

TWIN GALAXIES - DOSSIERS TG

DTG 1 - LES ÉCRANS DÉFLECTEURS & LES CHAMPS DE FORCE

I PRÉSENTATION

Les Ecrans Déflecteurs sont de puissantes barrières d'énergie généralement sphériques créées par des générateurs d'écrans, qui entourent le véhicule qu'ils protègent et qui permettent de neutraliser les projectiles orbitaux, les micro-astéroïdes et dans une moindre mesure les rayons énergétiques provenant de tirs d'armes lourdes. Les écrans, quelle que soit la taille du véhicule qu'ils protègent, sont considérés comme appartenant à la catégorie 1 : la catégorie des personnages. Les Champs de Force à Particules constituent la version portable et miniaturisée des écrans, ils disposent de leur propre alimentation en énergie (généralement une batterie).

II CARACTÉRISTIQUES

Les écrans et les champs de force sont définis par trois caractéristiques principales : protection, recharge et consommation (les écrans sont de gros consommateurs d'énergie). 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, elle est indiquée entre parenthèses à côté de la protection. 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.

III PROPRIÉTÉS

La conception des écrans est ainsi faite qu'ils ne fonctionnent que dans un seul sens, ce qui est appréciable pour le personnage ou le véhicule protégé par l'écran, qui peut ainsi tirer sur ses adversaires sans avoir à détruire son propre écran.

En cas de collision les écrans fournissent une protection (c'est d'ailleurs leur première utilité), cependant si l'objet avec lequel le véhicule entre en collision n'est pas détruit par l'écran (il s'agit donc d'un objet d'une certaine taille) le véhicule subit des dommages. Les écrans peuvent ainsi être considérés comme une arme (de puissance 4) permettant d'infliger des dommages notamment en cas d'éperonnage. Les dommages infligés sont égaux au nombre de points de vie que l'écran possède au moment de la collision/éperonnage. Si la cible de l'attaque possède moins de points de vie que le ou les écrans alors ces derniers ne perdent que le nombre de points de vie de la cible. Dans le cas d'une collision contre une cible beaucoup plus grande que le véhicule : sol (il s'agit d'une planète), bâtiments, gros vaisseaux de guerre, les écrans ne sont d'aucun secours et les dommages

de collision s'appliquent intégralement au véhicule ou au personnage.

Dans le cas d'un tir, les écrans absorbent des dommages égaux au nombre de points de vie qu'ils possèdent au moment de l'impact. Le reste des dommages est infligé au blindage du véhicule. Dans ce cas il ne peut y avoir de coups critiques (cf. protection contre les coups critiques).

Gestion des écrans : Un véhicule possédant plusieurs écrans peut choisir de les superposer ou de les utiliser en fraction d'écran s'il possède un répartiteur d'écrans.

Exemple : Un véhicule possédant 2 écrans peut choisir de les superposer (avantageux face aux armes de type pulso-laser par exemple) ou de les disposer sous la forme de deux demi-écrans (un à l'avant, un à l'arrière) si le véhicule possède un répartiteur d'écrans. Si le véhicule se fait toucher à l'arrière au Tour de Combat suivant il est possible d'intervertir les écrans (action principale qui dure 1 Tour de Combat pour un des occupants du véhicule). Ainsi l'écran touché peut se recharger pendant ce tour.

Les Répartiteurs d'écrans possèdent deux caractéristiques : Limite et Consommation. La limite correspond au nombre de points de vie de protection maximum que peut posséder un écran sur lequel peut agir le répartiteur.

Exemple : Le répartiteur MK1 possède une limite Max 20, il ne peut donc agir que sur des écrans de type Basic et Medium qui possèdent moins de 20 Points de Vie.

Les Champs de Force à particules sont les versions individuelles des écrans déflecteurs de véhicule. En cas de chute ils ne sont d'aucune utilité. Tout comme les écrans, ils forment une sphère bleutée ou verte autour du personnage qu'ils protègent qui permet d'identifier assez rapidement et d'assez loin si un personnage dispose d'un champ de force. Cependant à l'inverse des écrans, il est impossible d'utiliser plusieurs champs de force simultanément. Il n'existe d'ailleurs aucun répartiteur suffisamment miniaturisé pour permettre d'en utiliser plusieurs simultanément.

IV RÈGLES SPÉCIFIQUES

Protection contre les coups critiques et les explosifs : Dès qu'un écran ou un champ de force absorbe une partie des dommages dus à une arme, il ne peut y avoir de coup critique, si l'arme est un projectile explosif à concentration, il ne peut y avoir de concentration quelle que soit la taille de la cible, si l'arme est un projectile explosif à dispersion, il ne peut

LES DOSSIERS TG

y avoir de dispersion, l'écran absorbe l'intégralité ou une partie des dommages de la zone primaire.

