STAR WARS
ROLEPLAYING GAME

TACTIQUES DE COMBAT SPATIAL

REGLES ADDITIONNELLES

Une grande partie des données de ce supplément sont issus du guide de l'alliance rebelle que Descartes à publié pour la deuxième édition de Starwars. Toutes les règles relatives à la troisième édition sont une extrapolation personnelle des rédacteurs et ne veut en aucun cas faire office des règles officielles.

Ces règles sont utilisables pour Starwars 3eme édition publié par Wizards of the coast

Rédacteurs: Frédéric Lipari, Remi Leclerc
Dessinateur: Frédéric Lipari
Testeurs: Remi Leclerc, Nicolas Paris, Laurent Amalric, Frédéric Amalric
Développement: Frédéric Lipari, Remi Leclerc

INTODUCTION:

Le traité sur les attaques des chasseurs stellaires d'Adar Tolon explique la théorie de plusieurs techniques de défense et d'attaques permettant d'augmenter ses chances de venir à bout de son adversaire en combat un contre un.

Le document présenté ci-dessous est un extrait visant à éclaircir certains points techniques de ces manœuvres spatiales.

LE CONE D'ATTAQUE IDEAL

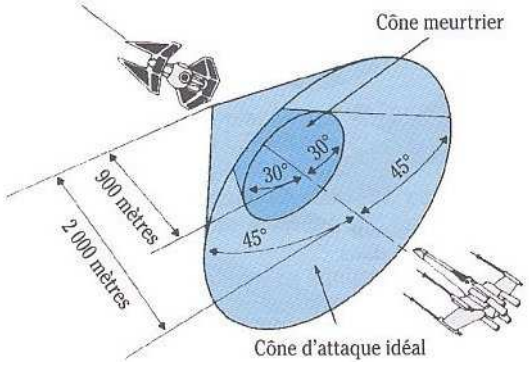
Les attaques les plus efficaces pendant les manœuvres de combat sont celles exécutées par derrière. Si un attaquant parvient à se positionner dans le sillage de son adversaire, ses chances de toucher en seront d'autant plus grandes. Adar Tollon désigne d'ailleurs la zone située à l'arrière d'une cible par le nom de "cône d'attaque idéal."

Cette zone a effectivement la forme d'un cône à 45° et d'une longueur de 2 000 mètres, dont la pointe se situerait au niveau de la poupe du vaisseau visé. On considère, en outre, qu'il existe un "cône meurtrier", encore plus avantageux, dont l'angle n'excède pas 30° pour une longueur maximum de 900 mètres.

Règles pour StarWars 3eme édition.

Lorsqu'un attaquant cherche à se positionner dans le cône d'attaque idéal de son adversaire on considère qu'il passe tout le round à s'appliquer à cette tâche; il ne peut donc pas tirer ce round-ci.
On effectue un jet en opposition de la compétence Pilot:

Résultats	Bonus/ Malus
inférieur	-5 Att
0-5	+2 Att
6-10	+4 Att
11-15	+6 Att
16+	+8 Att



CONE D'ATTAQUE

TACTIQUES DE COMBAT SPATIAL

MANŒUVRES D'EVITEMENT:

Les manœuvres d'évitement sont toutes celle qui permettent de semer son poursuivant dans un combat un contre un.

LE BREAK

Cette manœuvre est employée quand un attaquant est détecté alors qu'il est encore en approche ou quand il se trouve déjà dans le cône d'attaque idéal du défenseur. Elle a pour but de l'empêcher de viser correctement en le poussant à se laisser "emporter par son élan" (de telle sorte qu'il se retrouve devant votre appareil, vous offrant ainsi la possibilité de vous insinuer dans son cône d'attaque idéal). Pour exécuter un break, un pilote doit d'abord effectuer un virage serré, avant d'employer ses rétrofusées.

Le virage doit toujours être effectué dans le sens de l'attaque. Ce virage accompagné d'une perte brutale de vitesse va obliger l'attaquant à se laisser emporter par son élan. Et même s'il parvient à virer lui aussi, il se retrouve obligatoirement en dehors du cône d'attaque idéal du défenseur.

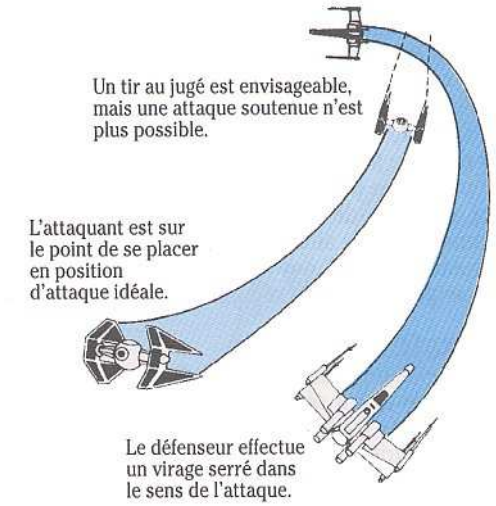
Un break offre l'opportunité à l'attaquant d'adresser une brève rafale au défenseur lorsque celui-ci passe devant ses canons. Quoi qu'il en soit, ce genre de salve est particulièrement difficile et il est impossible de soumettre le défenseur à des tirs soutenus.

