



# TACTIQUES DE COMBAT SPATIAL

↓K↓I↓N↓C↓L↓M↓N↓7↓M↓H↓O↓L↓E↓K↓N↓O↓K↓I↓K↓J

## MANŒUVRES D'ÉVITEMENT:

↓K↓L↓E↓L↓Y↓7↓M↓N↓7↓'↓M↓Y↓1↓V↓L↓Z↓M↓A↓↓:

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 save 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.

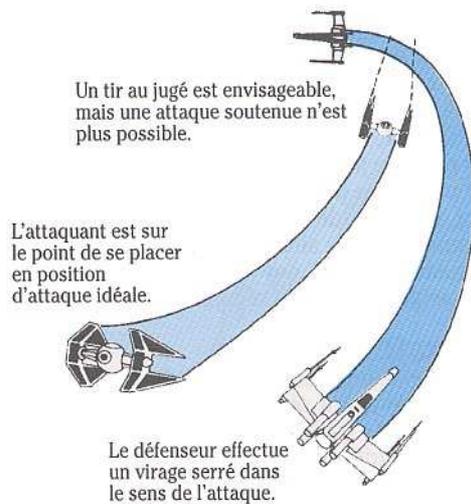
### Attaquant:

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

↓E↓7↓M↓K↓J↓Y↓I↓7↓K↓O↓M↓



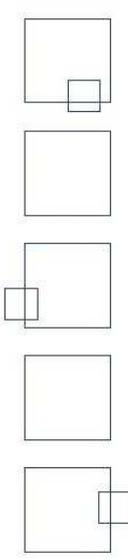
### LA GLISSE D'ACKBAR

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



458 \* m 18310



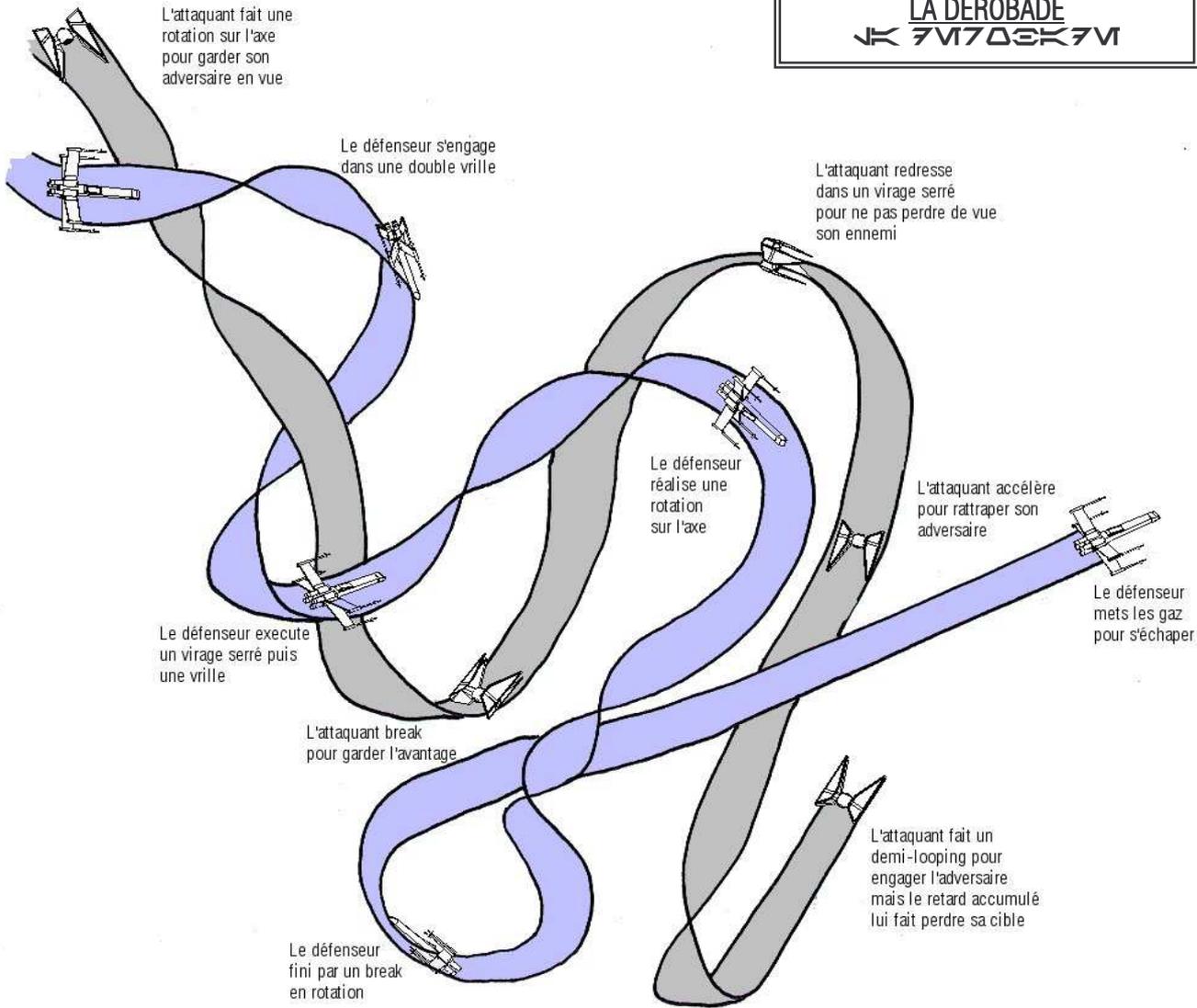


# TACTIQUES DE COMBAT SPATIAL

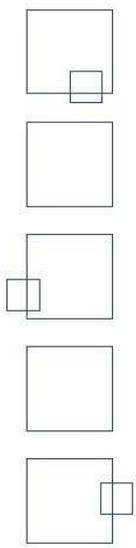
↓K↓N↓1C↓0M↓N 7M 4↓0L3K↓ NCK↓K↓

## LA DEROBADE

↓K 7M703K7M



1139



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

↓K↓I↓10LVI-N 7VI I4OLEK↓ NOK↓IK↓

