoirement un explosif de type 1), le joueur, dont le personnage doit se trouver à moins de 20 mètres de sa cible c'est à dire à courte portée (CP), doit préciser où il veut lancer son explosif. Il procède alors à un jet de Lancer d'EXPLOSIF (EX1) qui va servir à déterminer avec quelle précision le personnage envoie l'explosif sur l'endroit visé. Ce jet met en jeu la Compétence DEXTÉRITÉ (DX) du personnage. Le jet a lieu comme suit :

JET DE LANCER D'EXPLOSIF = DEXTÉRITÉ (DX) + BONUS DE COMBAT DE L'EXPLOSIF (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

Il peut y avoir plusieurs BONUS DE COMBAT (BDC), il y en a toujours au moins un : le bonus de combat de l'explosif (cf. LISTE D'ÉQUIPEMENT).

Le Bonus de Portée (BDP) dépend de la portée du lancé (généralement CP), les portées et les bonus associés sont donnés par les Tableaux T2. Le Bonus de Taille (BDT) dépend de la taille de la cible, il est donné par les TABLEAUX T3, il vaut 0 pour un personnage.

Réussite

Dans le cas où le personnage qui tire, vise un autre personnage, le jet de Lancer d'Explosif doit être supérieur au jet d'Esquive de l'adversaire visé pour le toucher. Dans le cas contraire, l'adversaire a esquivé et il ne subira que les Dommages correspondant à la zone secondaire de dommages. En cas d'égalité, il n'y a pas Demi-Esquive, pour plus d'informations cf. infra

Esquive.

Dans le cas où le personnage vise un endroit bien précis, il n'y a alors pas de jet d'Esquive, le jet de Lancer d'Explosif doit être supérieur à 5 (Facile) pour être réussi. Dans le cas contraire, l'Explosif atterrit un peu à côté : il faut lancer 2D pour déterminer l'endroit où atterrit l'explosif (cf. TABLEAU T17 d'Impact d'Explosif).

Dommages

Dans le cas où le jet a été réussi, on procède alors à plusieurs jets de DOMMAGES qui vont servir à déterminer les dégâts dans chacune des zones de Dommages. Les zones de Dommages sont au nombre de trois dans le cas d'une dispersion simple et de quatre dans le cas d'une dispersion étendue : la zone primaire, au niveau de l'impact, où les dommages sont les plus importants, la zone secondaire où les dommages sont un peu moins importants et la zone tertiaire où les dommages sont bien plus faibles auxquelles s'ajoute la zone quaternaire dans laquelle les dommages sont encore plus faibles. Plus le jet de DOMMAGES est élevé plus les dégâts occasionnés sont importants, à noter qu'un 6 sur au moins un des dés de chacun des jets entraîne des DOMMAGES SPÉCIAUX (cf. Tableaux des Dommages Spéciaux : TABLEAUX T7) dans la zone de Dommages concernée.

Le jet de dommages s'effectue comme suit :

JET DE DOMMAGES = DOMMAGES DE L'EXPLOSIF UTILISÉ (DMG)

Pour connaître le code de Dommages de l'explosif utilisé reportez vous à la LISTE D'ÉQUIPEMENT.

Circonstances

Unité d'Action : il n'est possible de lancer qu'un seul explosif avec chaque main pendant un TOUR DE COMBAT. Il est donc possible de lancer deux explosifs en tout, un avec chaque main, mais il y a un malus (cf. infra).

Jet de deux explosifs : il est possible de jeter deux explosifs en même temps mais il y a un malus de -1D sur chaque jet. Chacun des jets suit les règles générales.

Tir groupé : la règle s'applique de la même manière que dans le paragraphe **Tir**.

Feu Nourri & Viser : les règles s'appliquent de la même manière que dans le paragraphe **Tir**.

Jet d'explosif au delà de 20 mètres : il est possible de lancer un explosif au delà de 20 m, mais la précision du jet est moindre. Dans le cas des jets à grande distance, la compétence FORCE (F) remplace DEXTÉRITÉ (DX).

Corps à Corps

Jet

Il faut qu'un personnage soit à Bout Portant/Corps à Corps (BP/CC) pour engager un combat au corps à corps mettant en jeu soit le combat à mains nues (CC, AM), soit le combat à l'arme blanche (AB) ou à l'arme de corps à corps (CC). Après avoir annoncé que son personnage engage un combat au corps à corps du type qu'il souhaite (AB, CC, AM), à moins qu'il ne soit déjà engagé au corps à corps, le joueur va procéder à un jet d'ARMES BLANCHES (AB), d'armes de CORPS À CORPS (CC), ou de combat au CORPS À CORPS/ARTS MARTIAUX (CC/AM). Ce jet se fera en opposition avec un jet semblable de l'adversaire, il servira à déterminer lequel des deux personnages a pris l'avantage sur l'autre dans ce corps à corps.

Dans le cas de l'utilisation d'une arme (AB ou CC) le jet s'effectue comme suit :

(AB) JET D'ARMES BLANCHES = ARMES BLANCHES (AB) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME UTILISÉE (BDC) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

(CC) JET D'ARMES DE CORPS À CORPS = CORPS À CORPS (CC) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME UTILISÉE (BDC) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

Dans le cas du combat à mains nues :

(CC) JET DE CORPS À CORPS = CORPS À CORPS (CC) + BONUS DE COMBAT DE LA TECHNIQUE UTILISÉE (BDC) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

(AM) JET D'ARTS MARTIAUX = ARTS MARTIAUX (AM) + BONUS DE COMBAT DE LA TECHNIQUE UTILISÉE (BDC) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

Il peut y avoir dans chacun des cas (AB, CC, AM) plusieurs Bonus de Combat (BDC), il y en a toujours au moins un : le Bonus de Combat de l'arme utilisée (AB, CC) ou le bonus de la technique utilisée (CC, AM) (cf. LISTE D'ÉQUIPEMENT/TABLEAUX T10).

Le Bonus de Taille (BDT) dépend de la taille de la cible. Il est donné par les TABLEAUX T3, il vaut 0 pour un personnage.

Réussite

Pour toucher, il faut que son propre jet soit supérieur à celui de son adversaire. Dans le cas contraire, c'est lui qui a réussi à toucher. En cas d'égalité, chacun a esquivé les coups de l'autre. Il est à noter qu'il est possible, au corps à corps, qu'un des adversaires utilise une Arme Blanche ou de Corps à Corps alors que l'autre utilise des techniques de combat à mains nues.

Dommages

Lorsque l'un des deux adversaires a pris l'avantage sur l'autre il lui inflige des dommages, on procède alors à un jet de Dommages qui va servir à déterminer les dégâts qu'a subi l'adversaire ou l'armure qu'il portait, s'il en avait une. Plus le jet de Dommages est élevé plus les dégâts occasionnés sont importants, à noter que dans le cas de l'utilisation d'une arme (AB,CC), un 6 sur au moins un des dés du jet entraîne des DOMMAGES SPÉCIAUX (cf. Tableaux des Dommages Spéciaux : TABLEAUX T7).

Dans le cas de l'utilisation d'une arme (AB/CC), le jet de dommages s'effectue ainsi :

(AB/CC) JET DE DOMMAGES = DOMMAGES DE L'ARME UTILISÉE (DMG)

Dans le cas de l'utilisation d'une technique de combat au corps à corps (CC/AM) :

(CC/AM) JET DE DOMMAGES = DOMMAGES DE LA TECHNIQUE UTILISÉE (DMG)

Dans le cas de l'utilisation d'une arme, pour connaître le code de Dommages de l'arme utilisée reportez vous à la LISTE D'ÉQUIPEMENT. Dans le cas de l'utilisation d'une technique de combat au corps à corps, pour connaître le code de Dommages de la technique utilisée reportez vous aux TABLEAUX T10.

Circonstances

Unité d'Action : une fois qu'un combat au corps à corps est engagé, que ce soit par un personnage ou par un de ses adversaires, il constitue son action principale et il ne peut en accomplir d'autre. Si le personnage a déjà accompli une action principale au cours d'un TOUR DE COMBAT et qu'un autre personnage l'attaque au corps à corps, il doit impérativement utiliser sa compétence AGILITÉ (AG) pour faire le jet en opposition avec le jet de corps à corps de son adversaire. Si son jet est supérieur cela signifiera qu'il a esquivé l'attaque, s'il est inférieur que son adversaire l'aura touché, en cas d'égalité il y a Demi-Esquivé (cf. infra **Esquivé**). Dans ce cas particulier, il faut ajouter le Bonus de Portée (qui vaut obligatoirement +5) au jet de corps à corps de l'attaquant.

Utilisation de deux armes : dans le cas des Armes Blanches, il est possible d'utiliser simultanément deux Armes Blanches AB1 et AB2 avec un malus de -1D sur chaque jet et deux Armes Blanches AB3 en divisant chaque jet par 2. Si une AB3 est utilisée à une seule main, le malus est de -1D. Si une AB4 peut être utilisée à une seule main, le malus est alors de -1D que l'on en utilise une dans une main ou deux simultanément. Dans le cas des armes de Corps à Corps (CC), il est possible d'en utiliser deux simultanément avec un malus de -1D sur chaque jet.

Coups Instinctifs : il est possible d'enchaîner deux coups successifs lors d'un tour de combat avec la même arme (de classe AB1 ou AB2 exclusivement) en réalisant deux COUPS INSTINCTIFS sur un unique personnage. Pour les deux attaques on effectue deux jets classiques qui sont tous les deux divisés par 2 (manque de précision).

Désengagement : il est possible de se désengager d'un corps à corps, il s'agit d'un déplacement spécial faisant intervenir la compétence AGILITÉ (AG). Il s'agit d'une action principale qui consiste à prendre l'adversaire de vitesse afin qu'il ne puisse se réengager. L'adversaire a alors le choix de tenter de porter un coup avant que son opposant ne se soit totalement désengagé ou de le poursuivre (sans porter de coup) afin de continuer le corps à corps. Dans ce cas particulier, le jet de Corps à Corps s'effectue comme indiqué à la fin des règles générales (ajout du Bonus de Portée de +5).

Corps à Corps contre plusieurs adversaires : à moins de posséder une technique de combat spécifique, il est impossible de se battre avec plus d'un adversaire à la fois au corps à corps. Celui qui est le mieux placé dans l'ordre d'action choisi avec quel adversaire il se battra et fera un jet en opposition avec lui. Si un personnage est assailli par plusieurs adversaires, il devra faire un jet d'Esquive en opposition avec les jets d'attaque des adversaires supplémentaires afin de déterminer s'il esquive ou non les coups adverses. Dans ce cas particulier, il faut ajouter le Bonus de Portée (qui vaut obligatoirement +5) au jet de corps à corps de l'attaquant.

Supériorité numérique : si plusieurs personnages s'associent pour attaquer un personnage au corps à corps, ils peuvent décider d'effectuer une attaque groupée : le premier personnage (celui effectuant le jet de Corps à Corps en opposition avec celui de la cible de l'attaque groupée) ne bénéficie d'aucun bonus, le deuxième bénéficie d'1D de bonus, le troisième de 2D, etc.

Parade : il est possible de se mettre en garde et de ne faire que parer les coups de l'adversaire. Cela suppose de ne faire aucun déplacement (à part reculer éventuellement) et de ne porter aucun coup à son adversaire. A chaque TOUR DE COMBAT, un personnage peut choisir d'utiliser la parade et ainsi

d'ajouter 2D à son jet en opposition. S'il le remporte, cela signifie qu'il a paré le coup, dans le cas contraire son adversaire lui inflige des dommages. Attention : il n'est pas possible d'utiliser la parade pour un personnage s'il n'utilise pas d'arme et que son adversaire en utilise une ou si son adversaire possède une Arme Blanche protonique et qu'il n'en a pas. Dans les autres cas de figure, il est toujours possible de l'employer.

Posture de contre : un personnage peut choisir de se mettre dans une posture d'attente afin non seulement de parer le coup adverse (mêmes restrictions que dans le cas de la Parade) mais également de le contrer dans la foulée. Dans ce cas, le personnage bénéficie d'un bonus de +1D sur son jet en opposition mais n'infligera que des demis-dommages en cas de réussite (dus à la gêne occasionnée par la parade). Par ailleurs, si l'adversaire a également choisi une posture défensive (Parade ou Posture de contre), les deux protagonistes se tournent autour sans échanger de coup.

Feinte : cette tactique qui consiste à faire mine d'attaquer à un endroit pour en réalité tenter de toucher à un autre permet d'obtenir un bonus de +1D face un adversaire qui a choisi d'adopter une Posture de contre mais fait a contrario subir un malus de -1D face à un adversaire qui a opté pour une posture purement offensive. Face à un adversaire qui est en Parade, cela ne change rien.

Position dominante : un personnage utilisant une Compétence de corps à corps (sauf Parade) en hauteur par rapport à un autre reçoit un bonus de +1 à +2 (en fonction de l'avantage que lui confère sa position). De la même manière, un personnage utilisant une Compétence de corps à corps (sauf Parade) en contrebas par rapport à son adversaire reçoit un malus de -1 à -2.

Esquive : il est possible d'utiliser sa compétence AGILITÉ (AG) afin d'esquiver (Esquive normale ou Esquive Totale) au lieu d'une compétence de Corps à Corps lors d'un combat au corps à corps. Il est alors impossible d'infliger des dommages. Si le jet d'Esquive est supérieur au jet de l'assaillant, le coup n'a pas porté, s'il est inférieur le coup a porté et provoque des dommages. En cas d'égalité, il y a Demi-Esquive (cf. paragraphe **Esquive**). Dans ce cas particulier, le jet de Corps à Corps s'effectue comme indiqué à la fin des règles générales (ajout du Bonus de Portée de +5).

Attaques répétées : si un personnage attaque le même adversaire qui utilise son Esquive au corps à corps pendant plusieurs Tours de Combat successifs, il obtient 1 point de BONUS DE COMBAT (BDC) supplémentaire pour la 2^{ème} attaque, 2 points de BONUS supplémentaires pour la 3^{ème} attaque, et ainsi de suite avec pour limite le nombre de D (la Mantisse) de sa compétence VOLONTÉ (VO). Cette règle perd tout effet dès que le personnage n'est plus en mesure

d'attaquer son adversaire ou si ce dernier se désengage ou n'utilise plus sa compétence Esquive.

Retenir ses coups : il est possible, au corps à corps, de retenir ses coups que ce soit à mains nues ou avec une arme blanche afin d'éviter de blesser ou de tuer un adversaire. Le jet de Dommages indique alors les dommages maximaux possibles, le joueur pouvant alors choisir d'infliger à son adversaire tous les intermédiaires possibles entre ce total maximal et aucuns dommages (juste une touche).

Assommer un adversaire : après avoir utilisé une compétence de corps à corps afin de toucher l'adversaire (cf. AB, CC et AM) et lui avoir infligé des Dommages, il est nécessaire de procéder à un jet de FORCE (FO). S'il est supérieur ou égal au Total Actuel de Points de Vie de la cible cela signifie qu'elle a été assommée par le coup. Il est impossible d'assommer un personnage portant un casque ou une armure intégrale, un robot ou un androïde. Les armes blanches de type contondante donnent un bonus de +1D au jet de Force.

Techniques Spécifiques

Il existe tout un ensemble de techniques spécifiques des compétences ARTS MARTIAUX, CONTORSION – ÉVASION et KLEPTOTECHNIE qui permettent d'obtenir selon le cas différents bonus dans le cadre de réalisation de tel ou tel type d'attaque ou de défense. Pour plus d'informations, reportez vous au *Manuel des Joueurs* et au *Codex du Maître*.

Annonce Tactique

Afin de profiter pleinement des possibilités tactiques offertes par les corps à corps, notamment lors des duels, il est possible d'utiliser le système d'annonce tactique (SAT). Chacun des adversaires utilise un dé pour effectuer son choix tactique parmi six possibilités :

- 1 - A : Attaque (Attaque simple)
- 2 - B : Blocage (Parade)
- 3 - C : Contre (Posture de contre)
- 4 - D : Désengagement (Esquive de désengagement)
- 5 - E : Esquive (Esquive normale ou Esquive Totale)
- 6 - F : Feinte

Les choix s'effectuent secrètement en choisissant une des faces du dé (3 pour la Posture de contre par exemple) caché derrière la paume de la main et doivent être révélés simultanément.

Utiliser des Objets

Circonstances

Sortir et prendre un objet : dans le but d'utiliser un objet, il est souvent nécessaire de le sortir d'un sac,

d'une poche, etc. car il n'est pas toujours évident de tout avoir dans les mains. Selon l'accessibilité de l'objet, le temps nécessaire pour le sortir est plus ou moins important. Dans certain cas, cela peut être considéré comme instantané dans d'autres cela peut nécessiter un ou plusieurs TOURS DE COMBAT.

Objet à portée de main : dégainer une arme de poing, une grenade ou tout autre objet d'une poche (accessible), d'un holster ou d'un sac ventral ouvert, permet d'effectuer une action principale lors du TOUR DE COMBAT en cours mais avec un malus de -1D pour le jet du tir ou du lancé d'explosif ou pour tout autre jet de compétence.

Objet rangé : s'il s'agit de récupérer un objet dans un sac ventral fermé, un sac à dos (même ouvert), un container dorsal, etc. l'action sera alors considérée comme principale et il sera alors impossible d'en entreprendre une autre lors du TOUR DE COMBAT en cours.

Récupérer un objet : là encore tout dépend de la difficulté de la récupération ou de l'interception de l'objet. Dans le cas d'une récupération facile (objet au sol, sur une table...), il sera alors possible d'effectuer une action principale avec cependant un malus de -1D pour le jet de compétence de cette action. Dans le cas d'une récupération assez difficile (effet personnel d'un personnage immobilisé, paralysé ou décédé, objet bloqué ou coincé nécessitant l'utilisation de la compétence FORCE...), il est alors nécessaire d'utiliser le TOUR DE COMBAT complet afin d'effectuer cette action de récupération qui est alors considérée comme une action principale. Dans le cas d'une récupération difficile, il peut être nécessaire d'utiliser plusieurs TOURS DE COMBAT.

Utilisation de l'objet : une fois l'objet en main, il est alors possible de l'utiliser. Selon l'objet et l'utilisation qui en est faite cela peut prendre plusieurs Tours de Combat. Ainsi, consommer une utilisation de MédiKit (qui redonne 10 Points de Vie) dure 1 minute (soit environ 30 TOURS DE COMBAT). Pirater un ordinateur, un réseau ou n'importe quel système informatique à l'aide d'un ordinateur peut durer un certain nombre de TOURS DE COMBAT. Selon le type d'Action effectuée, le Maître du Jeu donnera le nombre de Tours nécessaires à sa réalisation. Ce nombre peut être amené à augmenter en cas d'échec lors des jets servant à déterminer sa réussite.

Utilisation de Détecteurs & Brouilleurs

Détection

Lors de l'utilisation d'un détecteur ou d'un scanner (en mode recherche) ou encore d'un brouilleur (de type directionnel), quelque soit leur type, un personnage utilise sa compétence PERCEPTION (PE),

dans le domaine approprié (il s'agit généralement du domaine visuel).

Pour utiliser un détecteur, le jet s'effectue ainsi (dans le cas d'une détection à dominante visuelle) :

JET DE DÉTECTION = PERCEPTION (PE) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + SURFACE ÉQUIVALENTE SCANNER DE LA CIBLE (SES)

Les Bonus de Portée et de Taille sont donnés respectivement par les TABLEAUX T2 et T3.

Les personnages, les véhicules et les vaisseaux courants ont une SES nulle voire positive dans le cas des véhicules tels que les cargos par exemple. En revanche, les véhicules et les vaisseaux furtifs disposent d'une SES négative, parfois fortement négative.

Dans le cas des détections à dominante auditive ou correspondant à d'autres sens (odorat), le Bonus de Taille doit être remplacé par son équivalent approprié. Dans le cas des détections à dominante auditive, il doit être remplacé par le Bonus de Niveau Sonore (TABLEAU T3NS).

Réussite

Le jet est réussi s'il est supérieur au score requis (généralement 5) pour détecter la ou les cibles éventuelles. Selon le cas, une ou plusieurs cibles peuvent être détectées ou aucune s'il n'y a rien à détecter. En cas d'échec, rien n'est détecté. En cas d'échec critique, des échos fantômes peuvent être détectés. Il est à noter que si la Résolution du détecteur est strictement supérieure à la somme des Bonus de Portée et de Taille et de la SES, l'échec est automatique car cela signifie que le détecteur n'est pas assez performant.

Brouillage

Le jet s'effectue comme suit dans le cas d'un brouillage directionnel :

JET DE BROUILLAGE = PERCEPTION (PE) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

Réussite

Le jet est réussi s'il est supérieur au score requis (5 si la cible est considérée comme fixe) pour effectuer un brouillage dans la zone de la ou les cibles visées. Selon le cas, une ou plusieurs cibles peuvent être touchées par le brouillage. En cas d'échec, la cible ne se situe pas dans la zone de brouillage mais celui-ci peut éventuellement affecter une autre cible.

Pouvoirs Psy

Attaque Physique

Après avoir annoncé que son personnage va utiliser ses Pouvoirs Psy et notamment quel pouvoir il va utiliser, le joueur va procéder à un jet de PSY RUDRAH ou VALKEN (RU, VA). Ce jet va servir à déterminer dans le cas d'une attaque physique avec quelle précision le personnage tire, dans le cas d'une attaque mentale de la puissance de cette attaque...