Règles pour StarWars 3eme édition.
Défenseur: Jet en Pilot: FD:15
Attaquant: Jet en Reflex: FD:15

Défenseur:
Jet réussi: Break réussi.
Jet raté: Break raté. L'attaquant reste derrière et peut tirer ce round-ci normalement.

Attaquant:
Jet réussi: Il réussit à suivre sa cible mais a un malus de –3 pour toucher sa cible ce round-ci.
Jet raté: Perd sa cible au prochain round. Peut tenter un tir instinctif ce round-ci mais à –7 de malus

BREAK / VIRAGE SERRE

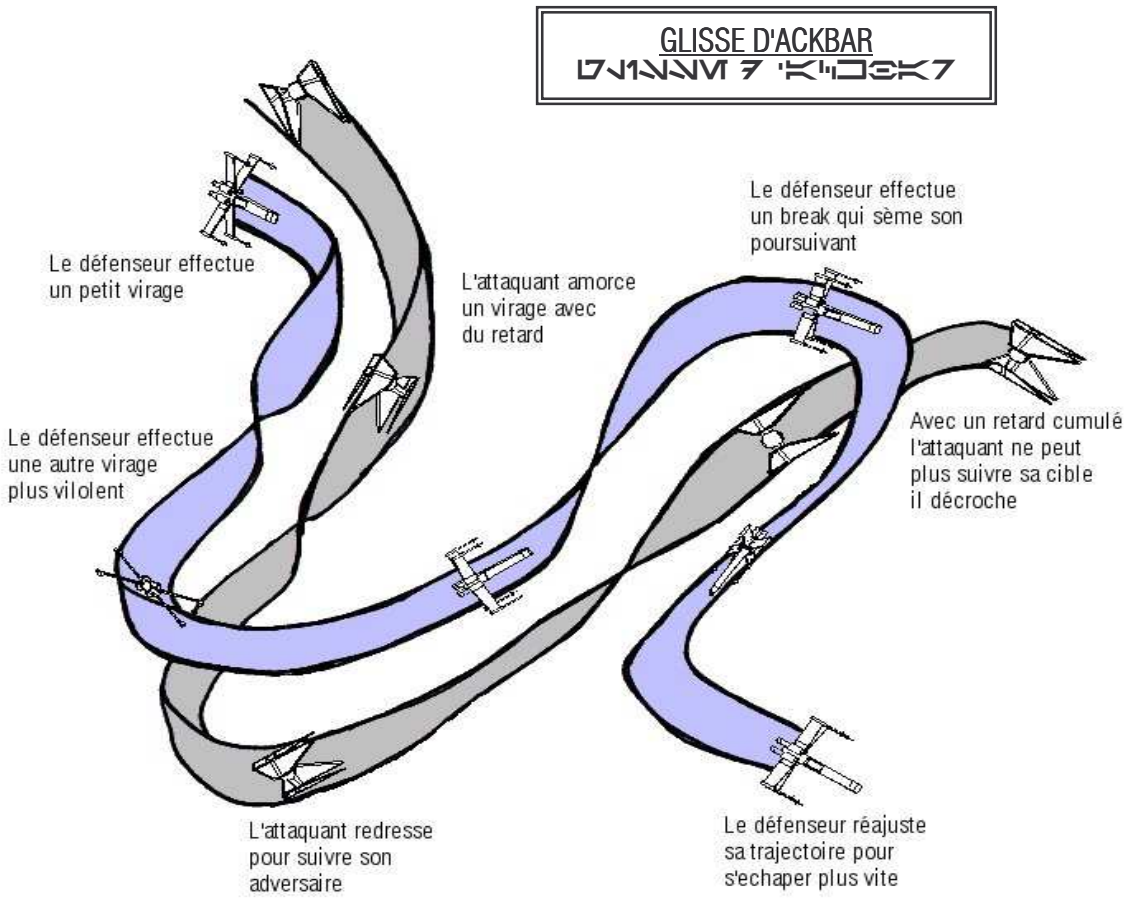


LA GLISSE D'ACKBAR

Cette manœuvre consiste à faire deux virages gauche-droite rapides et exécuter un break en demi tour. Le premier virage tend à faire croire au poursuivant que vous exécutez un break. Un poursuivant un temps soit peu rapide se déplacera afin de toujours vous avoir en visuel. Le deuxième virage vous placera de l'autre côté de votre adversaire et son inclinaison l'empêchera de vous voir exécuter le 3eme virage serré qui vous emmènera au loin. Dans cette manœuvre un bon timing est primordial. Les deux premier virages doivent être effectués avec beaucoup d'amplitude afin de vous permettre d'e réaliser le troisième suivant une courbe très serrée. Avec un peu de chance votre adversaire ne saura plus du tout où vous êtes et vous pourrez vous insinuer derrière lui.

