

6

LE COMBAT SPATIAL

Il n'est pas de spectacle plus grandiose, pas de scène qui fasse mieux sentir la petitesse de l'homme devant l'infinitude spatiale qu'un combat de vaisseaux dans le Triche-Lumière. Le spectateur est saisi de terreur devant la désolation que sème un canaonde mais également fasciné par la beauté plastique qui s'en dégage. La trajectoire flamboyante des vaisseaux embrasés compose un tableau fulgurant qui fait frissonner l'âme la plus aguerrie.

Altamir Z. Parodino y Spahi, La Guerre du sucre

L'affrontement direct de deux ou plusieurs vaisseaux au moyen de canaondes et de fleurs de la mort s'appelle un combat spatial. Il peut se dérouler dans l'Espace ou dans le Triche-Lumière, et souvent les adversaires passent de l'un à l'autre afin de profiter d'avantages techniques liés à

l'une ou l'autre dimension.

A l'intérieur de l'Empire, les combats spatiaux sont rarissimes. Ils sont parfois le fait des Follets ou ont lieu lors d'attaques de pirates ou au cours d'opérations de maintien de l'ordre comme la chasse aux trafiquants. Sur les frontières ou à l'extérieur, les forces armées et les vaisseaux marchands ont

parfois à faire face aux actes belliqueux de certains mondes indépendants.

Un combat se déroule par étapes. On le découpe en séquences de combat spatial.

1 SEQUENCE DE COMBAT SPATIAL = 3 MN

RENCONTRE

Selon les besoins de son scénario le Maître de jeu se servira ou non des Tables de rencontres (voir tome II)

Dans l'Espace

On suivra les Tables de rencontres suivant le type de monde près duquel le vaisseau se trouve.

Dans le Triche-Lumière

Le M.J. lance un dé sur la Table

des distances et poursuites. Le chiffre indiqué est la distance à laquelle se produit la rencontre. On ne Perçoit pas forcément un navire à la distance maximale de sa Psychoperception : le Triche-Lumière est peuplé d'innombrables choses susceptibles de gêner ladite Psychoperception.

Exemple :

Kaliméra, un Transistel Corsaire, a une V.T.-L. de 17 E.A.-L./h. Son pilote, Marie-Anne Rosa Sanchos a une Volonté de 10, une Habilité de 12 et une Expérience de 5. Sa

Psychoperception est donc de 27 É.A.-L. Alors que le navire dépasse les dernières flèches d'une cathédrale, une rencontre a lieu.

Le M.J. tire un dé sur la Table des distances et poursuites. Le résultat est 5 : la rencontre a lieu dans l'intervalle des 25 à 30 E.A.-L. Le M.J. veut être précis, il retire un dé : le 1 sort, la rencontre a lieu à 25 E.A.-L., donc à l'intérieur de la Psychoperception de Marie-Anne (1 = 25; 2 = 26; 3 = 27, etc.).

DÉTECTION

Dans l'Espace

Les détecteurs de tous les vaisseaux portent à 6 minutes-lumière (environ 108 000 000 km). Ces instruments, qui utilisent des hyperondes, donnent instantanément la position, la vitesse et la direction des autres navires. Les détections sont simultanées et automatiques.

Dans le Triche-Lumière

L'Être possédant la plus grande Psychoperception, s'il n'est pas « isolé » par un médicament, détecte automatiquement un navire entrant dans son champ, de même qu'il Percevrait une cathédrale ou un groupe de Follets.

Si un vaisseau détecte l'autre sans être lui-même repéré, il a le choix entre deux attitudes, l'évitement ou la filature.

Évitement : le M.J. fait secrètement, ou fait faire un jet sous Pilote T.-L. pour le pilote du navire qui cherche à éviter la rencontre.

- Si le jet est réussi, le navire réussit sa manœuvre et se perd dans le Triche-Lumière.
- Si le jet échoue, l'autre navire le détecte.

Exemple :

La Psychoperception de l'Être le plus Psychoperceptif de l'autre navire, un canonier, est 23 E.A.-L. Il n'a donc pu détecter Kaliméra. Marie-Anne Rosa Sanchos, trouvant ce classe II suspect, décide de l'éviter. Elle est pilote T.-L. 6, et a une Volonté de 10.

*Le M.J. estime que les conditions sont **DIFFICILES**, à cause de la proximité de la Cathédrale. Les 4 dés donnent 18 : c'est raté.*

Kaliméra entre dans le champ de Psychoperception du canonier du classe II.

