



_généralités des engins

Un engin est une armure mécanisée ou un véhicule. Sauf mention contraire, les règles présentées ici annulent et remplacent leurs équivalents de Polaris. À noter que cette section est très « sèche » et technique : beaucoup d'éléments d'ambiance sont présents dans les règles de engins de Polaris et leur lecture est donc recommandée au moins pour mieux appréhender l'univers.

Plus encore que le reste d'UPolaris, ces règles s'appuient sur le sous-jacent Polaris : on y fait donc certaines entorses au UP!System, notamment l'emploi de nombreux types de dés en plus des habituels D10. Certains points renvoient même directement à Polaris, dont les règles restent pertinentes dans bien des cas.

Règles générales des engins

Ce qui suit est valide pour les armures comme pour les véhicules.

Prix et intégrité à l'achat d'un engin : diviser par 50 tous les prix indiqués dans les divers ouvrages de Polaris pour les engins. Ce prix abaissé correspond au prix normal sur le marché d'occasion légal ; appliquer alors les règles habituelles d'acquisition de matériel d'UPolaris (2D6+8 pour l'ITG de chaque élément et système auxiliaire, possibilité de modifier le coût pour acquérir une ITG spécifique etc.) et ignorer celles du guide d'acquisition des véhicules du guide technique (posent plus de problèmes qu'elles n'en règlent et les pertes de capacité sont de toute façon mieux gérées par les règles générales d'ITG et les effets des pertes de celle-ci, cf. plus loin).

Il est aussi possible d'obtenir des engins dépourvus de certains systèmes pour un coût moins élevé (e.g. une armure sans son armement, un véhicule acheté sans propulseur pour une bouchée de pain car l'on a justement récupéré une vieille tuyère dans un dépôt etc. bref, c'est Polaris).

Ordinateur : rappelez-vous que les ordinateurs de Polaris sont convertis en cyberdecks UP!System (cf. règles de matériel, rang = (NT + Gén.)/3).

Charge système : pour ce qui est de la charge système (rappel UP : égale au max à $5 \times \text{rang du cyberdeck} + 5$), chaque système auxiliaire d'un engin n'étant pas complètement autonome (totalement mécanique, non-relié etc. ; dès qu'il y a la moindre intégration de donnée, le système n'est pas autonome) est considéré comme un programme (techniquement un démon, car il reste résident) ayant une fonctionnalité utilitaire de rang 1.

Il est bien sûr possible d'avoir d'autres programmes et démons plus élaborés (comme un démon d'arme automatique avec un programme d'acquisition et un programme de tir).

En conséquence, sur la fiche :

- Pas de notion de niveau max des programmes.
- Gestion systèmes remplacée par charge système max.
- Potentiel remplacé par rang de cyberdeck (d'ordinateur).

CARACTÉRISTIQUES COMMUNES DES ENGINs

Bien des caractéristiques sont données directement dans les descriptions des engins eux-mêmes, notamment lorsque ceux-ci présentent des particularités, mais ce n'est pas toujours le cas. Quand rien n'est indiqué, les règles générales qui suivent indiquent les moyens de calculer les caractéristiques manquantes.

Attention : sauf mention explicite, les valeurs ne se cumulent pas (ne cumulez pas le modificateur d'initiative de la description d'une armure avec celui issu du tableau idoine, qui a justement servi à calculer le premier ; par contre le modificateur de commandes, comme précisé, s'y cumule bien).

Architecture : cette caractéristique est indicative (elle a été employée en interne par l'équipe de conception de Polaris pour en déduire certaines caractéristiques, notamment les profondeurs maximales), sauf si la règle optionnelle des seuils en fonction de l'architecture est employée (cf. p.207 LdB2).

Échelle : détermine dans quel segment se situe l'engin : échelle humaine (H), véhicules légers (V-), véhicules lourds (V+). En dessous et à partir d'un certain niveau, les dégâts d'une échelle sont nuls ou massifs sur un engin ou créature d'une échelle respectivement supérieure ou inférieure.

Le guide technique présente des tableaux de conversion complets p.336-337 pour les dégâts ainsi que le blindage.

Il existe néanmoins une règle générale pour convertir les dégâts si besoin :

$$H = V- \times 10$$

$$V+ = V- + 2$$

Cf. « gabarit » ci-après pour déterminer les échelles des divers engins.

Gabarit (GAB) : détermine la taille relative de l'engin dans son échelle. Noté sur 25.

Attention : ceci est complètement disjoint de la notion optionnelle de gabarit d'un personnage du UP!System (qui est, elle, notée sur 20 et fonctionne différemment). Le GAB est issu du tableau qui suit.

Le guide technique présente un tableau complet p.330 avec équivalences en volume notamment.



gabarit/échelle	
Engin	Gabarit/échelle
Exo-Alpha	12/H
Exo-0	19/H
Exo-1	22/H
Exo-2	24/H
Exo-3/Exo-4	1/V-
Exo-5/Exo-6	2/V-
Exo-oméga	3/V-
Chasseurs, petits transporteurs	3-5/V-
Patrouilleurs, transporteurs moyens	6-10/V-
Corvettes, patrouilleurs lourds	11-15/V-
Escorteurs	16-20/V-
Escorteurs lourds, frégates légères	21-25/V-
Frégates lourdes	3-5/V+
Croiseurs	6-10/V+
Cuirassés	11-15/V+
Bombardiers	16-20/V+
Bases	21-25/V+
Atlantis+	Au-delà...

Éléments : un engin possède plusieurs éléments (structure, armement, systèmes auxiliaires etc.) dépendant de son type et pouvant être endommagés séparément. Ces éléments sont portés dans un tableau de localisation sur la fiche de l'engin.

Intégrité (ITG) : chaque élément d'un engin possède une ITG propre. Pour certains éléments (ex : structure) des règles complètes existent pour les effets des pertes d'ITG (cf. règles sur les dégâts), pour d'autres (ex : poste de pilotage/passerelle) c'est au MJ de déterminer les effets et de faire effectuer des tests de panne (comme pour tout matériel standard) le cas échéant (aussi valable pour les éléments avec des règles de perte d'ITG, ex : test de panne quand machines poussées à fond pendant trop longtemps avec risque qu'elles se coupent complètement).

De plus, les équipements dont l'engin est équipé ont aussi une ITG. Les règles de dégâts se concentrent surtout sur les pertes d'ITG des éléments d'un engin et les effets de celles-ci, mais le MJ peut aussi infliger des pertes d'ITG et tests de panne aux divers équipements auxiliaires.

Modificateur d'intégrité : s'ajoute aux tests de panne des éléments de l'engin (pas des systèmes auxiliaires ayant leur propre ITG).

Il sert notamment d'équivalent au blindage IEM pour les éléments (dans les autres cas il est doublé comme tous les bonus Polaris).

Blindage (BLD) : cette valeur est retranchée à tous les dégâts reçus par un engin mais elle est elle-même réduite au préalable de la valeur de pénétration (PEN) de l'arme employée (minimum 0).

Cf. guide technique (p.336-337) pour conversion entre différentes échelles.

