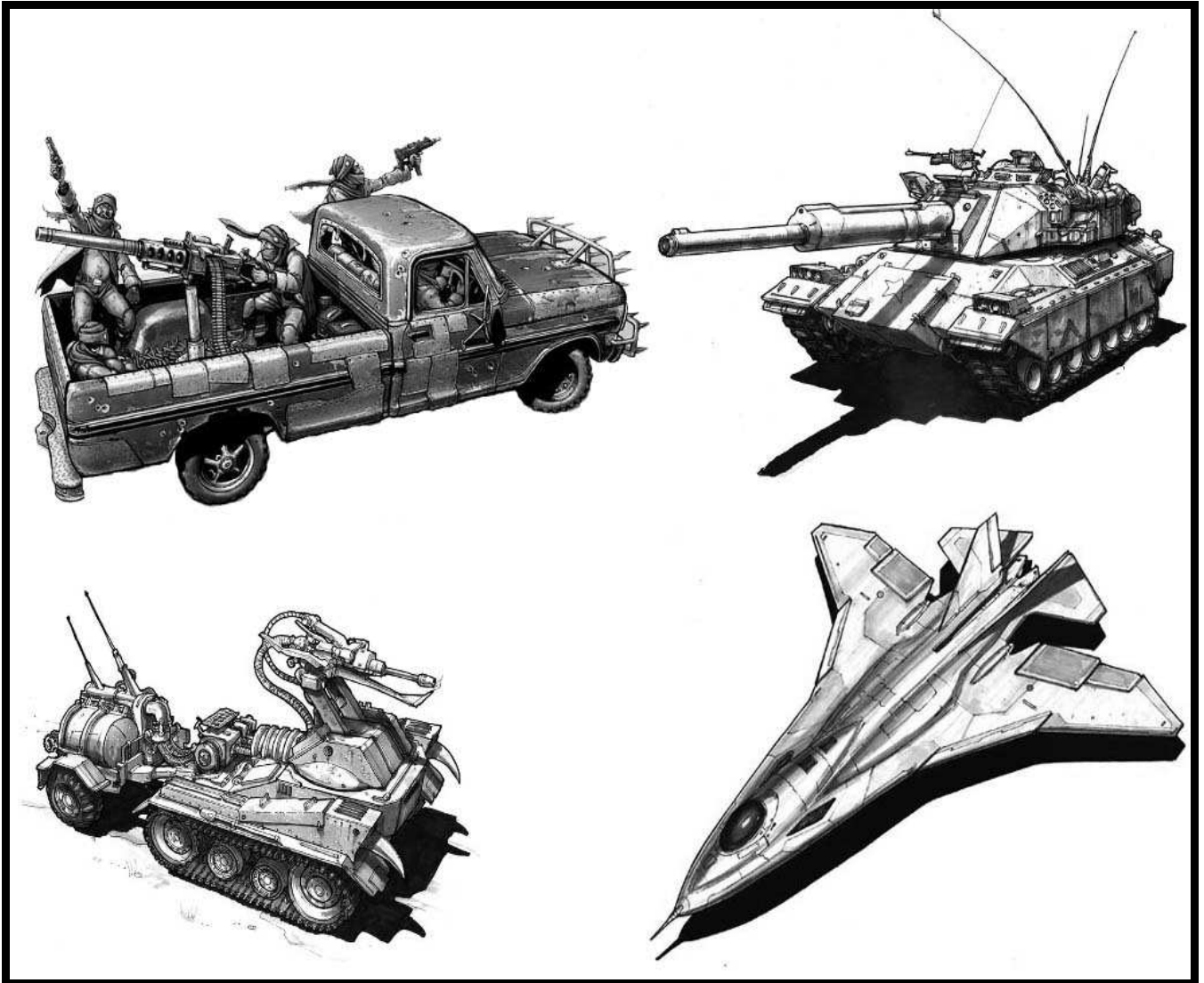


LES VEHICULES



Complément de règles n°1 pour **SYNAPSE**©
v.3.1

D • signed 1993-2007

Mentions légales

Dans le respect des lois concernant la propriété intellectuelle, les règles et le texte de ce supplément ne peuvent être reproduits, diffusés et/ou utilisés en dehors d'un cadre strictement privé sans autorisation écrite explicite de ma part.

Crédits artistiques et photographiques

Les images présentées demeurent la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et sont utilisées sans but lucratif ni volonté d'enfreindre les lois sur la propriété intellectuelle et artistique.

- ALIENS ©1986, Twentieth Century Fox Film Corporation.
- Concept Art Command&Conquer, Westwood Studios™, E.A. Games.
- La guerre des étoiles, ©1979, Lucasfilm™.
- United States Department of Defence

Sommaire

Section 1 : Caractéristiques des véhicules	p. 2
Section 2 : Inventaire des véhicules	p. 5
2.1 Véhicules terrestres	p. 5
2.2 Engins marins et spatiaux	p. 9
2.3 Aéronefs	p. 11
Section 3 : Le combat entre véhicules ou "le Sang et l'Acier"	p. 12
3.1 Procédure générale	p. 12
3.2 Effets des dommages sur les véhicules	p. 14
3.3 Collisions, accidents et crashes	p. 16

Ce complément vous permet de gérer la foule d'engins terrestres, marins, aériens ou spatiaux sillonnant le Multivers. Les règles suivantes peuvent s'appliquer non seulement aux véhicules (roulants, flottants, volants...) mais aussi à toute machinerie complexe comme les robots et autres androïdes des univers de Science-Fiction.

Section 1 : Caractéristiques des véhicules

Comme les personnages, les véhicules sont définis par des données reflétant l'ensemble leurs performances et leurs caractéristiques.

Les valeurs Equipage/Passagers (E/P) correspondent au nombre minimum de personnel requis pour faire fonctionner (Equipage) l'appareil et au nombre de passagers (Passagers) que celui-ci peut transporter dans des conditions de confort satisfaisantes (espace disponible, air,...).

Si l'équipage n'est pas au complet, le M.J. peut juger affecter un malus aux manœuvres de -1 par tranche de 10% d'équipage en moins. Si, pour une raison ou une autre (absences, pertes,...), il manque plus de la moitié de l'équipage nécessaire, le M.J. peut décider que l'appareil n'est pas utilisable.

La Masse correspond au poids exprimé en tonnes (t.) de l'engin. La masse sert à définir le Seuil de Dommages Généraux (SDG) du véhicule ainsi que son score d'Armure (Arm).

La Vitesse (Vts) représente la vitesse maximale de l'appareil. La vitesse de croisière est égale à la MOITIE de cette valeur. Elle est généralement exprimée généralement en Km/h. En fonction des univers et des engins, d'autres unités peuvent être utilisées. Par exemple, on pourra utiliser les Kps (Kilomètres par seconde) pour mesurer les vitesses de vaisseaux spatiaux.

La Vitesse (Vts) intervient dans les poursuites. On compare les scores de Vitesse des divers protagonistes :

→Si un engin dispose d'une Vitesse (Vts) supérieure de plus de 50% à celle de(s) autre(s) appareil(s), on peut considérer qu'il s'échappe ou le(s) rattrape AUTOMATIQUEMENT.

→Si l'écart n'est pas aussi net, on oppose les compétences des conducteurs/pilotes. Ceux disposant des engins les plus rapides bénéficient d'un bonus de +1 par tranche de 10% de Vitesse en plus.

Le M.J. peut demander aux conducteurs/pilotes d'effectuer des tests supplémentaires si leur vitesse excède la vitesse de croisière de leur engin. La Difficulté, estimée par le M.J., dépend principalement de la vitesse à laquelle se déplace l'engin. Les circonstances sont définies en fonction de la visibilité, de l'état de la route/de la mer, etc. En cas d'échec avec une MTE de 5 ou plus, le pilote perd le contrôle de son engin qui peut se crasher... Voir 3.3. "Collisions, accidents et crashes".