Filature : La filature permet de suivre un navire lorsqu'on estime qu'aucun Être présent à bord n'a Perçu la manœuvre. La filature permet de :

- suivre un navire. Le M.J. fait faire toutes les 15 minutes un jet de Poursuite, avec un MOD de +5 pour le poursuivant. Une valeur négative ou nulle indique que le poursuivant peut choisir de se rapprocher ou de rester à distance. Une valeur positive indique que, peut-être plus rapide ou mieux piloté, le vaisseau poursuivi gagne du terrain ;
- tirer sur lui sans être repéré. Dans ce cas, le poursuivant n'aura un MOD de +5 que pour le premier jet de poursuite, la cible n'ayant pu manquer de repérer la débauche d'énergie créée par les armes du tireur, et d'agir en conséquence.

Si les deux protagonistes ont réciproquement connaissance de leurs présences mutuelles, deux options s'offrent à chacun d'eux la fuite (et donc vraisemblablement la poursuite) ou le combat.

POURSUITE (Règle optionnelle)

Dans l'Espace

Ce sont les ordinateurs de bord qui pilotent, pas les Êtres. Un vaisseau plus rapide que son poursuivant finira automatiquement par y échapper, et, s'il est plus lent, par être rattrapé. Le calcul est assez lourd, met en oeuvre de gros chiffres.

Le M.J. et les joueurs ne doivent pas se sentir obligés de l'appliquer :

a) Le poursuivant est plus rapide que le poursuivi

$$t = (n \times 300\ 000 \times 60) / (V_2 - V_1)$$

b) Le poursuivi est plus rapide que le poursuivant

$$t = ((7 - n) \times 300\ 000 \times 60) / (V_1 - V_2)$$

où t = temps au bout duquel les navires seront bord à bord ou se perdront, en secondes.

7 = limite de portée des détecteurs, en secondes-lumière.

n = distance de rencontre des navires, en secondes-lumière.

300 000 = vitesse de la lumière, en km/seconde.

60 = nombre de sec./mn.

V₁ = vitesse du navire poursuivi.

V₂ = vitesse du navire poursuivant.

Dans le Triche-Lumière

Chaque séquence de combat, c'est-à-dire toutes les 3 minutes, chaque pilote fait un jet de Poursuite. Cela consiste pour chaque pilote à multiplier la meilleure caractéristique utilisable additionnée de son niveau de compétence Pilote T.-L. par 2 dés. On ajoute au résultat la vitesse de son navire.

Le M.J. se rapporte à la Table pilotage contre pilotage, et met en regard le résultat avec la valeur qui y correspond. On reprend alors la Table des

distances et poursuites.
 Une valeur négative indique que le poursuivi perd du terrain, et positive qu'il en gagne. On modifie la valeur en fonction du chiffre obtenu lors du tirage de pilotage contre pilotage.

REMARQUE IMPORTANTE :
 selon la règle énoncée plus haut, *Kaliméra* a gagné de 1 à 6 E.A.-L. sur *Prédateur* en 3 minutes, ce qui ferait une différence de vitesse de 60 à 360 É.A.-L. par heure ! Pourtant, la vitesse de l'un et l'autre navire n'a pas changé. Simplement, les règles de physique du Triche-Lumière ne sont pas les mêmes que celles de l'Espace. Il ne faut pas chercher à y appliquer la logique traditionnelle...

Pilote de Prédateur



Pilote de Kaliméra



FORMULE DU JET DE POURSUITE

$$\text{Résultat} = (V_1 + \text{JET}_1) - (V_2 + \text{JET}_2)$$

Où V_1 = vitesse du navire poursuivi.
 JET_1 = jet de poursuite du pilote du navire poursuivi.
 V_2 = vitesse du navire poursuivant.
 JET_2 = jet de poursuite du pilote du navire poursuivant.

Exemple:

Le classe II, Prédateur, est effectivement un pirate. Il se lance immédiatement à la chasse de Kaliméra. Sa V.T.-L. est 11 E.A.-L. par heure, son pilote a une Volonté de 10, et une compétence Pilote T.L. de niveau 5. Lors de la première séquence de combat, 3 minutes, personne ne tire: les deux commandants rappellent leurs équipages aux postes de combat. Marie-Anne fuit. Elle fait 8 à son jet de poursuite, et son adversaire 9.

Application de la formule :

$$(17 + (16 \times 8)) - (11 + (15 \times 9)) = -1$$

Où : 17 est la vitesse de Kaliméra.
 16 x 8 est le jet de poursuite de Marie-Anne.
 11 est la vitesse de Prédateur.
 15 x 9 est le jet de poursuite du pilote de Prédateur.
 -1 est le résultat.