Résistance aux dommages (RD) : un modificateur (pas une réduction systématique !) appliqué à tous les dégâts reçus par un engin avant même de considérer la pénétration d'une arme. Les dégâts effectivement reçus par un engin sont donc égaux à :

$$\text{Dégâts} = \text{jet de dégâts} + \text{RD} - (\text{BLD} - \text{PEN}).$$

La RD dépend du GAB et est issue du tableau suivant :

résistance aux dommages	
GAB	RD
1-2	+6
3-4	+4
5-6	+2
7-8	+1
9-10	0
11-12	-1
13-14	-2
15-16	-3
17-18	-4
19-20	-5
21-22	-6
23-24	-7
25-26	-8
27	-9 puis -1 tous les 4 niveaux

Noter que, tout comme les dégâts, la RD est valable dans une échelle donnée.

Vitesse (VIT) : généralement donnée sous la forme « VIT (points de mouvement) » pour la plupart des engins (exemple : le chasseur trident, avec son hélice-pompe possède une VIT(PM) de 5(2), soit une VIT de 5 donnant 2 points de mouvement à 16 nœuds).

La VIT est une estimation de la vitesse permettant de classer les engins entre eux, les PM sont dépensés en un tour lors d'une ou plusieurs manœuvres de déplacement (cf. combat, plus loin) ainsi que dans certains autres cas comme la détection.

Il peut y avoir plusieurs vitesses en fonction du mode de propulsion/déplacement employé. Si elle est indiquée en nœuds elle est toujours marine, si elle est indiquée en km/h c'est toujours à l'air libre.

Une vitesse de 'M' est une vitesse « minimale », celle d'une armure marchant sur les fonds marins par exemple.

Le guide technique présente un tableau complet p.331-335.

Initiative et commandes : les initiatives des armures et véhicules sont traitées assez différemment : les armures étant traitées comme des combattants individuels (règles standard) et les véhicules avec une version modifiée du système des manœuvres. Voir les sections dédiées, plus loin, pour plus d'informations.

Dans les deux cas, l'initiative totale d'un personnage en armure ou d'un véhicule est modifiée par les commandes



qu'il emploie, mais uniquement pour les actions où l'on interagit avec un système les nécessitant (par exemple, tirer avec une arme d'épaule en armure ou simplement utiliser le manche de son véhicule pour un mouvement normal ne les prend pas en compte ; mais un tir d'arme assistée, pas en tir direct devant soit, oui). Les commandes sont décrites p.84-85 du LdB2.

Noter que dans le cas des engins nécessitant un poste de pilotage (grosses armures, véhicules...) le prix de celui-ci est pour des commandes manuelles, il faut payer le prix des commandes améliorées en plus. Un changement de commande nécessite généralement de changer l'essentiel du poste.

Les modificateurs d'initiative de Polaris sont employés tels quels, sans ajustement, avec les initiatives totales du UP! System.

Seuils et compteur d'avaries : les engins ont des seuils de dommages (qui peuvent dépendre optionnellement de l'architecture, cf. LdB2 p.207), associés à un niveau d'avarie et à un nombre maximal de celles-ci présenté dans un « compteur d'avarie » sur la feuille de l'engin.

Attention : contrairement à tous les dégâts infligés à des créatures (qui utilisent la règle au début de ce supplément : le maximum des dégâts variables de l'arme employée), on effectue bien le jet de dégât classique de Polaris contre les engins (car ils n'ont pas de jauge et de jets d'absorption mais des seuils et une résistance aux dommages à la place).

En résumé :

- **Cible avec jauges UP** : règle générale (conversion en VD en prenant le maximum des dégâts de l'arme).
- **Cible avec seuils Polaris** : jet de dégât normal.

Profondeur : lorsqu'un engin évolue au-delà de sa profondeur opérationnelle, la structure doit effectuer un test de panne dans les conditions du tableau qui suit : un échec entraîne une avarie légère (si incident, celui-ci est localisé sur la structure).

panne de structure pour profondeur > opérationnelle	
< profondeur limite	> profondeur limite et < profondeur d'écrasement
Toutes les 30 minutes Variation de profondeur de 100m	Toutes les 10 minutes Variation de profondeur De 10m
Si manœuvre brusque	

Spécificités des armures

Compétence limitative : n'oubliez pas que la compétence « Armure mécanisée » limite l'emploi de toutes les autres. Dans Polaris elle vient aussi limiter le nombre maximum d'actions par tour (minimum 1) : si un personnage possède une jauge d'initiative plus grande que sa compétence Armure mécanisée, les dés surnuméraires sont simplement lancés.

Encombrement : des jets d'Armure mécanisée/Coordination d'une difficulté variable peuvent être nécessaires pour manœuvrer dans des espaces contraints, surtout si l'armure est très lourde et la course étroite. Un échec pourra entraîner des pénalités (de -5 à -10) à tous les jets physiques.

TYPE D'ARMURES

Exo-armures sous-marines : classiques, très difficiles à manier hors de l'eau : en ce cas, déplacements limités à la marche (pas de sprint), pas d'esquive et malus de 5 à l'initiative totale ainsi qu'à tous les jets physiques. Certaines exo-armures sous-marine utilisent la pression pour assurer leur étanchéité et leurs intérieurs seront donc affectés par les phénomènes (acide, pathogènes...) de la surface.

Exo-armures de surface : isolées et étanches, peuvent évoluer dans l'eau jusque -10m.

Exo-armures amphibies : limitées à une profondeur de -500m.

Exo-armures hybrides : très rares, légères ou moyennes au plus. Limitées à -16 000m.

Exo-armures atmosphériques : ultralégères uniquement.

CATÉGORIE D'ARMURE

La catégorie de l'armure affecte un certain nombre de ses caractéristiques comme le poids, les dégâts de base et le modificateur d'initiative.

Note : à partir d'exo-3 une armure est à l'échelle V-.

Gabarit du pilote : les armures massives acceptent toute taille, les armures moyennes et lourdes doivent être réglées pour les cas extrêmes et les armures légères ne sont pas adaptables et sont produites pour un gabarit donné.

Le gabarit d'un personnage pourra être estimé avec les règles optionnelles afférentes (à ce jour publiées dans l'errata UP!System). Ceci n'a aucun rapport avec le GAB de l'armure (qui est uniquement employé pour comparer les armures entr-elles, pas avec la taille d'un être humain).

Légères (exo-alpha et exo-0) : s'enfilent par assemblage de pièces en 1 tour de combat (1min) pour une personne entraînée (jet moyen d'Armure mécanisée/Coordination), 5 tours sinon. 5 phases pour les retirer. Un dispositif de secours permet de faire « exploser » les pièces en une seule



armures et véhicules

phase, au prix de la perte d'1D6 points d'intégrité.

Les exo-alpha (environ 1,80m) ressemblent à une tenue de plongée rigide et peuvent être portées sans exosquelette, les exo-0 (environ 1,85m) ont une épaisseur de coque très réduite et peuvent être portées avec un exosquelette compensant uniquement le poids de l'armure (sans exo-force).

Moyennes (exo-1 à exo-3) : accès par trappe avant ou arrière en 1 phase pour une personne entraînée (jet moyen d'Armure mécanisée/Coordination), 5 phases sinon. 5 phases pour en sortir. Un dispositif de secours permet de démembrer l'armure, au prix de la perte d'1D6 points d'intégrité.

