

MOYENS DE TRANSPORT

CRISTAUX NAVIRES

Les cristaux-navires dans l'univers de *Chaos & Barbarie* sont des moyens de transport utilisant l'énergie des cristaux pour se déplacer. Ils parcourent une grande gamme de formes et de fonctions, qu'ils soient utilisés pour l'attaque ou pour le simple transport de personnes. Malgré cette variété, le motif commun de ces navires reste similaire : transporter des passagers d'un endroit à un autre.

CLASSES DE CRISTAUX NAVIRES

La différence distincte entre les cristaux-navires et les navires-portails est que ces navires ne peuvent généralement pas voyager dans les Mers du Spirh. Toutefois, cette distinction ne rend pas tous ces navires semblables. La plupart des navires planent un mètre au-dessus du sol, et d'autres volent comme des navires-portails – sauf qu'ils sont limités à des vols atmosphériques. Les deux classes de cristaux-navires sont décrits ci-dessous.

CRISTAUX PLANEURS

Les cristaux-planeurs sont communs dans les terres civilisées de la Multiterre. Équipés de cristaux-éternels, ils planent au-dessus du sol à une hauteur pouvant aller de quelques centimètres à plusieurs mètres et peuvent réaliser des vitesses remarquables. Cependant, la classification peut être légèrement trompeuse : cette catégorie comprend aussi quelques navires lents, tels que les cristaux-cargos.

CRISTAUX VOLANTS

Les cristaux-volants sont des navires alimentés par des cristaux-éternels, pouvant voyager n'importe où jusqu'à 300 kilomètres au-dessus du niveau du sol. Parce qu'ils volent si haut au-dessus du sol, ils ignorent les pénalités de terrain et d'encombrement. De tous les moyens de transport, les navires-volants sont les plus manoeuvrables.

DESCRIPTION DES CRISTAUX NAVIRES

Cette section décrit deux navires communs qui pourraient avoir une utilité dans votre campagne.

CRISTAUX PLANEURS

Ces navires flottant au-dessus du sol, collectivement connus sous le nom de cristaux-planeurs, sont communs sur les terres à travers la Multiterre. Ils sont largement utilisés par les forces militaires, les autorités civiles, les guildes, et les familles nobles. La plupart des familles aisées possèdent au moins un cristaux-planeur, en particulier sur des terres aux régions civilisées.

Les cristaux-planeurs sont propulsés grâce à l'énergie des cristaux. Un cristaux-planeur moyen a une vitesse maximum

de 100 kilomètres à l'heure.

L'un des modèles les plus populaires parmi les cristaux-planeurs civils est le Kindarvia, qui peut atteindre une altitude maximum d'1,5 mètre. C'est une embarcation résistante pour deux personnes. Les forces militaires et de sécurité dépendent de modèles plus encombrants avec des supports pour armes, comme le Gantic, lequel possède une altitude maximum de 2 mètres.

Ces deux types de cristaux-planeurs occupent une surface de 2 cases de long sur 2 cases de large.

KINDARVIA

| | |
|--|---|
| Classe : cristaux-planeur | Équipage : 1 (Normal +2) |
| Taille : grande (3,4 m) | Initiative : +1 (Tai -1, Equip+2) |
| Passagers : 1 | Maniabilité : +1 (Tai -1, Equip+2) |
| Capacité de soute : 30 kg | Défense : 11* (Tai -1, Equip+2) |
| Vitesse : 40 m | Points de coque : 16 (RD 5) |
| Vitesse maximum : 100 km/h | |
| Coût : 10.550 (neuf), 2.500 (usé) | |

*Fournit une semi-protection à l'équipage et aux passagers.

GANTIC

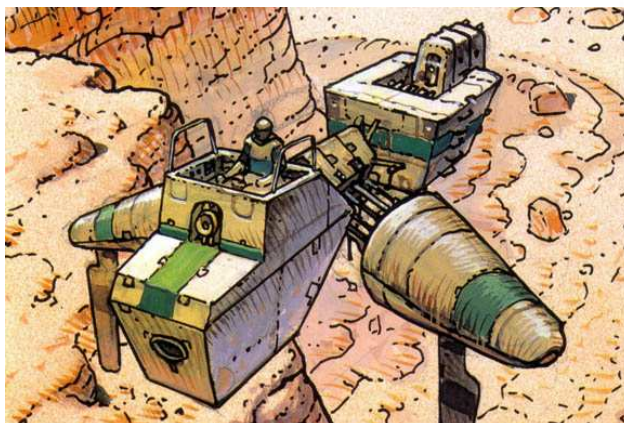
| | |
|--|---|
| Classe : cristaux-planeur | Équipage : 1 (Normal +2) |
| Taille : grande (4,8 m) | Initiative : +1 (Tai -1, Equip+2) |
| Passagers : 1 | Maniabilité : +1 (Tai -1, Equip+2) |
| Capacité de soute : 10 kg | Défense : 12* (Tai -11, Equip+2) |
| Vitesse : 20 m | Points de coque : 18 (RD 5) |
| Vitesse maximum : 80 km/h | |
| Coût : 12.000 (neuf), 6.000 (usé) | |

Arme : silifuge lourd sur affût ; Arc de tir : tourelle ; Attaque : -1 (Tai -1, Equip +0**); Dégâts : 3d8/19-20 ; Portée de tir : 20 m.

