

Poursuites de véhicules - Dégâts et blindages

(Originellement Publié dans : **Casus Belli** Hors série n° 16 (CyberAge), Auteur : Pierre Rosenthal)

Tout le monde a vu au cinéma une poursuite de voitures, de camions, de vaisseaux spatiaux... On s'engouffre entre deux astéroïdes, on prend une ruelle à contresens..., Et pendant ce temps-là les mitraillettes crépitent, les lasers fument, le blindage s'étioule... Si vous désirez jouer de telles poursuites, les règles qui suivent sont là pour ça. Elles sont divisées en deux sections, une pour gérer très rapidement une poursuite, l'autre pour ceux qui préfèrent les détails. Plus tout ce qu'il faut pour gérer les dégâts faits par un obus de canon contre une voiture, un tank ou un vaisseau spatial.

Poursuites de véhicules

Cours après moi... (règle simple)

Dans les cas les plus fréquents, la poursuite se jouera entre deux adversaires de puissance (vitesse et maniabilité) relativement proche. Ce sera le cas entre deux voitures, entre une moto et

une voiture, etc.

Vitesse

La première chose à faire est d'estimer la vitesse et la maniabilité respectives des véhicules en fonction du lieu de la poursuite. Dans une ville, la moto est bien plus maniable, et peut-être un peu plus rapide que la voiture. Sur autoroute, la maniabilité est la même, seule la vitesse compte. Cette différence, vous allez l'estimer par un

bonus (de +1 à +3) que vous donnerez au véhicule le plus avantage.

Distance

Ensuite vous estimerez la distance à laquelle sont les deux véhicules. (Aidez-vous du tableau des distances.) Elle va de 0 (contact) à 14 (très loin). Il peut arriver, quand vous êtes en ville par exemple, ou derrière un astéroïde, que la poursuite commence relativement près.

Modificateur de test ou de tir	+4	+2	+1	0	-1	-2	-4	moins 4 ou impossible suivant l'arme					
Distance	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12 et plus

Poursuite

Il ne reste plus qu'à demander un test de pilotage aux deux conducteurs des véhicules. Ce test est à renouveler à un rythme qui dépend du type de poursuite. Cela peut être toutes les minutes pour deux voitures, ou toutes les heures pour deux bateaux à voile.

La valeur du test est Corps  (ou Esprit  ou Instincts ) + Perception  + Mécanique  + talent de pilotage + bonus de vitesse. La Composante est Corps  quand il s'agit de conduire un véhicule où la commande réagit directement aux mouvements des pieds ou des mains du conducteur. C'est Esprit  quand il faut calculer un cap, une trajectoire, et que c'est ensuite à l'engin de réagir. Dans quelques cas très particuliers (éviter au dernier moment une embûche) on fera le test avec Instincts .

Il ne s'agit pas d'un véritable duel. Chaque adversaire qui réussit son test rattrape (ou s'éloigne) de [C] unités de distance. Si l'un des deux rate son test, il ne « recule » pas, il avance tout simplement à sa vitesse moyenne. Sauf en cas d'échec critique bien sûr.

Exemple : Jacques Ducoeur à bord de sa Porsche poursuit Aknis Devreaux sur sa Honda 250. Comme ils sont en ville, dans une circulation moyennement dense, Aknis a un bonus de +1. Ducoeur vient d'apercevoir Devreaux à l'angle de la rue. La distance est de 6. Aknis doit réussir un test de 9 (le bonus est compris) et Jacques de 9 (il est meilleur pilote). Aknis obtient 6, c'est une MR de 3, il lance 2d6 et obtient 10, donc sur la table, à la rangée [C] il lit qu'il avance de 1 unité. Jacques fait 8, c'est une MR de 1, il lance 2d6 et obtient 7, il avance aussi de 1 unité. Une minute plus tard, ils recommencent. Aknis fait 9 : un échec. Il suis normalement le flot de la circulation. Jacques fait 5, une MR de 4 à laquelle il rajoute 2d6 (résultat: 8) soit 12 et avance de 2 unités. La distance qui les sépare est passée de 6 à 4 unités.

Tirer

Comme vous l'avez vu sur le tableau, on peut essayer de tirer sur son adversaire. Auquel cas, en fonction de la distance, il faut rajouter un malus ou un bonus à son test de tir.

Manoeuvre

On peut également essayer de manoeuvrer, de prendre des risques. Pour cela, on décrit une manoeuvre au meneur de jeu et aux autres joueurs. Il faut que tout le monde imagine bien la scène. Cette manoeuvre, vous allez l'estimer avec une difficulté, qui ira de -6 à -1. C'est cette difficulté que vous allez ajouter à votre test normal de poursuite. Les conséquences sont simples :

- **test réussi :** vous rajoutez le double de la valeur de la manoeuvre à votre marge de réussite (+6 à votre MR pour une difficulté de -3).
- **test raté :** vous vous éloignez réellement de votre adversaire (ou il se rapproche si c'est lui qui vous poursuit) d'une distance de [c] unités, en prenant cette fois la marge d'échec pour l'évaluer.

