

TWIN GALAXIES - DOSSIERS TG

DTG 2 - LES EXPLOSIFS & LES PROJECTILES EXPLOSIFS

I PRÉSENTATION

1 CLASSES D'ARME

Les explosifs et les projectiles explosifs sont regroupés dans trois Classes d'Arme différentes : EX1, EX2 et EX3.

Les Explosifs de type 1 (EX1) nécessitent la compétence LANCER (L) dans le cas d'un jet d'Explosif. La portée maximale d'un tel lancé est toujours CP (Courte Portée). Pour effectuer un lancé peu précis à une distance supérieure à 20 mètres il est nécessaire d'utiliser la compétence Force, la distance dépend de la valeur du jet de Force. Ce type d'explosif peut également être lancé à l'aide d'un lanceur, la portée et la précision sont alors supérieures. Les Explosifs de type 2 (EX2) ne sont pas prévus pour être lancés à la main, ce sont des projectiles explosifs qui nécessitent un lanceur approprié (missiles, roquettes,...) qui appartient à la catégorie Armes Lourdes (AL) et nécessite par conséquent la compétence Armes Lourdes afin d'être utilisé. Les Explosifs de type 3 (EX3) ne sont pas prévus pour être lancés à la main, ce sont des charges explosives destinées à être posées et qui sont déclenchées à l'aide d'un détonateur intégré qui peut être déclenché par un détecteur, programmé ou commandé à distance par une télécommande qui a une portée de 2000 m (LP).

2 TYPES D'EXPLOSIFS

Ils sont également classés suivant plusieurs types différents. Il existe 4 types d'explosif : les explosifs à dispersion, à dispersion étendue, à concentration et à gaz. Le type d'un explosif influe sur les dommages qu'il cause et sur leur répartition dans l'espace. Les explosifs à dispersion et à dispersion étendue vont ainsi causer des dégâts sur une surface circulaire ayant pour centre le point d'impact de l'explosif ou plus généralement le lieu d'explosion, ceux à concentration concentrent les dégâts au niveau de la zone d'impact et enfin ceux à gaz répandent un mélange gazeux nocif pour ceux qui le respirent.

II CARACTÉRISTIQUES

Outre leur classe d'arme et leur type, les explosifs et projectiles explosifs sont définis par plusieurs caractéristiques. Elles sont au nombre de 7, ce sont : les Dommages, la Puissance, le Bonus de Combat, la Portée, le Type d'Arme, la Catégorie d'Objet et la Légalité.

1 LES DOMMAGES

Ce sont eux qui définissent les dégâts causés par l'explosif ou le projectile explosif. Ils sont définis par un code de Dommages exprimé en D. Ce code correspond aux dommages nominaux de l'explosif, selon le type d'explosif les dommages causés peuvent être différents des dommages nominaux. Cependant selon la cible touchée il est important de connaître la puissance de l'explosif pour savoir si ces dommages s'appliquent intégralement ou partiellement.

2 LA PUISSANCE

C'est elle qui détermine si les dommages s'appliquent intégralement ou seulement partiellement. Plus la puissance d'un explosif ou d'un projectile explosif est élevée plus celui-ci sera susceptible de causer des dégâts à tous types de cible. L'échelle de Puissance s'échelonne de 0 à 4. Le tableau T5 donne l'échelle des puissances.

3 LE BONUS DE COMBAT (BDC)

C'est lui qui détermine la facilité d'utilisation d'une arme (sa maniabilité en quelque sorte) ou d'un explosif 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 d'une Arme en lui ajoutant un laser de visée par exemple.

4 LA PORTÉE

La Portée d'une arme permet de déterminer à quelle distance elle peut tirer ou dans le cas d'un explosif de jet (tel que la grenade) à quelle distance on peut le lancer. La Portée est exprimée par une abréviation. Par exemple CP signifie Courte Portée et correspond à une portée de 2 à 20 m. Une arme pouvant tirer à Courte Portée peut tirer sur une cible distante au maximum de 20 m 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). Le Tableau T2 donne les principales portées et les Bonus de Portée (BDP) associés.

5 LE TYPE D'ARME

Selon le type d'arme qu'il possède un explosif possèdera différentes caractéristiques. Il existe un grand nombre de types d'arme en ce qui concerne les explosifs.