*Fournit une semi-protection à l'équipage et aux passagers.

**Si nécessaire, remplacer la valeur +0 du modificateur d'équipage par le modificateur d'attaque de l'individu utilisant l'arme.

UN GANTIC



TERMINOLOGIE

La description des cristaux-navires utilise la terminologie suivante.

Classe : le type de navire : cristaux-planeur ou cristaux-volant.

Taille : la catégorie de taille du navire (et sa longueur en mètres).

Passagers : le nombre de passagers ou de combattants qu'un navire peut transporter (en plus de la liste d'équipage).

Capacité de soute : la quantité de cargaisons le navire peut transporter, aussi bien en kilogrammes qu'en tonnes métrique.

Vitesse : le nombre de mètres le navire peut couvrir dans une action de mouvement. Si le navire utilise deux actions de mouvement, il peut se déplacer de deux fois cette distance en un round. Un navire peut aussi utiliser la totalité du mouvement (action complexe) et se déplacer de quatre fois sa vitesse inscrite.

Vitesse maximum : la vitesse maximum du navire sur terre.

Coût : le prix du navire en Grande Impériale (GI). Si deux prix sont donnés, le second correspond à la version usé du navire. Si seulement un prix est donné, le navire n'est généralement pas disponible une fois usé.

Équipage : la qualité de l'équipage et le modificateur approprié aux tests de compétence.

Initiative : le modificateur ajouté au test d'initiative pour ce navire et l'équipage.

Maniabilité : le modificateur ajouté aux tests de Pilotage tentés par l'équipage.

Défense : la Défense du navire. Ceci inclut le modificateur de taille et le bonus de protection.

Points de bouclier : les points de bouclier maximum d'un navire. La plupart des navires ne possèdent pas de bouclier.

Points de coque : les points de coque maximum d'un navire (et la réduction de dégâts du navire entre parenthèses). Soustrayez la réduction de dégâts du navire (RD) de n'importe quels dégâts infligés tant aux boucliers du navire qu'à sa coque.

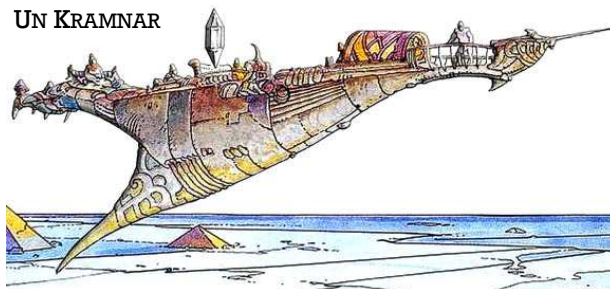
Arme : le nom d'arme du navire. Entre parenthèses, le nombre d'armes de ce type, sa configuration et toutes caractéristiques spéciales.

Arc de tir : le ou les arcs de tir de l'arme. « tourelle » signifie que l'arme peut tirer dans toutes les directions, alors que « tourelle partielle » signifie que l'arme peut tirer dans des directions données.

Dégâts : les dégâts infligés par l'arme.

Portée de tir : la portée de tir de l'arme.

UN KRAMNAR



KRAMNAR

| | |
|--|---|
| Classe : cristaux-volant | Équipage : 6 (Compétent +6) |
| Taille : gigantesque (12 m) | Initiative : +2 (Tai -4, Equip+6) |
| Cristaux-portail : sans | Maniabilité : +2 (Tai -4, Equip+6) |
| Passagers : 10 (guerriers) | Défense : 16* (Tai -4, BP+10) |
| Capacité de soute : 1 tonne | Points de coque : 80 (RD 10) |
| Altitude maximum : 1.000 m | |
| Coût : 65.000 (neuf), 40.000 (usé) | |
| Vitesse spirienne maximum : non applicable | |
| Vitesse atmosphérique : 120 km/h (2 cases/action) | |

Arme : lance-nootka (2) ; Arc de tir : avant ; Attaque : +10 (Tai-4, Equip+14**) ; Dégâts : 8d6+1 ; Portée de tir : 300 m.

Arme : canon-silifuge sur affût (2) ; Arc de tir : tourelle partielle (avant/gauche/droite) ; Attaque : +10/+5/+0 (Tai-4, Equip+14/+9/+4**) ; Dégâts : 4d8/19-20 ; Portée de tir : 40 m.

Arme : silifuge lourd sur affût (2) ; Arc de tir : avant ; Attaque : +10/+5/+0 (Tai-4, Equip+14/+9/+4**) ; Dégâts : 3d8/19-20 ; Portée de tir : 20 m.