Règles pour StarWars 3eme édition.
Défenseur: Jet en Pilot: FD25
Attaquant: Jet en Reflex: FD:15. Jet en Pilot: FD:20

TACTIQUES DE COMBAT SPATIAL



Défenseur:
Jet réussi: Glisse réussie.
Jet raté: Glisse ratée. L'attaquant reste derrière et peut tirer ce round-ci normalement.

Attaquant:
Jet réussi: Il réussit à suivre sa cible mais a un malus de –3 pour toucher sa cible ce round-ci.
Jet raté: Perd sa cible. Aucun tir instinctif.

LA DEROBADE:

Cette tactique défensive permet de se débarrasser d'un adversaire qui a réussi à adopter un excellent angle d'attaque (s'il se trouve, par exemple, dans le cône d'attaque idéal). Elle consiste en une série de virages, de piqués, de vrilles et de chandelles exécutés de manière aléatoire dans le but d'empêcher l'ennemi de viser correctement.

Bien que l'attaquant puisse éventuellement conserver sa position avantageuse, plus longtemps il sera obligé de se concentrer sur sa cible, moins il aura la possibilité de suivre le déroulement des combats autour de lui. Il peut alors très bien offrir une cible facile aux autres chasseurs présents dans les parages.

Règles pour StarWars 3eme édition.
Trois versions de la dérobade sont possibles. Un jet en Pilot devra être réussi dont le facteur de difficulté dépendra de la dérobade choisie:

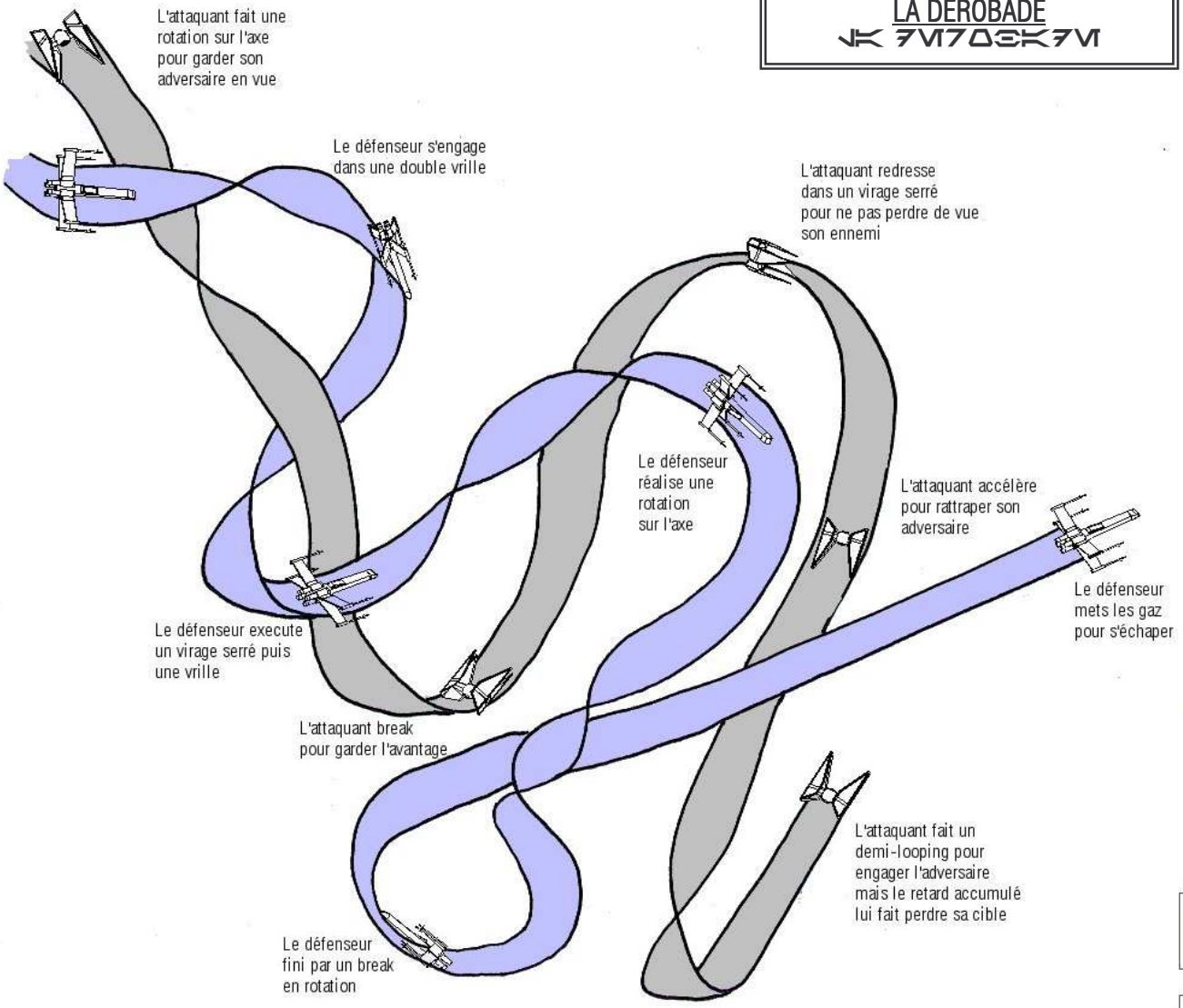
Défenseur:	1) Break.	FD:15
	2) Break+vrille	FD:20
	3)Break+vrille+tonneau	FD:25