Dans le cas d'une attaque physique le jet se déroule comme suit :

JET DE POUVOIRS PSY = COMPÉTENCE PSY (RU/VA) + BONUS DE COMBAT DE LA TECHNIQUE UTILISÉE (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

Il peut y avoir plusieurs BONUS DE COMBAT (BDC), il y en a toujours au moins un : le bonus de combat de la technique utilisée (cf. LISTE DES TECHNIQUES PSY : **Chapitre 20** du *Manuel des Joueurs* et **Chapitre 25** du *Codex du Maître*).

Le Bonus de Portée (BDP) dépend de la portée de l'attaque, les portées et les bonus associés sont donnés par les Tableaux T2. Le Bonus de Taille (BDT) dépend de la taille de la cible, il est donné par les Tableaux T3, il vaut 0 pour un personnage.

Réussite

Le jet de Pouvoirs Psy doit être supérieur au jet d'Esquive de l'adversaire visé pour le toucher. Dans le cas contraire l'adversaire a esquivé. En cas d'égalité il y a Demi-Esquive, pour plus d'informations voir le paragraphe **Esquive**.

Dans le cas où le personnage vise une cible fixe ou immobile (un objet, un bâtiment, un personnage qui n'esquive pas), il n'y a alors pas de jet d'Esquive, le jet de Pouvoirs Psy doit être supérieur ou égal à 5 (Facile) pour être réussi.

Attaque Mentale

Dans le cas d'une attaque mentale, le jet se déroule comme suit :

JET DE POUVOIRS PSY = COMPÉTENCE PSY (RU/VA) + BONUS DE COMBAT DE LA TECHNIQUE UTILISÉE (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP)

Il peut y avoir plusieurs BONUS DE COMBAT (BDC), il y en a toujours au moins un : le bonus de combat de la technique utilisée (cf. LISTE DES TECHNIQUES PSY : **Chapitre 20** du *Manuel des Joueurs* et **Chapitre 25** du *Codex du Maître*).

Le Bonus de Portée (BDP) dépend de la portée de l'attaque, les portées et les bonus associés sont donnés par les Tableaux T2.

Réussite

Le jet de Pouvoirs Psy doit être supérieur au jet de Résistance Psychique (qui met en jeu la compétence VOLONTÉ) de l'adversaire visé pour que l'attaque mentale réussisse. Dans le cas contraire l'adversaire n'est pas affecté par cette attaque. En cas d'égalité l'attaque mentale n'a pas non plus d'effet. Dans le cas où l'adversaire possède également la même compétence spéciale de pouvoirs psy que l'attaquant, il peut choisir de l'utiliser plutôt que d'utiliser sa compétence VOLONTÉ pour se défendre.

Autres Techniques

Dans le cas de l'utilisation d'une Technique Psy non offensive (défense, protection, déplacement...) :

JET DE POUVOIRS PSY = COMPÉTENCE PSY (RU/VA)
+ BONUS DE COMBAT DE LA TECHNIQUE UTILISÉE (BDC) + MODIFICATEURS DIVERS

Réussite

Dans ce cas, le jet doit être tout simplement supérieur ou égal à la valeur requise (le FDD de la technique) pour réussir la technique Psy utilisée pour être réussi. Dans le cas contraire la tentative est manquée.

Dommages

Dans le cas d'une attaque qui fait des dommages, on procède alors à un jet de Dommages qui va servir à déterminer les dégâts qu'a subit la cible : l'adversaire ou l'armure qu'il portait s'il en avait une, ou l'objet. Plus le jet de Dommages est élevé plus les dégâts occasionnés sont importants, à noter qu'un 6 sur au moins un des dés du jet entraîne des DOMMAGES SPÉCIAUX (cf. Tableaux des Dommages Spéciaux : TABLEAUX T7).

Le jet de dommages s'effectue comme suit :

JET DE DOMMAGES = DOMMAGES DE LA TECHNIQUE UTILISÉE (DMG)

Pour connaître le code de Dommages de la technique utilisée reportez vous à la LISTE DES TECHNIQUES PSY du **Chapitre 20** du *Manuel des Joueurs* et du **Chapitre 25** du *Codex du Maître*.

Circonstances

Unité d'Action : sauf exception, il n'est pas possible de réaliser plus d'une technique Psy à la fois avec

l'intégralité de ses capacités psychiques. Il est possible d'en utiliser deux au maximum mais dans des conditions particulières (cf. infra).

Contre Psychique : il est possible d'effectuer un contre psychique sur une attaque Psy physique. Ce contre permet de retourner l'attaque Psy contre l'adversaire de son choix. Au lieu d'utiliser la compétence AGILITÉ pour faire le jet en opposition, il faut utiliser la même compétence de Pouvoirs Psy que l'attaquant. Pour réussir le Contre Psychique, il faut que ce jet soit supérieur à celui de l'attaquant. Dans le cas contraire, c'est à dire si le jet est inférieur ou égal, le Contre Psychique est raté et les dommages s'appliquent normalement, l'Esquive normale étant inopérante. Le Contre Psychique est considéré comme une action de réaction au même titre que l'Esquive.

Ubiquité Psychique : il est possible de tenter de réaliser en même temps deux techniques Psy (au maximum) dépendant d'une même compétence psy mais chacun des jets, qui suivra les règles générales, sera divisé par deux.

Complémentarité Psychique : il est possible de tenter de réaliser en même temps deux techniques Psy (au maximum) dépendant de compétences psy différentes mais chacun des jets, qui suivra les règles générales, subira un malus de -1D.

Esquive

Jet

L'Esquive est une action de réaction et ne compte pas comme une action principale. Un personnage ne peut réaliser un mouvement d'esquive que s'il est conscient qu'il est attaqué. L'Esquive consiste globalement à anticiper les attaques adverses et à se rendre plus difficile à atteindre en effectuant de rapides mouvements imprévisibles.

Dans le cas où un personnage est attaqué, il peut tenter d'esquiver l'attaque. Il utilise alors sa compétence AGILITÉ (AG) ou sa compétence spéciale CONTORSION – ÉVASION (CE) (s'il la possède) et réalise un jet en opposition avec le jet d'attaque de son assaillant. S'il le réussit, il aura esquivé et ne subira aucun dommage, dans le cas contraire il se verra infliger les dommages de l'attaque qui le visait.

Le jet d'Esquive s'effectue ainsi :

JET D'ESQUIVE = AGILITÉ (AG) / CONTORSION – ÉVASION (CE)

Réussite

Si ce jet est strictement supérieur au jet d'attaque l'esquive est réussi, s'il est strictement inférieur il est raté. Dans le cas d'une égalité des 2 jets, il y a Demi-Esquive sauf dans le cas d'un jet d'explosif. Dans ce

cas, le personnage subit l'intégralité des dommages de la zone primaire.

La Demi-Esquive permet de diviser par 2 le jet de Dommages de l'assaillant, de plus elle interdit la possibilité de provoquer des Dommages Spéciaux même s'il y a un ou plusieurs 6 dans le jet de dommages.

Dommages

Le jet de Dommages s'effectue généralement comme suit :

JET DE DOMMAGES = DOMMAGES DE L'ATTAQUE UTILISÉE (DMG)

Circonstances

Unité d'Action : le jet d'Esquive ne s'effectue qu'une fois par Tour de Combat (sauf exception) et sert à déterminer pour chacune des attaques portées si elles ont fait mouche ou non.

Exemple : un Chasseur de Primes se fait tirer dessus par deux Miliciens. Il fera un jet d'Esquive pour le premier tir et le conservera pour le second.

Relance du jet : si au cours d'un TOUR DE COMBAT la compétence AGILITÉ (ou la compétence CONTORSION - ÉVASION) d'un personnage est affectée par un malus quelconque, alors il est nécessaire de refaire un jet d'Esquive si le personnage est de nouveau la cible d'une attaque.

Esquive Totale : un personnage peut décider de réaliser une esquive particulière lui permettant d'augmenter ses chances d'éviter une attaque adverse. L'esquive totale consiste pour le personnage à se jeter à terre ou derrière un couvert en prévision d'une attaque. Cela permet d'obtenir un bonus de 2D sur le jet d'Esquive et l'action est considérée comme étant une action principale (elle n'est donc pas réalisable par un personnage ayant déjà effectué son action principale durant le TOUR DE COMBAT en cours). L'esquive totale n'est réellement efficace que contre une attaque en particulier ou un ensemble d'attaques provenant de directions suffisamment proches. Vis à vis des attaques provenant de directions différentes, le jet doit être divisé par 2.

Circonstances particulières : l'Esquive est divisée par 2 (le jet d'Esquive est divisé par 2) lorsqu'un personnage est de dos et elle est nulle s'il est immobilisé ou paralysé.

Esquive Malaisée : si pour une raison ou pour une autre (étroitesse d'un couloir, limitation dans les mouvements), un personnage décide d'esquiver mais qu'il est gêné ou limité dans ses mouvements, il est alors nécessaire d'en tenir compte en appliquant un

malus de -1D au jet voire en divisant le jet par 2 selon le cas.

Esquive à l'Arme Blanche classique / à l'arme de Corps à Corps : il est possible d'esquiver ou de parer une arme blanche de jet ou un projectile à l'aide d'une arme blanche classique ou une arme de Corps à Corps en utilisant la compétence appropriée (ARMES BLANCHES ou CORPS À CORPS) à la place de la compétence AGILITÉ.

Esquive/Parade à l'Arme Blanche protonique : il est possible d'esquiver ou de parer un tir avec une Arme Blanche protonique, il suffit d'utiliser sa compétence ARMES BLANCHES à la place de la compétence AGILITÉ. Ceci n'est possible qu'avec une Arme Blanche Protonique afin de parer un tir d'arme blanche de jet ou de trait ou d'arme énergétique de type Laser, à Plasma, à Fusion, au Plutonium... mais pas un jet d'Explosif, un projectile provenant d'un Lanceur, un tir de Paralysant, un tir provenant d'un canon à ions ou d'une arme Bio-Chimique.

Dans ces deux derniers cas, on effectue un jet de parade à l'Arme Blanche/l'arme de Corps à Corps :

(AB) JET D'ARMES BLANCHES = ARMES BLANCHES (AB) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME UTILISÉE (BDC)

(CC) JET DE CORPS À CORPS = CORPS À CORPS (CC) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME UTILISÉE (BDC)

Si le résultat du jet est strictement supérieur au jet de l'attaquant alors le tir est dévié par l'Arme Blanche ou l'arme de Corps à Corps. Dans le cas contraire, le tir n'est pas dévié et les dommages s'appliquent normalement, on procède à un jet de Dommages classique.

Esquive de Désengagement : il s'agit d'une action principale servant exclusivement lors des combats au corps à corps. Pour plus de précisions : cf. supra **Corps à Corps**.

Esquive fixe : afin d'accélérer un combat, il est possible, dans le but de diminuer le nombre de jets effectués, d'utiliser le principe de l'Esquive fixe. Pour toute la durée du combat, les codes-dés d'Agilité sont remplacés par leur résultat moyen pour les esquives.

Déplacement

Généralités

Le déplacement est une action complémentaire optionnelle qui s'ajoute à l'action principale du personnage et aux éventuelles actions de réactions. En plus de tirer, de lancer un explosif, d'utiliser des objets ou ses pouvoirs psy... un personnage peut se déplacer dans la zone de combat.

Sur un terrain solide les déplacements possibles sont : marcher, courir, sprinter, ramper, faire une roulade, escalader/grimper, monter/descendre une échelle... Dans un milieu liquide : nager en surface, nager sous l'eau... Dans un milieu gazeux : « nager » dans le gaz...

Avec l'aide d'équipements tels qu'un propulseur dorsal : voler, planer...

Le Déplacement d'un personnage dépend du Type de Mouvements de celui-ci. La plupart des personnages

possèdent des mouvements de type 1 quand ils sont en pleine possession de leurs moyens. Lorsqu'un personnage est blessé, il se déplace plus difficilement, c'est pourquoi il possède alors des mouvements de Type 2 qui sont plus limités que les mouvements de Type 1.

Le Tableau ci-dessous (Tableau T41) donne la distance maximale qu'un personnage avec des mouvements de Type 1 peut parcourir en un TOUR DE COMBAT.

TABLEAU T41

Mouvements de Type 1		
Type de Déplacement	En Avançant	En Reculant
MARCHER	5 m	4 m
COURIR	10 m	8 m
SPRINTER	15 m	-
SPRINT LANCÉ	20 m	-
RAMPER	2 m	1 m
ROULADE	4 m	3 m
ESCALADER/GRIMPER	2 m (Montée)	1 m (Descente)
MONTER/DESCENDRE UNE ÉCHELLE	3 m	-
GLISSER LE LONG D'UNE ÉCHELLE	5 m	-
NAGER EN SURFACE	5 m (Crawl)	4 m (Dos Crawlé)
NAGER SOUS L'EAU	5 m	-

Jet

Si le besoin s'en fait sentir, il peut être nécessaire pour un déplacement complexe et/ou dans des conditions difficiles de faire effectuer un jet d'AGILITÉ (AG) pour déterminer si le personnage réussit à bien s'en sortir.

Les déplacements peuvent entraîner des malus concernant les actions principales (cf. TABLEAU T9). Ainsi courir, ramper ou faire une roulade donne un malus de -1D pour tirer, lancer des explosifs, utiliser des pouvoirs psy pour une attaque physique... Si un personnage sprinte, il voit ces mêmes jets divisés par 2.

Ils peuvent également donner des bonus pour certaines actions. Faire une roulade donne un bonus de +1D pour l'Esquive. Être couché ou ramper permet d'être plus difficile à toucher.

Il est facile de convertir les déplacements en mètres par TOUR DE COMBAT en une vitesse (et inversement), soit en divisant par 2, on obtient alors la vitesse exacte en m/s, soit en multipliant par 2, on obtient alors une bonne approximation de la vitesse en km/h.

Communication

Généralités

Communiquer est une action complémentaire optionnelle qui s'ajoute aux autres actions entreprises

par le personnage (action principale, actions complémentaires et actions de réactions). Un personnage peut communiquer avec ses coéquipiers au cours d'un combat de plusieurs manières différentes : communication orale si la distance n'est pas trop importante, par le biais d'un réseau informatique, par le biais de systèmes émetteur-récepteur autonomes (GéoCom, VidéoCom, SpatioCom, SatCom...), etc.

Un TOUR DE COMBAT ne dure qu'environ deux secondes, il est difficile de prononcer plus d'une douzaine de mots sans que la phrase ne devienne vite totalement inintelligible. Les meilleurs commandos disposent généralement d'un système de codes courts leur permettant de faire passer des informations tactiques ou stratégiques complexes avec un ou deux mots. Il est également possible d'utiliser des macros informatiques de communication avec la même efficacité.

Certains types de déplacement limitent la capacité de communication d'un personnage. C'est ainsi qu'un personnage qui court aura plus de difficultés à communiquer et un personnage qui sprinte sera quasiment dans l'impossibilité de le faire.

Voler / Dérober

Compétence Spéciale

Il est nécessaire de posséder la compétence spéciale KLEPTOTECHNIE (KL) et d'être à Bout

Portant/Corps à Corps (BP/CC) pour pouvoir dérober un objet à un personnage. Le vol s'effectue comme un combat au corps à corps à la différence près que l'assaillant utilise sa compétence KLEPTOTECHNIE au lieu d'une compétence de corps à corps. Son adversaire, quant à lui, utilise une compétence de combat au corps à corps (AB, CC, AM ou CE) s'il n'a pas encore effectué d'Action Principale ou sa compétence AGILITÉ (pour esquiver) dans le cas contraire ou s'il en décide ainsi. Il peut également utiliser la compétence spéciale KLEPTOTECHNIE s'il la possède lui-même.

Jet

L'assaillant procède alors à un jet de KLEPTOTECHNIE (KL) en opposition avec le jet de son adversaire afin de déterminer s'il réussit ou non à dérober l'objet convoité. En fonction de la difficulté de la tâche, le MJ rajoute un coefficient de difficulté au jet du personnage attaqué (cf. TABLEAU T1 des Facteurs de Difficulté). Si l'adversaire utilise également la compétence spéciale KLEPTOTECHNIE, l'assaillant peut également bénéficier d'un coefficient de difficulté. Un jet de vol s'effectue ainsi :

JET DE KLEPTOTECHNIE = KLEPTOTECHNIE (KL) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) (+ COEFFICIENT DE DIFFICULTÉ)

Le jet de l'adversaire donne selon la Compétence utilisée :

(AB) JET D'ARMES BLANCHES = ARMES BLANCHES (AB) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME UTILISÉE (BDC) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + COEFFICIENT DE DIFFICULTÉ

(CC) JET DE CORPS À CORPS = CORPS À CORPS (CC) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME UTILISÉE (BDC) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + COEFFICIENT DE DIFFICULTÉ

(CC) JET DE CORPS À CORPS = CORPS À CORPS (CC) + BONUS DE COMBAT DE LA TECHNIQUE UTILISÉE (BDC) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + COEFFICIENT DE DIFFICULTÉ

(AM) JET D'ARTS MARTIAUX = ARTS MARTIAUX (AM) + BONUS DE COMBAT DE LA TECHNIQUE UTILISÉE (BDC) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + COEFFICIENT DE DIFFICULTÉ

(AG) JET D'ESQUIVE = AGILITÉ (AG) + COEFFICIENT DE DIFFICULTÉ

(CE) JET D'ESQUIVE = CONTORSION-ÉVASION (CE) + COEFFICIENT DE DIFFICULTÉ

(KL) JET DE KLEPTOTECHNIE = KLEPTOTECHNIE (KL) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + COEFFICIENT DE DIFFICULTÉ

Réussite

Pour réussir, il faut que le jet soit supérieur à celui de l'adversaire, s'il est inférieur c'est l'adversaire qui a pris le dessus. En cas d'égalité personne n'a pris le dessus. Les dommages suivent les règles du combat au corps à corps (cf. supra **Corps à Corps**).

Par la suite le combat peut se dérouler comme n'importe quel combat au corps à corps, le personnage ayant toujours la possibilité d'utiliser sa compétence KLEPTOTECHNIE lors des Tours suivants lorsqu'il le souhaite.

Circonstances

Vol dans le dos : si le personnage est déjà au corps à corps avec un autre adversaire et si votre personnage est à Bout Portant/Corps à Corps (BP/CC) dans son dos il a la possibilité de lui voler ses effets personnels tels sac à dos... en utilisant la compétence spéciale KLEPTOTECHNIE (KL).

Chapitre 5 – Véhicules de Combat

Caractéristiques

Tout comme les personnages, les véhicules possèdent des caractéristiques qui permettent de définir leurs performances. Ce sont les caractéristiques géométriques (longueur, largeur...), le Blindage de leur carrosserie, la Vitesse Maxi, la Vitesse de Combat, le Niveau de Maniabilité, la Capacité et le Coffre, l'Équipement Général et les Équipements Spéciaux (généralement en option), les Protections Spéciales... Dans le cas où le véhicule possède des armes, elles sont décrites dans la rubrique Armes : Orientation, Dommages, Bonus de Combat et Portée. De même dans le cas où le véhicule possède un ou plusieurs écrans déflecteurs ils sont décrits dans la rubrique Écran : Protection et Recharge. La partie Véhicule de la Fiche de Personnage permet de noter les caractéristiques principales du véhicule courant d'un personnage. Les Fiches de Véhicule permettent de noter l'ensemble des caractéristiques des véhicules.

Blindage

Il est comptabilisé en Points de Vie et permet de déterminer la capacité totale maximum de dommages que peut endurer un véhicule avant sa destruction : plus ce nombre est important, plus le véhicule pourra encaisser de nombreux dommages. Lorsqu'il tombe à 0, le véhicule est à l'état d'épave et n'est plus réparable, lorsqu'il n'a tout simplement pas explosé. Il est possible d'augmenter le Blindage de certains véhicules (la plupart des véhicules civils) mais cela a pour conséquence d'alourdir le véhicule ce qui est préjudiciable à la Vitesse et au Niveau de Maniabilité.

Vitesse Maxi

Elle représente la vitesse maximale à laquelle un véhicule peut aller, elle est exprimée par un code dé. Cette vitesse peut être améliorée en procédant à un changement de moteur et/ou à l'allègement du véhicule. Cette dernière disposition est généralement synonyme de réduction de la protection du Blindage.

Vitesse de Combat

Elle est inférieure à la Vitesse Maxi et représente la vitesse maximale théorique d'un véhicule lors d'un combat. En pratique, il est toujours possible d'aller jusqu'à la vitesse maximale du véhicule mais c'est particulièrement risqué et cela complique la tâche des tireurs. Cette caractéristique est également exprimée par un code dé. L'augmentation ou la réduction de la Vitesse de Combat d'un véhicule va toujours de paire avec l'augmentation ou la réduction de la Vitesse Maxi.

Niveau de Maniabilité

Il représente la réponse d'un véhicule aux sollicitations de son pilote : plus il est élevé plus le véhicule est réactif. Il est indissociable de la tenue de route d'un véhicule à roues, plus un véhicule tient la route plus il reste maniable dans les situations précaires. Cette tenue de route n'existant pas chez les véhicules à répulseurs ceci explique pourquoi ils ont généralement une maniabilité plus faible malgré leurs propulseurs latéraux. Le Niveau de Maniabilité (NDM) est représenté par un nombre de points positif ou négatif. Il sera positif dans le cas d'un petit véhicule urbain maniable et négatif (parfois fortement) dans le cas d'un gros véhicule lourdement chargé.