*Fournit une protection totale à l'équipage et aux passagers.

**Quand les guerriers théocrate dirigent ce navire, leur bonus d'initiative s'ajoute au bonus de Dextérité du pilote, et leur bonus de manœuvre s'ajoute à son bonus de compétence de Pilotage. Les bonus d'attaque de chaque arme s'ajoutent au bonus d'attaque à distance du canonier.

NAVIRES PORTAILS

Une des marques de fabrique de l'univers de *Chaos & Barbarie* est le navire-portail : un navire capable de voyager entre les terres distancées par les Mers du Spirh. Sans navire-portail, les relations complexes entre les terres dans le monde de la politique, du social et de l'économie n'existeraient pas.

Finalement, un navire-portail remplit deux rôles principaux dans le jeu de rôle *Chaos & Barbarie*. En premier lieu c'est un outil à intrigue – un moyen par lequel les héros peuvent aller d'un endroit à l'autre durant leurs aventures. Sans accès à un navire-portail, les aventures doivent par nécessité être jouées sur une simple terre, ce qui limite la variété d'histoires disponibles au maître du jeu. Une fois utilisé comme outil à intrigue, un navire-portail demande un petit peu de jugement de la part du maître du jeu.

En second lieu, le navire-portail est un outil dans une aventure. C'est une manière de se faire de l'argent avec des marchandises de contrebande, un moyen pour intimider ses adversaires, ou même une arme contre une gigantesque nef-royaume.

Trois catégories de base de navires-portails existent dans le jeu de rôle de *Chaos & Barbarie* : le chasseur-portail, le cargo-portail et la forteresse-portail.

CHASSEUR PORTAIL

Les chasseurs-portails sont de petits navires manoeuvrables conçus pour le combat. Ils transportent un ou deux membres d'équipage et presque aucune cargaison. De ce fait, ils sont calés entre les armes puissantes et les moteurs à cristaux capa-

CRISTAUX VOLANTS

Les cristaux-volants viennent d'une variété de styles et de modèles pour satisfaire à une grande gamme de prix. Le plus connu est le Kramnar des forces théocrates. Ce navire d'attaque large de 17,4 mètres peut déposer jusqu'à trente combattants sur une zone d'atterrissage. Il est armé de deux lance-nootkas (tirés par le copilote) et de deux canons-silifuges montés sur les flancs du cristaux-volant (actionnés par deux canoniers). Pour les atterrissages, et pour une puissance de feu additionnelle, le Kramnar est pourvu de silifuges lourds sur affût situés de chaque côté du compartiment principal.

Malgré leur incapacité à voyager dans les Mers du Spirh, les cristaux-volants utilisent les mêmes règles de combat que celles des navires-portails.

Les cristaux-volants n'utilisent pas l'échelle de taille des navires-portails. Au lieu de cela, ils utilisent l'échelle de taille standard (comme pour les créatures et les personnages).

bles de réaliser des vitesses élevées. Les exemples comprennent le Dalerlin, le pisteur renégat et le navire-pirate.

CARGO PORTAIL

Les cargos-portails sont des navires de taille moyenne qui ne sont généralement pas conçus pour le combat. Catégorie de navire la plus commune, les cargos-portails sont également les navires les plus fortement modifiés, puisque les propriétaires ajoutent souvent des armes, des boucliers, ou des moteurs plus puissants pour augmenter leurs caractéristiques. Les petits cargos-portails, les navettes, les yachts, les paquebots de croisière, et les navires d'exploration se retrouvent dans cette catégorie.

FORTERESSE PORTAIL

Les navires-forteresses sont les plus grands navires. Ces navires colossaux sont le plus généralement des navires de guerre, armés avec une vaste rangée d'armes et de boucliers formidables. La plupart des forteresses-portails transportent des chasseurs-portails, des cristaux-navires et des troupes. Les cargos-portails énormes, les containers-portails et les paquebots-portails se retrouvent également dans cette catégorie, mais ils ont rarement les armes et les protections d'un navire de guerre.

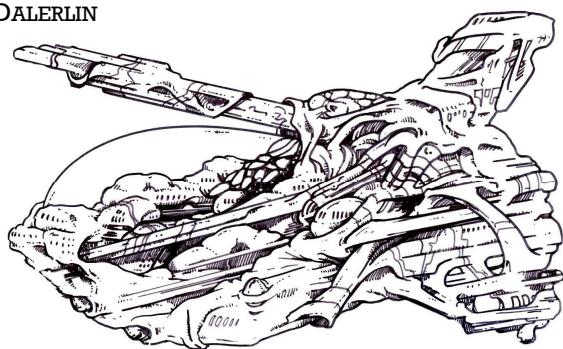
DESCRIPTION DES NAVIRES PORTAILS

La section de ce chapitre contient les descriptions d'une variété de navires-portails, du chasseur-portail à la forteresse-portail. Ce n'est en aucune façon une étude exhaustive des navires-portails de l'univers de *Chaos & Barbarie*, mais plutôt un échantillon représentatif des types de navires que l'on pourrait rencontrer dans une partie de jeu. Si vous voulez créer d'autres nouveaux navires, utilisez les descriptions existantes comme base et extrapolez dessus.