Attaquant:
Jet en Reflex:FD:15. Jet en Pilot:FD: Jet en opposition avec Pilot du défenseur.

Défenseur:
Jet réussi: Manœuvre réussie.
Jet manqué:
Break: Aucune conséquence
Break+vrille: Perte de contrôle: Défense-4

TACTIQUES DE COMBAT SPATIAL

LA DEROBADE



Break+vrille+tonneau: Perte de contrôle: Défense-8

Attaquant:

Jet réussi: Suit sa cible. Malus attaque –3.

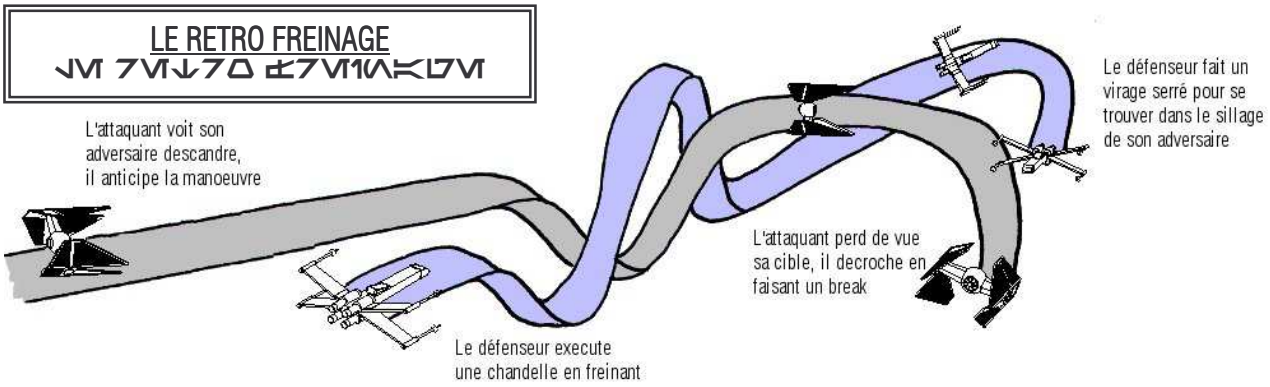
Jet manqué: Perd sa cible. Aucun tir instinctif.

TACTIQUES DE COMBAT SPATIAL

MANŒUVRES DE REPLACEMENT:

Les manœuvres de replacement sont toutes celles permettant à un défenseur de se repositionner afin de se retrouver derrière son adversaire et ainsi devenir l'attaquant.

LE RETRO FREINAGE



LE RETRO FREINAGE

Probablement la première manœuvre que l'on apprend à l'école navale le retro freinage consiste à enclencher ses retro fusées suffisamment vite tout en exécutant un petite chandelle afin de faire passer son adversaire ,situé derrière lui, devant et ainsi se retrouver dans la situation d'attaquant. Le risque majeur de cette manœuvre est que si la chandelle n'est pas bien exécutée on risque fort de percuter le vaisseau de derrière.

Règles pour StarWars 3eme édition.
Défenseur: Jet en Pilot: FD:15+Niv adversaire.
Attaquant: Jet en Reflex: FD:10. Jet en Pilot: FD:10+ Niv adversaire.