Capacité & Coffre ou Charge Utile

La capacité représente le nombre de personnes que peut transporter le véhicule, elle est variable selon les configurations. De même, la capacité du coffre (ou la charge utile) est chiffrée en kg ou en Mg (1000 kg) et peut varier en fonction des configurations. Il est possible d'utiliser le coffre pour loger des équipements supplémentaires pour le véhicule.

Équipement Général

Il représente l'ensemble des équipements vendus avec le véhicule (levier énergétique et roue de secours par exemple pour une voiture) et est défini par une classe d'ÉquiPack. Il existe généralement 5 classes principales qui correspondent au niveau d'équipement du véhicule : Classe A (le plus faible), Classe B, Classe X, Classe XA et Classe XB (le plus élevé). Ces 5 classes d'équipement ne sont pas toujours disponibles pour chaque véhicule, certains n'en ont que deux ou une seule. Pour tous les types de véhicules, l'ÉquiPack comprend toujours un Ordinateur Principal (OP) qui est l'interface entre les occupants du véhicule et le véhicule lui-même. L'OP est le centre nerveux du véhicule, il gère toutes les fonctions du véhicule.

Équipements Spéciaux

Ils sont généralement en option sauf lors d'opérations promotionnelles. Ce sont, d'une manière générale, tous les équipements que l'on ne trouve pas dans les EquiPacks. Ce sont par exemple les VidéoCom, les ordinateurs de visée (et autres ordinateurs secondaires), les laser de visée, les tourelles rétractables...

Protections Spéciales

Particulièrement coûteuses, les protections spéciales permettent de renforcer la protection générale d'un véhicule. Il s'agit notamment de l'ignifugation complète du véhicule, du renforcement du niveau de blindage...

Armes

Lorsqu'il y en a, un court descriptif donne leur nom, leur orientation, leurs Dommages, le Bonus de Combat associé et la Portée. Les armes d'un véhicule sont toutes considérées comme des armes lourdes. Toutes les armes d'un véhicule sont reliées à son OP et bénéficient par conséquent des systèmes d'aide au tir qu'il peut proposer.

Écrans Déflecteurs

De la même manière pour les écrans : lorsqu'il y en a, un court descriptif donne la protection qu'ils fournissent et leur vitesse de recharge. La Protection que procure un écran est comptée en Points de Vie comme pour le blindage. La Recharge correspond au nombre de Points de Vie qu'un écran récupère à chaque Tour de Combat. Lorsqu'un véhicule possède un ou plusieurs écrans, le blindage ne subit des dommages que lorsque ceux-ci sont supérieurs à ce que peuvent encaisser les écrans, les dommages infligés au blindage sont alors égaux à la différence entre le jet de dommages et le nombre de Points de Vie des écrans. Tant qu'un écran encaisse une partie des dommages, le véhicule qu'il protège ne peut subir de Dommages Spéciaux. Les armes de type Pulso-Laser peuvent traverser un écran, les armes de types Ionique, Electromagnétique et BioChimique traversent tous les écrans.

Selon la protection qu'ils fournissent et la vitesse de recharge qu'ils procurent, les écrans déflecteurs ont une consommation énergétique plus ou moins élevée. D'une manière générale les écrans sont de gros consommateurs d'énergie et nécessitent par conséquent des générateurs à fusion adaptés.

Altitude & Profondeur

Dans le cas des AéroGlisseurs de type B et des MultiGlisseurs sont données l'Altitude maximale et la Profondeur maximale pouvant atteindre le véhicule. L'altitude donne le nombre de mètres dont le véhicule peut s'éloigner verticalement du sol en milieu gazeux pour une pesanteur de référence de 1g. La profondeur donne le nombre de mètres dont le véhicule peut s'éloigner verticalement de la surface d'un milieu fluide pour un liquide de référence d'une densité de 1.

Les altitudes et profondeurs maximales de référence données par la suite correspondent aux altitudes et profondeurs maximales moyennes pour chacun des véhicules cités.

- Altitudes maximales de référence
 - MotoGlisseurs : 50 cm
 - GéoGlisseurs/TransGlisseurs : 1 m
 - HydroGlisseurs/TransGlisseurs/RamGlisseurs : 5 m
 - Hélicoptères : 1500 m
 - AéroGlisseurs : 2000 m
 - AtmoCoptères : 5000 m
 - AtmoGlisseurs : 8000 m
 - MultiGlisseurs : 15 000 m
 - MultiGlisseurs trans-orbitaux : 50 000 m

- Profondeurs maximales de référence
 - AéroGlisseurs Type B : 100 m
 - MultiGlisseurs/Vaisseaux Spatiaux : 1000 m
 - MultiGlisseurs sous-marins : 5000 m

Véhicules de Combat Courants

Engin de Patrouille – LynxLeo

Ce véhicule d'intervention et d'interception sert aux forces de l'ordre de nombreux systèmes. Maniable et assez rapide, le coupé LynxLeo constitue un véhicule d'intervention difficile à semer, surtout que leurs pilotes ont généralement l'avantage de bien connaître leur ville. L'armement du LynxLeo est assez léger et principalement destiné à être dissuasif.

Fiche Technique

LynxLeo – ÉquiPack Classe A

Fabriquant : LeoCorp.

Préparateur : LeoCorp. / Laser Inc. / [3L] Corporation

Type : Voiture

Catégorie : Véhicule

Longueur : 4,05 m

Blindage : 60 Points de Vie

Vitesse Maxi : 6D

Vitesse de Combat : 4D+1

Niveau de Maniabilité : +4

ÉquiPack Classe A : OP Niveau 1, ChronoGraphe, Générateur à Fusion Moyen, TraficScanner, 1 Extincteur Standard, Levier énergétique + Roue de secours.

Équipements Spéciaux : Ordinateur de Visée (BDC : +1), VidéoCom Standard

Armes :

2 LaserGuns couplés à l'avant (4D, +1, LP)

Écran : Non

Capacité : 1 Pilote – 1 Passager

Coffre : 200 kg

Engin d'Interception – Rug Rider

Particulièrement rapide, le Rug Rider est tout à fait adapté à des missions d'interception à haute vitesse. Présenté ici dans une version allégée et armée, utilisée par les forces de l'ordre et les polices internes de Clan, le Rug Rider conserve intact son potentiel de vitesse tout en disposant d'une arme puissante positionnée sur une tourelle ventrale

rétractable. Ce type de véhicule est particulièrement courant sur les réseaux de MégaRoutes.

Fiche Technique

Rug Rider – ÉquiPack Classe B

Fabriquant : Rag Dug

Préparateur : Rag Dug / HexaCorp

Type : GéoGlisseur

Catégorie : Véhicule

Longueur : 5,20 m

Blindage : 60 Points de Vie

Vitesse Maxi : 7D+3

Vitesse de Combat : 5D+1

Niveau de Maniabilité : +1

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 2, ChronoGraphe, Générateur à Fusion Supérieur, TraficScanner, 2 Extincteurs Standard.

Equipements Spéciaux : Ordinateur de Visée (BDC : +2), VidéoCom Standard, ÉchoTag Scanner, Tourelle rétractable (NDM : +2).

Armes :

1 Blaster Mitrailleur léger (4D, -2, LP) sur Tourelle ventrale

Écran : Non

Capacité : 1 Pilote – 3 Passagers

Coffre : 190 kg

1 Magasin ayant une contenance de 30 Mines Magnétiques

Écran : en option

Capacité : 1 Pilote – 3 Passagers

Soute : 800 kg

Module d'Assaut Léger – LX-P40

Le LX-P40 constitue le haut de gamme des MAL fabriqués par Avenger. Rapide, maniable et résistant, il représente une valeur sûre capable d'évoluer sur de très nombreux terrains et doté d'une très grande polyvalence. Disposant d'un ordinateur de visée performant ainsi que du LX System, un système d'aide au tir prenant en compte les mouvements de caisse du véhicule, le LX-P40 est redoutable de précision.

Fiche Technique

LX-P40 – ÉquiPack Classe B

Fabriquant : Avenger

Type : M.A.L.

Catégorie : Véhicule

Longueur : 8,40 m

Blindage : 140 Points de Vie

Vitesse Maxi : 4D+2

Vitesse de Combat : 3D+1

Niveau de Maniabilité : -1

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 2, ChronoGraphe, Générateur à Fusion ExtraSup, ÉchoScanner TLP, 2 Extincteurs Standard.

Equipements Spéciaux : Ordinateur de Visée (BDC : +3), LX System (BDC : +2), VidéoCom Standard, Tourelle (NDM : +2).

Armes :

1 Blaster Mitrailleur Lourd à Canon Long (6D+4, -3, ULP) sur Tourelle

2 Blasters Lourds couplés à l'avant (6D, -1, LP)

1 Largeur de Mines Magnétiques à l'arrière (-, -1, MP)

Chapitre 6 – Combats de Véhicules au Sol

Préambule

Aide de jeu détaillée concernant les combats de Voitures, Camions légers, VTR, Motos, GéoGlisseurs, HydroGlisseurs, MotoGlisseurs, TransGlisseurs, DreadNoughts, M.A.L, Tanks Lourds, GéoTanks sur un plan bidimensionnel (sol, pièce d'eau...). Ces règles reprennent en partie les règles des Combats au Sol et il est conseillé de lire ces dernières en premier lieu si vous ne l'avez pas déjà fait. Par la suite, le terme véhicule désigne aussi bien les voitures que les VTR, motos, motoglisseurs, géoglisseurs, hydroglisseurs, camions légers, transglisseurs, dreadnoughts, MAL, tanks lourds et géotanks.

Introduction

Les combats de véhicules au sol mettent aux prises deux (ou plus) groupes de véhicules constitués chacun d'un ou de plusieurs véhicules qu'ils appartiennent à des Personnages Joueurs (PJ) ou des Personnages Non Joueurs (PNJ). Ils se déroulent dans divers environnements (en extérieur ou en intérieur) influençant par leurs caractéristiques le déroulement du combat. Ils débutent par l'attaque d'une des parties sur la ou les autres et se terminent par la victoire d'une des parties résultant soit de l'abandon, soit de l'extermination, soit de la fuite de la partie adverse ou des parties adverses si elles sont plusieurs.

Dans ce chapitre, vous trouverez toutes les règles concernant les combats de véhicules au sol, chaque partie traite d'un point précis et est parfois divisée en deux sections l'une traitant des règles générales que vous devez connaître pour jouer et une autre traitant des règles particulières qui ne sont pas indispensables mais qu'il vaut mieux connaître.

Initiative

Jet

À moins d'une attaque surprise d'une des parties, on doit procéder à un jet d'Initiative de tous les pilotes (PJ et PNJ), celui-ci va servir à déterminer la rapidité avec laquelle chacun des véhicules va être en position de tirer sur ses adversaires. Le pilote ayant obtenu le plus haut total agira en premier, celui ayant obtenu le 2^{ème} résultat lui succédera et ainsi de suite jusqu'au dernier.

Bien évidemment dans le cas d'une attaque surprise, c'est le groupe qui bénéficie de l'effet de surprise qui agira en premier, en choisissant l'ordre d'action de chacun des véhicules du groupe. En cas de litige concernant l'ordre d'action, un jet d'Initiative est alors nécessaire. Le groupe surpris peut quant à lui déterminer l'ordre d'action de ses véhicules ou faire un jet d'Initiative pour le déterminer.

Un jet d'Initiative s'effectue comme suit :

JET D'INITIATIVE = RAPIDITÉ (RA) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VÉHICULE (NDM) + BONUS DE RAPIDITÉ (BDR)

Il peut y avoir plusieurs bonus de rapidité (BDR), il y en a toujours au moins un : le bonus d'état d'alerte (cf. TABLEAU T11).

Ordre d'Action

Le véhicule dont le pilote a obtenu le plus grand score est le premier dans l'ordre d'action, le véhicule dont le pilote a obtenu le deuxième score est deuxième et ainsi de suite. En cas d'égalité, il est nécessaire d'effectuer un deuxième jet pour les pilotes concernés, cependant le résultat du premier jet compte vis à vis des autres véhicules.

Exemple : s'il y a deux 3^{ème} ex æquo, le second lancer déterminera lequel est 3^{ème} et lequel est 4^{ème} et en aucun cas l'auteur du meilleur lancer, s'il réussit un meilleur jet que le deuxième, ne passera 2^{ème}.

Le Pilote est toujours le premier dans l'ordre d'action du véhicule. Il doit toujours annoncer avant toute chose la vitesse de son véhicule : Vitesse de Combat ou Vitesse Maxi. Au sein d'un même véhicule, les personnages se mettent d'accord sur un ordre d'action propre au véhicule. Si ce n'est pas le cas un jet d'Initiative s'impose. Dans ce cas, c'est un jet classique où le Niveau de Maniabilité n'intervient pas :

JET D'INITIATIVE = RAPIDITÉ (RA) + BONUS DE RAPIDITÉ (BDR)

Circonstances

Arrivée d'un véhicule en cours de combat : celui-ci doit s'insérer dans l'ordre d'action. S'il arrive pendant que les personnages d'un véhicule effectuent leurs actions, il doit attendre que les personnages accomplissent toutes leurs Actions, là il fait un jet d'Initiative en opposition avec le pilote du véhicule dont c'est le tour d'agir : celui qui l'emporte joue le premier, l'autre joue juste après sans avoir à faire de nouveau jet en opposition avec le suivant dans l'ordre d'action. Dans le cas où le véhicule arrive exactement au début du tour d'un véhicule, il n'a pas besoin d'attendre et fait directement son jet en opposition avec le pilote du véhicule qui devait agir.

Le jet d'Initiative se déroule comme suit :

JET D'INITIATIVE = RAPIDITÉ (RA) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VÉHICULE (NDM) + BONUS DE RAPIDITÉ (BDR)

En cas d'ex æquo, on procédera à un second lancer afin de déterminer lequel des pilotes est le plus rapide. Dans le cas où les deux pilotes faisant le jet en opposition sont dans le même camp, il n'est pas nécessaire de faire le jet, un simple accord entre les personnages est suffisant.

Actions

Unité d'Action

À partir du moment où les jets d'Initiative ont été effectués c'est le début du 1^{er} TOUR DE COMBAT. Selon le jet d'Initiative, on a déterminé un ordre d'action des véhicules (pour les PJ et les PNJ). Le 1^{er} TOUR DE COMBAT, et chacun des tours suivants, sera fini lorsque chacun des personnages de chaque véhicule aura accompli ce qu'il souhaitait faire lors de ce tour, on passe alors au TOUR DE COMBAT suivant. Chaque Tour de Combat se déroulant très rapidement (environ 2 secondes), il est impossible aux personnages d'effectuer plus d'une action principale par TOUR DE COMBAT.

Actions de Combat Véhiculaire

Voici une liste des principales actions rencontrées au cours d'un combat de véhicules :

- **TIRER** : utiliser une arme du véhicule (AL) ou une arme individuelle (AP, ALP, ALT, AL, AB) pour tirer sur un véhicule adverse, un personnage ou un bâtiment. La portée de l'arme et le bonus de portée entrent en jeu ainsi que le bonus de combat de l'arme. Il s'agit d'une action principale.
- **JET D'EXPLOSIF** : lancer une grenade, une bombe ou un détonateur thermal sur ses adversaires. C'est une action principale.
- **ÉPERONNAGE** : lorsque les véhicules sont suffisamment proches, à Bout Portant (BP) ou à Courte Portée (CP), il est possible de tenter une manœuvre d'éperonnage en rentrant violemment dans un véhicule adverse ou de réaliser une touchette afin de l'envoyer dans le décor. C'est une action principale réservée au Pilote.
- **UTILISER DES OBJETS** : il s'agit généralement d'une action principale qui peut prendre plusieurs Tours de Combat de suite. Il s'agit par exemple d'utiliser un MédiKit, un ordinateur, de poser un explosif...
- **POUVOIRS PSY** : utiliser ses Pouvoirs Psy (RU, VA) pour attaquer un adversaire mentalement ou physiquement ou pour tout autre utilisation des pouvoirs psy. Il n'est possible d'utiliser des pouvoirs Psy que si l'on possède au moins une des deux compétences spéciales Pouvoirs Psy (RU, VA). C'est une action principale.
- **DÉPLACEMENT** : ceci n'est pas une action principale mais une action complémentaire optionnelle réservée au pilote. Il est possible ou non de se déplacer en tirant, il faut tenir compte de la vitesse de combat (ou de la vitesse maxi) du véhicule.

• **MANŒUVRE** : ceci est une action principale réservée au pilote. Elle ne peut s'effectuer que si le véhicule est en mouvement. Il s'agit de positionner le véhicule par rapport au(x) véhicule(s) adverse(s) afin de pouvoir tirer sur eux avec le maximum d'armes.

• **COMMUNICATION** : c'est une action complémentaire optionnelle permettant d'échanger des informations avec ses partenaires et avec les autres véhicules.

• **ÉVITEMENT** : ceci n'est pas une action principale, c'est une action de réaction quasi-obligatoire, il s'agit d'éviter les attaques ennemies ou les jets d'explosifs. Seul le pilote du véhicule est concerné.

• **ESQUIVE** : ceci n'est pas une action principale, c'est une action de réaction quasi-obligatoire pour tous les personnages, il s'agit d'esquiver les attaques ennemies ou les jets d'explosifs. L'Esquive peut être effectuée en complément de n'importe quelle action principale éventuellement accompagnée d'une action complémentaire.

Déroulement

En suivant l'ordre d'action des véhicules, puis l'ordre d'action propre à chaque véhicule, chacun des PJ et des PNJ annoncera son action principale et éventuellement son action complémentaire avant de la réaliser. En ce qui concerne l'Évitement, celui-ci sera utilisé lorsqu'un véhicule sera visé par un tir ennemi ou un jet d'explosif même si ce n'est pas au tour de son pilote d'agir. En ce qui concerne l'Esquive, celle-ci sera utilisée lorsqu'un personnage sera visé par un tir ennemi ou un jet d'explosif même si ce n'est pas à son tour d'agir.

Il est bien évidemment possible de ne rien faire pendant un tour : ni action principale, ni action complémentaire (déplacement). Viser un véhicule, un bâtiment ou un personnage est une action principale qui fait partie de l'action TIRER (cf. infra **Tirer avec une Arme du Véhicule**).

Circonstances

Laisser Passer son Tour : Il est possible de temporiser et ainsi de laisser passer son Tour lors d'un TOUR DE COMBAT sans pour autant ne rien faire lors de ce Tour. Il est alors possible de se réinsérer dans l'ordre d'Action au moment voulu sans faire de jet de Rapidité en opposition. Si deux (ou plus) pilotes décident de temporiser et qu'ils décident de se réinsérer au même moment, c'est celui qui est le mieux placé dans l'ordre d'action qui passe le premier. Au TOUR DE COMBAT suivant l'ordre redevient normal.

Tirer avec une Arme du Véhicule

Jet

Pour utiliser une arme de véhicule qui sera toujours considérée comme une Arme Lourde, il faut que son orientation dans le véhicule (ex : vers l'avant)

permette de viser une cible (autre véhicule, personnage, bâtiment...).

Après avoir annoncé qu'il va tirer et précisé quelle cible (véhicule, personnage, bâtiment, objet...) son personnage vise, le joueur va procéder à un jet d'ARMES LOURDES (AL). Ce jet va servir à déterminer avec quelle précision le personnage tire sur la cible qu'il a choisi de viser.

Le jet se déroule comme suit :

Pour le pilote :

S'il utilise une arme fixe du véhicule (véhicule en mouvement uniquement) :

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VÉHICULE (NDM)

S'il utilise une arme sur tourelle, il a le choix de faire un jet en utilisant le NDM de son véhicule comme ci-dessus ou le NDM de la tourelle :

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DE LA TOURELLE (NDM)

Pour les occupants du véhicule (véhicule en mouvement ou immobile) :

S'ils utilisent une arme fixe :

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

S'ils utilisent une arme sur tourelle :

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DE LA TOURELLE (NDM)

Il peut y avoir plusieurs BONUS DE COMBAT (BDC), Il y en a toujours au moins un : le Bonus de Combat de l'arme (cf. LISTE D'ÉQUIPEMENT).

Le Bonus de Portée (BDP) dépend de la portée du tir, les portées et les bonus associés sont donnés par les Tableaux T2. Le Bonus de Taille (BDT) dépend de la taille de la cible, il est donné par les Tableaux T3, il vaut, par exemple, +5 pour un véhicule dont la taille est comprise entre 2 et 20m.

Réussite

Dans le cas où le personnage qui tire, vise un véhicule en mouvement, le jet d'Arme Lourde doit être supérieur au jet d'Évitement du pilote du véhicule visé

pour le toucher. Dans le cas contraire, le pilote a évité le tir. En cas d'égalité, il y a Demi-Évitement, pour plus d'informations cf. infra **Évitement**.

Dans le cas où le personnage qui tire, vise un autre personnage, le jet d'Arme Lourde doit être supérieur au jet d'Esquive de l'adversaire visé pour le toucher. Dans le cas contraire l'adversaire a esquivé. En cas d'égalité, il y a Demi-Esquive, pour plus d'informations cf. infra **Esquive**.