Le Modificateur de Contrôle Mod(Ctl) représente la facilité avec laquelle on peut manœuvrer l'engin. Ce modificateur renvoie donc à divers éléments comme la maniabilité, la puissance du ou des moteurs, l'accélération, la tenue de route, le perfectionnement des éventuels systèmes automatisés (navigation, pilotage, etc.), l'ergonomie générale des commandes... Partant de l'observation extrêmement subtile qu'un gros semi-remorque de 38 tonnes est beaucoup moins maniable et rapide qu'une moto, on peut facilement en déduire que le Mod(Ctl) d'une moto est généralement très supérieur à celui d'un gros camion...

Ce modificateur intervient dans le calcul du potentiel pour manœuvrer l'appareil auquel il donne un bonus ou un malus.

Lorsque le véhicule doit effectuer une manœuvre, le potentiel d'action dépend des compétences des occupants (surtout le conducteur/pilote ou l'équipage,...) et des performances véhicule. Ce potentiel est appelé le potentiel de **Contrôle (Ctl)** et est calculé en effectuant la somme :

$$(Ctl)=[AGI]+(Techniques)+(Spécialisation(s))+Mod(Ctl) \text{ de l'engin}$$

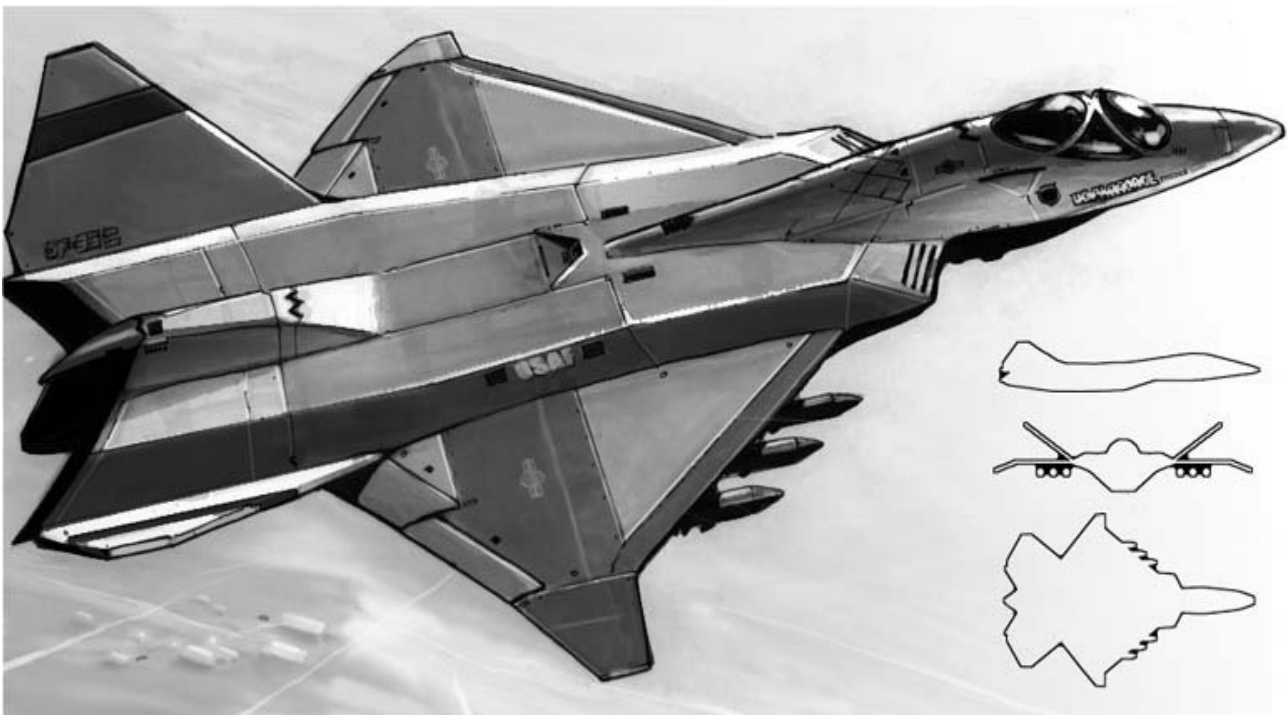
Exemple : Max pilote une splendide Mercury 51 customisée en leadsled dont le Mod(Ctl) est de +1. Son AGILITE est de 1, il a un (Tcn)+4 et une spécialisation "Aigle de la route" à +3. Son potentiel avec le leadsled est donc de +13 (=5+4+3+1).

Pour les machines complexes (chasseurs à réaction, hélicoptères, intercepteurs, tueurs spatiaux et autres exoscaphandres de combat...), une spécialisation est nécessaire pour faire fonctionner l'appareil. Le M.J. reste parfaitement libre de fixer des pénalités (voire d'interdire l'utilisation) lorsque le personnage ne dispose pas des compétences adaptées : on ne s'improvise pas pilote de chasse...

Le Modificateur de Défense Mod(Dfs) des véhicules reflète leur capacité à éviter les attaques. La Défense (Dfs) d'un véhicule dépend le plus souvent de sa maniabilité, de son accélération, de sa vitesse, etc. Le Mod(Dfs) et la Défense du véhicule sont généralement égaux au Mod (Ctl) et au potentiel de (Ctl).

Petite subtilité technologique, des différences entre (Ctl) et (Dfs) apparaissent lorsqu'il est question d'engins dotés de systèmes électroniques perfectionnés (comme les avions de combat modernes, les engins spatiaux futuristes). En effet, certains appareils disposent de systèmes de contre-mesures électroniques (leurres, etc.) et de brouillage radar qui, sans affecter leur manoeuvrabilité (donc leur (Ctl)), les rendent plus difficiles à détecter et augmentent donc leurs scores de Défense (Dfs), en particulier contre les tirs de missiles (air-air ou sol-air). D'autres systèmes peuvent aussi intervenir lors des combats (conduite de tir, radar d'acquisition...) : leurs performances sont prises en compte dans le modificateur de précision (Prc) des armements embarqués (voir Section 3 pour les détails techniques).

Exemple : un chasseur-bombardier furtif a un Mod(Ctl) de +5 grâce à une avionique avancée (la bête répond quasiment au doigt et à l'œil). Dans les mains d'un pilote expérimenté ayant un potentiel de 10, le (Ctl) et la (Dfs) de l'engin sont donc de 15. Cependant, l'engin dispose également de contre-mesures électroniques qui majorent sa (Dfs) de 5 points supplémentaires contre les missiles et les systèmes de détection. En vol de guerre, l'appareil a donc un (Ctl) de 15 et une (Dfs) de 20 qui lui sert à éviter d'être détecté et esquiver tout ce que l'ennemi pourrait trouver de méchant à lui lancer dessus (tir de DCA, missiles sol-air et autres gentillesses).



© Command & Conquer "Generals", Westwood Interactive™ E.A. Games 2002.

La Tolérance (Tlr) mesure la résistance globale d'une construction ou d'un appareil, le degré d'exposition des zones dites "sensibles" et de l'équipage donc la plus ou moins grande vulnérabilité de la structure. Cette valeur est toujours comprise entre 1 (vulnérabilité totale, engin ultra-légers (roquettes, missiles..., etc.) et 10 (cuirassés, croiseurs spatiaux, etc.) avec un score moyen pour un véhicule terrestre ou naval de 5. Les appareils aériens sont, de par leur nature, plus vulnérables et ont généralement des scores de Tolérance (Tlr) plus faibles (4 en moyenne).

Tlr	Type de véhicule et structure correspondante
1-3	Ultra léger : missiles, drones, U.L.M., planeur, mobbylette, etc.
4	Tolérance moyenne de la plupart des engins aériens et de certains engins terrestres légers
5	Tolérance moyenne des véhicules terrestres ou navals non équipés pour le combat
6-8	Véhicules terrestres ou navals plus ou moins lourdement blindés
9-10	Grosses unités spatiales ou navales, fortifications (bunkers), chars d'assaut super lourds,...