Les exo-1 (environ 2,25m) ont des mains et des pieds robotisés, les exo-2 (environ 2,5m) et exo-3 (environ 2.8m, passent à l'échelle V-) sont bulbeuses et ont les avant-membres entiers robotisés (sauf celles de surface, plus légères).

Lourdes (exo-4) : environ 3,30m, presque toujours cantonnées aux sous-marines.

Massives (exo-5 à exo-oméga) : poste de pilotage et sas.

Les exo-5 (environ 3,90m) et exo-6 (environ 4,50m) ont le poste dans le torse, les exo-oméga (environ 4,65m et plus) ont un véritable compartiment dans lequel il est possible de bouger quelque peu.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMURES

Note : toute caractéristiques non explicitement présentées ici utilise les règles générales, cf. supra

Exo-force (EXF) : l'exo-force d'une armure est simplement convertie en Physique suivant la règle normale (partie entière de la division par 4 ; reste venant en bonus aux jets).

Cette valeur de Physique est bien utilisée pour le bonus aux dégâts en corps à corps.

Lorsque l'EXF atteint la valeur de 50, elle devient capable d'infliger des dégâts à l'échelle V-, son modificateur de dégâts n'est alors plus sa valeur convertie en Physique mais est désormais alors issu du tableau suivant :

modificateur de dégâts d'exo-force v-	
EXF	RD
50-54	-6
55-59	-4
60-64	-2
65-69	-1
70-74	0
75-79	+1
80-84	+2
85-89	+3
90-94	+4
95-99	+5
100	-1 tous les 5 niveaux

Lorsque l'EXF atteint la valeur de 100, elle inflige automatiquement des dégâts massifs à l'échelle H.

Les exo-alpha et exo-0 peuvent ne pas avoir d'exo-force (pas d'exosquelette ou simple compensateur du poids de l'armure), c'est alors le Physique du personnage qui est utilisé directement.

Dégâts en corps à corps : les armures possèdent des dégâts de base de contact (coup de poing ou autre). Si elles sont échelle V-, ceux-ci sont toujours d'1D6, si elles sont échelle H, ils dépendent alors de leur catégorie comme indiqué dans le tableau suivant :

catégories d'armures			
Classement	Cat.	Poids**	Dégâts CaC (H)*
Légères	Exo-a (H)	200kg	1
	Exo-0 (H)	1000kg	1D6
Moyennes	Exo-1 (H)	1800kg	1D10+3
	Exo-2 (H)	2400kg	1D10+1
	Exo-3 (V-)	3500kg	1D10+3
Lourdes	Exo-4 (V-)	5700kg	2D10+1
Massives	Exo-5 (V-)	9600kg	3D10
	Exo-6 (V-)	14500kg	4D10
	Exo-Ω (V-)	16000kg	4D10+2

*valable pour échelle H, une exo-force de 50+ permet d'effectuer 1D6 dégâts V-

** à multiplier par 0,8 pour les armures terrestres.

Ne pas oublier d'ajouter le modificateur aux dégâts issu de l'EXF.

Initiative : les armures possèdent un modificateur à l'initiative totale qui, s'il n'est pas donné dans la description, est issu du tableau suivant :

mod. int. des armures				
Catégorie	Marine	Hybride	Terrestre	Amphibie
Exo-a	0/0	0/0	--/+1	-1/+1
Exo-0	-1/-2	-1/-2	--/0	-2/0
Exo-1	-2/-4	-2/-3	--/-1	-3/-1
Exo-2	-3/-6	-3/-5	--/-2	-4/-2
Exo-3	-4/-8	-4/-6	--/-3	-5/-3
Exo-4	-5/-10	-5/-8	--/-4	-6/-4
Exo-5	-6/-12	-6/-9	--/-5	-7/-5
Exo-6	-7/-14	-7/-11	--/-6	-8/-6
Exo-Ω	-8/-16	-8/-12	--/-7	-9/-7

x/y = sous l'eau/à l'air libre

Attention : ce modificateur est donné pour une armure NTIII, il ajouter NT-3 à ces valeurs pour des NT différents (e.g. +1 pour un NTIV).



Le modificateur d'initiative s'ajoute, le cas échéant, à celui issu des commandes (cf. règles générales des engins, plus haut).

Comme vu plus haut, la compétence « Armure mécanisée » du pilote vient limiter le nombre d'actions par tour en armure. Si un personnage possède une jauge d'initiative plus grande que sa compétence Armure mécanisée, les dés surnuméraires sont simplement lancés.

Autonomie : les armures non-dotées de réacteurs à autonomie indéfinie (RTG généticiens et azuréens notamment) peuvent accroître leur autonomie en réduisant leur vitesse (si elles disposent de véritables propulseurs pour lesquels le réacteur est dimensionné) ou la consommation électrique des équipements. Détails p.116-117 du GT.

Systèmes de contrôle : sur une armure, ces systèmes possèdent des particularités :

- **Système d'assistance et contrôle :** ce système crucial pour le fonctionnement de l'armure (sans lui, elle est un poids mort) possède un blindage IEM naturel de 5.
- **Système de contrôle de pression :** si hors d'état, une avarie légère par tour de combat avec éventuel incident localisé à la structure (cf. règles de dommages, plus loin).

Cumul protection et armure : on peut porter une tenue de protection (max cat. A) en-dessous d'une exo-armure (à partir d'armure moyenne) pour réduire les dégâts choc infligés directement au pilote.

Règles spécifiques des véhicules

Voyage et fonds marins : intéressant de se reporter directement à Polaris, utilisable tel quel LdB2 p.11-116.

CARACTÉRISTIQUES DES VÉHICULES

Manœuvrabilité : utilisée pour l'initiative en combat naval. Peut aussi servir d'estimation à la difficulté d'une action de pilotage (ou être utilisée en bonus sur deux jets d'opposition pour des pilotes rivaux tentant la même chose avec des véhicules aux manœuvrabilités dissimilaires). Dans le cas où elle n'est pas directement indiquée elle peut être issue du tableau qui suit.

manœuvrabilité					
GAB (H)	MAN	GAB(V-)	MAN	GAB(V+)	MAN
1	27	1	18	5	7
2	25	2	17	6	6
3	24	3	17	7	5
4	23	4	16	8	5
5	22	5	16	9	5
6	22	6	15	10	4
7	22	7	15	11	4
8	21	8	15	12	4
9	21	9	14	13	3
10	21	10	14	14	3
11	20	11	13	15	3
12	20	12	12	16	3
13	20	13	12	17	3
14	20	14	11	18	3
15	19	15	10	19	3
16	19	16	10	20	3
17	19	17	10	21+	2
18	19	18	9	43+	1
19	19	19	9	chasseurs	
20	19	20	8		
21	18	21	8	20t	20
22	18	22	8	30t	19
23	18	23	8	40t	18
24	18	24	7	40-60t	17
25	18	25	7	70-80t	16

ajustement pour véhicule terrestre	
Propulsion	Modificateur
Chenilles	-2
Chenillettes	-1
Roues	0
Pattes	+1



Mise en œuvre des sonscans

Note : un sonscan est un appareil alliant un sonar et un analyseur voire, parfois, un calculateur de tir intégré.