Correspondance Type d'Arme - Type d'Explosif :

-Dispersion :

Tous les types sauf à Fragmentation et A Gaz pour les explosifs de type 1 (EX1)

Exclusivement à Fragmentation pour les projectiles explosifs (EX2)

-Dispersion étendue :

Tous les explosifs de type 3 (EX3)

A Fragmentation pour les explosifs de type 1 (EX1)

Aucun projectile explosif (EX2)

-Concentration :

Tous les types sauf à Fragmentation pour les projectiles explosifs (EX2)

Aucun explosif (EX1 et EX3)

-A Gaz :

Types Fumigène, Lacrymogène, Paralysante, BioChimique, Gaz Innervant pour les explosifs (EX1).

Aucun projectile explosif (EX2) et aucun explosif de type 3 (EX3).

Description des Types d'Arme spécifiques aux explosifs :

Aveuglante : Permet d'aveugler tous les personnages qui ne se sont pas protégés dans un rayon de 20m (CP). Il s'agit d'une cécité temporaire. Dans la zone de dispersion il peut s'agir d'une cécité définitive.

AntiGravitationnel : Crée un champ d'antigravitation dans la zone de dispersion de l'explosif.

A Peinture : L'explosion projette de la peinture dans un rayon de 3m, de manière à gêner ou à marquer la ou les cibles visées.

Fumigène : L'explosion crée un nuage de fumée épaisse qui se disperse naturellement au bout d'un moment (environ une minute).

Défoliante : L'explosion libère de puissants agents défoliants capables de détruire les végétaux les plus résistants. Pour des raisons de sécurité ce procédé chimique est totalement inoffensif pour tout ce qui n'est pas végétal.

Explosive : L'explosion a pour unique but de causer des dégâts à la cible visée.

Lacrymogène : Provoque une forte irritation des muqueuses chez tous les individus organiques se trouvant dans la zone du gaz lacrymogène. La gêne occasionnée enlève dans le meilleur des cas 1D à tous les jets de compétence de la victime ou divise ces mêmes jets par deux si la victime est sévèrement touchée (lorsqu'elle se trouve à moins d'1m de la zone d'explosion).

Nucléon : L'explosion est accompagnée d'une radiation locale (au niveau de la zone primaire de dispersion) de type A.

Proton : L'explosion est accompagnée d'une radiation locale (au niveau de la zone primaire de dispersion) de type A.

Neutron : L'explosion est accompagnée d'une radiation locale (au niveau de la zone primaire de dispersion) de type B.

Fragmentation : Type d'arme provoquant une explosion à dispersion étendue pour les armes à dispersion simple (EX1 et EX3) et une explosion à dispersion simple pour les projectiles autopropulsés (EX2).

Concussion : Explosion très puissante capable d'entraîner des surdités définitives dans la zone de dispersion.

Thermale : Explosion particulièrement puissante dégageant une quantité de chaleur phénoménale.

Nucléaire : L'explosion est accompagnée d'une radiation locale (au niveau de la zone primaire de dispersion) de type C.

Elmonite : Cet explosif très instable réagit dès qu'il est mis en contact avec l'air, il est possible de diviser la charge en trois parties faisant chacune 3D de dommages.

6 LA CATÉGORIE D'OBJET

C'est elle qui définit l'encombrement d'un objet et d'une manière approximative sa masse. Plus un objet est encombrant et plus la catégorie d'objet à laquelle il appartient est élevée. La Catégorie d'Objet est exprimée par un chiffre. Le Tableau T6 donne les catégories d'objet de 1 à 10 et leurs correspondances.

Généralement les explosifs et les projectiles explosifs possèdent une catégorie d'objet spéciale (SP).

Encombrement des catégories d'objets spéciales (SP) :

-Catégorie d'Objet des packs :

Pack de 5 Grenades : 2

Pack de 10 Grenades : 3

Pack de 5 Roquettes : 3

Pack de 5 Bombes : 3

Pack de 10 Roquettes : 5

Pack de 10 Bombes : 5

Pack de 5 Missiles : 5

Pack de 5 Torpilles : 6

Pack de 5 ExaMissiles : 7

Pack de 5 ExaTorpilles : 8

7 LÉGALITÉ D'UN OBJET

Cette caractéristique permet de savoir si un objet est plutôt légal ou plutôt illégal. Elle permet de quantifier la légalité d'un objet à l'aide d'un nombre compris entre 0 et 4. La plupart des explosifs et des projectiles explosifs ont une légalité naturellement élevée. Le Tableau T8 récapitule les différents niveaux de légalité.

III UTILISATION

1 DIFFÉRENTS TYPES D'UTILISATIONS

Selon la classe d'arme de l'explosif différents types d'utilisations sont possibles :

-Jet à la main (EX1) : Consiste à lancer l'explosif à la main en utilisant la compétence Lancer (L) jusqu'à une portée de 20 m (CP) et la compétence Force (F) au delà, avec une moins bonne précision.