## MANŒUVRES DE REPLACEMENT:

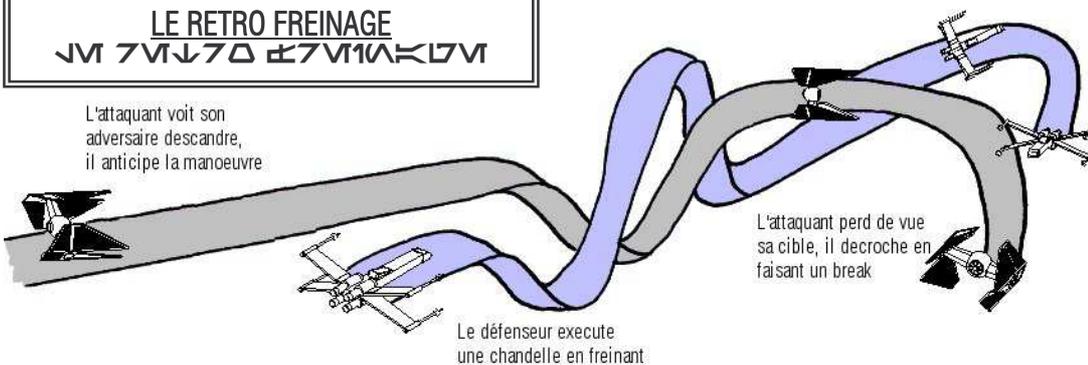
↓K↓AELDY7VI-N 7VI 7VIC↓I4VICVI0↓:

Les manœuvres de remplacement 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

↓VI 7VI↓7Δ 27VI10AKLVI

L'attaquant voit son adversaire descendre, il anticipe la manoeuvre



Le défenseur fait un virage serré pour se trouver dans le sillage de son adversaire

L'attaquant perd de vue sa cible, il décroche en faisant un break

Le défenseur execute une chandelle en freinant

### 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 une 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 manoeuvre. 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 exécuter 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'échec, 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.