Dans le cas où le personnage vise une cible fixe ou immobile (un objet, un bâtiment ou un véhicule immobile), il n'y a alors pas de jet d'Évitement ou d'Esquive, le jet d'Arme Lourde doit être supérieur ou égal à 5 (Facile) pour être réussi.

Dommmages

Dans le cas où le tir a fait mouche, on procède alors à un jet de DOMMAGES qui va servir à déterminer les dégâts qu'a subit la cible : le véhicule, le bâtiment, le personnage ou l'armure qu'il porte s'il en a une ou l'objet. Plus le jet de DOMMAGES est élevé plus les dégâts occasionnés sont importants, à noter qu'un 6 sur au moins un des dés du jet entraîne des DOMMAGES SPÉCIAUX (cf. Tableaux des Dommages Spéciaux : TABLEAUX T7).

Le jet s'effectue comme suit :

JET DE DOMMAGES = DOMMAGES DE L'ARME UTILISÉE (DMG)

Pour connaître le code de Dommage de l'arme utilisée reportez vous à la LISTE D'ÉQUIPEMENT.

Circonstances

Unité d'Action : sauf exception (cf. infra), il n'est possible de tirer qu'une seule fois par Tour avec une arme si elle n'est pas automatique.

Viser : il est possible de viser une cible (il faut être en mesure de la viser) pendant un TOUR DE COMBAT afin d'obtenir un bonus pour la toucher au Tour suivant. Ce BONUS DE COMBAT est égal à la Mantisse (c'est à dire au nombre de dés) de la compétence VOLONTÉ (VO) du personnage.

Exemple : un personnage ayant 3D+5 en VOLONTÉ obtiendra un Bonus de +3 pour son tir au Tour suivant.

Feu Nourri : si un personnage tire sur la même cible pendant plusieurs Tours de Combat successifs (personnages, véhicules, bâtiments, objets...), il obtient 1 point de BONUS DE COMBAT (BDC) supplémentaire pour le 2^{ème} tir, 2 points de BONUS supplémentaires pour le 3^{ème} tir, et ainsi de suite avec pour limite le nombre de D (la Mantisse) de sa compétence VOLONTÉ (VO).

Exemple : un personnage ayant 3D+2 en VOLONTÉ obtiendra au maximum 3 points de BONUS même au dixième tir sur la même cible.

Cette règle s'applique dans tous les cas de figure. Cette règle perd tout effet si l'on est désarmé ou (pour un véhicule) si l'on manque un Lancer de Contrôle, ou si de quelque manière que ce soit on ne puisse tirer sur sa cible ou être en position de la toucher pendant au moins 1 TOUR DE COMBAT. Pour plus d'informations concernant les Lancers de Contrôle consultez le paragraphe **Lancers de Contrôle**.

Tir instinctif : il est possible de tirer deux fois lors d'un tour de combat avec la même arme non automatique en faisant deux TIRS INSTINCTIFS sur un unique véhicule ou personnage ou sur deux véhicules ou personnages différents très proches : pour les deux tirs on effectue deux jets classiques qui seront tous les deux divisés par 2 (manque de précision).

Tir en rafale : les armes automatiques peuvent tirer plusieurs fois de suite mais il y a un malus de -1D pour chaque nouveau tir sur une cible potentiellement mobile : jet normal pour le 1^{er} tir, -1D pour le 2^{ème}, -2D pour le 3^{ème}, etc. Dès qu'un tir est raté, tous les suivants le sont également.

Tir avec plusieurs armes : il n'est possible de tirer avec deux (ou plus) armes (un tir par arme) que si le véhicule possède des systèmes particuliers (système SCT). Dans ce cas, il n'y a pas de malus sur les tirs. Chacun des tirs suit les règles générales. Les armes combinées, couplées et multiples comptent pour une seule arme.

Tir Groupé sur un véhicule : il y a 2 conditions à respecter pour effectuer un tir groupé :

- Annoncer au début du tour que l'on va effectuer un tir groupé, avec quels véhicules et sur quel véhicule.
- Il faut qu'il y ait possibilité de communiquer (voix, SysCom, communicateur, VidéoCom, SatCom...) entre les véhicules s'associant pour faire le tir groupé.

Les personnages du 1^{er} véhicule qui tireront sur le véhicule visé par le tir groupé feront un jet normal, les personnages du 2^{ème} auront 1D de BONUS, les personnages du 3^{ème} 2D, etc. Attention : cette règle perd tout effet à partir du moment où le véhicule visé fait une manœuvre ou se met à couvert. S'il sort de son couvert avant la fin du Tour et s'il reste des tireurs, le premier d'entre eux n'aura pas de bonus mais le deuxième aura 1D de Bonus et ainsi de suite.

Exemple : si le véhicule visé fait une manœuvre avant que le 3^{ème} véhicule ne lui tire dessus, les tireurs du 3^{ème} véhicule n'auront pas leurs 2D de BONUS et feront des jets normaux. S'il y a un 4^{ème} véhicule participant au tir groupé, ses occupants auront un BONUS de 1D pour leurs tirs.

Tirer avec une Arme Individuelle

Résolution

Elle est identique à celle du paragraphe **Tir** du **Chapitre 4 – Combats au Sol**. Le personnage doit être en position de tirer avec une arme individuelle. Il est impossible de tirer avec une arme individuelle à l'intérieur d'un véhicule fermé. Tirer depuis un véhicule en mouvement avec une arme individuelle donne un BONUS DE COMBAT de -2 au tireur, à moins de disposer d'un appui stable. Si la cible visée est un véhicule, l'Esquive d'un personnage est remplacée par l'Évitement du véhicule réalisé par son pilote (cf. infra paragraphe **Évitement**).

Jet d'Explosif

Résolution

Elle est identique à celle du paragraphe **Jet d'Explosifs** du **Chapitre 4 – Combats au Sol**. Le personnage doit être en position de lancer un explosif. Il est par exemple impossible de procéder à un jet d'explosif à l'intérieur d'un véhicule fermé. Lancer un explosif depuis un véhicule en mouvement implique un BONUS DE COMBAT de -2 pour le personnage. Si la cible visée est un véhicule, l'Esquive d'un personnage est remplacée par l'Évitement du véhicule réalisé par son pilote (cf. infra paragraphe **Évitement**).

Éperonnages & Touchettes

Jet

Il faut que les deux véhicules soient à Bout Portant (BP) ou à Courte Portée (CP) pour qu'il puisse y avoir éperonnage ou touchette et que le véhicule réalisant l'éperonnage / la touchette ait une vitesse supérieure à celle de sa cible. Après avoir annoncé qu'il va procéder à un éperonnage / une touchette et en avoir désigné la cible (véhicule, bâtiment ou personnage), le pilote va procéder à un jet d'Éperonnage mettant en jeu sa compétence PILOTAGE (PL), le NIVEAU DE MANIABILITÉ de son véhicule et la taille du véhicule visé (TABLEAUX T3). Si la cible est un véhicule, ce jet se fait en opposition avec un jet d'Évitement de la part du pilote du véhicule visé par l'éperonnage / la touchette. Si la cible est un (ou plusieurs) personnage, ce jet sera en opposition avec un jet d'Esquive du ou des personnages. Si la cible est un bâtiment il n'y a pas de jet en opposition.

Le jet s'effectue ainsi :

JET D'ÉPERONNAGE = PILOTAGE (PL) + NIVEAU DE MANIABILITÉ (NDM) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

Réussite & Dommages

La cible est un véhicule (non immobile) : si le jet de l'attaquant est supérieur ou égal à celui du pilote du véhicule visé alors l'éperonnage est réussi : les deux véhicules subissent des dommages et le pilote du véhicule éperonné doit effectuer un lancer de contrôle. Dans le cas contraire l'éperonnage est raté, le pilote du véhicule visé ayant évité l'accrochage.

Les jets de Dommages s'effectuent ainsi :

Pour le véhicule attaquant :

JET DE DOMMAGES = VITESSE DU VÉHICULE VISÉ
(VITESSE DE COMBAT OU VITESSE MAXI)

Pour le véhicule visé :

JET DE DOMMAGES = VITESSE DU VÉHICULE
ATTAQUANT (VITESSE DE COMBAT OU VITESSE MAXI)

La cible est un personnage : si le jet du pilote est supérieur ou égal à celui du ou des personnages visés alors l'éperonnage est réussi : le(s) personnage(s) et le véhicule subissent des dommages. Dans le cas contraire l'éperonnage est raté, le personnage l'ayant esquivé.

Les jets de Dommages se déroulent comme suit :

Pour le véhicule attaquant :

JET DE DOMMAGES = 1D

Pour le personnage visé :

JET DE DOMMAGES = VITESSE DU VÉHICULE
ATTAQUANT (VITESSE DE COMBAT OU VITESSE MAXI)

La cible est immobile (bâtiment ou véhicule immobile) : si le jet du pilote est supérieur ou égal à 5 (Facile) alors l'éperonnage est réussi : le bâtiment (ou le véhicule immobile) et le véhicule subissent des dommages. Dans le cas contraire l'éperonnage est raté.

Les jets de Dommages s'effectuent ainsi :

Pour le véhicule attaquant :

JET DE DOMMAGES = VITESSE DU VÉHICULE
ATTAQUANT (VITESSE DE COMBAT OU VITESSE MAXI)

Pour la cible immobile :

JET DE DOMMAGES = VITESSE DU VÉHICULE
ATTAQUANT (VITESSE DE COMBAT OU VITESSE MAXI)

Gestion des Dommages

L'éperonneur et l'éperonné subissent tous les deux des Dommages. Les codes de dommages subis sont respectivement égaux aux codes de vitesse du véhicule éperonné et du véhicule éperonneur.

La puissance des dommages infligés dépend des catégories dans lesquelles se trouvent l'éperonneur et l'éperonné. Elle est de 1 pour la catégorie personnages, de 2 pour la catégorie véhicules légers, de 3 pour la catégorie véhicules lourds, de 4 pour la catégorie bâtiments et de 5 pour la catégorie bâtiments

blindés et les écrans déflecteurs. Dans le cas d'un combat de véhicules au sol ou dans un milieu liquide, les dommages s'appliquent tels quels, dans un milieu gazeux ils doivent être multipliés par 10.

Dans le cas de la touchette, les dégâts sont généralement minimes, le but étant plutôt d'envoyer l'adversaire dans le décor.

Circonstances

Unité d'Action : il n'est possible d'éperonner qu'un seul véhicule ou bâtiment par TOUR DE COMBAT, par contre il est possible d'éperonner plusieurs personnages s'ils sont suffisamment proches les uns des autres.

Différence entre éperonnage et collision : un éperonnage est une manœuvre volontaire du pilote entraînant une collision relativement maîtrisée par le pilote alors qu'une collision "classique" résulte généralement de la perte de contrôle du véhicule par le pilote.

Eperonnages impossibles : Certains types de véhicules ne peuvent pas effectuer d'éperonnage, c'est notamment le cas des hélicoptères et des motos.

Utiliser des Objets

Résolution

Elle est identique à celle du paragraphe **Utiliser des Objets** du **Chapitre 4 – Combats au Sol**.

Prendre un objet qui se trouve dans le coffre ou la soute du véhicule ou à l'extérieur du véhicule (sur la route par exemple) peut parfois nécessiter l'arrêt complet du véhicule afin de le récupérer, ce qui peut s'avérer impossible dans certaines circonstances.

Pouvoirs Psy

Résolution

Elle est identique à celle du paragraphe **Pouvoirs Psy** du **Chapitre 4 – Combats au Sol**. Dans le cas d'une attaque physique, le personnage doit être en position de l'effectuer. Il est impossible de procéder à une attaque physique à l'intérieur d'un véhicule fermé. Effectuer une attaque psy physique depuis un véhicule en mouvement donne un BONUS DE COMBAT de -2 au personnage. Si la cible visée est un véhicule, l'Esquive d'un personnage est remplacée par l'Évitement du véhicule réalisé par son pilote (cf. infra paragraphe **Évitement**). Dans le cas des attaques mentales et des autres techniques les règles sont identiques.

Évitement

Jet

L'Évitement est une action de réaction et ne compte pas comme une action principale. Elle est réservée au pilote du véhicule. Un pilote ne peut réaliser un évitement que s'il est conscient qu'il est attaqué et que son véhicule est en mouvement. L'Évitement consiste globalement à anticiper les attaques adverses et à se rendre plus difficile à atteindre en effectuant de rapides changements de cap imprévisibles.

Dans le cas où un véhicule est attaqué son pilote peut tenter d'éviter l'attaque. Il utilise alors sa compétence PILOTAGE et réalise un jet en opposition avec le jet d'attaque de son assaillant. S'il le réussit, il aura évité l'attaque et ne subira aucun dommage, dans le cas contraire il se verra infliger les dommages de l'attaque qui le visait.

Le jet d'Évitement s'effectue ainsi :

JET D'ÉVITEMENT = PILOTAGE (PL) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VÉHICULE (NDM)

Réussite

Si ce jet est strictement supérieur au jet d'attaque, l'évitement est réussi, s'il est strictement inférieur il est raté. Dans le cas d'une égalité des deux jets, il y a demi-évitement sauf dans le cas d'un jet d'explosif. Dans ce cas, le véhicule subit l'intégralité des dommages de la zone primaire et éventuellement des autres zones d'explosion.

Le Demi-Évitement permet de diviser par 2 le jet de Dommages de l'assaillant, de plus il interdit la possibilité de provoquer des Dommages Spéciaux même s'il y a un ou plusieurs 6 dans le jet de dommages.

Dommages

Le jet de Dommages s'effectue généralement comme suit :

JET DE DOMMAGES = DOMMAGES DE L'ATTAQUE UTILISÉE (DMG)

Circonstances

Unité d'Action : tout comme le jet d'Esquive, le jet d'Évitement ne s'effectue qu'une fois par Tour de Combat (sauf exception) et sert à déterminer pour chacune des attaques portées si elles ont fait mouche ou non, y compris les éperonnages.

Relance du jet : si au cours d'un TOUR DE COMBAT, la compétence PILOTAGE du pilote ou le Niveau de Maniabilité du véhicule sont affectés par un malus quelconque, alors il est nécessaire de refaire un jet

d'Évitement si le véhicule est de nouveau la cible d'une attaque.

Évitement Malaisé : si pour une raison ou pour une autre (étroitesse d'une voie, limitation dans les déplacements du véhicule), un pilote décide d'éviter une attaque mais qu'il est limité au niveau des déplacements de son véhicule, il est alors nécessaire d'en tenir compte en appliquant un malus de -1D au jet voire en divisant le jet par 2 selon le cas.

Esquive

Résolution

Elle est strictement identique à celle du paragraphe **Esquive** du **Chapitre 4 – Combats au Sol**.

Déplacement

Généralités

Le déplacement est une action complémentaire optionnelle qui s'ajoute à l'action principale du pilote. En plus de tirer, de lancer un explosif, d'utiliser ses pouvoirs psy... un pilote peut conduire son véhicule dans la zone de combat.

Cela permet à la fois de déterminer si un pilote réussi à maîtriser son véhicule et donc à ne pas avoir d'accident ainsi qu'à déterminer si le véhicule se rapproche ou s'éloigne du ou des véhicule(s) adverse(s) ou allié(s).

Conduite d'un Véhicule lors d'un Combat

Lors d'un combat, afin de simplifier la tâche des servants d'armes lourdes du véhicule le pilote n'utilise pas tout le potentiel dynamique du véhicule et se contente généralement de la Vitesse de Combat du Véhicule, même s'il est possible d'aller à la Vitesse Maxi du véhicule. Dans ce dernier cas tous les personnages du véhicule ont un malus de -1D sur tous les jets servant à déterminer les tirs, les jets d'explosif et les attaques psy physiques et le pilote a -1D pour ses jets d'évitement et d'éperonnage (s'il en tente un). C'est au pilote de décider à chaque TOUR DE COMBAT à quelle vitesse il va : il définit un code dé de vitesse dont les Mantisse et Additif sont compris entre 0 et leurs valeurs maximales.

Dans tous les cas le pilote doit effectuer (sauf s'il n'a aucune chance de le louper) à chaque Tour un jet de PILOTAGE servant à déterminer s'il maîtrise son véhicule. Ce jet doit être supérieur au score requis par la difficulté du pilotage. Cette difficulté dépend de la circulation, de la physionomie de la route, des obstacles qui peuvent se présenter... La difficulté est notamment influencée par la vitesse du véhicule.

Ce jet s'effectue comme suit :

JET DE PILOTAGE = PILOTAGE (PL) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VÉHICULE (NDM)

Réussite

Si le résultat du jet est supérieur ou égal au score requis, alors le pilote parvient à maîtriser son véhicule. Dans le cas contraire c'est l'accident, plus ou moins grave en fonction de l'environnement direct du véhicule et du jet de Pilotage. Si le jet est loupé de justesse, l'accident est nettement moins grave que s'il est largement inférieur au score requis.

Se Rapprocher ou s'Éloigner d'un Véhicule / Fuite

Lorsque le pilote d'un véhicule décide de se rapprocher ou de s'éloigner d'un autre véhicule, il doit

alors faire un jet de Vitesse en opposition avec le pilote du véhicule en question. Ce type de jet ne s'effectue qu'une fois par couple de véhicules.

Ce jet s'effectue de la manière suivante :

JET DE VITESSE = PILOTAGE (PL) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VÉHICULE (NDM) + VITESSE DU VÉHICULE (VITESSE DE COMBAT OU VITESSE MAXI)

Le pilote ayant obtenu le jet le plus important choisit soit de s'éloigner, soit de se rapprocher, soit de rester à la même distance du véhicule adverse.

Si un véhicule veut fuir il doit suffisamment s'éloigner du ou des véhicules adverses pour être hors de portée de leurs armes voire de leurs scanners.

La distance de déplacement par Tour et la vitesse d'un véhicule lors d'un combat de véhicules au sol sont données par le Tableau T4V1.

Tableau T4V1

Déplacement de Véhicules (Sol / Milieu liquide)			
CODE DE VITESSE	VITESSE (m/s)	VITESSE (km/h)	DISTANCE PARCOURUE (m)
+1	3	10	6
1D	10	36	20
2D	20	72	40
3D	30	108	60
4D	40	144	80
5D	50	180	100
6D	60	216	120
7D	70	252	140
8D	80	288	160

Les déplacements donnés sont des déplacements moyens indicatifs. Pour déterminer la vitesse de déplacement effective d'un véhicule, il suffit de faire un jet de Vitesse (Maxi ou de Combat selon le cas) et de multiplier le résultat par 10 pour obtenir une vitesse en km/h. Pour déterminer la distance parcourue au cours d'un TOUR DE COMBAT (durée : environ 2 secondes), il suffit de diviser la vitesse en km/h par 1,8 (soit environ 2).

Manœuvres

Jet

C'est une action principale pour le pilote, il ne peut tirer en même temps qu'il effectue une manœuvre par exemple. Exécuter une manœuvre permet de se mettre dans de meilleures dispositions pour attaquer le ou les véhicules adverses.

S'il décide d'effectuer une manœuvre un pilote doit décider quelle manœuvre il entreprend et effectuer un jet de Manœuvre mettant en jeu sa compétence PILOTAGE et le niveau de Maniabilité du véhicule. Pour réussir sa manœuvre le pilote doit réussir un jet supérieur au facteur de difficulté donné par le MJ correspondant à la difficulté de la manœuvre tentée et

aux conditions de réalisation (adhérence pour un véhicule à roues, vitesse, obstacles...).

Ce jet s'effectue ainsi :

JET DE MANŒUVRE = PILOTAGE (PL) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VÉHICULE (NDM)

Réussite

Si le résultat du jet est supérieur ou égal au score requis, alors le pilote réussit la manœuvre entreprise. Dans le cas contraire, la manœuvre est manquée et il est nécessaire d'effectuer un Lancer de Contrôle (cf. infra paragraphe **Lancers de Contrôle**) afin de déterminer si le pilote malgré la manœuvre manquée réussit à garder le contrôle de son véhicule.

Différents Types de Manœuvre

Il existe un grand nombre de manœuvres réalisables plus ou moins faciles à réussir. Selon la difficulté que représente leur réalisation le Maître du Jeu définira un score à atteindre. Entre parenthèses sont donnés les Facteurs de Difficulté de base pour chacune des manœuvres à nuancer en fonction des

conditions dans lesquelles se déroule la manœuvre. À ces FDD s'ajoutent généralement plusieurs facteurs dont le principal est la vitesse du véhicule. Il faut ainsi appliquer un modificateur de FDD en fonction de la vitesse du véhicule : ce modificateur vaut -5 pour une vitesse de 1D, il vaut 0 pour 2D, +5 pour 3D, +10 pour 4D, +15 pour 5D, +20 pour 6D, etc.

Le Virage serré (FDD : variable)

Cette manœuvre assez courante lors des poursuites peut permettre de surprendre son ou ses poursuivants. Sa difficulté dépend du rayon de courbure du virage pris, ainsi que de la vitesse du véhicule.

Le Zigzag (FDD : 10)

Cette manœuvre assez simple donne un bonus de 1D au jet d'Évitement du pilote mais enlève 1D aux éventuels jets de tirs, de lancers d'explosifs et d'attaques Psy physiques des personnages du véhicule.