Lorsque le véhicule est pris pour cible, on utilise la Tolérance (Tlr) pour déterminer si une zone critique a été touchée (voir 3.2).

Le blindage diminue la vulnérabilité d'un appareil et augmente donc la (Tlr). Tout appareil blindé, même légèrement, aura donc un score de (Tlr) supérieur à celui d'un autre de masse équivalente mais non blindé. Le modificateur varie entre +1 (voiture blindée) et +5 (lourds cuirassés, vaisseaux spatiaux, etc.).

Le score maximum de Tolérance (Tlr) reste de 10.

L'Armure (Arm) reflète le degré de protection contre les dégâts dont bénéficie l'appareil. La valeur (Arm) est retranchée aux dommages subis par l'engin.

L'Armure est calculée en faisant la somme de :

- la Tolérance (Tlr) du véhicule qui dépend de la résistance du véhicule et est évaluée par le M.J. en fonction du type d'engin qu'il souhaite créer.

- la Masse du véhicule (en tonnes). Si la masse de l'engin est supérieure à 100 tonnes, seules les 100 premières tonnes sont prises en compte pour le calcul de l'Armure. Au-dessus de 100 tonnes, on considérera que les tonnes supplémentaires n'influent plus sur la valeur de l'Armure (Arm). En effet, les engins pesant plus de 100 tonnes sont généralement des appareils de très grande taille, ce qui ne signifie pas qu'ils sont beaucoup mieux blindés.

Dans le cas de nombre d'engins civils, le M.J. peut considérer que l'Armure (Arm) ne peut dépasser la Tolérance (Tlr). De plus, ces derniers sont particulièrement vulnérables aux armes explosives (charges de démolition, grenades, obus, etc.) qui effectuent des dommages AUTOMATIQUEMENT doublés.

- Cette somme est modifiée en fonction de l'épaisseur et de la qualité du blindage de l'engin. On prend en compte le blindage moyen. Par conséquent, un engin "à toit ouvert" (comme certains "tueurs de chars" ou transports de troupes de la Seconde Guerre Mondiale) a une (Arm) plus faible qu'un appareil de masse équivalente mais entièrement blindé et surtout fermé.

Blindage	Mod(Arm)
Aucun/Faible (épaisseur moyenne inférieure à 10mm d'acier)	x½
Léger (épaisseur moyenne entre 10 et 25mm d'acier)	x1
Moyen (épaisseur moyenne entre 25 et 100mm d'acier)	x2
Elevé (épaisseur moyenne supérieure à 100mm d'acier)	x3 ou plus

Les épaisseurs sont données à titre indicatif. L'efficacité d'un blindage dépend non seulement de son épaisseur mais aussi (et surtout) du matériau utilisé (acier, blindage composite,...), de l'inclinaison, etc.

Exemple : Un char T-34/85, blindé utilisé par les Soviétiques lors de la Seconde Guerre Mondiale, a une masse de 31 tonnes environ et un blindage moyen de 40mm (soit un Mod(Arm)x2). Sa Tolérance est de 7. Son total d'armure (Arm) est calculé comme suit : [7 (Tolérance)+ 31 (Masse)=38]x2=76.

Un appareil peut donc être très grand, très lourd sans pour autant avoir une (Arm) plus élevée qu'un engin plus robuste. Par exemple, un superpétrolier, bien qu'ayant une masse énorme, aura généralement une (Arm) inférieure à celle d'un navire de guerre de masse moindre.

Le Seuil de Dommages Généraux (SDG) correspond à la quantité de dommages qu'un véhicule peut endurer avant d'être immobilisé ou totalement détruit.

Comme l'Armure, le (SDG) est calculé à partir de la masse et de la tolérance (Tlr) de l'engin selon la formule :

$$\text{SDG} = [(\text{Tlr}) + \text{Masse (en t.)}] \times 5$$

Exemple : Le même char T-34/85 a un (SDG) de $(31+7) \times 5 = 190$.

Ces formules s'appliquent surtout aux appareils dont la masse reste de l'ordre de la centaine de tonnes. Le Maître de Jeu reste libre de les adapter en fonction des caractéristiques du véhicule et de l'univers.

Pour éviter de se retrouver face à des chiffres astronomiques, on considère que, au-delà d'une masse de 100 tonnes, le (SDG) n'augmente plus que de 5 points par tranche de 100 tonnes supplémentaires. Côté blindage, seules les 100 premières tonnes sont prises en compte pour le calcul de l'Armure (Arm).

Exemple : un cuirassé de 40000 tonnes a une (Tlr)8. Son (SDG) est donc de 2535 qu'on peut arrondir à 2500. Son (Arm) sera de 216 (ce que l'on pourra laisser à 215).

La technologie du véhicule est également à prendre en compte : il va sans dire que, à masses égales, un engin blindé du XXIème siècle est beaucoup plus résistant qu'un blindé de la Première Guerre Mondiale.

L'armement : aux données techniques s'ajoutent les éventuels armements et systèmes installés à bord de l'engin : canons, mitrailleuses, écrans déflecteurs,...L'utilisation des éventuels armement de bord (canons, mitrailleuses, etc.) est décrite dans la Section 3.

Note : même si la précision est une indéniable qualité, il est conseillé d'arrondir les valeurs élevées à la dizaine ou à la centaine proche pour manipuler des chiffres ronds.

Section 2 : Inventaire des véhicules

Il est évidemment utopique de vouloir dresser une liste exhaustive des légions d'appareils aériens, spatiaux, terrestres ou marins sillonnant le Multivers de **SYNAPSE**©. Les machines et véhicules spécifiques à un univers sont décrits dans le livret présentant le monde de jeu.

Les quelques exemples suivants sont destinés à vous servir de base pour concevoir les caractéristiques de vos propres engins.

2.1 Véhicules terrestres

Moto, 750cm3

La classique du deux roues, souvent japonaise, bientôt chinoise au grand dam des inconditionnels de la Harley...La vitesse augmente avec la cylindrée (of course...).

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
1/1	+1	240	0.5	4	2	22

Voiture de sport

Large catégorie englobant les fabrications des marques allemandes et italiennes, aux lignes féroces qui font rêver les amateurs aux divers salons automobiles...Ce peut être le véhicule du jeune cadre dynamique un tantinet crâneur ou, à grands coups de "tuning", devenir le destrier des chevaliers du monde moderne façon "Fast & Furious" à la Vin Gasoil (ou Diesel, ouaf, ouaf! Bon, elle est facile...)...Question de goûts (voir ci-après).

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
1/3	+2	290	1	5	3	30

Voiture de tourisme

La familiale classique, aussi bonne routière qu'urbaine et disponible en différents coloris... Les modèles haut de gamme intégrant des options de sécurité avancées (ABS amélioré, assistance de freinage d'urgence, contrôleur de trajectoire, radars d'approche, scanner de soucoupes volantes, etc.) ont généralement un (Ctl) de +1 et une vitesse de pointe supérieure.

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
1/4	+0	240	1.5	5	3	32

Camion

Ces données correspondent à la plupart des véhicules utilitaires civils ou militaires. On peut également les utiliser pour le tracteur des gros semi remorques sillonnant les autoroutes et souvent connus pour leur fâcheuse habitude à chercher à écrabouiller les personnages dans les univers post-apocalyptiques à la Mad Max...

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
1/2	-5	120	7	5	5	60

Note : dans le cas d'un semi remorque, la remorque est considérée comme un élément distinct avec les caractéristiques suivantes : (Tlr)5, Arm 4 (1 si elle est simplement bâchée) et (SDG) 50. Avec une remorque, le modificateur de (Ctl) est de -7.

Jeep

Célèbre véhicule utilitaire de l'armée étasunienne, la jeep et ses nombreuses variantes sont l'illustration du véhicule tout-terrain, robuste et fiable. Nombre de ces véhicules ne sont pas armés et sont de simples utilitaires commercialisés également dans le civil.