-Utilisation d'un lanceur (EX1 et EX2) : consiste à utiliser un lanceur afin de projeter l'explosif (EX1) à une distance supérieure à un jet à la main ou afin de servir de rampe de lancement à un projectile autopropulsé

(EX2). C'est le seul moyen d'utiliser un explosif de type 2.

-Spécificités réservées aux projectiles autopropulsés (EX2) :

Guidage TLS : Nécessite de disposer du système TLS. Le guidage TLS permet de verrouiller une cible lorsqu'on la vise pendant au moins trois tours d'affilée. Outre le bonus de combat de +5 alloué par le système, le projectile explosif ne peut être leurré. Ce système est particulièrement approprié pour les cibles mobiles.

Guidage chronographique : Nécessite de disposer des coordonnées chronographiques de la cible. Tous les projectiles explosifs étant équipés d'un chronographe (sauf les roquettes), il est toujours possible d'utiliser ce système particulièrement efficace contre les cibles immobiles. Distance minimale d'utilisation : 2000 m (LP).

Pilotage du projectile : Ce système, qui nécessite une interface spécifique, permet de piloter le projectile explosif comme s'il s'agissait d'un véhicule, il requiert par conséquent l'utilisation de la compétence Pilotage. Cette dernière remplace la compétence Armes Lourdes. Ce type d'utilisation correspond à une sorte d'éperonnage où le niveau de maniabilité du véhicule serait égal au BDC du lanceur.

-Déclenchement à distance (EX1 et EX3) : Consiste à utiliser une télécommande (intégrée à tous les explosifs de type 1 et 3) d'une portée effective de 2000 m afin de déclencher l'explosion à distance.

-Déclenchement programmé (EX1 et EX3) : Consiste à programmer la télécommande qui possède un chronomètre afin de définir le moment précis de l'explosion. La télécommande peut alors être laissée sur l'explosif et être protégée (code nécessaire) afin d'éviter une déprogrammation. Les sécurités concernant le code permettent généralement une ou deux erreurs, mais elles sont également programmables et peuvent être définies de manière à déclencher l'explosion dès que quelqu'un touche à l'explosif.

-Déclenchement par détecteur (EX3) : Ce mode est réservé aux mines mais peu facilement être implémenté sur les autres explosifs de type 3 et les explosifs de type 1 en ajoutant un détecteur approprié. Ce mode permet de déclencher l'explosion en fonction des informations délivrées par le détecteur (qui peut être mécanique ou électrique).

2 GESTION DES DOMMAGES

2.1 DISPERSION SIMPLE

Dans le cas de la dispersion simple il existe 3 zones de dommages : la zone primaire où les dommages sont maximaux (ils sont égaux aux dommages nominaux), la zone secondaire où les dommages sont assez importants (les dommages nominaux moins 1D) et la zone tertiaire où ils sont plus limités (les dommages nominaux moins 2D). La zone primaire est un disque de 1 m de diamètre, la zone secondaire un anneau de diamètre extérieur 3 m et la zone tertiaire un anneau de diamètre extérieur 5 m.

2.2 DISPERSION ÉTENDUE

Dans ce cas, il y a 4 zones de dommages : les trois premières zones sont les mêmes que celles d'une dispersion simple auxquelles on ajoute une zone quaternaire où les dommages sont égaux au dommages nominaux moins 3D et qui est matérialisée par un anneau de diamètre extérieur 7 m.

Lorsqu'il y a dispersion (simple ou étendue), les jets s'effectuent en allant de la zone la plus éloignée de l'explosion jusqu'à la zone primaire en lançant à chaque fois un dé supplémentaire.

Des obstacles se trouvant dans la zone de dispersion (mur, véhicule,...) peuvent influencer sur les dégâts causés (qui peuvent être diminués voire nuls) aux cibles se trouvant protégées par ces obstacles bien que se trouvant dans une des zones de dommages.

Si une cible possède une taille telle (véhicule, bâtiment,...) qu'elle se trouve dans plusieurs zones, elle subit les dommages combinés des différentes zones. Cependant elle ne pourra subir au maximum qu'un seul coup critique.

2.3 CONCENTRATION

Dans le cas des explosifs à concentration, il faut déterminer s'il y a concentration afin de connaître les dégâts infligés à la cible. Le phénomène de concentration dépend de la taille de la cible. Le tableau suivant (Tableau T16) permet de déterminer s'il y a concentration ou non.