Défenseur:
Jet réussi: Retro freinage réussi.
Jet raté:retro freinage raté. L'attaquant reste derrière et peut tirer ce round-ci normalement.
Attaquant:
Jet réussi: Anticipe la manœuvre. Att +3.
Jet raté: Le défenseur passe derrière l'attaquant.

Si le défenseur et l'attaquant ont raté leurs tests, l'attaquant doit faire un jet supplémentaire de reflex: FD:10. En cas d'échec il percute son adversaire. **Voir p177 du Core Rulebook 3eme édition.**

LE TONNEAU FORCE

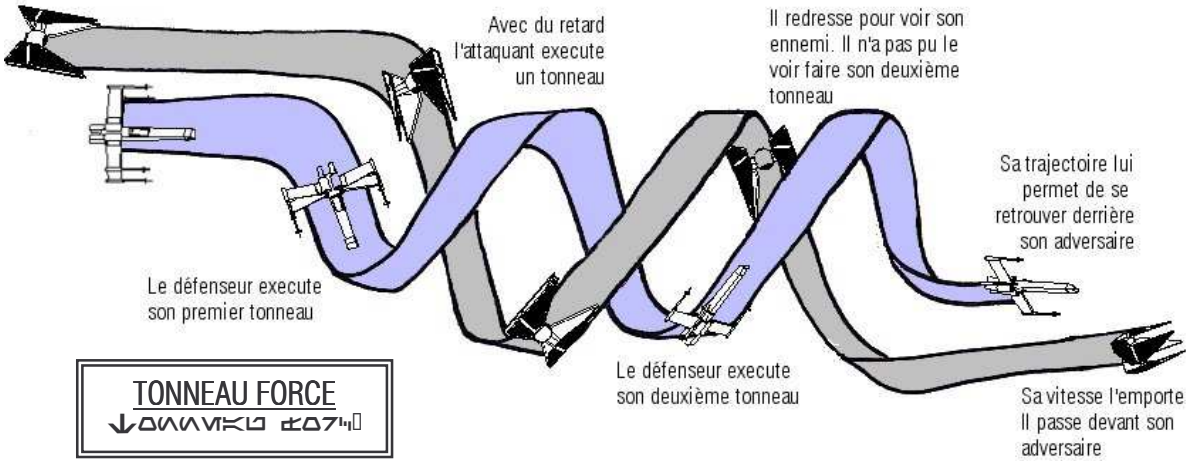
Cette manœuvre audacieuse consiste à executer deux tonneaux successifs afin de"disparaître" des yeux de son adversaire et ainsi de passer derrière elle. La complexité de cette manœuvre peut, en cas d'echec, causer plus de désagréments que d'avantages. En effet, la perte d'orientation causée par cette manœuvre vous rendra plus facile à toucher. Une bonne maîtrise de son engin et un haut niveau de compétence est nécessaire pour réussir cette manœuvre.

Règles pour StarWars 3eme édition.
Défenseur: Jet en Pilot: FD:20+Niv. adversaire.
Attaquant: Jet en Reflex: FD:15. Jet en Pilot: FD:20.

Défenseur:
Jet réussi: Tonneaux réussis.
Jet raté:Tonneaux ratés. Si échec de +5 perte de contrôle. Défense –8.
Attaquant:
Jet réussi: Anticipe la manœuvre. Attaque normale.
Jet raté: Le défenseur passe derrière l'attaquant.

Si le défenseur rate son jet de pilotage l'attaquant n'est pas obligé de faire les siens. La perte de contrôle du défenseur est telle que même un débutant pourrait suivre le vaisseau