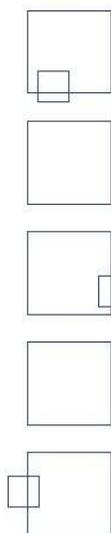
#### Défenseur:

Jet réussi: Tonneaux réussis.  
Jet raté:Tonneaux ratés. Si échec de +5 perte de contrôle. Défense -8.

#### Attaquant:

Jet réussi: Anticipe la manoeuvre. 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

↓K"i↓10L0M-N 7VI "i0L2EK↓ N0K↓1K↓

## MANŒUVRES DE REACTION:

LK0ELOY7M-N 7VI 7VIK"i↓10A:

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.

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

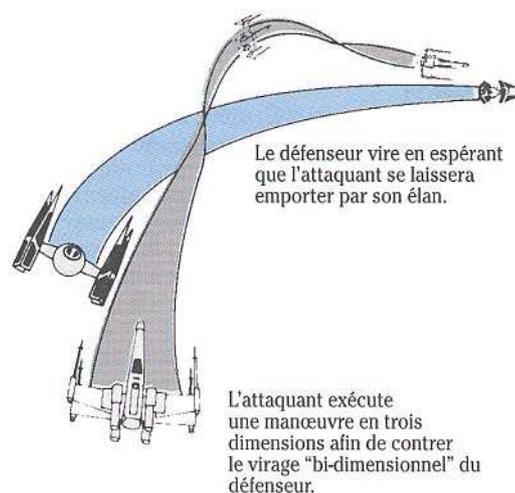
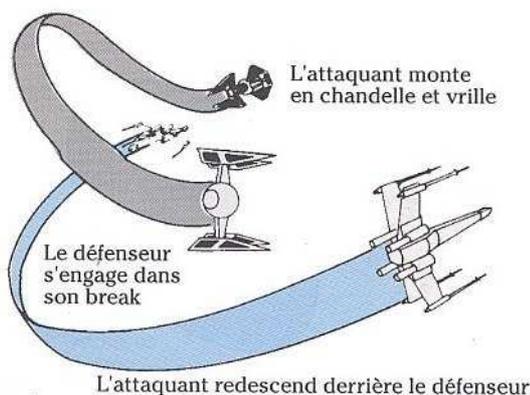
**Attaquant:**

Jet réussi: Suit sa cible. Bonus attaque +2.

Jet manqué: Perd sa cible. Aucun tir instinctif.

### LE FREINAGE EN CLOCHE

↓VI 27V10K10VI V1A "i↓0i1EVI



### LA VRILLE DE TOLON

↓K Y71JVM 7VI ↓0J0A

### LA VRILLE DE TOLON

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

# TACTIQUES DE COMBAT SPATIAL



## Nombre de manœuvre connues dans StarWars 3eme

### édition:

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 Pilote	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:

### Pilote de Chasseur TIE (toute classe confondue)

Fighter pilot Niv4

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.

Feats: Starfighter operation, Point blank shot, improved initiative, skil emphasis( pilot), armor profeciency (heavy),

Equipment: Flight suit, field kit, blaster

### Commandant d'escadrille (4 vaisseaux)

Fighter Pilot Niv5

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.

Feats: Starfighter operation, Point blank shot, improved initiative, skil emphasis( pilot), armor profeciency (heavy),

Equipment: Flight suit, field kit, blaster

### Commandant d'escadron (12 vaisseaux)

Fighter pilot Niv6

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.

Feats: Starfighter operation, Point blank shot, improved initiative, skil emphasis( pilot), armor profeciency (heavy),

Equipment: Flight suit, field kit, blaster

### Commandant d'escadre (36 vaisseaux)

Fighter Pilot Niv8

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

Feats: 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)

### Manœuvres et Pilotes de TIE:

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:

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