Attention : cette partie employant largement les matériels automatiques, rappelez-vous qu'ils sont traités comme un trait et suivent donc la règle des jets de trait (ND diminué d'un cran ; une difficulté moyenne donne donc un ND de 10).

DÉTECTION

Effectuée avec le **sonar**. En principe une détection peut-être effectuée par tour de combat (au-début de celui-ci généralement, notamment dans le cas des combats navals, cf. section dédiée).

Avant d'effectuer le jet il est nécessaire de déterminer si le sonar opérera en mode **passif** ou en mode **actif**.

Suivi de cible : une cible détectée ne le reste pas forcément d'un tour sur l'autre : elle doit constamment être re-détectée pour rester « sur les écrans ». Perdre une cible remet tout à zéro : bonus de cible précédemment détectée et tours supplémentaires d'analyse (cf. plus loin).

Acquisition automatique : cas le plus fréquent, jet du sonar suivant la règle du matériel automatique. Le sonar effectue un jet contre toutes les cibles à sa portée. Le jet est de difficulté moyenne.

À l'oreille : un personnage peut utiliser les hydrophones du sonar pour effectuer une détection à l'oreille selon les modalités suivantes :

- Il ne reçoit aucun bonus du matériel (le sonar n'est pas un matériel d'assistance, il rend juste possible le jet).
- Détection uniquement passive.
- Une cible à la fois.
- Le jet est de difficulté difficile.
- La détection prend un tour complet, durant lequel l'opérateur ne peut rien faire d'autre.

Il est nécessaire que les conditions dans l'engin se prêtent à l'écoute (peu de bruit, pas de dérangement). La détection à l'oreille prend à l'opérateur un tour complet.

Procédure : tant en automatique qu'à l'oreille, un incrément permet une véritable acquisition mais un simple jet réussi sans incrément ne révèle qu'un simple écho qui ne permettra pas de déclencher une **analyse** (mais accorde le bonus de « cible précédemment détectée »).

Appliquer les modificateurs de la table de détection (cf. plus loin).

Mode supersilence : un engin peut adopter ce comportement, tous les bruits sont alors réduits au minimum (pas de fermeture de porte, pas d'emploi d'outil métallique, pas d'éclats de voix), ceci rend le vaisseau plus difficile à détecter (mentionné dans le tableau idoine) mais peut rendre certaines actions plus difficiles, voire impossibles, le MJ reste seul juge.

ANALYSE

Effectuée avec l'**analyseur**. Comme pour le sonar, une analyse peut-être effectuée une fois par tour de combat, généralement au début.

Analyse automatique : dans le cas d'un « vrai » sonscan : intégrant les deux matériels (ou au moins avec une liaison par ordinateur entre les deux systèmes), l'analyseur effectue automatiquement une analyse pour chaque cible acquise par le sonar (pas un simple écho sans incrément), jusqu'au maximum de cibles qu'il peut suivre par tour. Le jet est de difficulté moyenne.

Analyse manuelle : un personnage peut, en plus de l'analyse automatique, effectuer une analyse manuelle selon les modalités suivantes :

- Il reçoit le bonus d'assistance de l'analyseur (égal à la moitié de son niveau dans Polaris, donc le double, soit le niveau complet en UP!System). On ne peut analyser qu'une seule cible à la fois par analyse manuelle.
- Une cible à la fois.
- Le jet est de difficulté difficile.
- L'analyse prend un tour complet, durant lequel l'opérateur ne peut rien faire d'autre.

analyse sonscan

Incréments	Actif	Passif	Mod. sol. tir actif	Mod. sol. tir passif	Mod. Évasion sonscan
0	Direction et profondeur		-10	-10	+0
1	Distance	Nature approximative (biologique, technologique), Échelle et gabarit	-5	-10	-5
2	Vitesse	distance, type de propulsion	+0	-5	-10
3	Nature approximative (biologique, technologique), Échelle et gabarit	Vitesse, nature précise (type de vaisseau)	+5	+5	-15

Bonus de 5 par tour d'analyse continue (la cible ne doit pas être perdue) supplémentaire (max +15)

Malus de 5 à 10 circonstanciel (ennemi se mêle au trafic civil,



détection sonar			
Condition	Situation	Actif	Passif
Taille d'engin	Engin de taille humaine	-15	-10
	Chasseur, petit transport	-10	-5
	Patrouilleur, transport, corvette	+0	+0
	Escorteur, frégate légère	+10	+5
	Frégate lourde, croiseur léger	+20	+10
	Croiseur, cuirassé	+30	+15
	Bombardier, cuirassé unique	+40	+20
	Base, Atlantis	+50	+25
	Cité	automatique	+30
distance	Contact	+10	+5
	Courte	+5	+0
	Moyenne	+0	-5
	Longue	-5	-10
	Extrême	-10	-15
Cible immobile	Dans l'eau	+0	+0
	plaquée contre paroi ou au sol	-10	+0
	Enterrée	-20	-10
Cible mobile	dépense de PM	$+(PM \times 2)$	$+(VIT + \text{mod. Prop.})$ Min. +0
Vitesse du détecteur	immobile	+5	0
	dépense de PM	-PM	$-(VIT + \text{mod. Prop.})$ Max. +0
Modificateur de propulsion	Naturelle		-10
	MHD		$-5 \times (NT - 4)$
	Hélice-pompe		-NT
	Tuyère		+0
	Hélices contrarotatives	+0	$+(6 - NT)$
	Hélice simple		+2
	Supercavitation		détection auto
	Par propulseur additionnel		+2 (max +6)
Plateau continental	Mer agitée	+0	-10
	Mer forte	-10	-20
	Tempête	-20	-30
Terrain	Obstacle	impossible	+0
	Terrain accidenté	-5 à -15	0 à -5
	Perturbation (flux, thermocline, zone d'ombre, banc de poissons etc.)	-5 à -15	-10 à -20
Particularités de la cible	Bruit transitoire (torpille...)	+0	+5
	Émission sonar actif	+0	+20 Portée double
	Cible en supersilence	+0	-5
	précédemment détectée		+5
	Revêtement anéchoïque	$-2 \times (NT + \text{type})$ type par défaut = I	$-2 \times (NT + \text{type})$ type par défaut = I

Plus autres modificateurs « intrinsèques » (engin bricolé, dégâts forçant frottement hydrodynamique etc.)

Procédure : le jet apporte un certain nombre d'informations sur la cible qui dépend des incréments obtenus. Ce sont toujours les mêmes informations dans l'ordre : une analyse suivante n'ayant pas plus d'incréments n'apporte pas de nouvelle information.

Les informations reçues sont limitées par la base de données de l'analyseur ou les connaissances de l'opérateur (les derniers modèles militaires ne seront pas forcément enregistrés).

Le résultat confère un modificateur au calcul d'une solution de tir ainsi qu'un modificateur à une future évaison sonscon de la cible, tant que celle-ci est acquise.



