

Petit Wargame spatial

Le jeu simule à l'échelle tactique des combats entre deux flottes de vaisseaux spatiaux évoluant dans un espace à trois dimensions. Chaque joueur dispose d'une flotte de vaisseaux qu'il aura constituée à partir d'un capital de points. Les vaisseaux sont regroupés en escadrille de 2 à 10 vaisseaux. L'espace est représenté par un quadrillage pour le plan horizontal et par un marqueur d'altitude pour le plan vertical. Chaque vaisseau est caractérisé par sa vitesse, sa manœuvrabilité, son armement, ses systèmes de défense, ses systèmes de détection et de contre mesure.

Matériel

Des pions représentant les vaisseaux. Une feuille quadrillée (30 x 30 cases), des marqueurs d'altitude chiffrés de 0 à 29, des dés à 6 et 4 faces.

Abréviations

1d6 signifie 1 dé à 6 faces

2d6 signifie la somme de 2 dés à 6 faces

2d4 signifie la somme de 2 dés à 4 faces

Constitution de la flotte et des vaisseaux

Les joueurs disposent d'un capital de 500 points pour constituer leur flotte. Le coût d'un vaisseau est égal au nombre de points de sa structure. Il existe trois catégories de structure :

- Petite 20 points
- Moyenne 30 points
- Grande 50 points.

Exemple

Une flotte pourra être constitué de :

- 10 petits vaisseaux ($10 \times 20 = 200$)
- 5 vaisseaux moyens ($5 \times 30 = 150$)
- 3 grands vaisseaux ($3 \times 50 = 150$)

Les vaisseaux sont ensuite répartis en escadrille de 2 à 10 vaisseaux.

Exemple

Escadrille 1 : 4 petits vaisseaux.

Escadrille 2 : 4 petits vaisseaux et 2 moyens.

Escadrille 3 : 2 grands vaisseaux et 3 moyens.

Escadrille 5 : 1 grand vaisseau et 2 petits.

La structure d'un vaisseau est subdivisée en 6 secteurs (avant, arrière, droite, gauche, haut, bas). A chaque secteur le joueur peut attribuer un certain nombre de points avec un minimum de 2 points par secteurs et un maximum n'excédant pas la moitié des points de structure.

Exemple :

Un vaisseau 20 points :

<i>avant</i>	<i>arrière</i>	<i>Droite</i>	<i>gauche</i>	<i>haut</i>	<i>Bas</i>
3	3	5	2	3	4

A chaque point on peut attribuer un élément. Les éléments sont de 5 types

Les éléments moteurs :

Placé dans le secteur arrière chaque élément moteur donne 1 point de déplacement. Placé dans les autres secteurs chaque élément moteur donne 1 point de manœuvre. Les points de manœuvre sont utilisés pour les déplacements et pour les combats.

Exemple

Si on place deux éléments moteurs à l'arrière, deux à droite et un en bas. Cela donne deux points de déplacement et trois points de manoeuvrabilité.

Les éléments offensifs :

Comme leur nom l'indique ces éléments vont permettre d'attaquer les autres vaisseaux. Il existe 6 types éléments offensifs. Le nombre d'éléments du même type dans un même secteur donne la portée de l'arme.

Les éléments défensifs :

Comme leur nom l'indique ces éléments vont permettre au vaisseau de se défendre contre les attaques. Il existe 6 types éléments défensifs. Contrairement aux éléments offensifs on ne peut placer qu'un seul élément par type .Il est possible de placer plusieurs éléments de type différent dans un même secteur.

L'emplacement des éléments offensifs et défensifs détermine leur champ d'action (voir combat). Ainsi un élément offensif placé en secteur avant ne pourra être utilisé que si la cible du vaisseau est située dans son secteur avant. De même un système défensif ne pourra être utilisé que si l'attaque vise le secteur où il est situé. C'est-à-dire qu'un système de défense situé en secteur arrière ne pourra parer que les attaques visant l'arrière du vaisseau.

Exemple

On place 3 éléments offensifs de type A à droite et 2 éléments de type B à gauche ce qui donne une portée de 3 dans le secteur droit et une portée de 2 dans le secteur gauche.

Si on place un élément défensif de type C dans le secteur bas, il ne sera plus possible de placer un autre élément de ce type dans ce secteur.

Les éléments de détections :

Il existe 4 types différents de système de détections. L'emplacement de ces éléments n'a pas d'importance. Par contre le nombre d'élément d'un même type indique la portée de détection.