Le Demi-Tour instantané (FDD : 15)

Le pilote d'un véhicule poursuivi par un ou plusieurs véhicules, réalise un 180 afin de se retrouver en face de son ou ses adversaires et ainsi pouvoir utiliser ses armes orientées vers l'avant lors de la passe frontale qui suit. Cela permet également de se remettre dans le sillage d'un véhicule adverse après une passe frontale. Cette manœuvre n'est pas particulièrement dure à réaliser mais peut avoir de dangereuses conséquences si elle est loupée. Une variante consiste à effectuer un 180 après une marche arrière de façon à se mettre en marche avant.

Le Freinage brutal (FDD : 10)

Le pilote freine brutalement dans le but de surprendre ses poursuivants qui, s'ils ne lui rentrent pas dedans, lui passent devant ce qui inverse les rôles. Ce n'est pas une manœuvre très difficile à réaliser mais si les véhicules adverses sont très rapprochés il faut qu'ils fassent un jet d'Évitement (à moins qu'ils n'aient déjà été faits) pour savoir s'ils évitent la collision. S'ils ne l'évitent pas, il y a alors éperonnage (cf. supra *Éperonnages & Touchettes*).

Le Freinage en Virage (FDD : 15)

Cette manœuvre ne peut s'effectuer que dans un tournant : le pilote du véhicule poursuivi effectue un freinage plus appuyé que nécessaire dans un virage au lieu de réaccélérer, combiné à un élargissement de la trajectoire, ce qui a pour effet de surprendre le ou les poursuivants qui passent devant. C'est une manœuvre assez compliquée à réaliser qui ne fonctionne pleinement que si le poursuivant est assez proche (Courte Portée).

Le 360 (FDD : 20/25)

Cette manœuvre permet, si elle est correctement réussie, à l'ensemble des personnages du véhicule de faire feu sur toutes les cibles visibles à 360°, cependant tous leurs jets sont affectés d'un malus de -1D sur les tirs, les jets d'explosifs et les attaques psy

physiques. Particulièrement difficile à réaliser, le 360 est également très dangereux. Il requiert d'excellents réflexes et une maîtrise totale du véhicule.

Le Crabe (FDD : 25/30)

Cette manœuvre qui consiste à mettre volontairement le véhicule en travers est très complexe à réaliser, surtout avec un véhicule à roues. Elle permet de tirer dans une direction bien précise sur l'ex-gauche ou l'ex-droite du véhicule sans malus pour les occupants du véhicule, de surprendre l'adversaire qui ne sait à quoi s'attendre car le Crabe peut se terminer en 180 si le pilote le désire. Le freinage procuré permet de faire passer les poursuivants proches devant sans risque de collision car ce n'est pas un freinage brutal.

Il existe des tas d'autres manœuvres qui sont soit des variantes des précédentes soit des manœuvres spécifiques à l'environnement : couper par les trottoirs dans une ville, sauts en contrebas (en passant à travers les barrières d'un pont par exemple)...

Lancers de Contrôle

Jet

À chaque fois qu'un véhicule subit des dommages spéciaux, un éperonnage, une touchette ou que son pilote manque une manœuvre, le pilote doit procéder à un Lancer de Contrôle, qui correspond à la capacité de contrôle du pilote et qui permet de déterminer si le pilote réussit à garder le contrôle de son véhicule. Le Lancer de Contrôle fait intervenir la Compétence PILOTAGE du pilote ainsi que le Niveau de Maniabilité et la vitesse (Vitesse de Combat ou Vitesse Maxi) du véhicule. Il fait intervenir deux jets : un jet de Contrôle du pilote et un jet de Contrôle du véhicule :

JET DU PILOTE = PILOTAGE (PL) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VÉHICULE (NDM)

JET DU VÉHICULE = VITESSE DU VÉHICULE (VITESSE DE COMBAT OU VITESSE MAXI)

Réussite

Si le premier jet est supérieur ou égal au second alors le Lancer de Contrôle est réussi. Dans le cas contraire, il est raté : le pilote perd le contrôle de son véhicule qui dans le meilleur des cas ne sera pas en position de tirer au prochain TOUR DE COMBAT. Dans le pire des cas, un Lancer de Contrôle raté peut se terminer en accident aux conséquences dramatiques.

Il est à noter qu'un pilote qui a subi des dommages spéciaux (un résultat de 2 sur les TABLEAUX T7) ne peut effectuer de Lancer de Contrôle, par conséquent le Lancer de Contrôle est considéré comme étant raté d'office.

Communication

Résolution

Elle est identique à celle du paragraphe **Communication** du **Chapitre 4 – Combats au Sol**.

Spécificités des Véhicules

Généralités

Monter ou descendre d'un véhicule (à l'arrêt ou avançant à faible vitesse) prend un TOUR DE COMBAT. Se déplacer à l'intérieur d'un véhicule peut prendre un ou plusieurs TOURS DE COMBAT selon la taille du véhicule et la facilité de circulation à l'intérieur de celui-ci.

Dans le cas des véhicules non fermés (certaines motos, certains motoglisseurs, les cabriolets...), il est possible de viser directement les occupants du véhicule, dans ce cas le Bonus de Taille change (cf. TABLEAUX T3).

Chapitre 7 – Vaisseaux de Combat

Caractéristiques

Tout comme les personnages et les véhicules, les vaisseaux possèdent des caractéristiques qui permettent de définir leurs performances. Ce sont les caractéristiques géométriques (longueur, largeur...), le Blindage de leur carrosserie, la Vitesse UltraLuminique, la Vitesse SubLuminique, le Niveau de Maniabilité, la Capacité et la Soute, l'Autonomie, l'Équipement Général et les Équipements Spéciaux (généralement en option), les Protections Spéciales... Dans le cas où le vaisseau possède des armes, elles sont décrites dans la rubrique Armes : Orientation, Dommages, Bonus de Combat et Portée. De même dans le cas où le véhicule possède un ou plusieurs écrans déflecteurs ils sont décrits dans la rubrique Écran : Protection et Recharge. La partie Véhicule de la Fiche de Personnage permet de noter les caractéristiques principales du vaisseau courant d'un personnage. Les Fiches de Vaisseau permettent de noter l'ensemble des caractéristiques des vaisseaux.

Blindage

Il est comptabilisé en Points de Vie et permet de déterminer la capacité totale maximum de dommages que peut endurer un vaisseau avant sa destruction : plus ce nombre est important, plus le vaisseau pourra encaisser de nombreux dommages. Lorsqu'il tombe à 0, le vaisseau est à l'état d'épave et n'est plus réparable, lorsqu'il n'a tout simplement pas explosé. Il est possible d'augmenter le Blindage de certains vaisseaux (la plupart des vaisseaux civils) mais cela a pour conséquence d'alourdir le vaisseau ce qui est préjudiciable à la Vitesse SubLuminique et au Niveau de Maniabilité.

Vitesse UltraLuminique

Elle représente la vitesse des vaisseaux lorsqu'ils utilisent leurs propulseurs UltraLuminique. Elle n'est pas comptée en Dés ni par un nombre de points mais est représentée par un facteur multiplicateur. Les voyages à vitesse UltraLuminique prennent en général plusieurs jours, il faut multiplier le nombre de jours prévus par la table de durée standard des voyages (TABLEAU T18) par ce facteur. Un facteur x1 permet de se déplacer d'un système à un autre en mettant exactement le nombre de jours de la durée standard alors qu'avec un facteur x2 il faudrait deux fois plus de jours. Cette vitesse peut être améliorée en procédant à un changement de propulseurs UL.

Vitesse SubLuminique

C'est la vitesse dans l'espace normal, elle est utilisée par les vaisseaux pour les trajets de liaison entre les planètes et les stations orbitales ou les trajets

de liaison planétaire. C'est bien évidemment la vitesse de combat d'un vaisseau, il n'est pas possible d'aller plus vite. Cette caractéristique est, quant à elle, exprimée par un code dé. L'augmentation du code de la Vitesse SubLuminique nécessite le changement des propulseurs SL.

Niveau de Maniabilité

Il représente la réponse d'un vaisseau aux sollicitations de son pilote : plus il est élevé plus le vaisseau est réactif. Le Niveau de Maniabilité est représenté par un nombre de points positif ou négatif. Il sera positif dans le cas d'un chasseur léger et maniable et négatif (parfois fortement) dans le cas d'un vaisseau de grande taille (Paquebots, Cargos & Maxi-Cargos, Croiseurs...).

Capacité & Soute

La capacité représente le nombre de personnes que peut transporter le vaisseau, elle est variable selon les configurations. De même, la capacité de la soute est chiffrée en kg, en Mg (1000 kg), en Gg (1000 Mg) ou en Tg (1000 Gg) et peut varier en fonction des configurations. Il est possible d'utiliser la soute pour loger des équipements supplémentaires pour le vaisseau.

Autonomie

Elle représente la durée pendant laquelle un vaisseau peut voyager dans l'espace sans effectuer de ravitaillement (nourriture, combustible, vidange des lubrifiants...) ou de maintenance.

Équipement Général

Il représente l'ensemble des équipements vendus avec le vaisseau et est défini par une classe d'ÉquiPack. Il existe généralement 5 classes principales qui correspondent au niveau d'équipement du vaisseau : Classe A (le plus faible), Classe B, Classe X, Classe XA et Classe XB (le plus élevé). Ces 5 classes d'équipement ne sont pas toujours disponibles pour chaque vaisseau, certains n'en ont que deux ou une seule. Pour tous les types de vaisseaux, l'ÉquiPack comprend toujours un Ordinateur Principal (OP) qui est l'interface entre les occupants du vaisseau et le vaisseau lui-même. L'OP est le centre nerveux du vaisseau, il gère toutes les fonctions du vaisseau.

Équipements Spéciaux

Ils sont généralement en option sauf lors d'opérations promotionnelles. Ce sont, d'une manière générale, tous les équipements que l'on ne trouve pas

dans les ÉquiPacks. Ce sont par exemple les VidéoComs, les SpatioComs, les ordinateurs de visée (et autres ordinateurs secondaires), les lasers de visée, les tourelles rétractables...

Protections Spéciales

Particulièrement coûteuses, les protections spéciales permettent de renforcer la protection générale d'un vaisseau. Il s'agit notamment de l'ignifugation complète du vaisseau, du renforcement du niveau de blindage...

Armes

Lorsqu'il y en a, un court descriptif donne leur nom, leur orientation, leurs Dommages, le Bonus de Combat associé et la Portée. Les armes d'un vaisseau sont toutes considérées comme des armes lourdes. Le plus souvent, il s'agit d'armes énergétiques (Laser, Plasma...) mais également de Lances-Missiles ou Lances-Torpilles... Toutes les armes d'un vaisseau sont reliées à son OP et bénéficient par conséquent des systèmes d'aide au tir qu'il peut proposer.

Écrans Déflecteurs

De même pour les écrans : lorsqu'il y en a, un court descriptif donne la protection qu'ils fournissent et leur vitesse de recharge. La Protection que procure un écran est comptée en Points de Vie comme pour le blindage. La Recharge correspond au nombre de Points de Vie qu'un écran récupère à chaque Tour de Combat. Lorsqu'un vaisseau possède un ou plusieurs écrans, le blindage ne subit des dommages que lorsque ceux-ci sont supérieurs à ce que peuvent encaisser les écrans, les dommages infligés au blindage sont alors égaux à la différence entre le jet de dommages et le nombre de Points de Vie des écrans. Tant qu'un écran encaisse une partie des dommages, le vaisseau qu'il protège ne peut subir de Dommages Spéciaux. Les armes de type Pulso-Laser peuvent traverser un écran, les armes de types Ionique, Électromagnétique et BioChimique traversent tous les écrans.

Selon la protection qu'ils fournissent et la vitesse de recharge qu'ils procurent, les écrans déflecteurs ont une consommation énergétique plus ou moins élevée. D'une manière générale les écrans sont de gros consommateurs d'énergie et nécessitent par conséquent des générateurs à fusion adaptés.

Profondeur

Dans le cas des vaisseaux susceptibles de rentrer en atmosphère planétaire, est donnée la Profondeur maximale pouvant atteindre le vaisseau, elle donne le nombre de mètres dont le vaisseau peut s'éloigner verticalement de la surface d'un milieu fluide pour un liquide de référence d'une densité de 1.

Vaisseaux de Combat Courants

Chasseur Stellaire de Supériorité – AT-M ViewPoint

Ce chasseur doit son nom à sa gigantesque baie vitrée en tectite transparente offrant au pilote un champ de vision réel inégalé. Une autre particularité de ce chasseur tient à la présence d'une arme particulièrement puissante pour un vaisseau de cette taille : le canon à plasma léger qui a nécessité de sacrifier les propulseurs UL afin de conserver une certaine légèreté synonyme de performance tant d'un point de vue vitesse que d'un point de vue de la maniabilité. La coque ne dispose de fait pas d'un blindage très important et les écrans ne font pas partie des plus performants qui soient étant donné que l'énergie produite par le générateur à fusion interne est principalement dédiée au canon à plasma. Ses nombreuses qualités lui permettent de faire partie des chasseurs serviles les plus utilisés.

Fiche Technique

AT-M ViewPoint – ÉquiPack Classe B

Fabriqueur : AuraTech (AuraCorp.)

Type : Chasseur Stellaire

Catégorie : Véhicule

Longueur : 12,60 m

Blindage : 70 PV

Vitesse UL : -

Vitesse SL : 5D+8

Niveau de Maniabilité : +6

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 3, ChronoGraphe, Générateur à Fusion Supérieur, ÉchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, 1 Extincteur Standard.

Équipements Spéciaux : Ordinateur de Visée (BDC : +2), Cockpit éjectable, SpatioCom Standard.

Armes :

2 Plasma Fuseurs Couplés (6D/8D, 0, LP) ou 2 Fusils Blasters Couplés (4D+8, -1, LP) orientés vers l'avant
1 Canon à Plasma léger (12D/16D, -6, TLP) orienté vers l'avant

Ecran : 20 PV (5)

Capacité : 1 Pilote

Soute : 80 kg

Chasseur Interstellaire – U35-LT "Aile C"

Ce chasseur, dont la forme de croissant lui a valu d'être surnommé Aile C, est certainement un des plus répandus dans les galaxies jumelles du fait de sa très bonne homogénéité. Rapide, maniable, robuste, bien armé et disposant de propulseurs UL lui permettant de disposer d'une certaine autonomie, le U35-LT est un chasseur polyvalent capable de mener à bien de très nombreux types de missions. L'une des clés du succès de l'Aile C réside certainement dans la capacité de ses écrans déflecteurs à proposer à la fois une bonne protection et à se recharger rapidement. Sa puissance de feu n'est pas en reste puisque les Auto-Blasters couplés associés aux lances-missiles à proton

en font l'un des chasseurs les plus meurtriers de sa catégorie.

Fiche Technique

U35-LT – Équipack Classe B

Fabriquant : Wing Propulsion

Type : Chasseur Interstellaire

Catégorie : Véhicule

Longueur : 14,30 m

Blindage : 90 PV

Vitesse UL : x2

Vitesse SL : 6D+1

Niveau de Maniabilité : +5

Équipack Classe B : OP Niveau 3, ChronoGraphe, Générateur à Fusion Supérieur, ÉchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, 1 Extincteur Standard.

Equipements Spéciaux : Ordinateur de Visée (BDC : +2), Cockpit éjectable.

SpatioCom Standard

Armes :

2 Auto Blasters Couplés (4D+4, 0, LP) ou 2 Pulso

Blasters Couplés (4D+4, 0, LP) orientés vers l'avant

2 Lances-Missiles Moyen (-, (-4), (TLP)) orienté vers l'avant

(2 Magasins ayant chacun une contenance de 5 Missiles, contenant chacun 5 Missiles à Proton dans le cas de la version standard)

Ecran : 30 PV (10)

Capacité : 1 Pilote

Soute : 90 kg

Chasseur Interstellaire Aile M

Construit sous licence TKA principalement par TKA et UPC et également par de nombreuses petites corporations, le Aile M commence à accuser le poids des ans mais sa robustesse légendaire et son rapport qualité/prix très intéressant en font une valeur sûre et de fait un chasseur très répandu dans les différents systèmes des galaxies jumelles. S'il n'est pas particulièrement rapide ni fabuleusement maniable, il allie en revanche une protection globale (blindage et écran) très correcte à une puissance de feu très respectable fournie en grande partie par ses projecteurs à neutrinos couplés qu'il est le seul à posséder et dont le fonctionnement exotique n'en est pas moins particulièrement fiable. Leur seul point faible est de ne pouvoir fonctionner séparément et par conséquent de cesser totalement de fonctionner lorsqu'un des deux projecteurs est touché.

Fiche Technique

Aile M – Équipack Classe A

Fabriquant : Licence TKA

Type : Chasseur Interstellaire

Catégorie : Véhicule

Longueur : 13,30 m

Blindage : 105 PV

Vitesse UL : x2,5

Vitesse SL : 5D+1

Niveau de Maniabilité : +3

Équipack Classe A : OP Niveau 2, ChronoGraphe, Générateur à Fusion Modèle Supérieur, ÉchoScanner

TLP, Scanner à InfraRouge TLP, 1 Extincteur Standard.

Equipements Spéciaux : Ordinateur de visée (BDC : +2), Cockpit éjectable.

Armes :

2 Blasters couplés à l'avant (4D+4, 0, LP)

2 Projecteurs de Neutrinos couplés vers l'avant (11D, -5, TLP)

Ecran : Médium 1 : 20 PV (4)

Capacité : 1 Pilote

Soute : 120 kg

Aviso Classe Asurax

Le Classe Asurax est un vaisseau particulièrement répandu à travers les deux galaxies. Il est en effet très souvent utilisé par les douanes des systèmes habités. Généralement rattachés à une station orbitale, les Avisos douaniers ont pour mission de patrouiller dans la zone spatiale territoriale afin de prévenir toute tentative de passage en force de la part de vaisseaux qui tenteraient de court-circuiter les stations orbitales et par voie de fait les douanes planétaires. Dotés d'un armement conséquent et possédant une portée de tir très correcte, ils ont de fait un rôle principalement dissuasif. Par ailleurs, ils effectuent régulièrement des contrôles des vaisseaux qui peuvent sembler suspects. Il arrive qu'ils soient accompagnés par un ou plusieurs chasseurs d'interception.

Fiche Technique

Aviso Classe Asurax

Fabriquant : Delltex

Type : Aviso

Catégorie : Bâtiment

Longueur : 82,60 m

Blindage : 540 PV

Vitesse UL : x3

Vitesse SL : 3D+1

Niveau de Maniabilité : -4

Équipack Classe A : OP Niveau 3, Générateur à Fusion Modèle Lourd MK1, ÉchoScanner ULP, Scanner à InfraRouge ULP, TachyoScanner ULP, SpatioCom Standard, 8 Extincteurs Lourds, Réseau de Sprinklers, MédiBloc MK2.

Equipements Spéciaux :

Ordinateur de Combat : BDC : +4

2 Tourelles bi-rotatives (NDM : +2) une ventrale et une dorsale.

Armes :

1 Canon à Ion Lourd sur Tourelle dorsale (8D+4, -4, ULP)

1 Turbo-Laser léger sur Tourelle ventrale (8D, -4, ULP)

2 Canons Laser Standard couplés à l'avant (12D, -2, TLP)

1 Lance-Missiles Lourd à l'avant (-, -6, TLP)

1 Magasin ayant une contenance de 20 Missiles

Ecran : Médium 1 : 20 PV (4)

Capacité : 2 Pilotes – 15 Passagers

Soute : 20 Mg

Chapitre 8 – Combats Spatiaux et Aériens

Préambule

Aide de jeu détaillée concernant les combats de Vaisseaux Spatiaux, Hélicoptères, AéroGlisseurs, MultiGlisseurs dans un espace tridimensionnel (espace, milieu fluide : gazeux ou liquide...). Ces règles reprennent en partie les règles des Combats au Sol et des Combats de Véhicules au Sol : il est par conséquent conseillé de lire les deux chapitres les concernant en premier lieu si vous ne l'avez pas déjà fait. Par la suite, le terme vaisseau désigne aussi bien les vaisseaux spatiaux que les hélicoptères (types A et B), les aéroglisseurs (types A et B) et les multiglisseurs.

Introduction

Les combats de vaisseaux spatiaux mettent aux prises deux (ou plus) groupes de vaisseaux constitués chacun d'un ou de plusieurs vaisseaux qu'ils appartiennent à des Personnages Joueurs (PJ) ou des Personnages Non Joueurs (PNJ). Ils se déroulent dans divers environnements influençant par leurs caractéristiques le déroulement du combat. Ils débutent par l'attaque d'une des parties sur la ou les autres et se terminent par la victoire d'une des parties résultant soit de l'abandon, soit de l'extermination, soit de la fuite de la partie adverse ou des parties adverses si elles sont plusieurs.

Dans ce chapitre, vous trouverez toutes les règles concernant les combats spatiaux et aériens, chaque partie traite d'un point précis et est parfois divisée en deux sections l'une traitant des règles générales que vous devez connaître pour jouer et une autre traitant des règles particulières qui ne sont pas indispensables mais qu'il vaut mieux connaître.

Initiative

Jet

À moins d'une attaque surprise d'une des parties, on doit procéder à un jet d'Initiative de tous les pilotes (PJ et PNJ), celui-ci va servir à déterminer la rapidité avec laquelle chacun des vaisseaux va être en position de tirer sur ses adversaires. Le pilote ayant obtenu le plus haut total agira en premier, celui ayant obtenu le 2^{ème} résultat lui succédera et ainsi de suite jusqu'au dernier.