On se reporte alors à la Table pilotage contre pilotage. La valeur qui correspond à -1 est 0. personne ne gagne de terrain et la valeur de la distance entre les navires reste entre 25 et 30 E.A.-L.

Second tir : Marie-Anne fait 7, son adversaire 4. Le résultat est +58. La valeur qui correspond à ce résultat est +1. On se reporte à la Table des distances et poursuites. On ajoute +1 à la valeur, et la distance qui sépare les deux navires est maintenant de 31 à 36 E.A.-L. Mais les armes vont parler...

Initiative

(Règle optionnelle)

L'initiative consiste à savoir, dans un combat tournoyant entre deux ou plusieurs adversaires, qui tirera le premier. Les joueurs d'un même camp peuvent se concerter 10 secondes au maximum. Le M.J. est invité à être très strict sur cette règle : un combat tournoyant n'est pas un débat à la Chambre des pairs !

Chaque protagoniste désigne son adversaire et fait simultanément un jet d'initiative.

Le navire qui obtient le score le plus haut a l'initiative.

- Si un vaisseau armé de canaondes perd l'initiative sur l'adversaire qu'il a désigné, il ne pourra pas tirer durant cette séquence de combat.

- Si un vaisseau armé de fleurs

de la mort perd l'initiative sur l'adversaire qu'il a désigné, il ne pourra tirer qu'après cet adversaire, et ce quel que soit le nombre de batteries dont il dispose.

- A égalité d'initiative, les tirs partent simultanément.

Dans l'Espace :

(12 + Programme + Maniabilité) x 2D

Où : 12 est donné par les ordinateurs de bord.

« Programme » est le niveau de programme Infopilote.

« Maniabilité » est donnée par la Table des combats.

Dans le Triche-Lumière :

(Pilotage + Maniabilité) x 2D

Où : Pilotage = Habilité + niveau Pilote T.-L.

Exemple: Si Marie-Anne Rosa Sanchos avait décidé de faire face, la procédure aurait pu donner :

Kaliméra :

(16 + 2) x (6 & 5) = 198.

Prédateur :

(15 + 2) x (4 & 2) = 102.

Où: 16 est le pilotage de Marie-Anne

2 la maniabilité de Kaliméra.

6 et 5 le tir de dés de Marie-Anne.

15 est le pilotage du pirate.

2 la maniabilité de Prédateur.

4 & 2 le tir de dés du pilote pirate.

Kaliméra a donc l'initiative, et ses armes (deux fleurs de la mort regroupées en une batterie) parleront les premières. On notera l'extrême importance des pilotes.

Table des distances & des poursuites

Valeur		Distance	Equipements utilisables (Espace et Triche-Lumière)			
			Canaondes et Fleurs de la Mort	Transmetteurs	Grappins	Armes classiques
-2		Contact	NON	OUI	OUI	OUI
-1		1 à 100 Km	NON	OUI	OUI	NON
0		De 100 Km jusqu'à la limite de portée des transmetteurs	OUI	OUI	NON	NON
1	T.-L.	1 à 6 E.A.-L.	OUI	NON	NON	NON
	Espace	1 Minute-Lum.	OUI	OUI	NON	NON
2	T.-L.	7 à 12 E.A.-L.	OUI	NON	NON	NON
	Espace	2 Minute-Lum.	OUI	OUI	NON	NON
3	T.-L.	13 à 18 E.A.-L.	OUI	NON	NON	NON
	Espace	3 Minute-Lum.	OUI	OUI	NON	NON
4	T.-L.	19 à 24 E.A.-L.	OUI	NON	NON	NON
	Espace	4 Minute-Lum.	OUI	OUI	NON	NON
5	T.-L.	25 à 30 E.A.-L.	OUI	NON	NON	NON
	Espace	5 Minute-Lum.	OUI	OUI	NON	NON
6	T.-L.	31 à 36 E.A.-L.	OUI	NON	NON	NON
	Espace	6 Minute-Lum.	OUI	OUI	NON	NON
7		Plus de 36 E.A.-L. Plus de 6 Minute-Lum.	PERTE			

RESULTAT	VALEUR
-300 -250	-3
-249 -100	-2
-99 -21	-1
-20 +20	0
+21 +99	+1
+100 +249	+2
+250 +300	+3

Table de pilotage contre pilotage

Formule:

$$\text{Résultat} = (V_1 + \text{JET}_1) - (V_2 + \text{JET}_2)$$

Où V_1 = vitesse du navire poursuivi.

JET_1 = jet de pilotage du pilote du navire poursuivi.