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
1/3	+0	150	1	5	3	30

Armement (optionnel)	Prc	Dmg	CdF	Prt/ArE	Mun
Mitrailleuse, Cal. .30 (7.62mm)	+0	1D6+1	4R	L/-	1000

Les options

Les quelques améliorations suivantes sont disponibles pour la plupart des véhicules terrestres (autos, camions, motos). Le coût reste à l'appréciation du M.J. de même que la disponibilité.

Option	Effet
Blindage	Masse+50%, (Tlr)+1, (Vts)-10%
Habitacle renforcé	Dommmages subis par les occupants réduits de MOITIE lors des chocs (voir 3.3)
Moteur gonflé	(Vts)+10%
Nitrobooster	(Vts)+50% pendant 5 Cycles, (Dfs)+2 mais (Ctl)-5 Mieux vaut que la route soit droite...
Ordinateur de bord	Ctl+1/+5 voire plus selon le degré technologique de l'univers
Pare-choc renforcé	Dommmages infligés majorés de MOITIE lors des collisions frontales (voir 3.3)
Couteaux de roues	Dommmages infligés majorés de MOITIE lors des chocs latéraux (voir 3.3)

Char de bataille General Dynamics Land System M1A2 (2003+)

Monstre de métal composite et digne héritier de la Guerre Froide, ce blindé est l'un des plus performants de sa génération grâce à son électronique embarquée. Ses télémètres et systèmes de conduite de tir très sophistiqués améliorent la précision des tirs au canon, de jour comme de nuit et permettent même de tirer en mouvement (bonus de +5 pour le canonier dont le potentiel offensif reste limité par le potentiel de (Ctl) du conducteur dès lors que le char manœuvre ; voir Section 3).

Le canon de 120mm tire des obus antichars ou des munitions explosives antipersonnel. Précis et dotés d'un fort pouvoir perforant, les Sabots antichars peuvent traiter les cibles blindées dont l'(Arm) est automatiquement réduite de MOITIE. De plus, les dommages effectués après perforation sont

AUTOMATIQUEMENT doublés (et même x4 en cas de "catastrophic kill", lorsqu'une zone sensible comme les réserves de munitions ou le réservoir du blindé ennemi est touchée).

Les obus explosifs infligent des dommages généraux sur une (ArE) de 8m., ce qui les rend particulièrement dévastateurs contre les cibles faiblement blindés (personnels, véhicules et blindés légers...).

Côté défense, les diverses contre-mesures actives et passives de l'engin (brouillage électronique et fumigènes) lui accordent un bonus de +5 à son total défensif contre les missiles antichars.



Photo : US DoD.

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
4/0	-2/(+5)	66	61	9	210	350

Armement	Att	Dmg	CdF	Prt/ArE	Mun
Canon Rheinmetal 120mm	+5	6D6x10(G)	1	XL/8	40+
Mitrailleuses coax. + tourelle, 7.62mm [x2]	+0	1D6+1	4R	L/-	1000
Mitrailleuse lourde AA, 12.7mm	+0	2D6+2	3R	L/-	2000

Char Renault FT17 (1918)

Vénérable ancêtre de l'arme blindée, le FT17 correspond aux premières générations de chars destinés à appuyer l'infanterie dans les assauts de tranchées. Bien que dépassé, ce blindé continue de servir dans l'armée française jusqu'en 1940... Histoire de vous donner une idée de ce à quoi ressemble une boîte de conserve sur chenilles (si jamais vous vous étiez posé la question)...

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
2/0	-5	8	7	6	13	65

Armement	Att	Dmg	CdF	Prt/ArE	Mun
Mitrailleuse, 8mm	-1	1D6	3R	L/-	4800

Char T-34/76 (1941)

Les troupes soviétiques subirent de durs revers lors de l'offensive allemande de l'été 1941. Toutefois, les Allemands eurent la mauvaise surprise de trouver face à eux un blindé redoutable qui surclassait largement les panzers. Fabriqué en grand nombre et constamment amélioré, le T-34 fut incontestablement une "arme de la victoire" contre l'Allemagne nazie.

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
4/0	-2	40	31	7	76	190

Armement	Att	Dmg	CdF	Prt/ArE	Mun
Canon de 76mm	+0	2D6x10(G)	1/2	L/5	50
Mitrailleuses DT 7.62mm [x2]	+0	1D6+1	3R	L	2000

Note : comme la plupart des blindés de cette époque et des suivantes, le T-34 peut tirer des munitions perforantes ou explosives. Les munitions perforantes réduisent le blindage (la valeur (Arm)) de l'adversaire de MOITIE. Les obus explosifs effectuent des dommages généraux sur une Aire d'Effet de 5m.

Véhicule transporteur de troupe M3A1 Half-track (1941)

Cet engin fut la bête de somme de l'armée américaine pendant la Seconde Guerre Mondiale. Décliné en de multiples versions, il servit au transport de troupes, à l'évacuation des blessés, au soutien (porte-mortier) voire à la lutte anti-char... Efficace contre l'infanterie et les blindés légers, le 75 court manquait sérieusement de punch pour tenir tête aux blindés lourds échappés du "zoo" allemand (comme les chars "Tigers" et autres "Panthers").

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
1/12	-2	70	7	6	6	65

Armement	Att	Dmg	CdF	Prt/ArE	Mun
Mitrailleuse lourde M2 cal .50 (12.7mm)	+0	2D6+2	3R	L	4000
ET/OU Mortier de 81mm, HE	-2	8D10G	1/2	XL/5	50
OU Canon M2 de 75 mm court	-2	2D6x10(G)	1/2	L/5	60

Transport de troupe M577 (2243)

Véhicule de conception simple et robuste, le M577 est le cheval de bataille des marines coloniaux. Son poids limité lui permet d'être embarqué à bord d'une navette d'assaut UD4L.

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
1/13	+1/+2	150	14	7	42	105

Armement	Att	Dmg	CdF	Prt/ArE	Mun
Canons jumelés de 30mm à tir rapide [x2]	+5	6D10	4	XL/-	600

2.2 Engins marins et spatiaux

Cuirassé " Bismarck " (1941)

Ce bâtiment fut la fierté de la Kriegsmarine allemande jusqu'à sa perte en Atlantique le 27 mai 1941. Bien que rapide, lourdement armé et blindé, le Bismarck ne put échapper aux avions et cuirassés britanniques qui le traquèrent impitoyablement.

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
1500	-5	50	40000	8	216	2500

Armement	Att	Dmg	CdF	Prt/ArE	Mun
Canons de 381mm [x8]	-5	8D10x10G	1/5	XL/25	160
Canons de 150mm [x12]	-5	6D10x10G	1/3	XL/10	240
Canons AA de 105mm [x16]	-2	2D10x10G	1	XL/5	640

Note : les pièces d'artillerie navales infligent des dommages généraux lorsqu'elles sont utilisées pour pilonner une position. Dans le cas d'un combat naval, les tirs sont localisés en utilisant la (Tlr) des navires.

Navette d'assaut UD4L (2243)



Engin extrêmement versatile et doté d'une énorme puissance de feu, la navette d'assaut a été conçue pour appuyer les assauts des Marines coloniaux. Capable de vols trans-atmosphériques à vitesse supersonique (Mach 2.2), l'appareil peut opérer à partir d'une orbite basse et effectuer des décollages et atterrissages verticaux (VTOL).

La puissance de ses moteurs lui permet d'embarquer un transporteur de troupes M577 et une section complète de Marines, prêts à se faire tailler en pièces par des aliens teigneux.

ALIENS, Tous droits réservés Twentieth Century Fox, 1986.