CHASSEURS PORTAILS

Les chasseurs-portails sont des navires de choix pour les pilotes confirmés. Équipés de moteurs solides et légers et de com-

UN DALERLIN



DALERLIN

| | |
|---|---|
| Classe : chasseur-portail | Équipage : 1 (Compétent +4) |
| Taille : minuscule (6,5 m) | Initiative : +8 (Tai +4, Equip+4) |
| Cristaux-portail : sans | Maniabilité : +8 (Tai +4, Equip+4) |
| Passagers : sans | Défense : 24 (Tai +4, BP+10) |
| Capacité de soute : 65 kg | Points de coque : 60 (RD 10) |
| Autonomie : 2 jours | |
| Coût : 60.000 (neuf), 25.000 (usé) | |
| Vitesse spirienne maximum : grande vitesse (10 cases/action) | |
| Vitesse atmosphérique : 1.200 km/h (20 cases/action) | |
| Arme : canon-sillifuge ; Arc de tir : avant ; Attaque : +6 (Tai +4, Equip +2) ; Dégâts : 4d8/19-20 ; Portée de tir : 40 m. | |

mandes rapides et sensibles, ils peuvent passer comme un éclair au travers des surveillances avant que la plupart des navires plus lourd puissent réagir. Leur armement est léger, et leur coque est légère comparée à celle des navires plus gros. Mais un bon pilote dans un chasseur-portail peut faire plus de dommage qu'une forteresse-portail hérissée de tourelles de canons.

Le chasseur-portail le plus commun est le Dalerlin, le chasseur-portail utilisé par les forces théocrates. Bon marché et efficace, les Dalerlin ne sont pas aussi craints pour leurs possibilités que pour leurs nombres. Produit en masse par la Guilde

TERMINOLOGIE

La description des navires-portails utilise la terminologie suivante.

Classe : le type de navire-portail (chasseur-portail, cargo-portail ou forteresse-portail).

Taille : la catégorie de taille du navire-portail (et sa longueur en mètres).

Cristaux-portail : un multiplicateur à appliquer pour tous les déplacements dans les mers du Spirh.

Passagers : le nombre de passagers ou de combattants qu'un navire-portail peut transporter (en plus de la liste d'équipage).

Capacité de soute : la quantité de cargaisons le navire peut transporter, aussi bien en kilogrammes qu'en tonnes métriques.

Autonomie : combien de temps le navire peut fonctionner avant qu'il doive se réapprovisionner en nourriture, eau et oxygène.

Équipage : la qualité de l'équipage et le modificateur approprié aux tests de compétence.

Initiative : le modificateur ajouté au test d'initiative pour ce navire et l'équipage.

Maniabilité : le modificateur ajouté aux tests de Pilotage tentés par l'équipage.

Défense : la Défense du navire. Ceci inclut le modificateur de taille et le bonus de protection

Points de bouclier : les points de bouclier maximum d'un navire.

Points de coque : les points de coque maximum d'un navire.

RD : Réduction de dégâts. Soustrayez ce nombre de n'importe quels dégâts infligés aux boucliers du navire. Si les boucliers sont épuisés, les dégâts sont appliqués directement à la coque et réduits par la somme du RD de la coque.

Coût : le prix du navire-portail en Grande Impériale (GI). Si deux prix sont donnés, le second correspond à la version usé du navire-portail. Si seulement un prix est donné, le navire n'est généralement pas disponible une fois usé.

Vitesse spirienne maximum : la vitesse spirienne maximum dans les Mers du Spirh, par catégorie de vitesse et mesurée par cases de 500 mètres.

Vitesse atmosphérique : la vitesse maximum en atmosphère, mesurée en kilomètres par heure et par cases de 50 mètres.

Arme : le nom d'arme du navire. Entre parenthèses, le nombre d'armes de ce type, sa configuration et toutes caractéristiques spéciales.

Arc de tir : le ou les arcs de tir de l'arme. « Tourelle » signifie que l'arme peut tirer dans toutes les directions, alors que « tourelle partielle » signifie que l'arme peut tirer dans des directions données.

Dégâts : les dégâts infligés par l'arme.

Portée de tir : la portée de tir de l'arme.

Théocrate, le Dalerlin coûte seulement une fraction de ce que peut coûter un chasseur-portail comparable. S'ils ont un prix aussi bas, c'est parce qu'ils n'ont pas de cristaux-portail, ils ne peuvent pas même débarquer sans appuis spéciaux. La Marine théocrate croit que cela apprend aux pilotes à compter sur de plus hautes autorités. En réalité, cela leur apprend juste à espérer qu'ils vivent assez pour être promu à une variante plus avancée d'un Dalerlin.