V_2 = vitesse du navire poursuivant.

JET_2 = jet de pilotage du pilote du navire poursuivant.

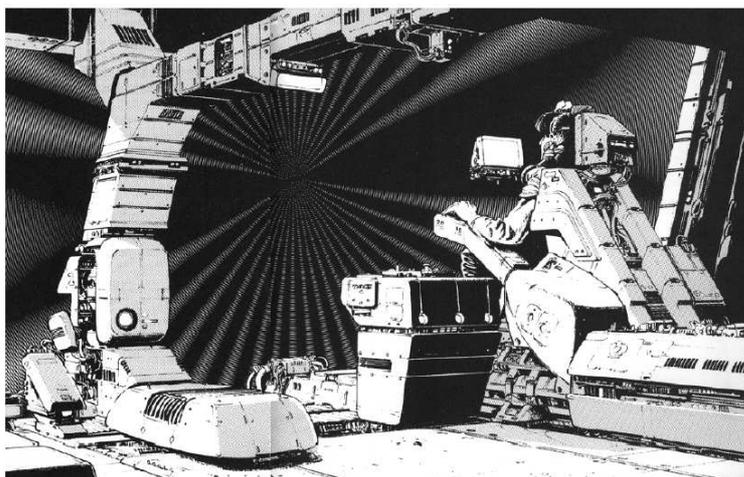


Table des combats

VALEUR	PUISSANCE DE FEU	MANIABILITE	POINTS DE PROPULSION
0	0	0	0
1 - 10	1D	1	50
11 - 20		2	
21 - 30	2D	3	55
31 - 40		4	
41 - 50	3D	5	60
51 - 55		6	
56 - 60	4D	7	70
61 - 70		8	
71 - 80	5D	8	80
81 - 90	6D	9	90
91 - 95	7D	NON APPLICABLE	NON APPLICABLE
96 - 98	8D		
99 OU +	9D		

TIRS

Les tirs s'effectuent suivant la formule suivante

Canaondes :

(HAB + Pilote T.-L. x 2D) ≥ 75 + Écrans

Fleurs de la mort :

(HAB + Armes lourdes x 2D) ≥ 75 + Écrans

Où 75 est le seuil de réussite

« Écrans » sont les écrans de la cible.

Conséquences

Les batteries peuvent endommager les vaisseaux adverses de 3 façons :

En diminuant les points de Propulsion : on se reporte à la Table des combats. A la V.T.-L. de chaque navire correspondent un certain nombre de points de Propulsion.

Exemple :

un navire filant 21 É.A.-L./h a le même nombre de points de Propulsion qu'un navire filant 40 É.A.-L./h : 55.

- Si un tir fait passer le nombre de points de Propulsion à un seuil inférieur (exemple de 55 à 50 ou moins), la vitesse, donc la maniabilité, passera à la plus grande valeur correspondant aux nouveaux points de Propulsion (voir Puissance de feu, p. 62).

- Si les points de Propulsion tombent à 0, la vitesse devient nulle, ainsi que la maniabilité. Les moteurs sont toujours aptes à maintenir le navire dans le Triche-Lumière, à l'y faire entrer ou à l'en faire sortir.

En diminuant la puissance de feu : la méthode de calcul est analogue à celle des points de Propulsion. Si la puissance de feu tombe à 0, les armes refusent de tirer.

En choisissant la destruction matérielle : cette option est très rarement utilisée par les pirates ou les États indépendants qui ne dédaignent pas parfois attaquer les vaisseaux marchands. Un navire de l'espace coûte cher, et les pirates ne peuvent pas se permettre d'endommager les cargaisons. La destruction affecte les points de Coque. A chaque coup au but, les P.J. ou P.N.J. à l'intérieur du navire touché lancent un jet d'Évasion physique pour éviter 1D de dommages.

- Si les points de Coque arrivent à 0, les moteurs Varlet « divergent virtuellement » ce qui signifie qu'ils explosent.

Exemple : le pirate veut ralentir Kaliméra. Prédateur a le choix ; faire feu avec ses fleurs de la mort ou bien sortir un de ses deux Jabos. Le capitaine pirate choisit la seconde solution.

Un Jabo décolle : il a 20 séquences de combat pour :

- quitter Prédateur (1 séquence) ;
- rattraper et stopper Kaliméra ;
- revenir vers Prédateur ;
- réembarquer (1 séquence).

Le Jabo a une V.T.-L. de 45, une maniabilité de 5, il est armé de 3 canaondes (Valeur PdF/60 = 4D de dégâts). Son pilote a une Volonté de 8, il est pilote T.-L. 5. Les jets de poursuite lui sont favorables, il rattrape Kaliméra, tandis que Prédateur est bientôt hors de portée de Psychoperception... Le calcul d'initiative est pour lui : il tire donc le premier...