Exemple :

Un vaisseau a 3 éléments de type W, 2 sur le secteur avant et 1 sur le secteur gauche. La portée de détection sera de 3.

Les éléments de contre mesure :

De même que les éléments de détection il existe 4 types différents de système de contre mesure. Ils peuvent être situés dans n'importe quel secteur. Par contre il ne peut y avoir qu'un seul élément de chaque type.

Exemple :

On peut placer un élément de type W dans le secteur droit et un élément de type Z dans le secteur haut. Par contre on ne pourra pas placer un élément de type W dans n'importe quel secteur du vaisseau.

Déroulement d'une partie

Mise en place

Chaque joueur dépose à tour de rôle une escadrille sur un secteur de la carte à une altitude de son choix.

Une fois toutes les escadrilles placées la bataille peut commencer.

Le tour de jeu

Le tour du jeu est divisé en quatre phases.

1. Initiative: On détermine par un jet de dés quel joueur est actif, ce dernier pourra alors faire agir une de ses escadrilles.
2. Détection: Les vaisseaux de l'escadrille active peuvent tenter de détecter les vaisseaux ennemis dans leur entourage.
3. Déplacement : Les vaisseaux de l'escadrille active peuvent déplacer.
4. Combat: Les vaisseaux de l'escadrille active peuvent attaquer les vaisseaux ennemis.

Si toutes les escadrilles ont agies on passe au tour suivant sinon on recommence à la phase 1

Initiative :

Chaque joueur jette un dé et soustrait au résultat le nombre d'escadrille de son camp ayant déjà agit. Celui qui a obtenu le score le plus haut peut agir faire agir une de ses escadrilles. En cas d'égalité relancer les dés.

Détection :

Chaque vaisseau actif peut tenter de détecter des vaisseaux ennemis dans son entourage. L'entourage est défini par la portée des détecteurs du vaisseau actif. La distance est calculée en additionnant la valeur absolue des différences des coordonnées X Y Z.

Exemple :

Vaisseau actif en 1, 2,0 ennemi en 3, 2, 1 soit une distance = (3-2) + (2-1) + (1-0)=2+1+1=4

La procédure de détection se déroule de la manière suivante : Le joueur actif choisit un de ses systèmes de détection (dont la portée est suffisante) le joueur ennemi s'il en a un choisit un système de contre mesure. Ensuite les deux joueurs consultent la table de détection pour déterminer le score à faire.

Table de détection

Contre mesure \ Détecteur	W	X	Y	Z
W	4	6	7	5
X	7	2	8	3
Y	4	5	5	4
Z	6	3	5	6
O	7	6	8	6

La marge de réussite est calculée en soustrayant au score le résultat du tirage de 2d4. Marge = score - 2d4

Exemple :

Le joueur actif a un détecteur de type Y et un détecteur de type W. Il choisit le type Y. L'ennemi a un brouilleur de type X et un de type W, il choisit celui de type X. Le vaisseau actif doit faire un jet de 8 ou moins (Y X) tandis que le vaisseau ennemi doit faire un jet de 5 ou moins (X Y).

Résultats :

Marge du vaisseau actif	Marge du vaisseau ennemi	Résultat
<0	<=0	Pas de détection
	>0	Détecteur brouillé pour n tours
≥0	<Marge du vaisseau actif	Détection
	≥Marge du vaisseau actif	Pas de détection

Un détecteur brouillé sera inactif pendant un nombre de tour égal à la marge du vaisseau ennemi. Il ne sera pas utilisable pour tenter de détecter d'autre vaisseau.

Cas particulier des vaisseaux qui ont perdu tous leurs systèmes de contre mesure. Dans ce cas on utilise la ligne 0 de la table de détection, seul le vaisseau actif jette les dés et on considère que la marge du vaisseau ennemi est négative.

Restriction à la détection.

Un vaisseau ne peut faire qu'une seule tentative de détection sur un ennemi par détecteur et par tour. Sous réserve que chaque détecteur remplisse les conditions de portée. Par contre les systèmes de brouillage peuvent être utilisés sans restriction.

Exemple :

Le vaisseau actif possède un détecteur de type X et un détecteur de type Y. Il tente de détecter un vaisseau qui dispose d'un système de contre mesure de type w et d'un autre de type y. Sa première tentative avec le détecteur X est contrée par la contre mesure w. Il peut tenter une nouvelle détection avec le détecteur Y. Le vaisseau ennemi peut choisir d'utiliser son système de contre mesure w ou y.