CARGOS PORTAILS

Une grande variété de cargos-portails utilise les routes de la Multiterre, transportant nourriture et passagers d'une terre à une autre pour un prix raisonnable. La plupart sont contrôlés par des indépendants ou des guildes, bien que les gouvernements en emploient une grande partie, quelquefois pour des raisons pacifiques... et parfois pas du tout. Les cargos-portails sont presque toujours armés, protégés, et capables du voyage spirien, permettant aux marchands de survivre aux attaques de pirate durant leur voyage d'une terre à une autre.



UN KAYRAWAN

Le plus utilisé est le Kayrawan. C'est peut-être le cargo-portail le plus adaptable dans la Multiterre. Le plan du Kayrawan est la base de presque chaque cargo-portail. Il est construit sur une conception modulaire pour convenir aux besoins d'une grande variété de clients. Le Kayrawan est un excellent navire de transport polyvalent, avec des machines puissantes et une coque robuste. La Guilde Lam-eun-sirh se rendit vite compte qu'il possédait un gagnant et amassèrent presque autant d'argent en vendant des kits de conversion qu'en vendant les Cargos-portails eux-mêmes.

KAYRAWAN

| | |
|--|---|
| Classe : cargo-portail | Équipage : 1 à 2 (Compétent +2) |
| Taille : petit (40 m) | Initiative : +3 (Tai +1, Equip+2) |
| Cristaux-portail : x2 | Maniabilité : +3 (Tai +1, Equip+2) |
| Passagers : 6 | Défense : 21 (Tai +1, BP+10) |
| Capacité de soute : 100 t | Points de coque : 100 (RD 20) |
| Autonomie : 2 mois | |
| Coût : 100.000 (neuf), 25.000 (usé) | |
| Vitesse spirienne maximum : de combat (8 cases/action) | |
| Vitesse atmosphérique : 800 km/h (13 cases/action) | |
| Arme : canon-silifuge ; Arc de tir : tourelle ; Attaque : +1 (Tai +1, Equip +0) ; Dégâts : 4d8/19-20 ; Portée : 40 m. | |

FORTERESSE PORTAIL

Les forteresses-portails représentent l'épine dorsale de la marine spirienne, leur manque de vitesse et de manoeuvrabilité étant compensé par leurs armes, leur protection, et leurs boucliers puissants. Les plus grands portent des hangars chargés de chasseurs-portails pour compléter leurs propres stocks im-

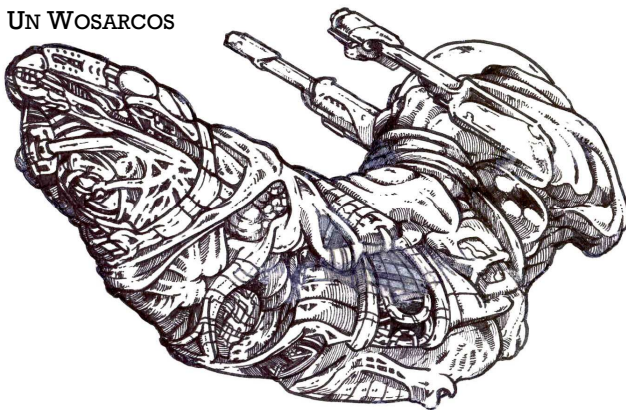
pressionnants de silifuges sur affût, de canons-silifuges, sans compter les milliers de groupes de combattants et leurs cristaux-navires. Les capitaine de navire tirent une grande fierté de savoir qu'ils peuvent faire la différence rien qu'en apportant leurs armes pour soutenir, encore moins leur faire feu.

Les Wosarcos sont les navires de transport militaires de la Théocratie, mis au point et fabriqués par la Guilde Théocrate basée sur la Terre-comptoir de Gildar. Le Wosarcos est conçu pour de petits voyages dans les Mers du Spirh et peut livrer d'importantes frets militaires sur des aires aménagées ou des champs de bataille. Dans ses diverses soutes et compartiments, le navire peut transporter dix douzaines de Gantic, cent Kramnar et plus de seize mille guerriers théocrates, en plus du propre équipage du navire d'un effectif de sept cents personnes. Les moteurs puissants du navire lui permettent de fonctionner efficacement aussi bien dans l'atmosphère que dans les Mers du Spirh, et son propre considérable armement permet de délivrer un barrage dévastateur sur tout ce qui se trouve sur son chemin.