Bien évidemment dans le cas d'une attaque surprise, c'est le groupe qui bénéficie de l'effet de surprise qui agira en premier, en choisissant l'ordre d'action de chacun des vaisseaux du groupe. En cas de litige concernant l'ordre d'action, un jet d'Initiative est alors nécessaire. Le groupe surpris peut quant à lui déterminer l'ordre d'action de ses vaisseaux ou faire un jet de rapidité pour le déterminer.

Un jet d'Initiative de pilote s'effectue comme suit :

JET D'INITIATIVE = RAPIDITÉ (RA) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VAISSEAU (NDM) + BONUS DE RAPIDITÉ (BDR)

Il peut y avoir plusieurs Bonus de Rapidité (BDR), il y en a toujours au moins un : le bonus d'état d'alerte (cf. TABLEAU T11).

Ordre d'Action

Le vaisseau dont le pilote a obtenu le plus grand score est le premier dans l'ordre d'action, le vaisseau dont le pilote a obtenu le deuxième score est deuxième et ainsi de suite. En cas d'égalité, il est nécessaire d'effectuer un deuxième jet pour les pilotes concernés, cependant le résultat du premier jet compte vis à vis des autres vaisseaux.

Exemple : s'il y a deux 3^{ème} ex æquo, le second lancé déterminera lequel est 3^{ème} et lequel est 4^{ème} et en aucun cas l'auteur du meilleur lancé, s'il réussit un meilleur jet que le deuxième, ne passera 2^{ème}.

Le Pilote est toujours le premier dans l'ordre d'action du vaisseau. Il doit toujours annoncer avant toute chose la vitesse de son vaisseau. Au sein d'un même vaisseau, les personnages se mettent d'accord sur un ordre d'action propre au vaisseau. Si ce n'est pas le cas un jet d'Initiative s'impose. Dans ce cas, c'est un jet classique où le Niveau de Maniabilité n'intervient pas :

JET D'INITIATIVE = RAPIDITÉ (RA) + BONUS DE RAPIDITÉ (BDR)

Circonstances

Arrivée d'un vaisseau en cours de combat : Celui-ci doit s'insérer dans l'ordre d'action. S'il arrive pendant que les personnages d'un vaisseau effectuent leurs actions, il doit attendre que les personnages accomplissent toutes leurs Actions, là il fait un jet d'Initiative en opposition avec le pilote du vaisseau dont c'est le tour d'agir : celui qui l'emporte joue le premier, l'autre joue juste après sans avoir à faire de nouveau jet en opposition avec le suivant dans l'ordre d'action. Dans le cas où le vaisseau arrive exactement au début du tour d'un vaisseau, il n'a pas besoin d'attendre et fait directement son jet en opposition avec le pilote du vaisseau qui devait agir.

Le jet d'Initiative se déroule comme suit :

JET D'INITIATIVE = RAPIDITÉ (RA) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VAISSEAU (NDM) + BONUS DE RAPIDITÉ (BDR)

En cas d'ex æquo, on procédera à un second lancer afin de déterminer lequel des pilotes est le plus rapide. Dans le cas où les deux pilotes faisant le jet en opposition sont dans le même camp, il n'est pas

nécessaire de faire le jet, un simple accord entre les personnages est suffisant.

Actions

Unité d'Action

À partir du moment où les jets d'Initiative ont été effectués c'est le début du 1^{er} TOUR DE COMBAT. Selon le jet d'Initiative, on a déterminé un ordre d'action des vaisseaux (pour les PJ et les PNJ). Le 1^{er} TOUR DE COMBAT, et chacun des Tours suivants, sera fini lorsque chacun des personnages de chaque vaisseau aura accompli ce qu'il souhaitait faire lors de ce Tour, on passe alors au TOUR DE COMBAT suivant. Chaque Tour de Combat se déroulant très rapidement (environ 2 secondes), il est impossible aux personnages d'effectuer plus d'une action principale par TOUR DE COMBAT.

Actions de Combat de Vaisseaux

Voici une liste des principales actions rencontrées au cours d'un combat de véhicules :

- **TIRER** : utiliser une arme du vaisseau (AL) ou une arme individuelle (AP, ALP, ALT, AB) pour tirer sur un vaisseau adverse, un personnage ou un bâtiment, la portée de l'arme et le bonus de portée entrent en jeu ainsi que le bonus de combat de l'arme. Il s'agit d'une action principale.
- **JET D'EXPLOSIF** : lancer une grenade, une bombe ou un détonateur thermal sur ses adversaires. C'est une action principale.
- **ÉPERONNAGE** : lorsque les vaisseaux sont suffisamment proches, à Bout Portant (BP) ou à Courte Portée (CP), il est possible de tenter une manœuvre d'éperonnage en rentrant violemment dans un vaisseau adverse ou de réaliser une touchette afin de l'envoyer dans le décor. C'est une action principale réservée au Pilote.
- **UTILISER DES OBJETS** : il s'agit généralement d'une action principale qui peut prendre plusieurs Tours de Combat de suite. Il s'agit par exemple d'utiliser un MédiKit, un ordinateur, de poser un explosif...
- **POUVOIRS PSY** : utiliser ses pouvoirs Psy (RU, VA) pour attaquer un adversaire mentalement ou physiquement ou pour tout autre utilisation des pouvoirs psy. Il n'est possible d'utiliser des pouvoirs Psy que si l'on possède au moins une des deux compétences spéciales Pouvoirs Psy (RU, VA). C'est une action principale.
- **DÉPLACEMENT** : ceci n'est pas une action principale mais une action complémentaire optionnelle réservée au pilote. Il est possible ou non de se déplacer en tirant, il faut tenir compte de la vitesse SubLuminique du vaisseau.
- **MANŒUVRE** : ceci est une action principale réservée au pilote. Elle ne peut s'effectuer que si le vaisseau est en mouvement. Il s'agit de positionner le vaisseau par rapport au(x) vaisseau(x) adverse(s) afin de pouvoir tirer sur eux avec le maximum d'armes.

- **COMMUNICATION** : c'est une action complémentaire optionnelle permettant d'échanger des informations avec ses partenaires et avec les autres vaisseaux.
- **ÉVITEMENT** : ceci n'est pas une action principale, c'est une action de réaction quasi-obligatoire, il s'agit d'éviter les attaques ennemies ou les jets d'explosifs. Seul le pilote du vaisseau est concerné.
- **ESQUIVE** : ceci n'est pas une action principale, c'est une action de réaction quasi-obligatoire pour tous les personnages, il s'agit d'esquiver les attaques ennemies ou les jets d'explosifs. L'Esquive peut être effectuée en complément de n'importe quelle action principale éventuellement accompagnée d'une action complémentaire.

Déroulement

En suivant l'ordre d'action des vaisseaux puis l'ordre d'action propre à chaque vaisseau, chacun des PJ et des PNJ annoncera son action principale et éventuellement son action complémentaire avant de la réaliser. En ce qui concerne l'Évitement, celui-ci sera utilisé lorsqu'un vaisseau sera visé par un tir ennemi ou un jet d'explosif même si ce n'est pas au tour de son pilote d'agir. En ce qui concerne l'Esquive, celle-ci sera utilisée lorsqu'un personnage sera visé par un tir ennemi ou un jet d'explosif même si ce n'est pas à son tour d'agir.

Il est bien évidemment possible de ne rien faire pendant un tour : ni action principale, ni action complémentaire (déplacement). Viser un vaisseau, un bâtiment ou un personnage est une action principale qui fait partie de l'action **Tir** (cf. infra **Tirer avec une Arme du Vaisseau**).

Ciconstances

Laisser Passer son Tour : il est possible de temporiser et ainsi de laisser passer son tour lors d'un TOUR DE COMBAT sans pour autant ne rien faire lors de ce Tour. Il est alors possible de se réinsérer dans l'ordre d'Action au moment voulu sans faire de jet de Rapidité en opposition. Si deux (ou plus) pilotes décident de temporiser et qu'ils décident de se réinsérer au même moment, c'est celui qui est le mieux placé dans l'ordre d'action qui passe le premier. Au TOUR DE COMBAT suivant l'ordre redevient normal.

Tirer avec une Arme du Vaisseau

Règles Générales

Pour utiliser une arme du vaisseau qui sera toujours considérée comme une arme lourde, il faut que son orientation dans le vaisseau (ex : vers l'avant) permette de viser une cible (autre vaisseau, personnage, bâtiment...). Après avoir annoncé qu'il va tirer et précisé quelle cible (vaisseau, personnage, bâtiment, objet...) son personnage vise, le joueur va procéder à un jet d'ARMES LOURDES (AL). Ce jet va servir à déterminer

avec quelle précision le personnage tire sur la cible qu'il a choisi de viser.

Le jet se déroule comme suit :

Pour le pilote :

S'il utilise une arme fixe du vaisseau (vaisseau en mouvement uniquement) :

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VAISSEAU (NDM)

S'il utilise une arme sur tourelle, il a le choix de faire un jet en utilisant le NDM de son vaisseau comme ci-dessus ou le NDM de la tourelle :

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DE LA TOURELLE (NDM)

Pour les occupants du vaisseau (vaisseau en mouvement ou immobile) :

S'ils utilisent une arme fixe :

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

S'ils utilisent une arme sur tourelle :

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DE LA TOURELLE (NDM)

Il peut y avoir plusieurs BONUS DE COMBAT (BDC), Il y en a toujours au moins un : le Bonus de Combat de l'arme (cf. LISTE D'ÉQUIPEMENT).

Le Bonus de Portée (BDP) dépend de la portée du tir, les portées et les bonus associés sont donnés par les Tableaux T2. Le Bonus de Taille (BDT) dépend de la taille de la cible, il est donné par les Tableaux T3, il vaut +5 pour un vaisseau dont la taille est comprise entre 2 et 20 m.

Réussite

Dans le cas où le personnage qui tire, vise un vaisseau en mouvement, le jet d'Arme Lourde doit être supérieur au jet d'Évitement du pilote du véhicule visé pour le toucher. Dans le cas contraire, le pilote a évité le tir. En cas d'égalité, il y a Demi-Évitement, pour plus d'informations cf. infra **Évitement**.

Dans le cas où le personnage qui tire, vise un autre personnage, le jet d'Arme Lourde doit être supérieur au jet d'Esquive de l'adversaire visé pour le toucher. Dans

le cas contraire l'adversaire a esquivé. En cas d'égalité il y a Demi-Esquive, pour plus d'informations cf. infra **Esquive**.

Dans le cas où le personnage vise une cible fixe ou immobile (un objet, un bâtiment ou un vaisseau immobile), il n'y a alors pas de jet d'Évitement ou d'Esquive, le jet d'Arme Lourde doit être supérieur à 5 (Très Facile) pour être réussi.

Dommages

Dans le cas où le tir a fait mouche on procède alors à un jet de DOMMAGES qui va servir à déterminer les dégâts qu'a subi la cible : le vaisseau, le véhicule, le bâtiment, le personnage ou l'armure qu'il porte s'il en a une ou l'objet. Plus le jet de DOMMAGES est élevé plus les dégâts occasionnés sont importants, à noter qu'un 6 sur au moins un des dés du jet entraîne des DOMMAGES SPÉCIAUX (cf. Tableaux des Dommages Spéciaux : TABLEAUX T7).

Le jet s'effectue comme suit :

JET DE DOMMAGES = DOMMAGES DE L'ARME UTILISÉE (DMG)

Pour connaître le code de Dommages de l'arme utilisée reportez vous à la LISTE D'ÉQUIPEMENT.

Ciconstances

Unité d'Action : sauf exception (cf. infra), il n'est possible de tirer qu'une seule fois par Tour avec une arme si elle n'est pas automatique.

Viser : il est possible de viser une cible (il faut être en mesure de la viser) pendant un Tour de Combat afin d'obtenir un bonus pour la toucher au Tour suivant. Ce BONUS DE COMBAT est égal à la Mantisse (c'est à dire au nombre de dés) de la compétence VOLONTÉ (V) du personnage.

Exemple : un personnage ayant 3D+5 en VOLONTÉ obtiendra un Bonus de +3 pour son tir au Tour suivant.

Feu Nourri : si un personnage tire sur la même cible pendant plusieurs Tours de Combat successifs (personnages, véhicules, bâtiments, objets,...) il obtient 1 point de BONUS DE COMBAT (BDC) supplémentaire pour le 2^{ème} tir, 2 points de BONUS supplémentaires pour le 3^{ème} tir, et ainsi de suite avec pour limite le nombre de D (la Mantisse) de sa compétence VOLONTÉ (V).

Exemple : un personnage ayant 3D+2 en VOLONTÉ obtiendra au maximum 3 points de BONUS même au dixième tir sur la même cible.

Cette règle s'applique dans tous les cas de figure. Cette règle perd tout effet si l'on est désarmé ou (pour un vaisseau) si l'on manque un Lancer de Contrôle, ou si de quelque manière que ce soit on ne puisse tirer sur

sa cible ou être en position de la toucher pendant au moins 1 TOUR DE COMBAT. Pour plus d'informations concernant les Lancers de Contrôle consultez le paragraphe **Lancers de Contrôle**.

Tir instinctif : il est possible de tirer deux fois lors d'un tour de combat avec la même arme non automatique en faisant deux TIRS INSTINCTIFS sur un unique vaisseau, véhicule ou personnage ou sur deux vaisseaux, véhicules ou personnages différents très proches : pour les deux tirs on effectue deux jets classiques qui seront tous les deux divisés par 2 (manque de précision).

Tir en rafale : les armes automatiques peuvent tirer plusieurs fois de suite mais il y a un malus de -1D pour chaque nouveau tir sur une cible potentiellement mobile : jet normal pour le 1^{er} tir, -1D pour le 2^{ème}, -2D pour le 3^{ème}, etc. Dès qu'un tir est raté, tous les suivants le sont également.

Tir avec plusieurs armes : il n'est possible de tirer avec deux (ou plus) armes (un tir par arme) que si le vaisseau possède des systèmes particuliers (systèmes SCT). Dans ce cas, il n'y a pas de malus sur les tirs. Chacun des tirs suit les règles générales. Les armes combinées et couplées comptent pour une seule arme.

Tir Groupé sur un vaisseau : il y a 2 conditions à respecter pour effectuer un tir groupé :

- Annoncer au début du tour que l'on va effectuer un tir groupé, avec quels vaisseaux et sur quel vaisseau.
- Il faut qu'il y ait possibilité de communiquer (SysCom, GéoCom, VidéoCom, SatCom, SpatioCom...) entre les vaisseaux s'associant pour faire le tir groupé.

Les personnages du 1^{er} vaisseau qui tireront sur le vaisseau visé par le tir groupé feront un jet normal, les personnages du 2^{ème} auront 1D de BONUS, les personnages du 3^{ème} 2D, etc. Attention : cette règle perd tout effet à partir du moment où le vaisseau visé fait une manœuvre ou se met à couvert. S'il sort de son couvert avant la fin du Tour et s'il reste des tireurs, le premier d'entre eux n'aura pas de bonus mais le deuxième aura 1D de Bonus et ainsi de suite.

Exemple : si le vaisseau visé fait une manœuvre avant que le 3^{ème} vaisseau ne lui tire dessus, les tireurs du 3^{ème} vaisseau n'auront pas leurs 2D de BDC et feront des jets normaux. S'il y a un 4^{ème} vaisseau participant au tir groupé, ses occupants auront un BDC de 1D pour leurs tirs.

Utilisation d'un Rayon Tracteur : dans le cas de l'utilisation d'un rayon tracteur, un code d'Attraction remplace le code de Dommages, en effet un rayon tracteur ne cause aucun dégât à la cible visée. Le jet s'effectue comme suit :

JET D'ATTRACTION = ATTRACTION DU RAYON TRACTEUR UTILISÉ

Ce jet s'effectue en opposition avec un jet de Vitesse SubLuminique de la cible. Si le jet d'Attraction est supérieur au jet de Vitesse alors la cible et le vaisseau utilisant le rayon tracteur se rapprochent. En cas d'égalité, la distance reste constante. Si le jet de Vitesse est supérieur au jet d'Attraction alors la cible et le vaisseau utilisant le rayon tracteur s'éloignent, cependant l'éloignement est moindre que si le rayon tracteur n'avait pas été utilisé. Dans le cas où la distance diminue, c'est le vaisseau le moins massif (qu'il soit la cible ou l'utilisateur du rayon tracteur) qui se rapproche du plus massif. Dans le cas où les deux vaisseaux sont de tailles similaires, ils se rapprochent mutuellement.

Tirer Avec une Arme Individuelle

Résolution

Ceci n'est possible qu'avec des Glisseurs en milieu gazeux à faible altitude et faible vitesse. La résolution est identique à celle du paragraphe **Tir** du **Chapitre 4 – Combats au Sol**. Le personnage doit être en position de tirer avec une arme individuelle. Il est impossible de tirer avec une arme individuelle à l'intérieur d'un vaisseau fermé. Tirer depuis un vaisseau en mouvement avec une arme individuelle donne un BONUS DE COMBAT de -2 au tireur, à moins de disposer d'un appui stable. Si la cible visée est un véhicule ou un vaisseau, l'Esquive d'un personnage est remplacée par l'Évitement du véhicule ou du vaisseau réalisé par son pilote (cf. infra paragraphe **Évitement**).

Jet d'Explosif

Résolution

Ceci n'est possible qu'avec des Glisseurs en milieu gazeux à faible altitude et faible vitesse. La résolution est identique à celle du paragraphe **Jet d'Explosifs** du **Chapitre 4 – Combats au Sol**. Le personnage doit être en position de lancer un explosif. Il est impossible de procéder à un jet d'explosif à l'intérieur d'un vaisseau fermé. Lancer un explosif depuis un vaisseau en mouvement donne un Bonus de Combat de -2 au personnage. Si la cible visée est un véhicule ou un vaisseau, l'Esquive d'un personnage est remplacée par l'Évitement du véhicule ou du vaisseau réalisé par son pilote (cf. infra paragraphe **Évitement**).

Éperonnages & Touchettes

Jet

Il faut que les deux vaisseaux soient à Bout Portant (BP) ou à Courte Portée (CP) pour qu'il puisse y avoir éperonnage ou touchette et que le vaisseau réalisant l'éperonnage / la touchette ait une vitesse

supérieure à celle de sa cible. Après avoir annoncé qu'il va procéder à un éperonnage / une touchette et en avoir désigné la cible (vaisseau, véhicule, bâtiment ou personnage), le pilote va procéder à un jet d'Eperonnage mettant en jeu sa compétence PILOTAGE (PL), le NIVEAU DE MANIABILITÉ de son vaisseau et la taille du vaisseau visé (TABLEAUX T3). Si la cible est un vaisseau, ce jet se fera en opposition avec un jet d'Évitement de la part du pilote du vaisseau visé par l'éperonnage / la touchette. Si la cible est un (ou plusieurs) personnage, ce jet sera en opposition avec un jet d'Esquive du personnage. Si la cible est un bâtiment il n'y a pas de jet en opposition. Le jet s'effectue ainsi :

JET D'ÉPERONNAGE = PILOTAGE (PL) + NIVEAU DE MANIABILITÉ (NDM) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

Réussite & Dommages

La cible est un vaisseau (non immobile) : si le jet de l'attaquant est supérieur ou égal à celui du pilote du vaisseau visé alors l'éperonnage est réussi : les deux vaisseaux subissent des dommages et le pilote du vaisseau éperonné doit effectuer un lancer de contrôle. Dans le cas contraire l'éperonnage est raté, le pilote du vaisseau visé ayant évité l'accrochage. Les jets de Dommages s'effectuent ainsi :

Pour le vaisseau attaquant :

JET DE DOMMAGES = VITESSE SUB-LUMINIQUE DU VAISSEAU VISÉ (VSL)

Pour le vaisseau visé :

JET DE DOMMAGES = VITESSE SUB-LUMINIQUE DU VAISSEAU ATTAQUANT (VSL)

La cible est un personnage : si le jet du pilote est supérieur ou égal au jet d'Esquive du personnage visé alors l'éperonnage est réussi : le personnage et le vaisseau subissent des dommages. Dans le cas contraire l'éperonnage est raté, le personnage l'ayant esquivé.

Les jets de Dommages se déroulent comme suit :

Pour le vaisseau attaquant :

JET DE DOMMAGES = 1D

Pour le personnage visé :

JET DE DOMMAGES = VITESSE SUB-LUMINIQUE DU VAISSEAU ATTAQUANT (VSL)

La cible est immobile (bâtiment ou vaisseau immobile) : si le jet du pilote est supérieur ou égal à 5 (Très Facile) alors l'éperonnage est réussi : le bâtiment (ou le vaisseau immobile) et le vaisseau subissent des dommages. Dans le cas contraire l'éperonnage est raté.

Les jets de Dommages s'effectuent ainsi :

Pour le vaisseau attaquant :

JET DE DOMMAGES = VITESSE SUB-LUMINIQUE DU VAISSEAU ATTAQUANT (VSL)

Pour la cible immobile :

JET DE DOMMAGES = VITESSE SUB-LUMINIQUE DU VAISSEAU ATTAQUANT (VSL)

Gestion des Dommages

L'éperonneur et l'éperonné subissent tous les deux des Dommages. Les codes de dommages subis sont respectivement égaux aux codes de vitesse du véhicule éperonné et du véhicule éperonneur.