TACTIQUES DE COMBAT SPATIAL



TONNEAU FORCE

LES CISEAUX

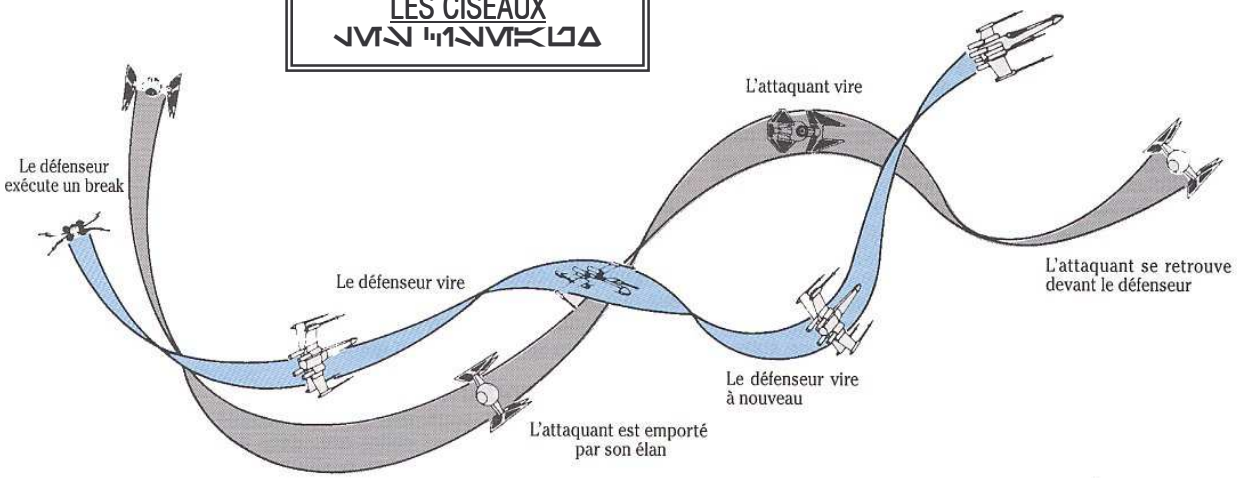
Cette manœuvre consiste en une série de zigzags rapides dont le but est d'amener l'attaquant à se retrouver devant le défenseur afin que celui-ci bénéficie d'une position avantageuse.
Le premier virage est exécuté après que l'attaquant se soit laissé emporter par son élan (après un break réussi, par exemple). Une bonne coordination des zigzags est alors primordiale. En effet, si un chasseur vire trop rapidement, son adversaire peut en profiter pour se placer derrière lui.
Cette manœuvre peut très bien n'aboutir à rien de concluant, si aucun des deux chasseurs ne parvient à se positionner dans le sillage de l'autre. Le gagnant est généralement l'appareil qui réussit le mieux à réduire sa vitesse acquise, tout en exécutant des virages serrés.

Règles pour StarWars 3eme édition.
Défenseur: Jet en Pilot: FD:15+Niv adversaire.
Attaquant: Jet en Reflex: FD:10. Jet en Pilot: FD:15.

Défenseur:
Jet réussi: Retro freinage réussi.
Jet raté:retro freinage raté. L'attaquant reste derrière et peut tirer ce round-ci normalement.

Attaquant:
Jet réussi: Anticipe la manœuvre. Att +3.
Jet raté: Le défenseur passe derrière l'attaquant.

LES CISEAUX



TACTIQUES DE COMBAT SPATIAL

MANŒUVRES DE REACTION:

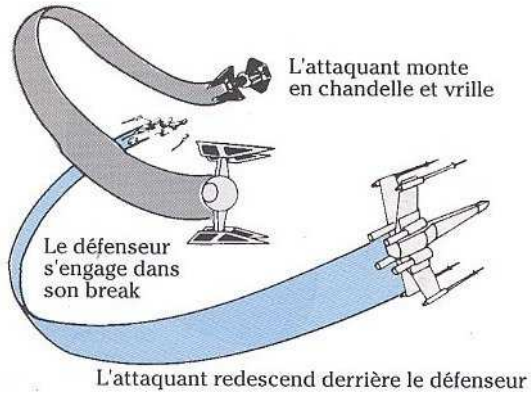
Les manœuvres de réaction sont celles servant à éviter les effets d'un break.

LE FREINAGE EN CLOCHE

Cette manœuvre permet éventuellement de conserver une position avantageuse quand une cible effectue un break. Lorsque le défenseur s'engage dans son break, l'attaquant monte en chandelle tout en décélérant. Une fois le break terminé, l'attaquant peut redescendre derrière le défenseur après avoir effectué une sorte de déplacement "en cloche".
Il est très difficile d'exécuter correctement une telle manœuvre. Elle nécessite, en effet, une parfaite coordination, un pilotage très précis et un peu d'intuition. Si elle est tentée trop tôt, le défenseur peut avoir la possibilité

Règles pour StarWars 3eme édition.
Attaquant:
Jet en Reflex:FD:10. Jet en Pilot:FD:15.
Attaquant:
Jet réussi: Suit sa cible. Pas de malus.
Jet manqué: Perd sa cible. Aucun tir instinctif.