WOSARCOS

| | |
|---|---|
| Classe : forteresse-portail | Équipage : 700 (compétent +4) |
| Taille : gigantesque (750 m) | Initiative : +0 (Tai -4, Equip+4) |
| Cristaux-portail : x2 | Maniabilité : +0 (Tai -4, Equip+4) |
| Passagers : 16.000 (guerriers) | Défense : 16 (Tai -4, BP+10) |
| Capacité de soute : 2.000 t | Points de Bouclier : 240 (RD 50) |
| Autonomie : 20 jours | Points de coque : 320 (RD 50) |
| Coût : 29.000.000 (neuf), 19.000.000 (usé) | |
| Vitesse spirienne maximum : de combat (8 cases/action) | |
| Vitesse atmosphérique : 1.200 km/h (20 cases/action) | |
| Arme : canon-silifuge (24) ; Arc de tir : 8 à l'avant, 8 à gauche, 8 à droite ; Attaque : +0 (Tai -4, Equip +4) ; Dégâts : 4d8/19-20 ; Portée de tir : 40 m. | |
| Arme : silifuge lourd sur affût (12) ; Arc de tir : 4 à l'avant, 4 à gauche, 4 à droite ; Attaque : +0 (Tai -4, Equip +4) ; Dégâts : 3d8/19-20 ; Portée de tir : 20 m. | |

UN WOSARCOS



VITESSE ET MANOEUVRES

L'utilisation d'un navire ne demande généralement pas de jet de Conduite ou de Pilotage. Une personnage ayant 1 Rang dans la conduite du navire approprié peut l'amener d'un point A à un point B sans trop de problème. Un jet de compétence

n'est demandé que lors d'une utilisation dangereuse du navire.

LA VITESSE

Un navire possède trois types de vitesse, la vitesse de combat, la vitesse de croisière et la grande vitesse. Chaque niveau de vitesse détermine le malus au jet de manœuvre, le bonus à la défense et le nombre d'armes pouvant être utilisées par le navire. Le modificateur indiqué dans le tableau 8-1 est applicable au jet de Conduite/Pilotage ainsi qu'aux jets d'attaque effectués depuis le navire (armes de navire ou personnes utilisant des armes personnelles). Le Bonus de défense est à rajouter au score de défense de base du navire. Le premier chiffre correspond au bonus de Défense des navires ayant une vitesse de déplacement de base inférieure à 100 m/round et le deuxième des navires ayant une vitesse de base de 100 m/round ou plus.

VITESSE DE COMBAT

La vitesse de combat est égale à la vitesse de base du navire. Un navire se déplaçant à vitesse de combat, peut utiliser toutes ses armes.

VITESSE DE CROISIÈRE

La vitesse de croisière est égale à 2 fois la vitesse de base du navire. Un navire se déplaçant à sa vitesse de croisière, peut utiliser toutes ses armes excepté les armes de navire (les armes demandant le don « maniement d'une famille d'armes » (armes de navire).

GRANDE VITESSE

La grande vitesse est égale à 4 fois la vitesse de base du navire. Un navire se déplaçant à grande vitesse, ne peut pas utiliser d'armes.

TABLE 11.1 : MODIFICATEUR DU À LA VITESSE

| Vitesse | Modificateur | Bonus Défense |
|----------------------|--------------|---------------|
| Vitesse de combat | +0 | +0 (+5) |
| Vitesse de croisière | -2 | +2 (+10) |
| Grande vitesse | -4 | +4 (+15) |

MANOEUVRES

Un jet de Conduite ou Pilotage est utilisé pour effectuer des manœuvres spéciales en situation de stress. Manœuvrer un navire est une action de mouvement.

ACCÉLERER DÉCÉLERER

[cristaux navire, navire portail]

Augmenter ou diminuer la vitesse d'un navire de 1 niveau est relativement simple. Les niveaux sont au nombre de 4 : arrêté, vitesse de combat, vitesse de croisière et grande vitesse. Accélérer ou décélérer de plusieurs niveaux à la fois devient plus difficile.

VIRAGE

[cristaux-navire, navire-portail]

Le navire avance de sa vitesse actuelle et fait un virage.

PIQUER MONTER

[navire-portail]

Le navire avance de sa vitesse actuelle et monte ou descend.

SAUT

[cristaux-navire]

Le navire avance et fait un saut par dessus un obstacle au moyen d'une rampe.

TABLE 11.2 : MANOEUVRES

| Manoeuvre | DD |
|--------------------------------|---------|
| Accélérer/Décélérer | 0 |
| De 2 niveau | 10 |
| De 3 niveau | 25 |
| Virage 45° | 5 |
| Virage 90° | 15 |
| Virage 180° | 25 |
| Piquer/Monter 45° | 5 |
| Piquer/Monter 90° | 15 |
| Saut | 20 |
| Looping | 25 |
| Engager une poursuite | Opp +5 |
| Désengagement | Opp +5 |
| Collision | Spécial |
| Reprendre le contrôle | Spécial |
| Attaquer au corps à corps | Spécial |
| Mauvaise visibilité | +4 |
| Mauvais terrain (boue, gravas) | +4 |
| Très mauvais terrain (neige) | +6 |

LOOPING

[navire-portail]

Le navire garde la même position au début et à la fin de son mouvement. Il décrit un cercle avec comme point d'arrivée celui de départ.