... Que je t'attrape (règle plus complexe)

Il s'agit de reprendre pratiquement tous les points de la règle précédente, en les précisant à chaque fois, et en rajoutant quelques données.

Vitesse maximale

Cette fois la vitesse n'est plus la même pour tout le monde. Vous devrez, dans l'univers dans lequel vous faites jouer, définir, pour une même classe de véhicules, quel est le plus lent et quel est le plus rapide. Attribuez la valeur [c] au plus lent, la valeur [j] au plus rapide. Vous pourrez ainsi estimer la valeur d'un véhicule entre ces deux bornes.

Exemple : Sur une route moderne, on va de la mobylette [c] à la Ferrari [j]. On aura ainsi des

camions [E], des petites motos [F], etc. On ne tient pas compte des vélos (trop lents pour cette catégorie) pas plus que des voitures de course.

Taille & maniabilité

Il faut définir la taille et la maniabilité de votre véhicule. La plus petite taille (la valeur 1) sera réservée à l'espace le plus petit dans lequel peut passer un véhicule (pour les véhicules normaux, ce sera un chemin vicinal ou une petite ruelle). La plus grande taille sera celle des véhicules les plus gros (plus de 8). Pour chaque véhicule on indique sa taille et sa maniabilité par la formule t (m).

La taille du véhicule est t, m sa maniabilité, c'est-à-dire l'espace minimum dans lequel il peut manoeuvrer. Par exemple, une mobylette 1(1) passe partout alors qu'un semi-remorque 6 (3) ne passe pas dans les ruelles (1) ni dans les petites rues (2), mais circule dans les rues normales, et n'est à l'aise que sur les autoroutes (6). On note au final la taille t, la maniabilité m et la vitesse v par la formule t(m) [v].

Vitesse actualisée

La vitesse réelle du véhicule n'est plus la vitesse maximale, elle est modifiée par le terrain dans lequel les véhicules évoluent. La règle est la suivante : on diminue d'une colonne la vitesse d'un véhicule, par unité de différence entre sa taille et celle de la voie qu'il emprunte. Un véhicule ne peut circuler sur une voie inférieure à sa maniabilité.

Exemple : Un sloop à fond plat 3 (2) [D] est poursuivi par une frégate 7 (4) [H]. En pleine mer (taille 10), la frégate va vraiment plus vite que le sloop ([H] contre [D]), par contre, entre des petites îles, la taille de la voie devient 5. Comme la frégate a une taille de 7, on diminue sa vitesse de 2 colonnes, elle passe à [E]. Si le sloop allait sur des hauts-fonds (taille 2), il passerait tout juste et serait gêné, mais la frégate ne pourrait le suivre.

Croisière

Lorsque deux véhicules sont très loin l'un de l'autre (distance supérieure à 16 unités), on ne fait pas de test de pilotage, on regarde simplement de combien d'unités chaque véhicule avance. Trois régimes sont possibles : économique, croisière, sur-régime.

Pour cela on lit la table des dégâts. En colonne, on prend donc la vitesse actuelle du véhicule. Puis on lit la ligne correspondant à la vitesse choisie :

- Vitesse économique.* Ligne 7 8 9, la première

des lignes bleues, indiquée à droite par un signe -. On va moins vite mais on économise le carburant.

- Vitesse de croisière.* Ligne 10 11, indiquée par un signe = à droite. C'est la vitesse normale.
- Sur-régime.* Ligne 12 13 14, indiquée par un signe + à droite. On va plus vite mais on consomme plus et on risque de casser la machine.

Poursuite

Les tests de poursuite se font comme dans les règles simples, y compris les prises de risques

avec les manoeuvres.

Le test est Corps  (ou Esprit  ou Instincts ) + Perception  + Mécanique  + talent de pilotage. La seule différence est que les unités de distance ne se calculent plus avec [C] à chaque fois, mais avec la vitesse de chaque véhicule, et qu'il n'y a donc plus de bonus de vitesse.

Vitesse des véhicules en règle simple (bonus de +1 à +3 pour le véhicule le plus maniable)

Vitesse des véhicules en règle complexe (plus lente et plus rapide)

MR+2d6 / Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11	1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18	1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22	2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26	3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12
par 4 en plus	+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+6

Régimes

- économique

= croisière

+ sur-régime

Colonne [C] : Vitesse des véhicules en règle simple (bonus de +1 à +3 pour le véhicule le plus maniable)

Colonnes [C] à [J] : Vitesse des véhicules en règle complexe (plus lente et plus rapide)

Dégâts Blindages

Classes de blindage

On se rend bien compte, quand on tape sur un mur avec ses poings, qu'on ne lui fait pas grand mal (en ce qui concerne vos mains, c'est une autre affaire). D'où l'idée de classes de blindage, pour gérer aussi bien des humains que des voitures, des blindés ou des engins spatiaux. Ces classes vont de A à L, et les dégâts que l'on inflige à des structures solides ne sont plus des points de vie, mais des points de choc (PC). Les PC de classe B sont deux fois plus résistants que ceux de classe A; ceux de classe C sont deux fois plus résistants que ceux de classe B, et donc quatre fois plus que ceux de classe A; etc. Le tout est résumé dans le tableau ci-contre.