LE FREINAGE EN CLOCHE

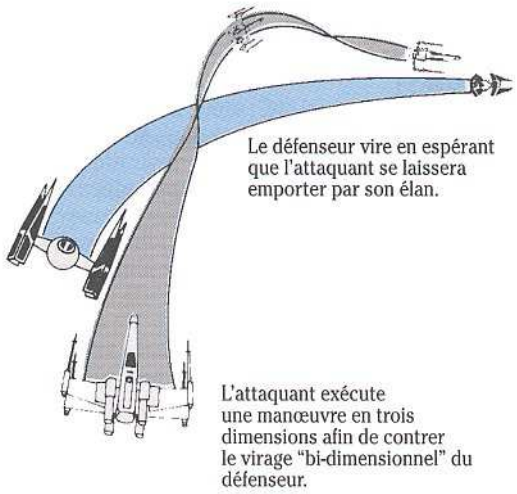


LA VRILLE DE TOLLON

Cette manœuvre difficile est exécutée lorsqu'un attaquant a conscience qu'il risque de faire les frais d'un break. Il doit alors se placer sur le même plan que le défenseur et s'orienter vers le "haut", avant d'exécuter un tonneau dans la direction opposée à celle du break. Cette manœuvre tridimensionnelle doit ensuite être conclue en revenant dans le sillage de la cible. Bien exécutée, cette vrille permet de modifier l'angle d'approche en conservant la même vitesse et le même rapport de distance. Le défenseur peut difficilement contrer une telle action, car elle se produit dans son dos, dans l'angle mort de son appareil.
Le tonneau est la chose la plus difficile à accomplir. On peut, en effet, perdre facilement tout sens de l'orientation quand on tente une vrille, et un pilote inexpérimenté court toujours le risque d'aller trop loin et de se retrouver ainsi à l'écart du combat... ou à la merci du défenseur.

Règles pour StarWars 3eme édition.
Attaquant:
Jet en Reflex:FD:10. Jet en Pilot:FD: 20

Attaquant:
Jet réussi: Suit sa cible. Bonus attaque +2.
Jet manqué: Perd sa cible. Aucun tir instinctif.



LA VRILLE DE TOLON

TACTIQUES DE COMBAT SPATIAL

<u>Nombre de manœuvre connues dans StarWars 3eme édition:</u>

Tout pilote ne connaît pas forcément ces manœuvres techniques et afin de représenter ceci on considère que chaque pilote connaît et a appris seulement quelques unes de ces manœuvres.

Cette connaissance lui permet non seulement de l'enseigner à une autre personne mais lui une certaine aisance dans leur réalisation. Toute personne n'ayant pas une bonne connaissance de la manœuvre qu'il veut exécuter aura un malus de +3 sur les jet des reflex et de +6 sur les jet de pilotage. Ces malus concernent ,bien entendu, les deux pilotes engagés dans le combat. En effet, on comprend aisément l'intérêt pour un adversaire de bien connaître la manœuvre que son ennemi va tenter d'exécuter, on peut facilement anticiper les manœuvres

Le tableau suivant décrit à quel rythme sont apprises les manœuvres:

Nbre de Ranks en Pilot	Nombre de manœuvres
1	1 manœuvre apprise
3	2 manœuvre apprise
5	3 manœuvre apprise
8	4 manœuvre apprise
10	5 manœuvre apprise
12	6 manœuvre apprise
14	7 manœuvre apprise
16	8 manœuvre apprise

Conformément aux templates du StarWars Core Rulebook 3eme éd. on retiendra comme statistiques de pilotes de chasseurs TIE:

<u>Pilote de Chasseur TIE (toute classe confondue)</u>

<u>Fighter pilot Niv4</u>
Initiative: +6
Attacks ranged: +7
Fort+5, *Ref+4*, Wis+2
Astrogate+9, *Computer use+9*, Knowledge (spacer lore)+4, *Pilot+13*, Repair+9, *Spot+6.*
<u>Feats:</u> Starfighter operation, Point blank shot, improved initiative, skil emphasis(pilot), armor profeciency (heavy),
Equipment: Flight suit, field kit, blaster

<u>Commandant d'escadrille (4 vaisseaux)</u>
<u>Fighter Pilot Niv5</u>
Initiative: +6
Attacks ranged: +8
Fort+5, *Ref+4*, Wis+2
Astrogate+10, *Computer use+9*, Knowledge (spacer lore)+4, *Pilot+14*, Repair+9, *Spot+7.*
<u>Feats:</u> Starfighter operation, *Point blank shot*, improved initiative, skil emphasis(pilot), armor profeciency (heavy),
Equipment: Flight suit, field kit, blaster

<u>Commandant d'escadron (12 vaisseaux)</u>
<u>Fighter pilot Niv6</u>
Initiative: +6
Attacks ranged: +9/+4
Fort+6, *Ref+5*, Wis+3
Astrogate+10, *Computer use+11,* Knowledge (spacer lore)+5, *Pilot+16,* Repair+10, *Spot+8.*
<u>Feats:</u> Starfighter operation, *Point blank shot*, improved initiative, skil emphasis(pilot), armor profeciency (heavy),
Equipment: Flight suit, field kit, blaster