ENGAGER UNE POURSUITE

[cristaux-navire, navire-portail]

Engager une poursuite consiste à se mettre derrière son adversaire et voler à sa même vitesse. Les deux pilotes doivent faire un jet de Conduite/Pilotage, si le résultat du pilote attaquant est supérieur de 5 ou plus alors il parvient à mettre son navire derrière celui de son adversaire. Le navire attaqué ne gagne aucun bonus de Défense dû à sa vitesse. Le défenseur ne peut se servir que de ses armes arrières.

DESENGAGEMENT

[cristaux-navire, navire-portail]

Le pilote d'un navire engagé peut se désengager en réussissant un jet de pilotage opposé de 5 ou plus.

COLLISION

[cristaux-navire, navire-portail]

Le navire avance et rentre en collision avec un autre navire, une créature ou un objet inerte. Le DD est égal à la Défense de la cible. Un objet inerte a une Défense de 0.

REPRENDRE LE CONTRÔLE

[cristaux-navire, navire-portail]

Cette manœuvre est requise lorsque le pilote perd le contrôle de son navire. (Voir Manœuvre ratée).

TABLE 11.3 : MALUS AU TEST DE MANOEUVRE

| Taille du navire | Malus au test de manœuvre |
|------------------|---------------------------|
| Moyen | +0 |
| Grand | -2 |
| Très grand | -4 |
| Colossale | -8 |
| Titanesque | -16 |

TAILLE DU NAVIRE

Plus un navire est imposant et plus il est difficile à manoeuvrer. Le tableau ci dessous donne le malus à appliquer à tous les tests de Manoeuvre en fonction de la taille du navire.

MANOEUVRE RATEE

Dans la plupart des cas, un échec lors d'une manoeuvre signifie que le pilote n'arrive pas à faire ce qu'il voulait avec son navire. La conséquence est que le navire avance tout droit sans effectuer la manoeuvre.

Si le jet est raté de 10 ou plus, alors le pilote perd le contrôle de son navire. Il doit immédiatement refaire un autre jet de conduite/pilotage au même DD que celui de la manoeuvre qui lui a fait perdre le contrôle. Si le second jet est encore un échec, le pilote perd le contrôle de son navire. Comparez le résultat du jet au DD dans le tableau de perte de contrôle.

GLISSADE MINEURE

Le navire glisse légèrement. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de Conduite de DD égal à la manoeuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +2 pour éviter une collision.

TABLE 11.4 : PERTE DE CONTRÔLE CRISTAUX-NAVIRE

| Marge d'échec | Effet | Pénalité |
|---------------|------------------|----------|
| 1 - 4 | Glissade mineure | -2 |
| 5 - 9 | Glissade | -4 |
| 10 - 14 | Dérapiage | -6 |
| 15 - 19 | Vrille | -10 |
| 20+ | Collision | na |

GLISSADE

Le navire glisse sérieusement. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de Conduite de DD égal à la manoeuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +4 pour éviter une collision.

DERAPAGE

Le navire dérape. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de Conduite de DD égal à la manoeuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +6 pour éviter une collision.

VRILLE

Le navire par en vrille. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de Conduite de DD égal à la manoeuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +10 pour éviter une collision.

COLLISION

Le navire rentre en collision avec un obstacle (voir collision).

ÉCART

Le navire tourne à 90° et pique droit vers le sol. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de Pilotage de DD égal à la manoeuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +2 pour éviter le crash.

ÉCART IMPORTANT

Le navire tourne à 90° et pique droit vers le sol très rapidement. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de Pilotage de DD égal à la manoeuvre qui lui a fait perdre le contrôle

avec un malus de +4 pour éviter le crash.

PIQUE

Le navire tourne à 90° et pique droit vers le sol très rapidement, le pilote se retrouve sur le tableau de bord. Il doit immédiatement refaire un jet de Pilotage de DD égal à la manoeuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +6 pour éviter le crash.

PIQUE IMPORTANT

Le navire tourne à 90° et pique droit vers le sol très rapidement en vrillant. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de Pilotage de DD égal à la manoeuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +10 pour éviter le crash.

CRASH

Le navire tourne à 90° et pique droit vers le sol et se crashe. Le pilote a droit à un dernier jet de Pilotage de DD égal à la manoeuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +10. Si il le rate, le navire est détruit et les passagers meurent. Si il le réussit, le navire est détruit et les passagers prennent 10d6 points de dommage.

TABLE 11.5 : PERTE DE CONTRÔLE NAVIRE-PORTAIL

| Marge d'échec | Effet | Pénalité |
|---------------|-----------------|----------|
| 1 - 4 | Écart | -2 |
| 5 - 9 | Écart important | -4 |
| 10 - 14 | Piqué | -6 |
| 15 - 19 | Vrille | -10 |
| 20+ | Crash | na |

COLLISION

Lorsqu'un navire rentre en collision avec un autre navire ou une objet inerte (bâtiment, arbre etc.), il prend des dégâts. Les dommages sont définis par deux facteurs, la vitesse et la taille du navire ou de l'obstacle. Dans le cas d'un choc frontal entre deux navires, la vitesse des deux navires est ajoutée. Dans le cas de choc latéral ou par derrière l'on prend en compte la différence de vitesse entre les deux navires.