La puissance des dommages infligés dépend des catégories dans lesquelles se trouvent l'éperonneur et l'éperonné. Elle est de 1 pour la catégorie personnages, de 2 pour la catégorie véhicules légers, de 3 pour la catégorie véhicules lourds, de 4 pour la catégorie bâtiments et de 5 pour la catégorie bâtiments blindés et les écrans déflecteurs. Dans le cas d'un combat dans un milieu liquide, les dommages s'appliquent tels quels, dans un milieu gazeux ils doivent être multipliés par 10 et dans l'espace ils doivent être multipliés par 100.

Dans le cas de la touchette, les dégâts sont généralement minimes, le but étant plutôt d'envoyer l'adversaire dans le décor.

Circonstances

Unité d'Action : il n'est possible d'éperonner qu'un seul vaisseau, véhicule ou bâtiment par TOUR DE COMBAT, par contre il est possible d'éperonner plusieurs personnages s'ils sont suffisamment proches les uns des autres.

Différence entre éperonnage et collision : un éperonnage est une manœuvre volontaire du pilote entraînant une collision relativement maîtrisée par le pilote alors qu'une collision "classique" résulte généralement de la perte de contrôle du vaisseau par le pilote.

Certains types de vaisseaux ne peuvent pas effectuer d'éperonnage, c'est notamment le cas des hélicoptères.

Utiliser des Objets

Résolution

Elle est identique à celle du paragraphe **Utiliser des Objets** du **Chapitre 4 – Combats au Sol**.

Prendre un objet qui se trouve dans la soute du vaisseau peut parfois prendre plusieurs TOURS DE COMBAT.

Pouvoirs Psy

Résolution

Il n'est possible d'utiliser des attaques psy physiques qu'avec des Glisseurs en milieu gazeux à faible altitude et faible vitesse. Pour les autres techniques psy, il n'y a pas de restrictions. La résolution est identique à celle du paragraphe **Pouvoirs Psy** du **Chapitre 4 – Combats au Sol**. Dans le cas d'une attaque physique, le personnage doit être en position de l'effectuer. Il est impossible de procéder à une attaque physique à l'intérieur d'un véhicule fermé. Effectuer une attaque psy physique depuis un vaisseau en mouvement donne un BONUS DE COMBAT de -2 au personnage. Si la cible visée est un véhicule ou un vaisseau, l'Esquive d'un personnage est remplacée par l'Évitement du véhicule ou du vaisseau réalisé par son pilote (cf. infra paragraphe **Évitement**). Dans le cas des attaques mentales et des autres techniques les règles sont identiques.

Évitement

Jet

L'Évitement est une action de réaction et ne compte pas comme une action principale. Elle est réservée au pilote du vaisseau. Un pilote ne peut réaliser un évitement que s'il est conscient qu'il est attaqué et que son vaisseau est en mouvement. L'Évitement consiste globalement à anticiper les attaques adverses et à se rendre plus difficile à atteindre en effectuant de rapides changements de cap imprévisibles.

Dans le cas où un vaisseau est attaqué son pilote peut tenter d'éviter l'attaque. Il utilise alors sa compétence PILOTAGE et réalise un jet en opposition avec le jet d'attaque de son assaillant. S'il le réussit il aura évité l'attaque et son vaisseau ne subira aucun dommage, dans le cas contraire il se verra infliger les dommages de l'attaque qui le visait.

Le jet d'Évitement s'effectue ainsi :

JET D'ÉVITEMENT = PILOTAGE (PL) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VAISSEAU (NDM)

Réussite

Si ce jet est strictement supérieur au jet d'attaque l'évitement est réussi, s'il est strictement inférieur il est raté. Dans le cas d'une égalité des deux jets, il y a Demi-Évitement sauf dans le cas d'un jet d'explosif. Dans ce cas, le vaisseau subit l'intégralité des dommages de la zone primaire et éventuellement des autres zones d'explosion.

Le Demi-Évitement permet de diviser par 2 le jet de Dommages de l'assaillant, de plus il interdit la possibilité de provoquer des Dommages Spéciaux

même s'il y a un ou plusieurs 6 dans le jet de dommages.

Dommages

Le jet de Dommages s'effectue généralement comme suit :

JET DE DOMMAGES = DOMMAGES DE L'ATTAQUE UTILISÉE (DMG)

Circonstances

Unité d'Action : tout comme le jet d'Esquive, le jet d'Évitement ne s'effectue qu'une fois par Tour de Combat (sauf exception) et sert à déterminer pour chacune des attaques portées si elles ont fait mouche ou non, y compris les éperonnages.

Relance du jet : si au cours d'un TOUR DE COMBAT la compétence Pilotage du pilote ou le Niveau de Maniabilité du vaisseau sont affectés par un malus quelconque, alors il est nécessaire de refaire un jet d'Évitement si le vaisseau est de nouveau la cible d'une attaque.

Évitement malaisé : si pour une raison ou pour une autre (étroitesse d'un passage, limitation dans les déplacements du vaisseau), un pilote décide d'éviter une attaque mais qu'il est limité au niveau des déplacements de son vaisseau, il est alors nécessaire d'en tenir compte en appliquant un malus de -1D au jet voire en divisant le jet par 2 selon le cas.

Esquive

Résolution

Elle est strictement identique à celle du paragraphe **Esquive** du **Chapitre 4 – Combats au Sol**.

Déplacement

Généralités

Le déplacement est une action complémentaire optionnelle qui s'ajoute à l'action principale du pilote. En plus de tirer, de lancer un explosif, d'utiliser ses pouvoirs psy... un pilote peut piloter son vaisseau dans la zone de combat.

Cela permet à la fois de déterminer si un pilote réussit à maîtriser son vaisseau et donc à ne pas avoir d'accident ainsi qu'à déterminer si le vaisseau se rapproche ou s'éloigne du ou des vaisseau(x) adverse(s) ou allié(s).

Pilotage d'un Vaisseau lors d'un Combat

C'est au pilote de décider à chaque TOUR DE COMBAT à quelle vitesse il va : il définit un code de vitesse dont les mantisse et additif sont compris entre 0 et leurs valeurs maximales.

Dans tous les cas le pilote doit effectuer (sauf s'il n'a aucune chance de le louper) à chaque tour un jet de PILOTAGE servant à déterminer s'il maîtrise son vaisseau. Ce jet doit être supérieur au score requis par la difficulté du pilotage. Cette difficulté dépend de la circulation, de l'environnement immédiat du vaisseau, des obstacles qui peuvent se présenter... La difficulté est notamment influencée par la vitesse du vaisseau.

Ce jet s'effectue comme suit :

JET DE PILOTAGE = PILOTAGE (PL) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VAISSEAU (NDM)

Réussite

Si le résultat du jet est supérieur ou égale au score requis, alors le pilote parvient à maîtriser son vaisseau. Dans le cas contraire c'est l'accident, plus ou moins grave en fonction de l'environnement direct du vaisseau et du jet de Pilotage. Si le jet est loupé de

justesse, l'accident est nettement moins grave que s'il est largement inférieur au score requis.

Se Rapprocher ou s'Éloigner d'un Vaisseau / Fuite

Lorsque le pilote d'un vaisseau décide de se rapprocher ou de s'éloigner d'un autre vaisseau, il doit alors faire un jet de Vitesse en opposition avec le pilote du vaisseau en question. Ce type de jet ne s'effectue qu'une fois par couple de vaisseaux.

Ce jet s'effectue de la manière suivante :

JET DE VITESSE = PILOTAGE (PL) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VAISSEAU (NDM) + VITESSE SUB-LUMINIQUE DU VAISSEAU (VSL)

Le pilote ayant obtenu le jet le plus important choisit soit de s'éloigner, soit de se rapprocher, soit de rester à la même distance du vaisseau adverse.

Si un vaisseau veut fuir, il doit suffisamment s'éloigner du ou des vaisseaux adverses pour être hors de portée de leurs armes voire de leurs scanners.

La distance de déplacement par Tour et la vitesse d'un vaisseau sont données par les Tableaux T4V2 et T4V3.

Tableau T4V2

Déplacements de Véhicules (Atmosphère)			
CODE DE VITESSE	VITESSE (m/s)	VITESSE (km/h)	DISTANCE PARCOURUE (m)
+1	30	100	60
1D	100	360	200
2D	200	720	400
3D	300	1080	600
4D	400	1440	800
5D	500	1800	1000
6D	600	2160	1200
7D	700	2520	1400
8D	800	2880	1600

Tableau T4V3

Déplacements de Véhicules (Espace)			
CODE DE VITESSE	VITESSE (m/s)	VITESSE (km/h)	DISTANCE PARCOURUE (m)
+1	300	1000	600
1D	1000	3600	2000
2D	2000	7200	4000
3D	3000	10800	6000
4D	4000	14400	8000
5D	5000	18000	10000
6D	6000	21600	12000
7D	7000	25200	14000
8D	8000	28800	16000

Les déplacements donnés sont des déplacements moyens indicatifs. Pour déterminer la vitesse de déplacement effective d'un vaisseau, il suffit de faire un jet de Vitesse SubLuminique et de multiplier le résultat par 100 dans l'atmosphère et par 1000 dans l'espace pour obtenir une vitesse en km/h. Pour déterminer la distance parcourue au cours d'un TOUR DE COMBAT (durée : environ 2 secondes) il suffit de diviser la vitesse en km/h par 1,8 (environ 2).

Là encore, il faut prendre en compte la vitesse relative d'un vaisseau par rapport à l'autre pour déterminer s'il s'en approche ou s'en éloigne.

Dans le cas d'un déplacement dans un liquide (atmosphères, multigisiers et vaisseaux spatiaux), il faut se référer au tableau T4V1.

Manœuvres

Jet

C'est une action principale pour le pilote, il ne peut tirer en même temps qu'il effectue une manœuvre par exemple. Exécuter une manœuvre permet de se mettre dans de meilleures dispositions pour attaquer le ou les vaisseaux adverses.

S'il décide d'effectuer une manœuvre un pilote doit décider quelle manœuvre il entreprend et effectuer un jet de Manœuvre mettant en jeu sa compétence PILOTAGE et le NIVEAU DE MANIABILITÉ du vaisseau. Pour réussir sa manœuvre le pilote doit réussir un jet supérieur au Facteur de Difficulté donné par le MJ correspondant à la difficulté de la manœuvre tentée et aux conditions de réalisation (vent, vitesse, obstacles...)

Ce jet s'effectue ainsi :

JET DE MANŒUVRE = PILOTAGE (PL) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VAISSEAU (NDM)

Réussite

Si le résultat du jet est supérieur ou égal au score requis, alors le pilote réussit la manœuvre entreprise. Dans le cas contraire, la manœuvre est manquée et il est nécessaire d'effectuer un Lancer de Contrôle (cf. infra paragraphe **Lancers de Contrôle**) afin de déterminer si le pilote malgré la manœuvre manquée réussit à garder le contrôle de son vaisseau.

Différents Types de Manœuvres

Il existe un grand nombre de manœuvres réalisables, plus ou moins faciles à réussir. Selon la difficulté que représente leur réalisation le Maître du Jeu définira un score à atteindre. Entre parenthèses sont donnés les Facteurs de Difficulté de base pour chacune des manœuvres à nuancer en fonction des conditions dans lesquelles se déroule la manœuvre. À ces FDD s'ajoutent généralement plusieurs facteurs dont le principal est la vitesse du vaisseau. Il faut ainsi

appliquer un modificateur de FDD en fonction de la vitesse du vaisseau : ce modificateur vaut -5 pour une vitesse de 1D, il vaut 0 pour 2D, +5 pour 3D, +10 pour 4D, +15 pour 5D, +20 pour 6D, etc.

Le Virage serré (FDD : variable)

Cette manœuvre assez courante lors des poursuites peut permettre de surprendre son ou ses poursuivants. Sa difficulté dépend du rayon de courbure du virage pris, ainsi que de la vitesse du vaisseau.

Le Zigzag (FDD : 10)

Cette manœuvre assez simple donne un bonus de 1D au jet d'Évitement du pilote mais enlève 1D aux éventuels jets de tirs, de lancers d'explosifs et d'attaques Psy physiques des personnages du vaisseau.

Les Vrilles (FDD : 10)

Elles permettent également d'obtenir 1D supplémentaire pour le jet d'Évitement du pilote. Les tirs vers l'avant et vers l'arrière ne subissent pas de malus, mais tous les autres subissent un malus de -1D.

Le Demi-Tour instantané (FDD : 15)

Le pilote d'un vaisseau poursuivi par un ou plusieurs vaisseau(x), réalise un 180 afin de se retrouver en face de son ou ses adversaires et ainsi pouvoir utiliser ses armes orientées vers l'avant lors de la passe frontale qui suit. Cette manœuvre permet également de se remettre dans le sillage d'un vaisseau adverse après une passe frontale. Cette manœuvre n'est pas particulièrement dure à réaliser mais peut avoir de dangereuses conséquences si elle est loupée.

Le Looping court (FDD : 20)

Il permet au pilote de placer son vaisseau dans le dos du ou des vaisseaux qui le poursuivaient, cependant cette manœuvre nécessite une grande rapidité d'exécution et ne fonctionne que si le ou les vaisseaux adverses sont rapprochés (Courte Portée/Moyenne Portée).

Le Demi-Looping (vrillé ou pas) (FDD : 15)

Il donne le même résultat que le demi-tour instantané tout en étant plus simple à réaliser mais ne permet de se retrouver en passe frontale que si le vaisseau poursuivant était relativement éloigné (minimum Longue Portée). Il n'est intéressant de l'assortir d'une vrille que dans les milieux fluides (présence d'un champ gravitationnel).

Le Freinage brutal (FDD : 10)

Le pilote diminue brutalement sa vitesse dans le but de surprendre ses poursuivants qui, s'ils ne lui rentrent pas dedans, lui passent devant ce qui inverse les rôles. Ce n'est pas une manœuvre très difficile à réaliser mais si les vaisseaux adverses sont très rapprochés il faut qu'ils fassent un jet d'Évitement (à moins qu'ils n'aient déjà été faits) pour savoir s'ils évitent la collision. S'ils ne l'évitent pas, il y a alors éperonnage (cf. supra **Éperonnages & Touchettes**).

Le Cobra (FDD : 15/20)

Cette manœuvre a les mêmes conséquences que la précédente sauf en ce qui concerne le problème de collision, le vaisseau ayant pris une trajectoire légèrement ascendante à la suite d'un brutal décrochement du nez de l'appareil ce qui surprend le ou les poursuivants. Cependant le Cobra est plus difficile à réaliser que le Freinage brutal.

Le Virage sur l'aile élargi (FDD : 15)

Cette manœuvre ne peut s'effectuer que lors d'un virage sur l'aile : le pilote du vaisseau poursuit effectuée un léger freinage lors d'un virage sur l'aile, combiné à un élargissement de la trajectoire qui provoque un brutal décrochage, ce qui a pour effet de surprendre le ou les poursuivants qui passent devant. C'est une manœuvre assez compliquée à réaliser qui ne fonctionne pleinement que si le poursuivant est assez proche (Courte Portée).

Le 360 (FDD : 20)

Cette manœuvre permet, si elle est correctement réussie, à l'ensemble des personnages du vaisseau de faire feu sur toutes les cibles visibles à 360°, cependant tous leurs jets sont affectés d'un malus de -1D sur les tirs, les jets d'explosifs et les attaques physiques. Particulièrement difficile à réaliser, le 360 est également très dangereux. Il requiert d'excellents réflexes et une maîtrise totale du vaisseau.

Le Crabe (FDD : 25)

Cette manœuvre qui consiste à mettre volontairement le vaisseau en travers est très complexe à réaliser. Elle permet de tirer dans une direction bien précise sur l'ex-gauche ou l'ex-droite du vaisseau sans malus pour les occupants du vaisseau, de surprendre l'adversaire qui ne sait à quoi s'attendre car le Crabe peut se terminer en 180 si le pilote le désire. Le freinage procuré permet de faire passer les poursuivants proches devant sans risque de collision car ce n'est pas un freinage brutal.

Il existe des tas d'autres manœuvres qui sont soit des variantes des précédentes soit des manœuvres spécifiques à l'environnement : vrilles en piqué, chandelles, loopings déguisés...

Lancers de Contrôle

Jet

À chaque fois qu'un vaisseau subit des dommages spéciaux, un éperonnage, une touchette ou que son pilote manque une manœuvre, le pilote doit procéder à un Lancer de Contrôle, qui correspond à la capacité de contrôle du pilote et qui permet de déterminer si le pilote réussit à garder le contrôle de son vaisseau. Le Lancer de Contrôle fait intervenir la Compétence PILOTAGE du pilote ainsi que le Niveau de Maniabilité et la Vitesse SubLuminique du vaisseau. Il fait intervenir deux jets, un jet de Contrôle du pilote et un jet de Contrôle du vaisseau :

JET DU PILOTE = PILOTAGE (PL) + NIVEAU DE MANIABILITÉ DU VAISSEAU (NDM)

JET DU VAISSEAU = VITESSE SUBLUMINIQUE DU VAISSEAU (VSL)

Réussite

Si le premier jet est supérieur ou égal au second alors le Lancer de Contrôle est réussi. Dans le cas contraire il est raté : le pilote perd le contrôle de son vaisseau qui dans le meilleur des cas ne sera pas en position de tirer au prochain Tour de Combat. Dans le pire des cas, un Lancer de Contrôle raté peut se terminer en accident aux conséquences dramatiques. En plein milieu de l'espace c'est peu probable mais dans un champ d'astéroïdes c'est une autre histoire. Il est à noter qu'un pilote qui a subi des dommages spéciaux (résultat de 2 sur les TABLEAUX T7) ne peut effectuer de Lancer de Contrôle, par conséquent le Lancer de Contrôle est considéré comme étant raté d'office.

Communication

Résolution

Elle est identique à celle du paragraphe **Communication** du **Chapitre 4 – Combats au Sol**.

Spécificités des Vaisseaux

Généralités

Monter ou descendre d'un aéroglisseur ou d'un vaisseau (à l'arrêt ou avançant à faible vitesse) prend un TOUR DE COMBAT.

Sortir d'un vaisseau ou rentrer dans un vaisseau en plein espace (pour un personnage portant un scaphandre) peut prendre plusieurs TOURS DE COMBAT.

Se déplacer à l'intérieur d'un vaisseau peut prendre un ou plusieurs TOURS DE COMBAT selon la taille du vaisseau et la facilité de circulation à l'intérieur de celui-ci.

Annexe 1 – Tables & Tableaux

T1 : Table des Facteurs de Difficulté (FDD) de Référence

Facteurs de Difficulté	
Difficulté	Facteur de Difficulté
Immanquable	1
Facile	5
Normal	10
Exigeant	15
Difficile	20
Très Difficile	25
Extrêmement Difficile	30
Phénoménal	35
Prodigieux	40

T2 : Table des Portées et des Bonus de Portée (BDP)

Bonus de Portée			
Désignation	Abréviation	Portée effective	Bonus de Portée
Contact	Co	0 m	+10
Bout Portant/Corps à Corps	BP/CC	0-2 m	+5
Courte Portée	CP	2-20 m	0
Moyenne Portée	MP	20-200 m	-5
Longue Portée	LP	200 m-2 km	-10
Très Longue Portée	TLP	2-20 km	-15
Ultra Longue Portée	ULP	20-200 km	-20
Portée Spéciale 1	PS1	200 km-2 Mm	-25
Portée Spéciale 2	PS2	2-20 Mm	-30
Portée Spéciale 3	PS3	20-200 Mm	-35
Portée Spéciale 4	PS4	200 Mm-2 Gm	-40
Portée Spéciale 5	PS5	2-20 Gm	-45
Portée Spéciale 6	PS6	20-200 Gm	-50
Portée Spéciale 7	PS7	200 Gm-2 Tm	-55

T2P : Table des Bonus de Portée Précis

Bonus de Portée Précis			
Désignation	Abréviation	Portée Effective	Bonus de Portée
Contact	Co	0 m	+10
		0-32 cm	+9
		32-50 cm	+8
		50-80 cm	+7
		80-126 cm	+6
Bout Portant	BP	126 cm-2 m	+5
		2-3,2 m	+4
		3,2-5 m	+3
		5-8 m	+2
		8-12,6 m	+1
Courte Portée	CP	12,6-20 m	0
		20-32 m	-1
		32-50 m	-2
		50-80 m	-3
		80-126 m	-4
Moyenne Portée	MP	126-200 m	-5

Et ainsi de suite...

T3 : Table des Bonus de Taille (BDT)

Bonus de Taille	
Taille	Bonus de Taille
0-0,2 mm	-20
0,2-2 mm	-15
2 mm-2 cm	-10
2-20 cm	-5
20 cm-2 m	0
2-20 m	+5
20-200 m	+10
200m-2 km	+15
2-20 km	+20
20-200 km	+25
200 km-2 Mm	+30

T3P : Table des Bonus de Taille Précis

Bonus de Taille Précis	
Taille	Bonus de Taille
1,26-2 cm	-10
2-3,2 cm	-9
3,2-5 cm	-8
5-8 cm	-7
8-12,6 cm	-6
12,6-20 cm	-5
20-32 cm	-4
32-50 cm	-3
50-80 cm	-2
80 cm-1,26 m	-1
1,26-2 m	0
2-3,2 m	+1
3,2-5 m	+2
5-8 m	+3
8-12,6 m	+4
12,6-20 m	+5

Et ainsi de suite...