LEURRES

Les leurres (cf. LdB2 p.151) imitent la signature acoustique de l'engin qui les lance. Ils peuvent avoir un effet différent à chaque étape :

Détection : détecté comme contact normal, identique à l'engin mais immobile (sauf rare leurre mobile).

Analyse : un jet de moyen de l'opérateur avec un malus du double du niveau du leurre permet de comprendre qu'il s'agit d'un leurre (le jet ne prend qu'une phase).

Solution de tir : impose un malus égal au double de son niveau au calcul d'une solution contre l'engin lanceur (si celui-ci a bien été détecté et analysé).

Tir torpille : la torpille (ou l'opérateur pour les filoguidées) doit réussir un jet moyen avec un malus égal au double du niveau du leurre pour acquérir la cible.

Mise en œuvre de l'armement

MISE EN ŒUVRE DE L'ARMEMENT À TIR DIRECT

Généralement impossible au-delà de la portée de contact. Si la cible n'est pas visible alors une solution de tir doit être calculée comme pour les torpilles (cf. plus loin) et l'analyse doit obligatoirement avoir révélé distance et vitesse, il faut néanmoins bien effectuer un jet d'attaque en plus du calcul de la solution.

Afficheur tactique : à ne pas confondre avec un analyseur tactique (qui est un système offrant un bonus au tir), l'afficheur tactique (aussi appelé « système tactique ») représente la situation tactique. Ne pas en posséder un oblige à suivre les cibles non-visibles uniquement aux instruments. Les pénalités (distance, mouvement...) sont alors doublées.

Armes en batterie : le nombre total d'armes confère un bonus au tir (cf. tableau qui suit). Le nombre de points de différence entre le jet et le ND indique combien d'armes ont touché (max. nombre d'armes réel). On extrait de ce nombre total un bonus aux dommages et à la pénétration (eux-mêmes issus du tableau idoïne).

bonus batterie	
# armes	Mod.
2	+2
3-4	+4
5-6	+6
7-9	+8
10-13	+10
14-18	+12
19-24	+14
25+	+16

effets batterie		
# armes Touchant	Pén.	Dégâts
2-3	+10%	+2
4-6	+20%	+4
7-8	+30%	+6
9-11	+40%	+8
12-16	+50%	+10
17-19	+60%	+12
20-24	+70%	+14
25+	+80%	+16

Viser un endroit particulier : il est possible de cibler un point particulier comme dans les règles générales du UPI! System (appliquées telles quelles pour les armures, à adapter pour les véhicules). Il peut s'agir d'un point faible (visière) ou d'un système d'arme. Tout matériel touché perdra alors un certain nombre de points d'ITG, au MJ d'arbitrer.

MISE EN ŒUVRE DES TORPILLES

Les torpilles sont les seules armes permettant un combat raisonnable au-delà de la portée « contact » du fait de la nature particulière des fonds marins (impossibilité de voir la cible pour la cibler, positionnement sonar approximatif etc.).

Ce qui suit concerne surtout les torpilles guidées (par fil, autonomes etc.). Les torpilles à tir direct sont mises en œuvre comme le reste de l'armement à tir direct (et peuvent donc parfois nécessiter une solution de tir si tir à distance) mais se déplacent comme toutes les torpilles (cf. plus loin, elle avancent à leur vitesse jusqu'à la cible qui peut les esquiver comme un autre tir, se référer aux règles de combat naval).

I - solution de tir : de façon similaire à l'analyse, le calculateur de tir tente de produire automatiquement une solution de tir pour chaque cible fournie par l'analyseur (dans la limite du nombre de solutions qu'il peut suivre à la fois, deux systèmes d'arme pour la même cible comptent comme deux solutions).

Imposer une solution de tir : l'opérateur peut aussi imposer manuellement une solution pour une cible unique, ce qui prend un tour complet et impose un malus de 15 à son jet (compétence Tir assisté, pas de bonus du matériel, comme pour la détection à l'oreille).

La difficulté est moyenne, les modificateurs suivants s'appliquent (en plus de celui issu de l'analyse) :

mod. sol. tir		
Condition	Situation	Mod.
Taille d'engin	Engin de taille humaine	-10
	Chasseur	-5
	Patrouilleur, corvette	+0
	Escorteur, frégate légère	+5
	Frégate lourde, croiseur léger	+10
	Croiseur, cuirassé	+15
	Bombardier, cuirassé unique	+20
	Base, Atlantis	+25
Couverture	Cité	+30
	Couverture (flux, courant, banc, terrain accidenté...)	-5 à -20
	Plaquée au sol	-10
	Enterrée	-20
	Immobile	+10



II – lancement : pas de nouveau jet car solution déjà calculée, consomme néanmoins une action ou une manœuvre de tir (cf. « combat naval », plus loin).

III - approche : la torpille se déplace durant son tour de lancement puis dans la même phase ainsi qu'au début de chaque tour suivant à sa vitesse et suivant son autonomie.

Durant l'approche, la cible peut tenter une évasion sonscan si elle a détecté la torpille. Si l'acquisition de la cible est perdue, la torpille effectue un jet de son niveau de fonctionnement (avec les malus de détection habituels) si elle est autonome (si elle est filoguidée le tireur doit réacquiescer la cible).

IV - attaque finale : la torpille effectue un jet de son niveau de fonctionnement si elle est autonome ou l'artilleur effectue un jet d'assistance au tir si elle est filoguidée. Si cela réussit, la cible subit les dégâts.

Note : la profondeur va faire varier les dégâts, l'autonomie et la pénétration des torpilles, comme indiqué dans le GT p.104.

Gestion des dégâts

Attaque IEM : une attaque IEM (cf. partie matériel, vue précédemment) est localisée normalement (mais relancez les résultats « structure » ou « équipage »/« pilote »). Si ce sont les systèmes auxiliaires qui sont touchés, alors 1D4 d'entre eux sont touchés au hasard.

Si c'est un autre élément, celui-ci doit effectuer un test de panne ou cesser de fonctionner.

Procédure : elle est telle que suit, les détails de chaque étape étant précisés plus loin.

- Calculer les dégâts
- Déterminer les avaries
- Déterminer les incidents
- Appliquer les pertes d'ITG
- Déterminer les effets d'une destruction

Calcul des dégâts : comme indiqué plus haut, on effectue bien le jet de dégât classique contre les engins (ne pas prendre le maximum comme pour les créatures) et les dégâts finaux (cf. « blindage » et « résistance aux dommages ») se calculent de la sorte :

$$\text{Dégâts} = \text{jet de dégâts} + \text{RD} - (\text{BLD} - \text{PEN})$$

Le blindage ne pouvant jamais devenir négatif.

Note : les incréments sont bien appliqués comme dans le cas général (+ 2/incrément sur le jet d'attaque). Pour les armures, ne pas oublier le modificateur de dégâts en corps à corps (issu de l'exo-force).

Avaries : si les dégâts effectifs atteignent l'un des seuils du compteur d'avarie (présent sur la fiche), il en résulte une avarie du niveau idoine (si la ligne complète est remplie,

c'est alors une avarie du niveau supérieur qui se déclare).

Certaines avaries entraînent des pertes d'ITG à la structure (cf. compteur).