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
2/30	+0/+10	2400	18	7	50	125

Armement	Att	Dmg	CdF	Prt/ArE	Mun
Canon Gatling, 25mm	+10	5D10	6R	XL/-	900
Roquettes					
■ 150mm	+10	1D10x100G	2	XL/10	4
■ 70mm	+10	2D6x10G	3	XL/5	24
■ 120mm guidée	+15	6D6x10G	1	XL/10	4
Missiles					
■ Air-Sol AGM-220	+15	2D10x100G	1	XL/10	2
■ Air-Air AIM-90	+15	3D6x10G	1	XL/10	6

Note : l'appareil peut également être manœuvré à distance avec les codes d'identification et une interface appropriée.

Chasseur de supériorité spatiale Incom T-65C A2 X-Wing

Epine dorsale de l'Alliance, le X-Wing est incontestablement la machine qui a permis aux forces rebelles de tenir face à l'écrasante machine de guerre de l'Empire...au point qu'on se demande bien pourquoi les impériaux ont continué à utiliser leurs minables chasseurs Tie. "Use the Force Luke!"

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
2	+5/+7	750Kps	20	6	26(+50)	130

Armement	Att	Dmg	CdF	Prt/ArE	Mun
Quadruple canon laser	+5	1D10x10[x4]	3R	XL/-	Illimitée
Torpilles à photons	+5	1D10x100G	1	XL/10	2



Notes :

- le X-Wing dispose d'un générateur de bouclier capable d'absorber jusqu'à 50 points de dommages. Leur puissance est doublée contre les attaques énergétiques (faisceaux laser, plasma, etc.). Les écrans se régénèrent normalement au rythme de 10 points par Cycle de 6 secondes
- la navigation et la maintenance sont assurée par une unité droïde type D2 installée à l'arrière du cockpit. Le D2 standard dispose d'un potentiel de 15 pour tout ce qui concerne l'astro-navigation (navigation et préparation des sauts en hyper-espace) et les réparations.

Sous-marin nucléaire lanceur de missiles stratégiques SSBN classe Delta III (1976)

Surgi d'un techno thriller à la Tom Clancy, ce monstre de la Guerre Froide hante les eaux profondes et glacées des océans d'où il peut à tout moment déchaîner le feu nucléaire sur ordre du Kremlin (ou d'une quelconque organisation terroriste ayant piraté le réseau informatique déliquéscent de l'ex-URSS ou de l'un de ses anciens satellites). Rassurant, non ?

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
132	-5/+5	60/45	11000	8	216	1045

Armement	Att	Dmg	CdF	Pr/ArE	Mun
Torpilles de 533mm [6x]	+0	1D10x100	1-6	XL	30
Missile stratégique SS-N-18	-5	2D10x1000G+	1/2	XL+/20km	16

2.3 Aéronefs

Avion de ligne Boeing 747-300/400 (1980+)

Surtout pour se donner une idée des caractéristiques de ces grands oiseaux parfois si fragile...Du fait de leur grande vulnérabilité (cabine pressurisée, carburant dans les ailes...), les dommages infligés par les missiles Sol-Air ou Air-Air sont automatiquement DOUBLES.

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
2/568	-5	940	120	4	4	620

Chasseur de supériorité aérienne Boeing McDonnell Douglas F-15E " Strike Eagle " (1982)

Conçu à partir d'une cellule du début des années 1970, cet avion est rapidement devenu un pilier de la défense aérienne américaine et d'autres pays vers lequel il fut massivement exporté. Le F-15E est un bimoteur robuste, puissant et manœuvrable, capable d'emporter un armement formidable et de mener tant des missions d'interception (armement air-air avec des missiles Sidewinder ou Sparrow) ou d'attaque (bombes à guidée laser Paveway ou missiles air-sol AGM-88...).

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
2	+0/+7	Mach2.5	13	5	9	90

Armement	Att	Dmg	CdF	Prt/ArE	Mun
Canon M61A-1 Vulcan, 20mm	+5	4D10	6R	XL	940
AIM-9L Sidewinder	+10	2D10x10	2	XL/-	2-9
Missile AGM-88	+10	2D10x100G	1	XL/20	2

Hélicoptère d'attaque AH-64D " Apache Longbow " (1997)



Machine de guerre bien connue des fans de simulateurs, cet engin est doté d'une puissance de feu considérable qui le rend indispensable à tout engagement moderne, des sables du Golfe Persique aux jungles d'Amérique latine ou d'Asie.

Outre l'armement embarqué, les équipages d'Apache apprécient également son agilité et son blindage qui leur offrent de bonnes chances de survie en zone de combat.

En digne représentant des machines de guerre de sa génération, l'Apache dispose d'une avionique sophistiquée. L'appareil peut mener des missions de nuit ; ses systèmes de visée et d'acquisition de cible lui donnent un bonus supplémentaire de +5 lors des tirs au canon ou de missiles.

Le design a inspiré divers modèles d'hélicoptères de combat aux performances assez similaires (du Tigre européen aux Kamov Ka-50 "Werewolf" et autres Mil Mi-28 "Havoc" russes).

Photo : US DoD

E/P	Ctl/Dfs	Vts	Masse	Tlr	Arm	SDG
2/0	+0/+5	365	5	6	11	55

Armement	Att	Dmg	CdF	Prt/ArE	Mun
Canon Chain Gun M-230, 30mm	+5	6D10	4R	XL	1230
Missiles Air-Sol antichar " Hellfire " ET/OU	+10	3D10x10	1	XL	8/16
Missiles Air-Air " Sidewinder "	+10	2D10x10G	1	XL/5	8/16
Roquettes FFAR 57mm	+5	2D6x10G	3R	L/4	76

Notes :

- Le tir d'une salve de roquettes est assimilé à une rafale.
- Les missiles air-sol sont conçus pour détruire des cibles protégées comme des blindés ou des bunkers. L'Armure de la cible est réduite de MOITIE et les dommages effectués en cas de perforation sont DOUBLES.
- Les missiles air-air (comme leurs cousins sol-air) explosent à proximité de leur cible qu'ils criblent d'éclats ou de billes de métal. L'ArE de ces armes permet ainsi d'augmenter les chances d'atteindre un adversaire dans un type de combat à très haute vitesse.

Section 3 : Le combat entre véhicules ou "le Sang et l'Acier"

3.1 Procédure générale

Dans son ensemble, la procédure est similaire à celle d'un combat normal. Les combats entre véhicules (au sens large : combat aérien, autoroutier, naval ou spatial) suivent les règles de combat à distance.

La distance d'engagement dépend surtout de la nature du combat (naval, spatial, autoroutier,...) et peut évoluer au rythme des manœuvres d'évasion, des poursuites, des embardées... Pour simplifier, le M.J peut considérer la distance comme :

- "Moyenne" (soit une Difficulté de base de 10) pour les combats entre véhicules terrestres
- "Longue" (15) pour un combat opposant des véhicules "lourds" comme un combat de chars façon Kursk (une grande bataille de chars entre Allemands et Soviétiques pendant la Seconde Guerre Mondiale) ou le combat aérien.
- "Très Longue" (20 et +) pour tout ce qui est combat naval ou spatial dans lequel on se canarde à limite voire largement hors de portée visuelle (dans ce dernier cas, le MJ peut fixer la Difficulté de base à 25).

Comme d'habitude, le M.J. fait sa sauce sans oublier la météo...

1. Pour déterminer l'**initiative**, on utilise le SENS comme pour un combat à distance normal. On utilise ensuite le (DgM) en "Technique", les compétences de conduite/pilotage et le tout est modifié par le mod.(Ctl) de l'engin.

On lance ensuite 1D10 pour obtenir le score d'initiative.

Sauf situation particulière, le camp dont les armes (ou les détecteurs : radars, sonars, etc.) ont la plus longue portée peuvent avoir un bonus pour la détermination de l'initiative (le +2 syndical ou un autre selon l'humeur du M.J et les performances du bazar).

Il faut obtenir un score supérieur de 2 points à celui des autres pour l'emporter.

Si le score effectué est supérieur de 5 points ou plus, cela signifie qu'un pilote a sacrément mieux manœuvré que l'autre qui subit une pénalité de -5 : il est surpris, pris en chasse, ne parvient pas à trouver une solution de tir,...