Classe	Valeur
A	1
B	2
C	4
D	8
E	16
F	32
G	64
H	128
I	256
J	512
K	1024
L	2048

On notera une maison qui a 10 points de choc de classe A par 10 PC. Le nombre de PC d'un objet peut varier de 5 à 10 (objet normal) à 100 ou 1000 (gigantesques artefacts).

Liste des classes de blindage

Classe A : Humains et créatures vivantes

Classe B : Objets normaux (chaise)

Classe C : Objets solides (porte)

Classe D : Bâtisses

Classe E : Engins blindés (tank)

Classe F : Surblindage (vaisseaux spatiaux)

Classe G : Duraminium / diamant

Classe H : Boucliers énergétiques de puissance

Classe I : Méga bouclier

Classe J : Ultra bouclier

Classe K : Manteau planétaire solide

Classe L : Bouclier de type « inconnu »

Classes d'arme

De la même manière que l'on distingue les protections plus élevées que la normale, on distinguera les armes plus puissantes également par leur classe, qui varie aussi de A à L, et qui est équivalente (une arme de classe B est prévue pour détruire les blindages de classe B). Par contre, alors que les armes normales (qui sont en fait les armes de classe A) ont des caractéristiques variant de [A] à [J], les armes de classe B et supérieures n'ont pas autant de différences. A priori, toutes les armes de classe C se valent, et ainsi de suite. On notera donc un canon laser  A, ou un mégablaster  D, etc.

Liste des classes d'arme

Classe A : Arme blanche, mitrailleuse

Classe B : Canon (petit calibre)

Classe C : Canon moyen calibre

Classe D : Canon (gros calibre)

Classe E : Batterie d'artillerie

Classe F : Canon blaster

Classe G : Missile laser

Classe H : Laser de haute puissance

Classe I : Méga blaster (Bombe A)

Classe J : Ultra blaster (Bombe H)

Classe K : Méta bombe

Classe L : Armageddon

Résolution des attaques

Quand on se bat avec des armes de haute technologie, on est généralement à distance et on fait le test normal de combat à distance. Vous pouvez aussi avoir des armes de contact de classe C ou D, mais rarement supérieures. Il n'y a pas de règle d'armure (toucher ou protection). Si on a touché, on consulte la grande table ci-dessous après avoir calculé normalement la somme MR +2d6. Et on lit, en fonction de la classe de l'arme (elle est toujours dans la colonne Arme X) et de la classe du blindage (inférieure ou supérieure), si on fait des PC, et combien.

Exemple : Bruce Wilfor tire avec un missile laser  G, sur un vaisseau dont les boucliers énergétiques sont de 40 PC  H. Le résultat final du jet de dégâts est 21, ce qui donnerait 8 si la protection était de classe G. Mais elle est de classe H, on lit donc le résultat en décalant d'une colonne sur la droite : on ne retire que 4 PC  H au vaisseau. A l'inverse, sur un immeuble de 100 PC  D, Wilfor aurait infligé 64 PC  D, le détruisant à moitié.

X-12	X-11	X-10	X-9	X-8	X-7	X-6	X-5	X-4	X-3	X-2	X-1	X	X+1	X+2	X+3	X+4	X+5	MR+2d6
4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	0	0	0	3
8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	0	0	4 à 6
12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	0	0	0	7 à 9
16384	8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	0	10 11
20480	10240	5120	2560	1280	640	320	160	80	40	20	10	5	2	1	0	0	0	12 à 14
24576	12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	0	0	15 à 18
32768	16384	8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	19 à 22
36864	18432	9216	4608	2304	1152	576	288	144	72	36	18	9	4	2	1	0	0	23 à 26
49152	24576	12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	0	27 à 30
61440	30720	15360	7680	3840	1920	960	480	240	120	60	30	15	7	3	1	0	0	31 à 35
73728	36864	18432	9216	4608	2304	1152	576	288	144	72	36	18	9	4	2	1	0	36 à 39
86016	43008	21504	10752	5376	2688	1344	672	336	168	84	42	21	10	5	2	1	0	40 à 43
98304	49152	24576	12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	44 à 47
110592	55296	27648	13824	6912	3456	1728	864	432	216	108	54	27	13	6	3	1	0	48 à 51