Jet d'incident : si avarie, un incident apparaît sur un résultat de 7+ sur un 1D10 + modificateur d'incident de l'avarie (cf. compteur d'avarie sur la fiche).

L'élément affecté par l'incident est localisé sur la table de la fiche.

Le résultat du jet d'incident est utilisé pour déterminer les effets de l'incident (cf. partie dédiée, plus loin).

Pertes d'ITG : les effets des diverses pertes d'ITG (à la structure suite à avarie et/ou à tout élément suite à un incident) sont appliqués (cf. partie dédiée, plus loin).

Destruction d'une armure : le système « dernière chance » s'active. Son effet dépend de son type :

- **Congélation :** jet de Physique moyen avec un incrément obligatoire par heure passée congelé, mort en cas d'échec.
- **Injection de drogues :** jet de Physique moyen avec un incrément obligatoire par heure passée rempli, perte d'un rang dans un trait aléatoire en cas d'échec (le rang 0 est un handicap gravissime ou la mort).
- **Guillotine :** jet de localisation (pourquoi pas en utilisant celui proposé par les règles de cybernétique du UP!System : chaque membre, dont la tête, se voit assigner un chiffre sur 10, les six chiffres restant correspondant au corps) avec amputation (automatiquement stabilisée, mais causant tout de même deux blessures « virtuelle » : si le personnage en avait déjà le choc pourra entraîner la mort) et sédation automatique. Si c'est le corps ou la tête qui était touché c'est bien dommage, bonne journée.

Brèche ou destruction d'une tranche de véhicule : un véhicule est divisé en **tranches**. Une destruction ou brèche (suite incident à la structure) en affecte une déterminée au hasard ou par le MJ suivant les circonstances. Si les parois étanches fonctionnent, le reste du véhicule n'est pas affecté.

Une tranche détruite entraîne les effets suivants :

- BLD divisé par deux lorsque cette zone est visée (arrive aussi en cas de fêlure critique ou pire sur la tranche).
- Équipements présents détruits ou non-fonctionnels.
- Malus de 5 cumulatifs à tous les jets de Pilotage.
- Les personnes présentes au moment de la destruction subissent 2g2 points de dégâts plus ceux reçus par le véhicule au-dessus du seuil de destruction. À partir de 100m sous l'eau le personnel n'étant pas en armure pressurisé meurt instantanément.
- Les valeurs de profondeur sont toutes réduites de 20 % cumulatifs.



Effets des incidents et pertes d'intégrité

ARMEMENT

Les incidents à l'armement sont les mêmes que pour les systèmes auxiliaires mais ne concernent toujours qu'un seul système d'attaque ou de défense à la fois, comme d'habitude tiré au hasard.

EQUIPAGE

Incidents

Suivant la situation, une proportion de l'équipage ne recevra pas de dégâts ou des dégâts amoindris (un gros choc ne fera rien à un pilote sanglé, une poutrelle lui tombant dessus si), les protections peuvent jouer aussi, le MJ reste seul juge.

- **7-10** : l'équipage reçoit 5 points de dégâts choc.
- **11-13** : l'équipage reçoit 10 points de dégâts choc, la désorganisation impose -5 à la plupart des jets (là encore à évaluer : le pilote sanglé et concentré continue son job).
- **14-16** : l'équipage reçoit 20 points de dégâts choc, la désorganisation impose -5 à la plupart des jets et le commandant doit réussir un jet moyen (généralement d'Art oratoire/Volonté) pour que la panique ne bloque pas l'essentiel du véhicule jusqu'à la fin du tour.
- **17-18** : l'équipage reçoit 30 points de dégâts choc, la désorganisation impose -5 à la plupart des jets et le commandant doit réussir un jet difficile (généralement d'Art oratoire/Volonté) pour que la panique ne bloque pas l'essentiel du véhicule durant deux tours de combat complets glissants.

EXOSQUELETTE (ARMURES UNIQUEMENT)

Incidents

- **7-10** : blocage localisé, l'un des membres de l'armure (déterminé au hasard, avec 1D4 par exemple) se bloque jusqu'à la fin du tour. Les effets exacts sont déterminés par le MJ en fonction de la situation. L'exosquelette perd 1 point d'ITG.
- **11-13** : blocage localisé aggravé, l'un des membres de l'armure (déterminé au hasard) se bloque pendant un tour complet glissant. L'exosquelette perd 2 points d'ITG.
- **14-16** : blocage général, l'armure entière est paralysée pendant 2 tours complets glissants. L'exosquelette perd 3 points d'ITG.
- **17-18** : blocage général aggravé, l'armure entière est paralysée pendant 1D10 tours glissants. L'exosquelette perd 5 points d'ITG.

Note : si l'exosquelette subit plusieurs incidents, ne prenez en compte que la durée la plus élevée.

Pertes d'intégrité

- **Fiabilité rang 2+** : R.A.S.
- **Fiabilité rang 1** : malus de 5 aux jets d'Armure mécanisée*, EXF et vitesse (déplacement naturel seulement) diminuées d'un tiers.
- **Fiabilité rang 0 mais points ITG restant** : malus de 10 aux jets d'Armure mécanisée*, EXF et vitesse (déplacement naturel seulement) diminuées de moitié.
- **ITG à 0 points** : l'exosquelette est détruit, l'armure est impossible à manœuvrer (le pilote peut toutefois utiliser les systèmes qui ne dépendent pas de l'exosquelette).

* Ainsi qu'à toutes les compétences limitées par elle.

GÉNÉRATEUR (ARMURES UNIQUEMENT)

Incidents

- **7-10** : micro-coupures de courant : le pilote subit un malus de 5 à toutes les actions liées aux systèmes de l'armure jusqu'à la fin du tour. Le générateur perd 1 point d'ITG.
- **11-13** : Micro-coupures de courant aggravées : le pilote subit un malus de 5 à toutes les actions liées aux systèmes de l'armure pendant un tour complet glissant. Le Générateur perd 2 points d'ITG.
- **14-16** : Arrêt temporaire : l'armure n'est plus alimentée (et donc inutilisable) pendant 2 tours complets glissants. Le générateur perd 3 points d'ITG.
- **17-18** : Arrêt temporaire aggravé, l'armure n'est plus alimentée (et donc inutilisable) pendant 1D10 tours complets glissants. Le générateur perd 5 points d'ITG.

Note : si le générateur subit plusieurs incidents affectant le fonctionnement de l'armure pendant un certain nombre de tours, ne prenez en compte que la durée la plus élevée.

Pertes d'intégrité

Important : contrairement aux autres pertes d'ITG, les effets liés au générateur ne sont pas tous permanents : les coupures de systèmes n'arrivent qu'à chaque nouvelle perte ou échec à un test de panne, le reste du temps ils fonctionnent normalement (ils ont donc juste tendance à « sauter »).

- **Fiabilité rang 2+** : R.A.S.
- **Fiabilité rang 1** : 1D6 systèmes auxiliaires sont automatiquement isolés du circuit énergétique et deviennent inutilisables jusqu'à dépannage (sauf systèmes du support vital). Tous les tests de panne touchant les systèmes auxiliaires subissent un malus de 5. Si l'armure est équipée d'un propulseur, sa vitesse est réduite d'un tiers.
- **Fiabilité rang 0 mais points ITG restant** : 1D10



systèmes auxiliaires sont isolés du circuit énergétique (y compris les systèmes du support vital). Tous les tests de panne touchant les systèmes auxiliaires subissent un malus de 10. Si l'armure est équipée d'un propulseur, sa vitesse est réduite de moitié. Enfin, l'EXF de l'armure est également divisée par deux.