2. Les **tests de combat** s'effectuent en prenant pour valeur les potentiels de combat et la Défense (Dfs) des divers appareils ainsi que la distance d'engagement (selon la procédure classique).

Les performances en combat dépendent du degré d'harmonie entre les hommes et leurs machines. Le potentiel du pilote ou du conducteur est pris en compte dans le calcul du (Ctl) comme de celui de (Dfs). Par conséquent, si les appareils se valent, ce sont les hommes qui feront la différence.

Le Contrôle (Ctl) sert de potentiel aux tests des actions, aux manœuvres autres que purement défensives de l'appareil (se placer en position d'attaque, se rapprocher de l'ennemi, etc.).

Les manœuvres des différents partis (échapper à un adversaire, tenter de lui rentrer dedans pour le faire sortir de la route dans la grande tradition des films hollywoodiens...) peuvent être gérées selon la procédure de conflit en utilisant les potentiels de chacun en incluant les spécialisations ("As de la route", "Top gun", etc.).

Le combat mécanique suppose le mouvement et donc une pénalité de -2 pour toutes les attaques s'effectuant depuis un véhicule en mouvement.

De plus, le potentiel offensif des occupants d'un véhicule (comme le canonnier) est limité par le potentiel de (Ctl) du pilote/conducteur dès lors que l'engin bouge. En effet, il est très délicat d'utiliser une arme, de viser une cible à partir d'un véhicule lancé à toute vitesse et qui effectue des manœuvres d'évasion par nature imprévisibles (embardées, tête-à-queue,...).

Exemple : Bill Mojo est le servent de la mitrailleuse lourde installée sur un half-track. Son potentiel dans l'utilisation des armes lourdes est de +9. En revanche, le conducteur a un (Ctl) est de +7. S'il tire avec sa .50 alors que le véhicule roule, le potentiel de Mojo sera de 5 (7-2 du fait du mouvement).

Lorsqu'un appareil peut tirer avec plusieurs armes sur une même cible (plusieurs mitrailleuses jumelées par exemple), on effectuera un SEUL test d'attaque pour l'ensemble des armes jumelées.

Exemple : Un bimoteur est armé de 4 canons de 20mm à l'avant du cockpit. Si le pilote décide de tirer avec les 4 canons jumelés sur une cible se trouvant devant lui, il effectuera un seul test de combat mais les

dommages éventuellement infligés à la cible seront multipliés par 4 ce qui augmentera considérablement ses chances de la détruire.

Dans un combat entre engins, les difficultés des tests d'attaque sont donc généralement élevées ce qui explique, notamment dans les combats aériens ou sidéraux, l'usage fréquent d'armes à forte cadence de feu ou de missiles qui augmentent considérablement les chances de toucher une cible à grande distance et de lui infliger des dommages massifs.

La Défense (Dfs) représente la faculté de l'appareil à s'évader d'une agression (accélération, maniabilité,...), l'efficacité de ses systèmes défensifs, sa furtivité,... Dans de nombreux cas, elle est égale au potentiel de (Ctl) puisque la capacité d'un engin à éviter les attaques dépend souvent de sa maniabilité.

Comme la plupart des combats entre véhicules sont des combats à distance, la Difficulté des attaques se calcule généralement avec un score de (Dfs) réduit de MOITIE. On utilise le score total pour tout ce qui est collisions volontaires ou combat au corps à corps. C'est le cas lorsque les "véhicules" s'apparentent à des robots de combat dans la grande tradition de Goldorak contre les Golgoths...

Le score de Défense (Dfs) est également utilisé lorsqu'un engin essaye de se soustraire à des systèmes de détection (radars, sonars,...). La (Dfs) modifiée par la Distance sert de Difficulté aux tests de détection comme pour une attaque. Le potentiel de détection dépend des performances des systèmes de surveillance de même que leur portée. Les circonstances sont déterminées en fonction de la visibilité, des conditions atmosphériques, de la présence de sources de brouillages (champs d'astéroïdes, rayonnements solaires,...), etc. Dans les mondes techniquement avancés, certains appareils "furtifs" auront un bonus contre les systèmes de détection.

Si le test réussit, l'engin a été détecté. La MTR du test permet d'évaluer la qualité de la détection et l'identification plus ou moins précise de l'intrus.

Petit rappel technique, un engin immobile (immobilisé, à l'arrêt...) a généralement une Défense (Dfs) nulle contre les attaques directes. En revanche, sa (Dfs) est alors maximale contre les tentatives de détection.

Exemple : *Un chasseur X-Wing, fleuron de la flotte rebelle, a des modificateurs (Ctl)/(Dfs) de +5/+7. Piloté par un as, Vladimir Czeverak, dont le potentiel de pilotage est de 13, l'appareil a un (Ctl) de 18 et une (Dfs) de 19.*

Lors d'une mission en espace profond, le pilote se trouve confronté à un chasseur Tie dont les caractéristiques (Ctl)/(Dfs) sont de 13/16 (le Tie est plus rapide mais les pilotes de l'Empire sont génétiquement moins bons que ceux de l'Alliance...on se demande ce qu'ils foutent dans leurs académies!).

La lutte à mort s'engage dans le silence du néant spatial...En fait pas vraiment silencieux le néant, puisque dans la grande tradition "lucassienne", le vide spatial n'étouffe pas le crissement des lasers et les explosions...

Czeverak obtient un score total d'initiative de 23 et la chair à canon impériale seulement 21. Le pilote rebelle anticipe donc les manœuvres de son adversaire et ouvre le feu le premier. Son potentiel d'attaque est de 16 (= 18(Contrôle)-2 (mouvement)). Le M.J. considère que la distance d'engagement est Longue car les combats spatiaux à sauce Space Opera ressemblent à des combats aériens. La Difficulté est donc de $15(\text{distance})+16/2(\text{Dfs du Tie})=23$.

Le voyant de verrouillage s'allume, le Tie est à bonne portée et "Pioupioupiou-piou" : le pilote rebelle jette un "7". Son score effectué est donc de 23 : la salve de laser touche le Tie au sortir d'une vrille...KA-BOOM!!!

Dans une approche "scientifique" de la SF, le combat spatial devient plus une affaire d'ordinateurs et de machines que d'êtres humains. Les performances des calculateurs tendent alors à remplacer le facteur humain pour déterminer le (Ctl) et la (Dfs) des engins du futur...

3. La localisation des coups au but se fait en prenant en compte la Tolérance (Tlr) du véhicule et les résultats du dé. Les dommages subis par les engins entravent leur fonctionnement et les rendent beaucoup plus vulnérables (voir 3.2).

Dans le cas de véhicules composés de plusieurs éléments distincts tels les trains, on considère que l'appareil est constitué de plusieurs véhicules séparés et on affecte des scores de Tolérance (Tlr) et de (SDG) distincts (tracteurs, remorques, wagon...). Les attaquants choisissent leur cible. Dans le doute, on peut la déterminer au hasard.

4. La Marge Totale de Réussite MTR influe sur les effets de l'attaque. L'attaquant peut :

→utiliser 2 points de MTR et augmenter les dommages infligés de 1D3 points ou de 10% (selon les dommages de l'arme), ce qui signifie qu'il a touché une zone sensible (réservoir, etc.)..

→utiliser 2 points pour ajouter (ou retrancher) 1 à la Localisation (minimum=1/maximum=10).

→dépenser 5 points de MTR et réduire l'(Arm) de la cible de moitié en visant une zone moins protégée (arrière d'un blindé, jonction entre la tourelle et la caisse d'un blindé,...).

Si un occupant est visible, il peut être directement pris pour cible. La (Dfs) des occupants est augmentée du score de (Dfs) du véhicule. Le total est réduit de moitié selon la procédure habituelle de combat à distance. En général, les occupants d'un véhicule sont généralement à couvert, le degré de couverture et les parties du corps exposées étant fonction du type du véhicule.