Il règle ses canaondes sur « Propulsion » afin d'arrêter le fuyard et tire. Il fait 7 à son jet de pilotage, ce qui donne 91, Kaliméra a 20 points d'écran et est donc touché sur 95 ou plus. C'est raté, les écrans interceptent la décharge.

Sybille Gimescot, la canonnière de Kaliméra, a une Habileté de 10, et 6 en compétence Armes lourdes, Kaliméra est armée de 2 fleurs de la mort (Valeur PdF/24 = 2D de dégâts). Le Jabo est aussi pourvu de 20 points d'écran. Sybille règle également ses armes sur « Propulsion », tire et fait 11 aux dés... Les écrans sont saturés et laissent passer la décharge. Les dégâts sont de 3 points: le nombre de points de Propulsion du Jabo est maintenant de 57. L'échange de tirs suivant ne lui est pas plus favorable, il reperd 8 points de Propulsion. Son nombre de points de Propulsion est maintenant de 49. En conséquence:

- Sa V.T.-L. tombe au maximum de la tranche des 50 points de Propulsion, c'est-à-dire 20 E.A.-L./h.
- Sa maniabilité n'est plus que de 2.

Ce qui revient à dire que, vu les excellentes pilote et canonnière de Kaliméra, le Transistel Corsaire devient supérieur au Jabo en combat tournoyant...

Comble de malchance pour les pirates, un troisième larron se met de la partie : Protecteur, un classe V de la division Nova, qui croisait à 200 É.A.-L. et accourt aux appels de Kaliméra...

ABORDAGE

Transmetteurs de matière

Les transmetteurs de matière sont constamment utilisables dans l'Espace. Dans le Triche-Lumière, quand la valeur de la distance tombe à 0, le transmetteur de matière permet d'envoyer toutes les séquences de combat, 500 kilos d'êtres vivants armés jusqu'aux dents. L'opérateur doit posséder sinon la précision totale (compétence Transmetteur au niveau 6), du moins la précision au mètre (Transmetteur 5). Dans ce dernier cas, il devra impérativement connaître la disposition du vaisseau adverse et envoyer sa « charge » dans un grand espace (cale vide, par exemple).

Exemple : *c'est la fin. Les Chasseurs de Protecteur ont éliminé les Jabos de Prédateur, et ont stoppé le grand vaisseau pirate, aidés d'ailleurs par Sybille, la canonnière de Kaliméra.*

Les deux transmetteurs de matière de Protecteur ont envoyé 10 Soldats de la division Intervention toutes les 3 minutes, Ils ont pris les fleurs de la mort et les ont mises hors d'état de nuire. Protecteur peut alors s'approcher et envoyer d'autres Soldats, de la division Nova, ceux-là, pour découper un trou au niveau de la passerelle. Préférant Cerbère à une mort certaine, les pirates se rendent...

Grappins

Quand la valeur de la distance devient -1, les mécaniciens peuvent lancer les grappins sous la compétence Energie. Cette opération est toujours PRECISE. Elle peut avoir lieu dans la même séquence de combat où le vaisseau s'est mis à portée des grappins.

Le pilote d'un vaisseau « agrippé » peut tenter de se libérer : il doit réussir, sur la Table de pilotage contre pilotage, un jet qui donne une valeur de + 3. La distance ne bouge alors pas, mais le poursuivi est libre. Les mécaniciens du poursuivant ne pourront refaire une tentative qu'après les jets de poursuite de la séquence de combat suivante. Si le poursuivi ne parvient pas à se libérer, la valeur de la distance diminuera automatiquement de 1 à chaque séquence de combat...

Armes classiques

Quand la valeur de la distance devient -2, les champs de normalité des vaisseaux s'interpénètrent. Cela permet à des troupes d'assaut de se rendre d'un navire à l'autre, aux armes classiques, blaster, lasers etc... de fonctionner.

Une arme classique doit faire 100 points de dommages pour

percer dans une coque semi-énergétique un trou de la taille d'un homme en armure de combat. Lors du perçage, l'arme fait ses dommages maximaux à chaque séquence de combat.

Réparations de fortune

La réparation des points de Propulsion, de Coque ou de la puissance de feu est effectuée sous la compétence Moteurs Varlet. Une tentative par heure est autorisée. Les réparations faites par un Navyborg sont PROVISOIRES, et doivent être consolidées dans un chantier astronaal.