• **ITC à 0 points** : le générateur est hors service, et l'armure n'est plus alimentée. Le pilote ne peut plus utiliser aucun système (notez que l'armure n'est plus chauffée...).

PILOTE (ARMURES UNIQUEMENT)

Incidents

Le pilote subit un certain nombre de points de dégâts choc (éventuellement réduits par sa protection si armure min. cat. moyenne et protection max cat. A revêtue) :

- **7-10** : 5 points de dégâts.
- **11-13** : 10 points de dégâts.
- **14-16** : 20 points de dégâts.
- **17-18** : 30 points de dégâts.

POSTE DE PILOTAGE/PASSERELLE

Incidents

- **7-10** : contrôle du véhicule neutralisé jusqu'à la fin du tour.
- **11-13** : contrôle du véhicule neutralisé pendant 1 tour complet glissant.
- **14-16** : contrôle du véhicule neutralisé pendant 2 tours complets glissants.
- **17-18** : contrôle du véhicule neutralisé pendant 1D10 tours complets glissants.

Note : si le véhicule subit plusieurs incidents de ce type, ne prenez en compte que la durée la plus élevée.

PROPULSION/GOVERNES/BALLASTS

Incidents

- **7-10** : les jets de Pilotage du véhicule subissent un malus de 5 jusqu'à réparation (Mécanique facile, un jet par tour de combat). La propulsion/gouverne/ballasts perd 1 point d'ITG.
- **11-13** : les jets de Pilotage du véhicule subissent un malus de 10 jusqu'à réparation (Mécanique moyen, un jet tous les deux tours de combat). La propulsion/gouverne/ballasts perd 2 point d'ITG.
- **14-16** : les jets de Pilotage du véhicule subissent un malus de 15 jusqu'à réparation (Mécanique difficile, un jet tous les 1D10 tours de combat). La propulsion/gouverne/ballasts perd 3 point d'ITG.
- **17-18** : les jets de Pilotage du véhicule subissent un malus de 15 jusqu'à réparation (il peut toujours faire varier sa profondeur en purgeant ou en remplissant ses ballasts), jusqu'à réparation (Mécanique difficile, un jet toutes les 1D10 heures). La propulsion/gouverne/ballasts perd 5 point d'ITG.

Note : si le véhicule subit plusieurs incidents de ce type, ne prenez en compte que la durée la plus élevée.

Pertes d'intégrité

- **Fiabilité rang 2 +** : R.A.S.
- **Fiabilité rang 1** : manœuvrabilité réduite de 3 et vitesse diminuée d'un tiers.
- **Fiabilité rang 0 mais points ITC restant** : la manœuvrabilité est réduite de 6 et vitesse diminuée de moitié.





-----armures et véhicules.

- **ITG à 0 points** : la propulsion/manœuvrabilité est détruite, le véhicule est impossible à manœuvrer.

SALLE DES MACHINES

Incidents

- **7-10** : le niveau de vitesse de véhicule est réduit de 25% jusqu'à réparation (Mécanique facile, un jet par tour de combat). La salle des machines perd 1 point d'ITG.
- **11-13** : le niveau de vitesse de véhicule est réduit de 50% jusqu'à réparation (Mécanique moyen, un jet tous les deux tours de combat). La salle des machines perd 2 point d'ITG.
- **14-16** : le niveau de vitesse de véhicule est réduit de 75% jusqu'à réparation (Mécanique difficile, un jet tous les 1D10 tours de combat). La salle des machines perd 3 point d'ITG.
- **17-18** : le véhicule ne peut plus se déplacer (il peut toujours faire varier sa profondeur en purgeant ou en remplissant ses ballasts), jusqu'à réparation (Mécanique difficile, un jet toutes les 1D10 heures). La salle des machines perd 5 point d'ITG.

Note : les jets de mécanique peuvent être effectués une fois par tour de combat, des malus peuvent s'appliquer (arcs électriques, navire en mouvements violents, manque d'outils etc.).

Pertes d'intégrité

Les effets sont les mêmes que ceux afférents au générateur d'une armure (cf. supra).

STRUCTURE

Incidents

Note : pour les véhicules il convient de localiser la tranche compromise (elle peut ainsi être isolée et noyée pour éviter une implosion grave ou générale).

- **7-10** : microfissures, l'étanchéité de l'engin est menacée. L'équipage a 1 tour de combat complet glissant pour colmater, sinon, après ce délai, l'engin subit automatiquement une avarie légère par phase* sur cette localisation.
- **11-13** : fêlure, l'engin a une fuite. L'équipage a 5 phases pour colmater, sinon, après ce délai, l'engin subit automatiquement une avarie moyenne par phase* sur cette localisation. La structure perd 1 point d'ITG.
- **14-16** : fêlure critique. L'équipage a 2 phases pour colmater, sinon, après ce délai, l'engin subit automatiquement une avarie grave par phase* sur cette localisation. La structure perd 2 points d'ITG.
- **17-18** : brèche, l'engin prend l'eau et se dépressurise à grande vitesse. L'équipage a 1 phase pour colmater, sinon, après ce délai, l'engin subit automatiquement une avarie critique par phase* sur cette localisation. La structure perd 3 points d'ITG*.

*Ces avaries supplémentaires n'entraînent pas de jet d'incident et sont ignorées s'il s'agit d'un engin de surface : l'équipage est cependant alors exposé aux conditions de la surface de façon plus ou moins importante.

Pertes d'intégrité

- **Fiabilité rang 2 +** : R.A.S.
- **Fiabilité rang 1** : BLD diminué d'un tiers.
- **Fiabilité rang 0 mais points ITG restant** : BLD divisé par deux.
- **ITG à 0 points** : l'engin n'offre plus aucune protection et est même trop fragile pour être utilisé sans risque.

Note : tant que l'ITG n'est pas tombée à 0, un engin protège toujours son équipage contre le milieu extérieur (il reste étanche), sauf si une avarie indique le contraire.

SYSTÈMES AUXILIAIRES

Incidents

- **7-10** : 1 système est touché (déterminez-le au hasard), et perd 1D4 points d'ITG*.
- **11-13** : 1D4 systèmes sont touchés (déterminez-les au hasard), et perdent chacun 1D6 points d'ITG*.
- **14-16** : 1D6 systèmes sont touchés (déterminez-les au hasard), et perdent 1D8 points d'ITG*.
- **17-18** : 1D8 systèmes sont touchés (déterminez-les au hasard), et perdent 1D10 points d'ITG*.

*Ces pertes entraînent un test de panne sans perte d'ITG supplémentaire.



Réparations

La réparation d'un engin consiste en trois actions distinctes :

- Réparer les avaries ;
- Restaurer l'ITG des éléments de l'engin (distinct des avaries : un engin sans avarie mais avec une structure d'ITG est quasiment inutilisable) ;
- Remplacer ou restaurer l'ITG des systèmes et armes de l'engin (utiliser alors les règles générales de réparation du matériel).

