LE COMBAT AERIEN

Ces règles ont pour but de compléter les règles de poursuite qui sont un peu sommaire lorsque l'on veut les appliquer au combat aérien.

Pour ce type de combat on considère qu'il y a un Poursuivant et un Poursuivi, le but du Poursuivi étant soit :

- de fuir (en passant à une Distance « Extrême + 1 » comme indiqué dans le Livre des Règles)
- de se retrouver face ou derrière le Poursuivant afin de pouvoir riposter

Cela entraîne une modification des règles sur les Manœuvres suivantes

- Virage Serré
Cette manœuvre est impossible en Combat Aérien

- Demi-Tour
FD de Sécurité : 4

Cette manœuvre a pour but non pas de semer le Poursuivant comme dans le Livre des Règles, mais de permettre aux Pilotes de se trouver face à face. Une fois la manœuvre réussie, la Distance sera réduite de deux crans (i.e. si la Distance était Longue, elle devient Proche) et les deux pilotes sont donc face à face et peuvent tirer l'un sur l'autre. Si aucune autre manouvre n'est tentée dans le Round suivant, la Distance se réduira d'un cran par Round, jusqu'à ce qu'elle devienne Proche, puis creusera d'un cran par Round (imaginez deux avions qui se croisent et qui s'éloignent)

Limitations : Contrairement au Livre des Règles, dans un combat aérien, cette manœuvre ne peut être effectuée que si la Distance est à Minimum Longue

- Cascade
FD de Sécurité : 3

Une cascade peut-être utilisée pour permettre au Poursuivi de devenir le Poursuivant. Comme dans le Livre des Règles, la manœuvre doit résulter en une QR : 3, si elle résulte en une QR : 4, alors le pilote aura la manœuvre sera réussie, mais le pilote aura mal encaissé les « G » et subira un étourdissement. Le Poursuivant devra alors réussir le même Jet de Cascade. Si la QR de son Jet est meilleur que celle de Poursuivi, il demeure le Poursuivant, si sa QR est moins bonne, il devient Poursuivi.

Limitations Cette manœuvre ne peut être effectuée que si la Distance est Courte ou Moyenne.

Une fois que les Personnages ont réalisés leurs manœuvres, ils pourront s'ils le souhaitent utiliser leurs armes.

Les Canons :
Les canons ne peuvent être utilisés qu'à Distance Courte et Moyenne. Contrairement au Combat à Distance classique, lorsqu'il s'agit des Canons, le fait que la Distance soit Courte ne donne pas droit à un +1 au FD, lorsque la Distance est Moyenne, le FD est de -1. Un tir nécessite un Jet de Pilotage.
Pour déterminer le FD du tir, il faut d'abord que le Poursuivi effectue un Jet de Pilotage

Si le Jet est un Echec, alors le FD est de 8
Pour une QR 4 : 6
Pour une QR 3 : 4
Pour une QR 2 : 2
Pour une QR 1 : 1

A ce FD, il faudra également appliquer des bonus ou malus en fonction :
- du MP de l'Avion
- De toute autre Facteur Extérieure (Blessures, Météo)

Il n'y a pas d'autres Caractéristiques pour les Canons que celle des dégâts (3xL), par souci de jouabilité, nous ne sommes pas rentrés dans les détails du nombre de munitions etc.

Les Missiles :

Les missiles ne peuvent être utilisés qu'à partir de la Distance Moyenne. Ils nécessitent, soit un Jet de Pilotage si c'est le Pilote qui tire le missile, soit à un Jet d'Electronique avec un modificateur de +2 au FD si c'est le Navigateur qui tire le missile.

Pour déterminer le FD du tir, il faut d'abord que le Poursuivi effectue soit un Jet de Pilotage (manœuvres d'évitements, considérés comme une cascade avec un FD de Sécurité : 3), soit un Jet d'Electronique avec un FD soit +1, si c'est le pilote qui les déclenche, soit +2 si c'est le Navigateur, s'il y en a un (cela correspond au déclenchement des leurres)

Si le Jet est un Echec, alors le FD est de 8
Pour une QR 4 : 6
Pour une QR 3 : 4
Pour une QR 2 : 2
Pour une QR 1 : 1

A ce FD, il faudra également appliquer des bonus ou malus en fonction :
- du MP de l'Avion
- De toute autre Facteur Extérieure (Blessures, Météo)

Course-Poursuite contre un missile (quand le missile est lancé depuis une base fixe)

Une course-poursuite entre un personnage et un drone automatique, comme celle entre Bond dans l'Acrostar et le missile dans Octopussy peut être résolue comme les règles indiquées pour la course-poursuite.
Cependant, le personnage n'a pas à enchérir contre un adversaire vivant, il peut enchérir au Facteur de Difficulté qu'il souhaite pour sa manœuvre, comme indiqué dans les règles de course-poursuite. Le missile doit effectuer la manœuvre au même niveau d'enchère en utilisant sa Chance de Base indiquée dans le tableau ci-dessous. Si le missile rate le jet pour réussir la manœuvre, il doit effectuer un jet de Sécurité. Si celui-ci rate également, le missile explose pendant la manœuvre.