Les esprits lumineux observeront qu'il est beaucoup plus facile d'atteindre un véhicule que ses occupants. Si un tir visant l'un des occupants d'un véhicule échoue avec une faible MTE (moins de 2) ET que le score effectué est suffisant par rapport à la (Dfs) modifiée du véhicule, le Maître de Jeu peut estimer que le tir a touché le véhicule.

Exemple : Un personnage avec une (Dfs) de 8 est au volant d'une voiture dont la (Dfs) est de 5. Supposons qu'on lui tire dessus depuis un autre véhicule situé à 50m. (une distance moyenne), la Difficulté pour l'atteindre est de 16 ; ce qui correspond à la demi somme des scores de (Dfs) modifiée par la distance (10).

Note : les véhicules civils sont particulièrement vulnérables aux armes explosives ou incendiaires dont les dommages sont AUTOMATIQUEMENT doublés contre tout engin non "durci".

3.2 Effets des dommages sur les véhicules

Petit rappel des règles, lorsque l'engin quelconque subit des dommages, ses performances se dégradent. On utilise la Tolérance (Tlr) pour localiser l'attaque. Les dommages atteignant des zones sensibles (moteur, direction, passerelle d'un navire, etc.) sont DOUBLES.

→Si les dommages sont **légers** et n'excèdent pas la moitié du Seuil de Dommages Généraux (SDG), le potentiel de TOUTE action impliquant l'appareil est réduit de -1 du fait des différentes avaries qui apparaissent, de la perte générale de puissance, des défaillances des systèmes, des interférences, des défauts d'intégrité de la structure, etc. Les pénalités affectent tant le (Ctl) que la (Dfs).

→Si les dégâts sont supérieurs ou égaux à cette valeur, il s'agit de dommages **sérieux** : la Vitesse (Vts) est diminuée de MOITIE et la pénalité est de -2.

→Si les dommages sont supérieurs ou égaux au (SDG), il s'agit de dommages **critiques**.

L'engin est considéré comme quasiment hors contrôle : un navire dérive, un avion perd de l'altitude, une voiture ralentit, etc. Comme rien ne fonctionne correctement à bord, toutes les actions impliquant l'engin s'effectuent avec un malus de -5.

→Si les dommages sont supérieurs ou égaux au DOUBLE du (SDG), l'engin est détruit : il explose, s'écrase ou coule à pic, généralement avec ses occupants (triste fin). Dans ce cas, le sort des personnes se trouvant à bord dépend largement de la bienveillance du M.J.

Exemple : octobre 1943, un bombardier lourd Avro Lancaster rentre péniblement d'un raid sur l'Europe occupée. L'appareil dont le (SDG) est de 100 a subi 80 points de dommages du fait de la Flak et de la chasse ennemie. Le bombardier est sérieusement endommagé car les dommages excèdent la moitié du (SDG) : sa Vitesse est réduite de MOITIE et le pilote subit une pénalité de -2 pour maintenir en vol le gros oiseau blessé...

Les occupants font partie intégrante du véhicule. Aussi, lorsqu'une attaque inflige des dommages généraux (éclats d'un obus de DCA, obus anti-char) ou affecte une zone sensible (résultat du Premier Dé supérieur ou égal à la (Tlr) de l'engin), on regardera le résultat du Second Dé du test d'attaque :

→Si le résultat est inférieur à la (Tlr) du véhicule, seul celui-ci est touché et subit des dégâts.

→Si celui-ci est aussi supérieur ou égal à la (Tlr) de l'engin, les dommages affectent le véhicule ET ses occupants qui subissent des dégâts non localisés en fonction de la gravité des dommages infligés à leur véhicule :

- 1D3 si les dommages sont légers,
- 2D3 si les dommages sont sérieux,
- 5D3 si les dommages sont critiques.

•si le véhicule est détruit, la plupart des occupants (voire la totalité) sont tués. Le M.J. peut choisir d'infliger 10D3 points de dommages généraux à chacun pour permettre aux plus chanceux de s'en sortir notamment s'ils disposent d'équipements de survie particulièrement performants : scaphandres, nacelles de survie...

Le M.J. peut effectuer un jet pour chaque occupant ou, pour accélérer les choses, n'effectuer qu'un seul jet et appliquer le résultat à toutes les personnes à bord. Les protections individuelles (scaphandres, etc.) peuvent réduire les dommages subis par chacun.

Dans la plupart des cas, pour simplifier, on considère que ces dommages ne sont pas localisés. En revanche, il est possible de les localiser en lançant 1D10 (comme pour une attaque normale).

Exemple : Mékong, 1968, ambiance "Apocalypse Now"...Un hélicoptère Huey avec un SDG de 40 survole le delta avec 7 hommes à son bord (le pilote, le co-pilote et cinq hommes d'une unité de reconnaissance profonde). Une pièce de DCA nord-vietnamienne inflige à l'engin 12 points de dégâts déduction faite de son (Arm) ce qui correspond à des dommages légers. Les sept hommes à bord reçoivent donc chacun 1D3 points de dommages généraux du fait des ricochets, des éclats de métal ou des divers projectiles.

Le M.J. peut, en fonction des situations, répartir les dommages moins uniformément en augmentant les dégâts subis par un occupant plus exposé pour diminuer ceux des autres...Question de feeling. Côté des miraculés, rappelons qu'il existe des points d'Energies pouvant être utilisés pour réduire les dommages subis.

Lorsqu'un appareil de grande taille (navire de guerre, vaisseau...) dont l'équipage comprend plusieurs dizaines de personnes est endommagé, l'équipage subit des pertes (incluant blessés et tués) en rapport aux dégâts subis :

- 10% de pertes pour des dommages légers
- 25% de pertes pour des dommages sérieux
- 50% de pertes pour des dommages critiques
- 100% de pertes si l'appareil est détruit

Les pourcentages de pertes sont calculés par rapport au personnel se trouvant à bord et se cumulent.

La proportion blessés/tués est généralement de 75/25%. Dans les milieux extrêmement hostiles (espace, profondeurs sous-marines,...), cette proportion passe à 25/75% (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR pour les morts).

Exemple : Un navire a 250 personnes à son bord et subit des dommages sérieux du fait d'une torpille. On considère que l'équipage a subi 25% de pertes soit 67 hommes blessés, tués ou portés disparus.

Note : les armes explosives (grenades, obus HEAT, etc.) infligent des dommages AUTOMATIQUÉMENT doublés après soustraction de l'Armure (Arm) aux engins civils, par nature plus vulnérables (du moins pas conçus pour encaisser des grands coups de lance-roquettes...).

3.3 Collisions, accidents et crashes

Les véhicules et les personnes peuvent souvent subir des dommages du fait de **collisions**. Les dégâts et la gravité de la collision sont surtout fonction de la vitesse d'impact, du type de choc (frontal, latéral ou arrière), de la résistance des objets entrant en collision et de l'Armure (Arm) des engins.

La vitesse d'impact doit être évaluée par le M.J. en fonction de la vitesse maximale des véhicules, des circonstances (course poursuite frénétique ou embouteillage), de l'état de la route (piste boueuse ou ligne d'asphalte), de la météo (brouillard,...), etc.

On calcule ensuite la force d'impact en fonction des vitesses respectives (en km/h.) des véhicules (appelés A et B) et de la nature du choc : frontal (le plus effroyable), latéral ou arrière.

Type d'impact	Force d'Impact
Choc Frontal	$V_{ts}(A)+V_{ts}(B)$
Choc Latéral	$[V_{ts}(A)+V_{ts}(B)]/2$
Choc Arrière	$V_{ts}(A)-V_{ts}(B)$

Chaque tranche de 10 points de force d'impact équivaut à 1D3 points de dommages généraux. Les dommages renvoient à l'impact en lui-même et aux effets qui peuvent y être associés : écrasement, projection, tonneaux...