T3NS : Table des Bonus de Niveau Sonore

Bonus de Niveau Sonore		
Niveau Sonore	Exemple	Bonus de Niveau Sonore
0-20 dB	Bruissement de feuilles	-15
20-40 dB	Local tranquille	-10
40-60 dB	Chuchotement	-5
60-80 dB	Voix	0
80-100 dB	Géovéhicule	+5
100-120 dB	Géovéhicule lourd	+10
120-140 dB	Aérovéhicule	+15
140-160 dB	Aérovéhicule Lourd	+20
160-180 dB	Vaisseau en atmosphère	+25
180-200 dB	Explosion	+30
200-220 dB	Grosse explosion	+35

T3NSP : Table des Bonus de Niveau Sonore Précis

Bonus de Niveau Sonore Précis		
Niveau Sonore	Exemple	Bonus de Niveau Sonore
20-24 dB	Local tranquille	-14
24-28 dB		-13
28-32 dB		-12
32-36 dB		-11
36-40 dB		-10
40-44 dB	Chuchotement	-9
44-48 dB		-8
48-52 dB		-7
52-56 dB		-6
56-60 dB		-5
60-64 dB	Voix	-4
64-68 dB		-3
68-72 dB		-2
72-76 dB		-1
76-80 dB		0
80-84 dB	Géovéhicule	+1
84-88 dB		+2
88-92 dB		+3
92-96 dB		+4
96-100 dB		+5

Et ainsi de suite...

T4 : Tables des Déplacements

Les personnages en pleine possession de leurs moyens possèdent des mouvements de Type 1. Les personnages blessés possèdent, quant à eux, des mouvements de Type 2. Un personnage sortant du coma et se trouvant dans un état dit post-comateux possède des mouvements de Type 3.

T41 : Table des Mouvements de Type 1

Mouvements de Type 1		
Type de Déplacement	En Avançant	En Reculant
MARCHER	5 m	4 m
COURIR	10 m	8 m
SPRINTER	15 m	-
SPRINT LANCÉ	20 m	-
RAMPER	2 m	1 m
ROULADE	4 m	3 m
ESCALADER/GRIMPER	2 m (Montée)	1 m (Descente)
MONTER/DESCENDRE UNE ÉCHELLE	3 m	-
GLISSER LE LONG D'UNE ÉCHELLE	5 m	-
NAGER EN SURFACE	5 m (Crawl)	4 m (Dos Crawlé)
NAGER SOUS L'EAU	5 m	-

T42 : Table des Mouvements de Type 2

Mouvements de Type 2		
Type de Déplacement	En Avancant	En Reculant
MARCHER	4 m	3 m
COURIR	7 m	6 m
SPRINTER	10 m	-
SPRINT LANCÉ	13 m	-
RAMPER	1 m	1 m
ROULADE	3 m	2 m
ESCALADER/GRIMPER	1 m (Montée)	1 m (Descente)
MONTER/DESCENDRE UNE ÉCHELLE	2 m	-
GLISSER LE LONG D'UNE ÉCHELLE	4 m	-
NAGER EN SURFACE	3 m (Crawl)	2 m (Dos Crawlé)
NAGER SOUS L'EAU	3 m	-

T43 : Table des Mouvements de Type 3

Mouvements de Type 3		
Type de Déplacement	En Avancant	En Reculant
MARCHER	2 m	1 m
COURIR	4 m	2 m
SPRINTER	7 m	-
SPRINT LANCÉ	10 m	-
RAMPER	1 m	1 m
ROULADE	2 m	1 m
ESCALADER/GRIMPER	1 m (Montée)	1 m (Descente)
MONTER/DESCENDRE UNE ÉCHELLE	2 m	-
GLISSER LE LONG D'UNE ÉCHELLE	3 m	-
NAGER EN SURFACE	2 m (Crawl)	1 m (Dos Crawlé)
NAGER SOUS L'EAU	2 m	-

T4V1 : Table des Déplacements de Véhicules (Sol / Milieu liquide)

Déplacement de Véhicules (Sol / Milieu liquide)			
CODE DE VITESSE	VITESSE (m/s)	VITESSE (km/h)	DISTANCE PARCOURUE (m)
+1	3	10	6
1D	10	36	20
2D	20	72	40
3D	30	108	60
4D	40	144	80
5D	50	180	100
6D	60	216	120
7D	70	252	140
8D	80	288	160

T4V2 : Table des Déplacements de Véhicules (Atmosphère)

Déplacements de Véhicules (Atmosphère)			
CODE DE VITESSE	VITESSE (m/s)	VITESSE (km/h)	DISTANCE PARCOURUE (m)
+1	30	100	60
1D	100	360	200
2D	200	720	400
3D	300	1080	600
4D	400	1440	800
5D	500	1800	1000
6D	600	2160	1200
7D	700	2520	1400
8D	800	2880	1600

T4V3 : Table des Déplacements de Véhicules (Espace)

Déplacements de Véhicules (Espace)			
CODE DE VITESSE	VITESSE (m/s)	VITESSE (km/h)	DISTANCE PARCOURUE (m)
+1	300	1000	600
1D	1000	3600	2000
2D	2000	7200	4000
3D	3000	10800	6000
4D	4000	14400	8000
5D	5000	18000	10000
6D	6000	21600	12000
7D	7000	25200	14000
8D	8000	28800	16000

T5 : Table des Puissances & Catégories

Puissances & Catégories					
Puissance	Personnages	Véhicules légers	Véhicules lourds	Bâtiments	Bâtiments blindés
0	Dommages particuliers	Aucun Dommage	Aucun Dommage	Aucun Dommage	Aucun Dommage
1	Pleins Dommages	Demi-Dommages	Aucun Dommage	Aucun Dommage	Aucun Dommage
2	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Demi-Dommages	Aucun Dommage	Aucun Dommage
3	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Demi-Dommages	Aucun Dommage
4	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Demi-Dommages
5	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages

T6 : Table des Catégories d'Objet

Catégories d'Objet		
Catégories d'Objet	Correspondance en nombre d'objet(s)	Masse approximative (kg)
1	1/2 Objet	0,5
2	1 Objet	1
3	1 Élément - 2 Objets	2
4	1 Élément et demi - 3 Objets	3
5	2 Éléments - 4 Objets	4
6	3 Éléments - 6 Objets	6
7	4 Éléments	8
8	5 Éléments	10
9	6 Éléments	12
10	7 Éléments	14

À partir de la Catégorie 5 : la Catégorie N correspond à N-3 éléments, soit 2N-6 Objets, soit environ 2N-6 kg.

T6ME : Table des Catégories d'Objet pour les Micro-Équipements

Catégories d'Objet – Micro-Équipements		
Catégories d'Objet	Correspondance en nombre d'objet(s)	Masse approximative (g)
M1	1/4 Objet	250
M2	1/2 M1 - 1/8 Objet	125
M3	1/2 M2 - 1/16 Objet	60
M4	1/2 M3	30
M5	1/2 M4	15
M6	1/2 M5	8
M7	1/2 M6	4
M8	1/2 M7	2
M9	1/2 M8	1
M10	1/2 M9	0,5

T7 : Tableaux des Dommages Spéciaux

T71

Dommages Spéciaux – Personnages Organiques		
2D6	Cible Atteinte	Dommages Infligés
2	Tête	1D de Dommages supplémentaires
3	Main secondaire	Arme endommagée
4	Sac Ventral/Dorsal	Un équipement endommagé
5	Jambes	Personnage mis à terre
6	Bras secondaire	Personnage désarmé
7	Champ de force	Générateur de Champ endommagé
8	Bras principal	Personnage désarmé
9	Tête	Personnage sonné pour 1 tour
10	Équipement Spécial	1 Équipement Spécial endommagé
11	Main principale	Arme endommagée
12	Jambes	Personnage mis à terre

T72

Dommages Spéciaux – Robots & Androïdes		
2D6	Cible Atteinte	Dommages Infligés
2	Tête	1D de Dommages supplémentaires
3	Main secondaire	Arme endommagée
4	Sac Ventral/Dorsal	Un équipement endommagé
5	Jambes	Robot mis à terre
6	Bras secondaire	Robot désarmé
7	Champ de force	Générateur de Champ endommagé
8	Bras principal	Robot désarmé
9	Tête	1D de Dommages supplémentaires
10	Équipement Spécial	1 Équipement Spécial endommagé
11	Main principale	Arme endommagée
12	Jambes	Robot mis à terre

T73

Dommages Spéciaux – Véhicules		
2D6	Cible Atteinte	Dommages Infligés
2	Pilote	1D de Dommages, ne peut agir au tour suivant
3	Passager/Tireur	1D de Dommages, ne peut agir au tour suivant
4	Chargement du coffre	Un équipement endommagé
5	Propulsion	-1D de Vitesse (Maxi et Combat)
6	Arme	1 Arme endommagée
7	Générateur d'écran	Générateur d'écran endommagé
8	Arme	2 Armes endommagées
9	Maniabilité	Niveau de Maniabilité diminué de 2 points
10	Arme	Lancez 1D pour déterminer le nombre d'armes endommagées
11	Equipement Spécial	1 Equipement Spécial endommagé
12	Propulsion	-2D de Vitesse (Maxi et Combat)

T74

Dommages Spéciaux – Vaisseaux		
2D6	Cible Atteinte	Dommages Infligés
2	Pilote	1D de Dommages, ne peut agir au tour suivant
3	Passager/Tireur	1D de Dommages, ne peut agir au tour suivant
4	Chargement de la soute	Un équipement endommagé
5	Propulsion	-1D de Vitesse SL
6	Arme	1 Arme endommagée
7	Générateur d'écran	Générateur d'écran endommagé
8	Arme	2 Armes endommagées
9	Maniabilité	Niveau de Maniabilité diminué de 2 points
10	Arme	Lancez 1D pour déterminer le nombre d'armes endommagées
11	Equipement Spécial	1 Equipement Spécial endommagé
12	Propulsion	-2D de Vitesse SL, Propulseur UL endommagé

T75

Dommages Spéciaux – Personnages Organiques – Tête		
2D6	Cible Atteinte	Dommages Infligés
2	Crâne	2D de Dommages supplémentaires
3	Equipement Spécial	1 Equipement Spécial endommagé
4	Oreille principale	Oreille (externe et interne) détruite
5	Menton	1D de Dommages supplémentaires
6	Oeil principale	Œil détruit
7	Nez	Nez détruit
8	Oeil secondaire	Œil détruit
9	Crâne	1D de Dommages supplémentaires
10	Oreille secondaire	Oreille (externe et interne) détruite
11	Equipement Spécial	1 Equipement Spécial endommagé
12	Menton	2D de Dommages supplémentaires

T8 : Table des Légalités

Légalités		
Légalité	Équipements	Lieux
00	-	Bâtiments sensibles / haute sécurité
0	Tout le temps légal	Bâtiments à accès restreint / transports spatiaux et aériens
1	Légal la plupart du temps	Bâtiments lambda / villes (planètes majeures) / transports en commun / stations orbitales
2	Assez peu légal	Zones péri-urbaines / planètes & systèmes majeurs / villes (planètes moyennes)
3	Plutôt illégal	Planètes et colonies moyennes / agglomérations (colonies mineures)
4	Généralement illégal	Planètes et colonies mineures
5	Totalement illégal	Espace / zones de non-droit (planètes inhabitées)
X	Légalité inconnue : illégal	-

T8A : Table des Légalités des Armes

Légalités des Armes		
Légalité	Équipements	Armes
0	Tout le temps légal	-
1	Légal la plupart du temps	Arme légère tolérée
2	Assez peu légal	Nécessite un permis de port d'armes
3	Plutôt illégal	Nécessite un permis de port d'armes
4	Généralement illégal	Arme de guerre (pas de permis)
5	Totalement illégal	Arme de guerre (pas de permis)
X	Légalité inconnue : illégal	Arme inconnue : illégale

T9 : Table des Modificateurs de Compétence

Principaux Modificateurs de Compétence		
Circonstances	Malus	Bonus
<i>Domaines d'action</i>		
Domaine de prédilection		+1D
Domaine méconnu	-1D	
Domaine quasi inconnu	-2D	
<i>Statuts</i>		
Personnage sonné	-1D partout	
Personnage sérieusement blessé	-1D partout	
<i>Conditions de réalisation</i>		
Action précipitée	-1D	
Action préparée		+1D
Stress intense	-1D	
<i>Déplacements</i>		
Courir	-1D pour les tirs et lancers	
Sprinter	/2 pour les tirs et lancers	
Ramper	-1D pour les tirs et lancers	
Faire une Roulade	-1D pour les tirs et lancers	+1D en esquive
<i>Tirs</i>		
Utiliser 2 armes de poing	-1D pour les tirs	
2ème tir en rafale	-1D pour le tir	
3ème tir en rafale	-2D pour le tir	
Dégainer une arme	-1D pour le tir	
Dégainer une grenade	-1D pour le lancer	
Viser pendant un tour		+1D pour le tir
Feu nourri 2ème tour		+1 pour le tir
Feu nourri 3ème tour		+2 pour le tir
Tir Groupé 2ème attaquant		+1D pour le tir
Tir Groupé 3ème attaquant		+2D pour le tir
<i>Luminosité</i>		
Pénombre	-1D pour les jets concernés	
Semi-obscurité	/2 pour les jets concernés	
Obscurité totale	0 pour les jets concernés	

Note : les modificateurs s'additionnent, un personnage blessé qui court aura -2D pour ses compétences de tir et -1D pour les autres compétences.

T9L : Table des Modificateurs dus à la luminosité

Modificateurs dus à la Luminosité	
Luminosité	Modificateur
Pénombre	-1D dans le domaine visuel
Semi-Obscurité	jet divisé par deux
Obscurité totale	0

T10 : Tableaux des Techniques de Corps à Corps

T101

Techniques de Corps à Corps								
	<i>Jet de Force</i>	5	10	15	20	25	30	35
Technique	Bonus de Combat	Dommages						
Direct (T)(A)	+2	1(-1)	2(-1)	3(-2)	3(-1)	4(-2)	4(-1)	5(-2)
Crochet (T)(A)	+1	2(-1)	3(-2)	3(-1)	4(-2)	4(-1)	5(-2)	5(-1)
Uppercut (T)(A)	0	2(-2)	3(-2)	4(-2)	5(-3)	6(-3)	7(-3)	8(-4)
Coup de pied (C)(A)	-1	2(-1)	3(-1)	4(-2)	4(-1)	5(-2)	5(-1)	6(-2)
Coup de genou (C)(A)	-2	2(-1)	3(-1)	4(-1)	5(-1)	6(-1)	7(-1)	8(-1)
Coup de boule (T)(A)	-3	2(-1)	4(-2)	6(-3)	8(-4)	10(-5)	12(-6)	14(-7)
Coup de coude (C)(A)	-2	1(-1)	2(-1)	3(-2)	3(-1)	4(-2)	4(-1)	5(-2)
Immobilisation (C)(A)	-2	0	0	0	0	0	0	0
Assommer (T)(SA)	-2	1(-1)	2(-1)	3(-2)	3(-1)	4(-2)	4(-1)	5(-2)

T102

Techniques d'Arts Martiaux								
	<i>Jet de Force</i>	5	10	15	20	25	30	35
Technique	Bonus de Combat	Dommages						
Immobilisation (C)(A)	-1	0	0	0	0	0	0	0
Assommer (T)(SA)	-1	2(-1)	3(-2)	3(-1)	4(-2)	4(-1)	5(-2)	5(-1)
Balayage (C)(A)	-1	1(-1)	1(-1)	1(0)	1(0)	2(0)	2(0)	3(0)
Coup de genou sauté (C)(A)	-2	3(-2)	4(-2)	5(-2)	6(-2)	7(-2)	8(-2)	9(-2)
Super Uppercut (T)(A)	0	4(-2)	5(-3)	6(-3)	7(-3)	8(-4)	9(-4)	10(-4)
Full Kick Back (C)(A)	-3	3(-1)	4(-1)	5(-1)	6(-1)	7(-1)	8(-1)	9(-1)
Brise Reins (C)(SA)	-3	4(-1)	5(-1)	6(-1)	7(-1)	8(-1)	9(-1)	10(-1)
Brise Clavicule (C)(SA)	+1	5(-2)	6(-3)	7(-3)	8(-3)	9(-4)	10(-4)	11(-4)
Double Crochet (T)(A)	0	6(-2)	7(-3)	8(-3)	9(-3)	10(-4)	11(-4)	12(-4)
Coup de pied tranchant(C)(A)	-1	3(-1)	5(-2)	7(-3)	9(-4)	11(-5)	13(-6)	15(-7)
Coup de pied sauté (C)(A)	-3	7(-2)	8(-2)	9(-2)	10(-2)	11(-2)	12(-2)	13(-2)
Tornade (C)(A)	-3	5	7	9	11	13	15	17
Brise Nuque (C)(SA)	-4	8(-1)	9(-1)	10(-1)	11(-1)	12(-1)	13(-1)	14(-1)
Cyclone (T)(A)	-4	4(-1)	6(-1)	8(-2)	10(-3)	12(-3)	14(-3)	16(-4)
Full Kick Back Spécial(C)(A)	-4	5(-1)	6(-1)	7(-1)	8(-1)	9(-1)	10(-1)	11(-1)
Clef de Bras (C)(A)	-3	3(-1)	4(-1)	5(-1)	6(-1)	7(-1)	8(-1)	9(-1)
Turbine (C)(A)	-5	-	-	6	9	12	15	18
Marteau Pilon (C)(A)	-4	5(-1)	7(-2)	9(-3)	11(-4)	13(-5)	14(-6)	16(-7)
Brise Crâne (T)(SA)	-5	5(-2)	8(-3)	10(-3)	13(-4)	15(-4)	18(-5)	20(-5)

Notes :

- (T) signifie que l'attaque est portée à la tête.
- (C) signifie que l'attaque est portée au corps.
- (A) signifie que l'attaque peut être effectuée même si l'adversaire porte une armure.
- (SA) signifie que l'attaque ne peut être portée que si l'adversaire ne porte pas d'armure.
- Une immobilisation ne peut se faire que si le personnage visé est à terre.
- Le nombre entre parenthèses donne le nombre de PV perdus par celui qui porte le coup dans le cas où il frappe autre chose qu'un personnage organique et qu'il ne possède pas lui-même de protection (armure, gantelet...).

T11 : Tableau d'Etat d'Alerte

État d'Alerte	
État d'alerte	Bonus de Rapidité (BDR)
<i>Arme dégainée</i>	
En Alerte	+5
Arme au Poing	+3
Sur ses gardes	+1
<i>Pour dégainer</i>	
Holster magnétique	+1
Holster classique	0
Poche accessible	-1
Accès difficile	-2 à -5

T16 : Tableau des Concentrations des Projectiles Explosifs

Explosifs à Concentrations	
Taille de la Cible	Probabilité de Concentration
0-2 m	0
2-5 m	1/6
5-10 m	1/3
10-20 m	1/2
20-30 m	2/3
+30 m	1

T17 : Tableau d'Impact d'Explosif

Impact d'Explosif		
4	3	5
2	CIBLE	9
7	8	6

Annexe 2 – Table des Matières

Chapitre 1 – L'Art du Combattant	4	Jet d'Explosif	30
Affrontements & Combats	4	Éperonnages & Touchettes	30
Caractéristiques & Simulation	4	Utiliser des Objets	31
Annexes	4	Pouvoirs Psy	31
Chapitre 2 – Armes & Explosifs	5	Évitement	32
Caractéristiques	5	Esquive	32
Armes Spéciales	8	Déplacement	32
Chapitre 3 – Armures & Protections	9	Manœuvres	33
Caractéristiques	9	Lancers de Contrôle	34
Protections Spéciales	11	Communication	35
Chapitre 4 – Combats au Sol	12	Spécificités des Véhicules	35
Préambule	12	Chapitre 7 – Vaisseaux de Combat	36
Introduction	12	Caractéristiques	36
Initiative	12	Vaisseaux de Combat Courants	37
Actions	12	Chapitre 8 – Combats Spatiaux et Aériens	39
Tir	13	Préambule	39
Lancer d'Explosif	15	Introduction	39
Corps à Corps	16	Initiative	39
Utiliser des Objets	18	Actions	40
Pouvoirs Psy	19	Tirer avec une Arme du Vaisseau	40
Esquive	20	Tirer Avec une Arme Individuelle	42
Déplacement	21	Jet d'Explosif	42
Communication	22	Éperonnages & Touchettes	42
Voler / Dérober	22	Utiliser des Objets	43
Chapitre 5 – Véhicules de Combat	24	Pouvoirs Psy	44
Caractéristiques	24	Évitement	44
Véhicules de Combat Courants	25	Esquive	44
Chapitre 6 – Combats de Véhicules au Sol	27	Déplacement	44
Préambule	27	Manœuvres	46
Introduction	27	Lancers de Contrôle	47
Initiative	27	Communication	47
Actions	28	Spécificités des Vaisseaux	47
Tirer avec une Arme du Véhicule	28	Annexe 1 – Tables & Tableaux	48
Tirer avec une Arme Individuelle	30	Annexe 2 – Table des Matières	60