Tableau T16

TABLEAU DES CONCENTRATIONS	
TAILLE DE LA CIBLE	PROBABILITE 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

Ainsi pour déterminer s'il y a concentration sur une cible de 7 m, il faudra faire un 5 ou un 6 sur 1D. Il ne peut y avoir concentration si un écran ou un champ de force absorbe une partie des dommages. S'il y a concentration, les dommages causés sont égaux aux dommages nominaux multipliés par deux. S'il n'y a pas concentration les dommages sont égaux aux dommages nominaux. Dans les deux cas le jet s'effectue normalement et est multiplié par deux si besoin est.

2.4 EXPLOSIFS À GAZ

Les dommages causés sont égaux aux dommages nominaux dans la zone où s'est répandu le gaz. En plein air, le gaz se disperse assez rapidement dans l'atmosphère (le gaz se répand au maximum dans un rayon d'environ 3 m autour de l'explosion) mais dans un espace confiné (pièce, lieu clos,...) et à plus forte raison s'il n'y a pas de système de ventilation, le gaz se répand et ne se dissipe qu'après un long moment (le gaz peut se répandre dans un rayon d'environ 5 m autour de l'explosion).

IV RÈGLES SPÉCIFIQUES

1 JET À LA MAIN

Le jet à la main est réservé aux explosifs de type 1 (EX1). Il met en jeu la compétence Lancer (L) pour les jets de moins de 20 m de distance (CP) et 10 m de hauteur et la compétence Force (F) pour les jets moins précis au delà de 20 m de distance et 10 m en hauteur.

Dans le cas d'un jet à moins de 20 m :

JET DE LANCE D'EXPLOSIF = LANCER (L) + BONUS DE COMBAT DE L'EXPLOSIF (BDC) + BONUS DE PORTEE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

Dans le cas d'un jet à plus de 20 m :

JET DE LANCE D'EXPLOSIF = FORCE (F) + BONUS DE COMBAT DE L'EXPLOSIF (BDC) + BONUS DE PORTEE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT) + MALUS DE DISTANCE

Le Malus de Distance se calcule de la manière suivante : pour chaque mètre au delà de 20 m, le malus augmente d'un point. Il est par exemple égal à -5 pour un jet à 25 m. Le Malus de hauteur se calcule de la même manière, cependant pour chaque mètre au dessus de 10 m, le malus augmente de 2 points.

En cas d'échec du jet, l'explosif atterrit à côté de la cible visée. Dans ce cas il faut lancer 2D et se référer au Tableau d'impact d'explosif (Tableau T17). Le jet est un peu particulier puisque le premier dé est considéré comme normal alors que le second dé est à considérer comme un dé à trois faces : 1 pour 1-2, 2 pour 3-4, 3 pour 5-6. La somme donne l'endroit où tombe l'explosif ou la direction indiquant son point de chute par rapport à la cible.

Tableau T17

TABLEAU D'IMPACT D'EXPLOSIF		
4	3	5
2	CIBLE	9
7	8	6

Chaque zone représente un carré de 1m de côté. Dans le cas d'un jet à moins de 20 m, l'explosif atterrit dans une de ces zones (en fonction du résultat du jet d'impact), par conséquent la cible subit les dommages de la zone secondaire de l'explosif. Dans le cas d'un jet à plus de 20 m, le résultat du jet d'impact donne alors une direction, il faut alors jeter un dé afin de déterminer à combien de mètres de la cible l'explosif atterrit (manque de précision). Si le résultat du dé est 1, alors l'explosif atterrit dans une des 8 zones et la cible subit les dommages de la zone secondaire.

2 UTILISATION D'UN LANCEUR

Il est possible d'utiliser un lanceur avec des explosifs de type 1 et de type 2. Cela met en jeu la compétence Armes Lourdes. La portée est celle autorisée par le lanceur dans le cas d'un explosif de type 1, celle du projectile autopropulsé dans le cas d'un explosif de type 2.

Le jet se déroule comme suit :

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

Le jet peut se faire en opposition avec un éventuel jet d'esquive ou d'évitement de la cible. En cas de réussite la cible est touchée et subit les dommages dus à l'explosif (cf. Gestion des Dommages). En cas d'échec, dans le cas d'un explosif de type 1 la règle est la même que pour un jet à la main (cf. Jet à la Main). Dans le cas d'un explosif de type 2, la cible est manquée.