<u>Commandant d'escadre (36 vaisseaux)</u>
<u>Fighter Pilot Niv8</u>
Initiative: +8
Attacks ranged: +11/+6
Fort+8, *Ref+8,* Wis+5
Astrogate+13, *Computer use+13*, Bluff+3, Knowledge (spacer lore)+7, *Pilot+17(18)*, Repair+12, *Spot+8.*
Equipment: Flight suit, field kit, blaster
<u>Feats:</u> Starfighter operation, *Point blank shot*, Improved initiative, Skil emphasis(pilot), Armor profeciency (heavy), *Starship dodge*(+1 defense sur 1 adversaire), *starfighter defense*(+3 defense), *Familiarity* (TIE)(+1 Pilot et Repair sur les TIE)

<u>Manœuvres et Pilotes de TIE:</u>

On considère que les pilotes de chasseur TIE n'exécutent que les manœuvres qu'ils ont appris ceci dû à leur endoctrinement. Le tableau ci-dessous montre quelles manœuvres sont apprises:

<u>Grades des Pilotes</u>	<u>Manœuvres</u>
Pilote	Cône d'attaque idéal
	Break
	Freinage en cloche
Escadrille/ Escadron	Dérobade
Escadre	Les ciseaux

1139

TACTIQUES DE COMBAT SPATIAL

L'académie impériale enseigne à ses élèves des tactiques de masse où l'héroïsme de l'individu isolé n'a pas de place. Les tactiques de replacement leur semblent donc inutiles. Seuls les chefs d'escadre ont compris leur intérêt d'où leur poste à responsabilité.

Règles optionnelles:

Combinaison spatiale:

Equipement standard chez les pilotes, la *combinaison de vol spatial* a un rôle très important. En effet, en tant que combinaison anti-gravité elle permet de réduire la gravité engendrée par des virage aux courbe très serrées. Cette composante est très importante lors de manœuvres complexes et elle influe directement sur la difficulté des manœuvres.

En résumé, toute personne disposant d'une combinaison anti-G(ou combinaison spatiale) recevra *un bonus de +2 pour ses jet de Pilot*. Ceci va de même pour les pilotes de l'Empire.

Senseurs:

Les senseurs peuvent donner une multitude de renseignements. Quelques points sont à noter en particulier:

- **Forme de l'écho:** la forme de l'écho est la première donnée que l'on obtient. C'est à partir de celle-ci que les autres senseurs lanceront leurs algorithmes de calculs pour définir les différentes caractéristiques de la forme scannée. On comprend maintenant pourquoi les masques sensoriels tendent à camoufler l'écho du vaisseau afin de le rendre pratiquement indétectable. Lorsque l'on a pas la cible en visuel, la forme de l'écho peut donner un renseignement sur sa forme physique. Ainsi on pourra avoir l'enveloppe d'un astéroïde, un transport, ou un destroyer. Ce senseur est souvent couplé à un petit projecteur holographique qui matérialise en 3D la forme scannée. Cette données juxtaposée à la banque de données du vaisseau pourra déterminer le type de vaisseau scanné, son armement de série, ses points faibles …etc… Si les senseurs d'écho ne détectent rien les autres senseurs ne pourront pas faire leur calcul.

- **Chaleur dégagée et IFV** (indicateur de forme de vie): lorsque l'on se trouve à des centaines de km dans l'espace cette donnée nous informe sur la vitesse de l'objet, la puissance dégagée des moteurs, le nombre de personne se situant à bord (certains compartiment peuvent néanmoins être isolés thermiquement), gaz présents dans le vaisseau (Oxygène, azote…).

- **Signature électromagnétique:** C'est grâce à ce senseur que l'on lit le code transpondeur d'un vaisseau, autrement dit sa plaque minéralogique avec la carte grise. On a donc des informations sur le propriétaire du vaisseau, sa profession …La précision dépend de la mise à jour de la banque de données du vaisseau. Une mise à jour auprès du BOSS (Bureau Of Ships and Services) Cette émission peut être trafiquée afin de donner une fausse identité ou éventuellement la masquer.

- **Degré de menace:** Couplé aux banques de données du vaisseau cette information précise un degré de menace objectif. On trouve toute forme d'échelle pour graduer cette menace. A base de couleurs pour certains, de chiffre pour d'autre ou encore des noms de code pour certaines factions militaires. Dans tous les cas les significations interprètes les schémas techniques standards des vaisseau. Ainsi, sur une échelle de 1 à 20 un destroyer stellaire de commandement aura la note de 18 tandis qu'un chasseur militaire (Un tie-interceptor) pourra avoir un degré de 13. En dessous de 10 on considère tous les engins à répulseurs qui ne peuvent pas aller dans l'espace. Les transports spatiaux comme le très connu YT-1300 aura un code de 10 car, au niveau constructeur, l'engin ne représente pas un grand danger. Néanmoins, comme ce transport fait souvent l'objet de grosses modifications, l'indicateur de menace ne sera pas forcement adapté à la réalité.