

# Les Ornithoptères

Olivier Legrand (2004)

*Ces règles optionnelles permettent de gérer l'utilisation des ornithoptères (ou de tout autre engin similaire) de façon plus précise, en prenant en compte les caractéristiques techniques de l'appareil.*

## Caractéristiques de l'Appareil

Un ornithoptère possède différentes caractéristiques chiffrées :

Une valeur de **Vitesse**, mesurée sur une échelle de 0 à 5, où chaque point équivaut à 200 km/h (soit 600 km/h pour une Vitesse de 3).

Un niveau de **Stabilité**, mesuré sur 10. La Stabilité d'un orni ne peut jamais dépasser 10 moins sa Vitesse, soit par exemple 7 pour une Vitesse de 3. Cette valeur maximale est appelée Stabilité optimale. Elle peut également être diminuée par un éventuel Blindage (voir ci-dessous).

Un niveau de **Résistance**, égal à 40 points, qui représente le nombre de points de dommages qu'un orni peut encaisser avant d'être gravement endommagé : en termes de jeu, le pilote subira une pénalité d'un dé en Pilotage tant que l'orni n'aura pas été réparé. S'il encaisse plus de deux fois ce seuil (soit 80 points), l'orni est détruit.

Un ornithoptère spécialement prévu pour le combat peut également posséder des valeurs d'**Armement** et de **Blindage**. Le Blindage (qui peut aller de 0 à 3) fonctionne exactement comme une armure mais alourdit également l'appareil : chaque niveau de blindage confère à l'appareil 5 points de protection mais soustrait 1 point à sa Stabilité optimale. L'Armement est traité en détail dans la section du même nom.

## Piloter un Ornithoptère

Une poursuite aérienne, ou toute autre situation similaire, sera divisée en séquences, chaque séquence représentant la même durée qu'un assaut (soit environ 6 secondes).

Au début de chaque séquence, le pilote de l'orni doit décider s'il accélère (+1 en Vitesse), s'il décélère (-1 en Vitesse) ou s'il conserve la même Vitesse que précédemment. Il est impossible de modifier la Vitesse de l'appareil de plus d'un point par séquence.

Certaines situations (turbulences, manoeuvres manquées, tirs adverses etc) peuvent faire baisser le niveau de Stabilité d'un ornithoptère. Tant que la Stabilité reste supérieure à zéro, le pilote conserve le contrôle de l'appareil. Si jamais elle tombe à zéro, le pilote doit immédiatement tenter un atterrissage forcé pour éviter le crash (voir ci-dessous).

## Manoeuvres Spéciales

A chaque fois qu'il souhaite effectuer une manoeuvre périlleuse ou difficile, le pilote devra effectuer un test de Pilotage. Voici les manoeuvres spéciales les plus courantes :

**Acrobatie :** Cette manoeuvre peut être utilisée pour éviter un obstacle ou simplement pour épater la galerie. En cas d'échec, la Stabilité de l'appareil chute d'un nombre de points égal à sa Vitesse, ce qui peut lui être fatal.

**Redresser :** Cette manoeuvre permet de rétablir la Stabilité de l'appareil, tant que celle-ci est supérieure à zéro. Le pilote fait un test de Pilotage, dont le nombre de réussites s'ajoutera automatiquement à la Stabilité (sans pouvoir dépasser sa limite optimale).

**Aterissage délicat :** Permet de poser l'orni sur une surface accidentée, peu appropriée à ce genre d'exercice. Nécessite une Vitesse de 1 ainsi qu'un test de Pilotage. En cas d'échec, le pilote doit renoncer à se poser à cet endroit.

**Aterrissage forcé :** Il s'agit d'une manoeuvre d'urgence, destinée à éviter un crash. Elle nécessite un test de Pilotage avec un nombre de réussites au moins égal à la Vitesse de l'appareil. En cas d'échec, c'est le crash.

**Décollage rapide :** Nécessite un test de Pilotage. En cas d'échec, l'appareil ne décollera qu'à la séquence suivante – délai qui peut parfois être d'une importance critique.

## Avaries et Accidents

**Turbulences :** Ce terme désigne tout phénomène pouvant réduire la Stabilité d'un ornithoptère en vol (tempête etc). Ce genre de phénomène a une Force, comprise généralement entre 1 et 3, qui indique combien de points de Stabilité sont perdus par l'appareil.

**Tir adverse :** Dès que l'orni essuie un tir adverse, il perd un point de Stabilité – et ce même si son Blindage a entièrement absorbé l'impact.