RÉPARATION DES AVARIES

Une avarie requiert un certain temps de travail et une certaine somme pour acquérir les matériaux et pièces détachées.

Coût : le coût total est égal au coût de base multiplié par un modificateur dépendant du type d'avarie (cf. procédure, plus loin).

$$\text{coût} = \text{coût de base} \times \text{modificateur de coût}$$

Le coût de base dépend du gabarit de l'engin et est issu du tableau suivant :

coûts de base des réparations (h)	
GAB	Coût (H)*
1	5
2	20
3	50
4	80
5	130
6	190
7	250
8	330
9	420
10	520
11	630
12	810
13	1000
14	1200
15	1500
16	1800
17	2000
18	2400
19	2800
20	3100
21	3500
22	4000
23	4400
24	4800
25	5300

*valable pour échelle H, multiplier par 100 pour échelle V- et 5000 pour échelle V+

Procédure : le réparateur (ou le chef d'équipe si plusieurs personnes) effectue un jet de Mécanique (pour la plupart des éléments) ou d'Électronique (dans le cas des systèmes auxiliaires ou de certains armements spéciaux) contre un ND dépendant du type d'avarie. Toutes les avaries de même gravité sont traitées en même temps, mais chacune au-delà de la première impose un incrément au jet. Certaines anomalies vont nécessiter de travailler au sec.

Le temps de réparation, le ND du jet à effectuer, la nécessité d'effectuer les travaux au sec ainsi que le modificateur au coût sont indiqués dans le tableau qui suit.

réparation des avaries

Type	Temps(H)*	ND**	Cale sèche ?	Mod. Coût
Légère	½ journée	10	Non	x1
Moyenne	1 jour	15	Non	x2
Grave	jours	20	Non	x3
Critique	3 jours	25	Oui	x5
Catastrophique	5 jours	30	Oui	x10
Destruction***	1 semaine	35	Oui	x15

* valable à l'échelle H, multiplier par le GAB de l'engin en V- et V+

** Un incrément obligatoire par avarie au-delà de la première

*** Réparation parfois impossible (il faut alors reconstruction, remplacement complet etc.)

Général : toutes valeurs données pour un personnel formé suffisant et équipé, le MJ pourra ajuster si manque ou surcroît.

Noter que toutes les valeurs sont valables pour une équipe de taille suffisante, correctement formée et avec le bon équipement. Le MJ pourra réajuster certaines valeurs des diverses colonnes si le personnel ou l'équipement sont en nombre et qualité insuffisants ou pléthoriques.

Le personnel requis est le suivant :

H : une personne ;

V- : GAB personnes ;

V+ : GAB x 5 personnes.



Combat naval

Pour le combat véhiculaire (ces règles sont centrées sur les aspects marins mais peuvent être extrapolées pour les véhicules terrestres) on utilise les règles optionnelles de gestion des vaisseaux du UP!System pour gérer les initiatives, positionnements et actions des vaisseaux. Elles sont néanmoins modifiées ainsi qu'il suit dans cette section pour mieux coller à Polaris.

Pour l'essentiel du reste on utilisera les règles précédentes, ignorant le reste du chapitre idoine du UP!System (dégâts, pistes de systèmes etc.).

INITIATIVE ET ACTIONS

On utilisera simplement manoeuvrabilité/2 à la place de la caractéristique commandes.

Rôles possibles des personnages dans le combat naval : analyste sonscan, coordinateur tactique, artilleur, pilote et ingénieur.

DISTANCES ET MOUVEMENT

Au lieu des incréments de distance, on utilisera les valeurs de portée suivantes :

- **Contact** : 2 milles marins.
- **Courte** : 6 milles marins.
- **Moyenne** : 12 milles marins.
- **Longue** : 20 milles marins.
- **Extrême** : 30 milles marins.

Points de mouvement : le déplacement pour modifier la distance jusqu'à une cible nécessite de dépenser un certain nombre de points de mouvements (suite à sélection de la VIT, cf. plus loin). Ces points peuvent être dépensés au cours de plusieurs manœuvres (elles-mêmes réparties sur plusieurs tours). On compte le total de points de mouvements accumulés jusqu'à atteindre la valeur nécessaire au changement de portée, à ce moment-là le véhicule est à la nouvelle portée.

Le coût est issu du tableau qui suit :

Se référer au tableau du GT p.331-335 pour les équivalents VIT/PM.

coût des mouvements					
Portées	Contact	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
Contact	-	2	-	-	-
Courte	2	-	4	-	-
Moyenne	-	4	-	6	-
Longue	-	-	6	-	8
Extrême	-	-	-	8	-

DÉROULEMENT DU TOUR

On utilise la séquence de tour de combat spatial du UP!System avec les différences suivantes :

Étape de détection : l'étape 1 « choix de la cible principale » est remplacée par l'étape de « détection » suivante :

Les sonscans fonctionnent de la manière habituelle (détection puis analyse et solutions de tir automatiques, des analystes pouvant ensuite passer le tour à effectuer des opérations manuelles) ; l'un des engins détectés doit devenir la cible principale (au sens UP!) pour ce tour.

Choix de la VIT : l'étape 2 « choix des actions » se voit ajouter les éléments suivants : si à cette étape une ou plusieurs manœuvres « déplacement » sont choisies, il est alors possible de changer de VIT, sinon c'est celle du tour précédent qui est conservée (un véhicule ne devient pas immobile s'il ne choisit pas cette manœuvre, il conserve simplement sa portée car il ne peut alors pas dépenser de PM).

MANŒUVRES

Les manœuvres du UP!System sont remplacées par les suivantes :

Esquive : uniquement pour véhicule de manoeuvrabilité ≥ 10 . Il s'agit d'une forme de « parade » de pilotage réservée dans l'étape de choix des actions pour le tour et utilisée contre le premier tir direct réussi contre le vaisseau.

Évasion sonscan : permet de briser un verrouillage sonscan (i.e. « disparaître ») envers un engin ou une torpille. Le pilote effectue un test de pilotage ND15 avec le malus d'analyse infligé par l'adversaire.

Déplacement : cette manœuvre permet de dépenser des PM pour changer de portée par rapport à une cible et de sélectionner une VIT différente pour ce tour dans l'étape 2 « choix des actions ».

Manœuvre spéciale : autre type de déplacement comme un abordage, un éperonnage, la négociation d'un relief etc. (on pourra s'inspirer des manœuvres classiques du UP!System comme l'axe Z etc.).

Tir : pour les armes à tir direct, on commence par évaluer le *différentiel de manoeuvrabilité*, celui-ci vaut : *manoeuvrabilité du tireur - manoeuvrabilité de la cible*.

On effectue alors un test de *tir assisté* de l'artilleur dont le ND est égal au différentiel de manoeuvrabilité plus :

- 15 si la cible n'a pas effectué d'esquive.
- Le résultat du jet d'esquive sinon.

Aucun jet pour les armes à solution de tir déjà mise en place (torpilles). L'arme part automatiquement mais la manoeuvre est consommée.