A vitesse identique, percuter un piéton ne produit pas tout à fait le même résultat qu'entrer en collision avec un train...La violence de l'impact dépend également de la résistance relative des objets entrant en collision. Ce modificateur n'est pas forcément le même pour les deux objets si l'un est plus (ou moins) résistant que l'autre. Le M.J. est libre d'adapter ces modificateurs...

Mod.	Résistance
x ½	Faible (structure molle, corps humain, liquide,...)
x 1	Moyenne (véhicule civil ou légèrement blindé,...)
x 2 et +	Elevée (engin lourdement blindé, béton armé,...)

La valeur d'Armure (Arm) de chaque véhicule est ensuite retranchée des dommages endurés par chacun. Il se peut donc qu'un véhicule léger et peu blindé soit totalement broyé lors d'une collision avec un engin beaucoup plus lourd (et surtout armuré), qui, lui, n'aura rien du tout si ce n'est un peu de tôle froissée.

On retranche également des dommages subis par chaque personnage ou véhicule la MOITIE de leurs scores respectifs de Défense (Dfs) à condition qu'il cherche à éviter l'impact.

Si aucun véhicule (ou piéton) ne subit de dégâts, on considère qu'ils se sont écartés à temps et ont évité la collision ou que l'impact fut sans conséquences notables.

Exemple : Max Rofh est au volant d'une limousine blindée lorsqu'il aperçoit un petit groupe armé et hostile au VIP qu'il escorte. En un éclair, il opte pour le choc frontal : faisant crisser les pneus, il broie l'accélérateur et fonce sur le groupe. Le M.J. évalue sa vitesse à 70km/h. lors de l'impact. Supposons que deux hommes soient heurtés de plein fouet. Ils subissent $70/10=7D3$ points de dommages généraux. Ils pourront retrancher de ce total la moitié de leurs scores de Défense (Dfs) modifiés, ce qui ne devrait sans doute pas changer grand chose, il est vrai...De son côté la limousine encaisse 3D3 points de dommages, ce qui ne devrait qu'un peu retoucher son avant...

Notes :

- Les véhicules sont généralement ralentis (vitesse au moins réduite de moitié) après une collision voire stoppés si les dommages occasionnés par l'impact sont sérieux (supérieurs ou égaux à la MOITIE du (SDG) de l'engin).
- Lorsqu'un conducteur cherche à éperonner un autre véhicule ou à écraser (cruellement) un piéton, on effectue un test d'attaque en opposant les compétences du chauffeur/chauffard à la Défense (Dfs) modifiée du piéton ou de l'autre véhicule. Dans une collision volontaire, la Défense n'est pas réduite de moitié.
- Certaines installations de bord des véhicules peuvent jouer sur les effets des collisions (pare-chocs et pare-chocs de combat, couteaux de roue, pointes d'éventration, etc.).
- Lors d'une collision avec un obstacle inanimé et solide (arbre, mur, etc.), on considérera que l'obstacle a une vitesse nulle soit $(V_{ts})B=0$. Dans ce cas, les dommages seront surtout fonction de la vitesse d'impact et de la résistance de l'obstacle...
- Les occupants d'un véhicule sont automatiquement affectés par les dégâts résultant d'une collision, d'un crash ou d'un accident (voir infra). Comme pour une attaque, les dommages subis par les occupants dépendent de la gravité des dommages infligés à l'appareil.
- Les systèmes de sécurité des véhicules (ceintures de sécurité, harnais, etc.) peuvent réduire les dommages subis par les occupants (penser à la prévention routière!) : une ceinture de sécurité peut réduire

de 2 points les dommages subis lors des collisions (quand elle est attachée), les airbags donnent l'équivalent de 5 points d'Armure (Arm) lors des collisions...

S'ils peuvent anticiper l'impact, le M.J. peut leur permettre de retrancher la MOITIE de leur score de Défense (Dfs) : ils s'agrippent, se cramponnent pour éviter d'être projetés, etc.

Un accident peut survenir dès lors qu'un test de Contrôle (Ctl) échoue avec une MTE de 5 ou plus ou dès qu'un appareil est trop endommagé (dommages critiques). Dans ce dernier cas, les appareils volants sont contraints à se poser en catastrophe (crash).

Les dommages d'un **crash** ou d'un accident sont gérés comme une collision. La vitesse d'impact est évaluée par le M.J. en fonction du contexte (altitude, vitesse de vol), de l'appareil, de son état, etc. Pour calculer une vitesse d'impact, le M.J. peut lancer 1D10 et multiplier le total par 10%. Le résultat correspond à un pourcentage de la (Vts) du véhicule : chaque tranche de 10km/h. correspond à 1D3 points de dommages généraux.

Les appareils volants qui se crashent subissent automatiquement des dommages DOUBLES. Pour un crash, la nature du sol est également prise en compte : un amerrissage forcé sera généralement moins douloureux qu'un crash au milieu d'une montagne.

Cependant le pilote peut tenter de limiter la casse en réussissant un test de (Ctl), modifié par les dommages subis par l'engin, contre une Difficulté arbitrairement fixée à 15. Si un site dégagé est disponible (piste, route, grande clairière, etc.) et que la visibilité est bonne, la Difficulté peut être réduite à 10 (et augmentée à 20 si aucun site dégagé n'est disponible et/ou si la visibilité est mauvaise).

Si le pilote réussit son test, il parvient à réduire les dommages de 1D3 + 1D3 par tranche de 2 points de MTR. Une MTR de 5 ou plus permet de se poser indemne. En revanche, s'il échoue les dommages seront majorés de 1D3 + 1D3 par tranche de 2 points de MTE (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR). Une MTE de 5 ou plus double les dégâts de l'accident ou du crash. Comme pour une attaque, on retranchera des dégâts la valeur d'Armure (Arm) de l'appareil. Comme indiqué précédemment, les occupants subiront des dommages proportionnels à ceux subis par l'appareil lors du crash (1D3 pour des dommages légers, 2D3 pour des dommages sérieux, etc.).

Exemple : Pacifique, 1942. Le Wildcat du capitaine Travers n'est plus qu'une épave volante : la chasse et la DCA nipponnes ont déchiqueté un bout d'aile et incendié le moteur, ce qui entraîne un malus de -5. Le pilote a un potentiel de (Ctl) de 11. Pour amerrir, son (Ctl) sera réduit à 6 contre une Difficulté de 15. Peu jouable, mieux vaut penser au parachute...Envisageons que Travers tente tout de même un atterrissage forcé sur une plage repérée à 3 heures. Le MJ –qui a Travers à la bonne- ramène la Difficulté à 10 car une longue étendue de sable peut servir de piste de crash. Le dé donne malheureusement un "1" (un morceau d'aile s'arrache au dernier moment) puis "9" sur la relance. Le score effectué par le pilote américain est donc de 8 soit une MTE de 2.

En parfait état, le Grumman Wildcat a une (Vts) de 500 kph mais celui de Travers ne vole plus qu'à 250km/h du fait des dégâts qu'il a endurés. C'est à partir de cette vitesse que le M.J. estime la vitesse d'impact. Le M.J. lance 1D10 et obtient 4., le Wildcat heurte donc le sol à 40% de sa vitesse maximale soit 100km/h. Comme Travers a raté son atterrissage d'urgence avec une MTE de 3, les dommages sont majorés de 2D3. Le Wildcat se pose donc violemment sur la plage et encaisse 22D3 points de dégâts (2x10D3 pour la vitesse + 2D3 pour la MTE).

Comme le crash s'effectue sur un sol mou (sable), le M.J. bienveillant réduit le total de moitié et, par une incroyable chance, les dommages du crash restent légers. Le pilote ne subit qu'1D3 point de dommages...Véritable miraculé, Travers émerge donc de la carcasse de son engin avec seulement quelques contusions...vivant mais complètement paumé au milieu d'une île du Pacifique...Il a intérêt à aimer les noix de coco et le poisson.