3 POSE D'UN EXPLOSIF

La pose d'un explosif ne nécessite pas forcément l'utilisation d'une compétence particulière sauf dans le cas où le personnage est désireux de placer l'explosif au niveau d'un point sensible d'une infrastructure afin de faire le maximum de dégâts. Dans ce cas il est possible d'utiliser au choix la compétence PERCEPTION (PE) ou la compétence EXPLOSIFS (EX). Cette dernière compétence est plus difficile à utiliser

(FDD plus élevés) mais en cas de réussite les effets sont plus destructeurs, la charge explosive étant placée à un endroit particulièrement bien choisi.

V LISTE DES EXPLOSIFS ET DES PROJECTILES

EXPLOSIFS

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

-Principaux Explosifs et Projectiles Explosifs : Classe d'Arme et Portée associées

Grenades (EX1) : CP/MP-LP
Bombes/Détonateur Thermal (EX1) : CP/MP
ExaBombes (EX1) : CP/MP
Mines Magnétiques (EX1) : CP/LP
Mines Enfouies (EX3)
Roquettes (EX2) : LP
Missiles (EX2) : TLP
Torpilles (EX2) : ULP
ExaMissiles (EX2) : PS1
ExaTorpilles (EX2) : PS2
Lanceurs (ALP/AL) : Portée variable
Charges explosives (EX3) : CO
Cartouches d'Elmonite (EX3) : CO
Charges d'antimatière (EX3) : CO
Charges d'antimatière lourdes (EX3) : CO

VI RÈGLES AVANCÉES

1 FABRICATION D'EXPLOSIFS

La fabrication (ou l'amélioration) d'explosifs requièrent l'utilisation de la Compétence Spéciale EXPLOSIFS (EX). Elle nécessite également d'avoir tous les outils et le matériel nécessaire à sa réalisation. Le Facteur de Difficulté de la fabrication dépend des caractéristiques de l'explosif à fabriquer.

FDD de base :

Pour un explosif de type EX1 : 5

Pour un explosif de type EX2 : 0

Modificateurs de FDD :

+5 par D de Dommages, +2 par point de Dommages

Exemple : +12 pour un explosif faisant 2D+1 de dommages

+5 par degré de Puissance

Exemple : +10 pour un explosif de Puissance 2

+1 par point de Bonus de Combat, BDC maxi : -2 (exclusivement pour les EX1)

Exemple : -2 pour un BDC de -2

+5 par niveau de sécurité

Exemple : 10 pour un explosif de Niveau 2 en sécurité.

Si le jet est réussi, la fabrication de l'explosif se déroule sans problème et l'explosif est aussitôt utilisable. En cas d'échec, dans le meilleur des cas l'explosif est défectueux (moins puissant que prévu ou dangereux à utiliser) ou inutilisable ou, dans le pire des

cas, explose en pleine fabrication causant des dommages dans la zone l'entourant.

Le temps de fabrication dépend de la complexité de l'explosif à réaliser : il est proportionnel au FDD de la fabrication. La durée est donc d'une heure par tranche de 5 points de FDD (12 minutes pour un point). La durée de fabrication peut être réduite en utilisant la compétence Rapidité.

-Explosifs artisanaux : cocktail Molotov,...

2 DÉMANTÈLEMENT D'UN EXPLOSIF

Le démantèlement d'un explosif requièrent également l'utilisation de la Compétence Spéciale EXPLOSIFS (EX) ainsi que de posséder tous les outils et le matériel nécessaire à la réalisation du démantèlement. Cette opération s'effectue avec des explosifs de tous types et plus particulièrement des explosifs de type 1 et 3 dans le cas de déclenchement à distance, programmé ou par détecteur. Il s'agit de contourner les sécurités protégeant l'explosif. Le Facteur de Difficulté dépend du Niveau de sécurité de l'explosif à démanteler.

Niveaux de sécurité des principaux explosifs :

Grenades : Niveau 0

Bombes/Détonateur Thermal : Niveau 1

ExaBombes : Niveau 2

Mines : Niveau 3

Charge d'Antimatière/Cartouche d'Elmonite : Niveau 4

Le FDD vaut le Niveau multiplié par 5. Il sera par exemple de 15 pour un explosif de Niveau 3. La durée nominale est de 5 minutes par Niveau. Elle sera par exemple de 15 minutes pour un explosif de Niveau 3. La durée de démantèlement peut être réduite en utilisant la Compétence Rapidité.

En cas de réussite, l'explosif est neutralisé et peut éventuellement être réutilisé si le jet est particulièrement réussi (ce qui signifie que l'explosif n'a pas été endommagé). En cas d'échec, c'est l'explosion et toutes les conséquences que cela implique.