TABLE 11.6 : DOMMAGES ET COLLISION

| Vitesse (mètres / round) | Effet |
|--------------------------|-------|
| 9 ou - | d2 |
| 10 à 15 | d4 |
| 16 à 20 | d6 |
| 21 à 30 | d8 |
| 31 à 50 | d10 |
| 51 à 100 | d12 |
| 101 et + | d20 |

| Taille du navire | Nombre de dés |
|------------------|---------------|
| Très petit | 1 |
| Petit | 2 |
| Moyen | 4 |
| Grand | 8 |
| Très grand | 12 |
| Gigantesque | 16 |
| Colossale | 20 |

LES NAVIRES AU COMBAT

DISTANCE DE COMBAT

Contrairement à l'Infanterie, pour un navire, il est plus difficile de toucher un adversaire qui est proche qu'un adversaire éloigné. Plus le navire est important et plus la difficulté est grande. Le tableau ci dessous montre le malus à appliquer au jet de toucher en fonction de la taille du navire et de la portée de la cible.

TABLE 11.7 : PÉNALTÉ DE DISTANCE

| Taille du véhicule | Bout P. | Court | Moy. | Long. |
|--------------------|---------|-------|------|-------|
| Moyenne | +0 | +0 | -2 | -4 |
| Grande | -2 | +0 | +0 | -2 |
| Très grande | -4 | -2 | +0 | +0 |
| Gigantesque | -6 | -4 | -2 | +0 |
| Colossale | -8 | -4 | -2 | +0 |

COMBAT AERIEN ET SPIRIEN

Lors d'un combat aérien ou spirien, il existe une manœuvre d'attaque appelé « l'engagement ». Engager un adversaire consiste à se mettre dans ses 6 heures pour pouvoir lui tirer dessus avec des armes frontales.

Phase 1 - Initiative. Lorsque le combat commence, les deux pilotes effectuent un test de Pilotage pour déterminer qui a l'Initiative, celui qui fait le score le plus haut gagne l'Initiative et devient le pilote attaquant et à l'opportunité « d'engager l'adversaire » (voir Manoeuvre plus haut). Passez à la phase 2.

Phase 2 - Engagement. Si le pilote attaquant a réussi à engager son adversaire, il peut lui tirer dessus (phase 3), sinon on recommence à la phase 1.

Phase 3 - Attaque. Les navires engagés se trouvent à une distance de 30 à 100 mètres l'un de l'autre (au choix de l'attaquant) et ne peuvent voler qu'à leur vitesse de combat. Le défenseur est trop occupé à éviter les tirs de son adversaire et ce dernier trop concentré sur sa cible pour pouvoir aller plus vite. L'attaquant effectue alors ses tirs avec toutes les armes frontales dont il dispose (il est à vitesse de combat). Un navire engagé ne gagne aucun bonus de Défense dû à sa vitesse.

Phase 4 - Riposte. Si le navire défenseur est toujours valide, il peut riposter avec ses armes arrière.

Phase 5 - Désengagement. Le pilote défenseur peut tenter de se désengager (voir Manoeuvre), si il réussit le test de pilotage, repassez à la phase 1, si il le rate son navire est toujours engagé, retournez à la phase 3.

DEGATS

La « santé » d'un navire est déterminée par ses points de coque et par sa résistance aux dégâts (RD).

POINTS DE COQUE ET RESISTANCE AUX DEGATS

Les navires ont des points de coque (équivalents aux points de blessure) et une valeur de résistance aux dégâts (RD). Lorsqu'un navire est endommagé par une attaque, les dommages sont réduits de la valeur de résistance avant d'être enlevés aux points de coque.

EFFET DES DOMMAGES

Lorsqu'un navire subit un nombre de points de dommage équivalent à la moitié de ses points de coque en une seule attaque,

il doit immédiatement effectuer un test de manœuvre de DD15 pour ne pas perdre le contrôle de son navire. (voir Manoeuvres plus haut).

Lorsqu'un navire perd son dernier point de coque, il explose. Tous les passagers subissent un nombre de d6 de points de dommage égal à la taille du navire. Toutes les personnes se trouvant dans l'espace d'allonge du navire prennent la moitié de ces dommages et ont droit à un JS Réflexes DD 15 pour ne rien subir.

REPARER UN NAVIRE

Réparer un navire demande une heure de temps et un jet de Réparation DD 20. Si le jet est réussi, le navire retrouve 2d6 points de coque. Un personnage peut continuer à réparer un navire durant autant d'heures qu'il le souhaite, jusqu'à ce qu'il retrouve tous ses points de coque.