Surcharge : Un écran ou un champ de force est surchargé si il doit, au cours d'un Tour de Combat, absorber un tir ou une explosion provoquant des dommages dix fois supérieurs à la protection qu'il confère. Il s'agit d'un dégât de 1^{er} degré.

Exemple : Un champ de force MK3 (10 PDV au maximum) possède 2 PDV, après avoir essuyé plusieurs tirs, il subit un tir de BlockBusterGun (dommages : 6D+2), le jet de dommages donne 22 soit plus de 10 fois les 2 PDV restants : le champ de force est surchargé, il ne fonctionne plus tant qu'il n'est pas réparé (dégât de 1^{er} degré).

Afin d'éviter une surcharge il existe des sécurités programmables permettant d'éteindre automatiquement (et instantanément) l'écran lorsqu'il atteint un nombre de PDV trop faible. Un écran éteint se recharge deux fois plus vite qu'un écran allumé. Eteindre un écran peut se faire « manuellement » mais cela peut nécessiter 1 Tour de Combat selon la méthode utilisée pour l'éteindre.

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

Ecrans spéciaux : il existe des écrans spéciaux procurant une protection améliorée, c'est notamment le cas des écrans anti-ionique qui protègent également des dommages dus aux armes ioniques. Ils sont cependant beaucoup plus rares que les écrans classiques et également beaucoup plus chers, en outre ils ont une consommation plus élevée. Il existe des écrans possédant des surgénérateurs leur permettant d'avoir une recharge supérieure à la moitié de la protection (limite maximale pour les écrans classiques). Ils sont encore plus rares et sont généralement réservés aux meilleures unités des Clans. Leur consommation énergétique est phénoménale.

V LISTE DES ÉCRANS

Il existe une quantité impressionnante d'écrans et de champs de force en vente à travers les nombreux systèmes des galaxies jumelles. Ils sont regroupés dans la Liste des Écrans jointe à ce dossier.

VI RÈGLES AVANCÉES

Conception des Écrans : Si en tant que PJ ou MJ vous n'arrivez pas à trouver votre bonheur parmi les écrans proposés, il est toujours possible d'en commander (PJ) ou d'en concevoir (MJ). Lors de la conception d'un écran ou d'un champ de force, on fixe généralement deux caractéristiques : Protection et Recharge, de ces deux caractéristiques découle la Consommation. Commander un écran sur mesure

coûte en général le double du prix qui serait pratiqué si l'écran était proposé à la vente.

Calcul de Consommation pour un écran classique :

P : Valeur de protection

R : Valeur de recharge

C : Valeur de consommation

ln : Logarithme népérien

A() : Entier arrondi (par défaut entre 0 et 0.49... et par excès entre 0.5 et 0.99...)

Pour un écran classique : $R \leq P/2$

$$C = A(P \times \ln(13,7438 \times (R/P) + 1) / \ln(7,8719))$$

Valeurs courantes :

$$R/P = 1/2 = 0,50 : C = P$$

$$R/P = 2/5 = 0,40 : C = A(0,907 \times P)$$

$$R/P = 3/8 = 0,375 : C = A(0,8807 \times P)$$

$$R/P = 1/3 = 0,33 : C = A(0,8333 \times P)$$

$$R/P = 1/4 = 0,25 : C = A(0,722 \times P)$$

$$R/P = 1/5 = 0,20 : C = A(0,6404 \times P)$$

Calcul de Prix : Le prix est proportionnel à la consommation : plus la consommation est élevée plus le prix est élevé. Pour les Champs de Force, le prix est égal à la consommation multipliée par 100. Pour un Ecran, le prix est compris entre 50 fois la consommation pour les moins puissants et 30 fois la consommation pour les plus performants.

Exemple 1 : Strengal décide de commander un Champ de Force sur mesure afin de posséder un surcroît de protection en prévision d'une mission difficile. Son choix se porte sur un Champ de Force offrant une protection de 14 PDV et une recharge de 7 PDV. Le rapport $R/P = 0,5$ donc la consommation est de 14, la batterie intégrée doit être au moins une Batterie Lourde (Puissance 16). Le prix H.T. normal aurait été 1400 Crédits, il sera probablement de 2800 Crédits à la réception de la commande (1 semaine d'attente).

Exemple 2 : Krull vient de faire l'acquisition d'un Star Flight d'occasion qui ne possède pas d'écrans (gravement endommagé l'actuel générateur d'écran est irréparable), c'est pourquoi il décide d'investir dans un écran déflecteur. Cependant aucun des écrans disponibles ne lui convient, il décide donc de commander un écran possédant 25 PDV de Protection et une Recharge de 10 PDV. Le rapport R/P vaut 0,4 donc après calcul, la consommation est de 23. Le prix H.T. d'un tel écran serait d'environ 1100 Crédits, ce qui fait un prix H.T. de 2200 Crédits en l'occurrence. Krull en profite pour acheter un répartiteur d'écran par la même occasion : il prend donc un répartiteur MK2 à 4000 Crédits car un MK1 ne suffirait pas.