**Dommmages à l'orni :** Lorsqu'un orni subit des dommages, son Blindage le protège à la manière d'une armure. Cette protection s'applique aussi bien aux tirs adverses qu'aux dommages dus à un éventuel crash.

**Dommmages aux occupants :** A chaque fois qu'un orni est endommagé, ses occupants peuvent également être blessés. Chaque occupant doit alors lancer un dé (D8) pour savoir s'il est ou non touché (ce qui sera le cas si le résultat est inférieur à 5). Un blessé subit le même nombre de points de dommages que l'orni (après soustraction du Blindage du véhicule, et d'une éventuelle armure corporelle).

**Pilote touché :** Si le pilote est touché, l'orni perd aussitôt un point de Stabilité (en plus du point perdu à cause du tir adverse). Ceci s'applique même si son armure absorbe entièrement les dommages. En outre, si le pilote est mort ou inconscient, l'orni perd 1 point de Stabilité par séquence, jusqu'à ce que quelqu'un parvienne à reprendre les commandes ou jusqu'à ce qu'il se crashe.

**Crash :** En cas de crash, l'ornitophère subit un nombre de dés (D8) de dommages égal à sa Vitesse. Si un ou plusieurs de ces dés indique 8, le réservoir explose : l'appareil est détruit et les occupants périssent vraisemblablement carbonisés. Lors d'un crash « ordinaire », chaque occupant subit le même

nombre de dés de dommages que l'orni et 5D8 supplémentaires en cas d'explosion du réservoir (explosion qui a donc toutes les chances de leur être fatale).

## Armement

Il est possible d'équiper un orni des armes suivantes. L'usage de ces armes peut être contrôlé par le pilote. L'orni restant un véhicule léger, il est normalement impossible de cumuler les différents armements proposés (ce qui ne sera pas le cas sur les véhicules militaires plus lourds et plus lents).

**Mini-Bombes :** Ces armes sont destinées à être larguées au sol. Elles ont les mêmes effets que les grenades, avec un rayon d'action trois fois supérieur (soit un cercle d'environ 60m de diamètre) : elles peuvent donc être neutralisantes, explosives, remplies de gaz meurtrier ou équipées d'un système de retardement. Une mini-bombe explosive causera également plus de dommages qu'une grenade du même type (4D8 au lieu de 3D8). Si l'on souhaite larguer une mini-bombe de manière très précise, un test de Pilotage pourra être nécessaire. Un orni peut transporter jusqu'à deux mini-bombes. (Niveau Technologique = comme pour les grenades).

**Torpilles :** Un orni peut être équipé de deux lance-torpilles. Pour atteindre la cible, un test de Pilotage sera nécessaire. La portée d'une torpille est d'environ 10km ; comme les grenades, une torpille affecte tout ce qui se trouve dans son aire d'effet, c'est à dire dans un rayon d'une vingtaine de mètres. Dommages = 5D8, Cadence de feu = 1. (Niveau Technologique = 3).

**Canon Laser :** Enfin, un orni peut être équipé d'un canon laser. L'usage de cette arme requiert un test d'Armes de Tir. Portée = 500m, Dommages = 5D8, Cadence de feu = 1, Salves = 100. (Niveau Technologique = 3).

## Combats

En cas de combats entre ornithoptères (ou n'importe quel type de véhicules aériens), l'initiative sera déterminée par la compétence de Pilotage du pilote.

Celui qui prend l'avantage tirera le premier. Au lieu d'attendre une incertaine occasion de riposter, le pilote adverse peut tenter de manoeuvrer son orni pour se rendre plus difficile à toucher : il peut alors utiliser sa compétence de Pilotage comme une compétence défensive (voir règles de combats) mais doit obligatoirement réduire la Stabilité de son appareil d'un point.

A priori, de telles manoeuvres d'esquive ne sont possibles qu'avec un orni (ou tout autre véhicule suffisamment maniable et léger).

## Réparations

Un orni endommagé peut être réparé si l'on dispose du temps et du matériel nécessaires. Chaque jour passé dans un atelier de réparation permet à la machine de récupérer 5 points de Résistance, jusqu'à son maximum initial de 40.

Un pilote ou un mécanicien peut également tenter d'effectuer des réparations de fortune, avec les moyens du bord : dans ce cas, le réparateur doit effectuer un test de Technologie ; s'il est réussi, la machine peut récupérer jusqu'à 5 points de Résistance. La réparation aura pris un nombre d'heures égal à 4, divisé par les réussites du test (soit, par exemple, pour 6 réussites, une quarantaine de minutes). De telles réparations ne peuvent pas être effectuées sur une machine *gravement endommagée* (c'est à dire réduite à 20 points de Résistance ou moins).