Les déplacements.

Chaque vaisseau dispose d'un certain nombre de points de déplacement (pd) et de manœuvre (pm). Les déplacements se font case par case et niveau d'altitude par niveau.

Un vaisseau peut se déplacer :

- Verticalement en passant d'un niveau à l'autre sans changer de case au coût d'un pd par niveau.
- Horizontalement en passant d'une case à l'autre (sauf en diagonale) au coût d'un pd par case.
- En diagonale sans changement d'altitude au coût d'un pd et d'un pm par case
- Horizontalement en chargeant d'altitude au coût d'un pd et d'un pm par case.
- En diagonale en chargeant d'altitude au coût d'un pd et de deux pm par case.

Les combats.

Chaque vaisseau peut engager le combat avec un vaisseau ennemi à condition que :

1. Le vaisseau ennemi ait été détecté lors de la phase de détection par l'un des vaisseaux de l'escadrille.
2. Le vaisseau ennemi est dans le même secteur que le vaisseau actif. C'est-à-dire qu'ils sont dans la même case et à la même altitude.

Le combat se déroule de la manière suivante.

Phase de manœuvre (test de manœuvre)

Chaque joueur jette 1d6 auquel il ajoute ses points de manœuvre. Le joueur qui réalise le plus haut score détermine la position finale de combat. En cas d'égalité la position finale est choisie aléatoirement. Chaque joueur lance 1d6 et se reporte au tableau ci-dessous pour déterminer la position de combat

Secteur	Avant	Arrière	Droite	Gauche	Haut	Bas
Dé	1	2	3	4	5	6

La position de combat indique de quel secteur tire le vaisseau actif et quel secteur du vaisseau ennemi est visé. Le joueur qui a emporté le test de manœuvre pourra ainsi choisir la situation la plus avantageuse pour lui.

Exemple.

Le vaisseau actif a remporté le test de manœuvre. Il choisit de tirer de son secteur gauche ou il a un système offensif d'une portée de 3 et il choisit de tirer sur le secteur arrière du vaisseau ennemi qui ne possède plus de système de défense. A contrario si c'est le vaisseau ennemi qui remporte le test de manœuvre. Il imposera au joueur actif de tirer de son secteur haut sur son secteur avant car le vaisseau actif a dans ce secteur un système offensif peu efficace contre le système défensif du secteur avant.

La table de combat

Système défensif \ Système offensif	A	B	C	D	E	F
a	9	7	10	6	11	8
b	11	7	4	9	6	3
c	4	8	5	2	7	8
d	7	12	9	5	3	7
e	6	5	6	8	4	10
f	10	5	8	5	9	7
O	11	12	10	9	11	10

Phase de riposte ;

Si le vaisseau ennemi dispose dans le secteur visé d'un système offensif dont la portée de tir est strictement supérieure à celle utilisée par le vaisseau actif, il y a riposte. Dans ce cas le vaisseau ennemi tire en premier sur le vaisseau actif

Phase de tirs.

Qu'il s'agisse d'un tir de riposte ou d'un tir du vaisseau actif la procédure est la même. Le tireur choisit le mode de tir (dispersé ou concentré). Sur la table de combat le joueur offensif détermine son score de toucher en prenant le chiffre à l'intersection de la colonne de son type de système offensif et de la ligne du type de système défensif de son adversaire. De même le joueur défensif détermine son score de défense en prenant le chiffre à l'intersection de la colonne de son type de système défensif et de la ligne du type du système offensif du vaisseau actif.

Cas particulier :

Dans le cas où l'adversaire n'a plus de système défensif l'attaquant utilise la ligne o pour déterminer son score de toucher. L'adversaire n'a pas à déterminer de score de défense.

Exemple :

*Vaisseau actif système offensif type C vaisseau ennemi système défensif type a
Score de toucher = 10, score de défense =4*

Chaque joueur jette 2d6 et les dommages infligés au vaisseau visé sont calculés ainsi :

Dommages =Marge du tireur – Marge de l'adversaire.

Dans le cas où le défenseur ne dispose plus de système de défense. On considère pour le calcul des dommages que la marge de l'adversaire est nulle

Rappel Marge=Score - 2d6

Si le résultat est négatif on le considère comme nul.

Phase d'application des dommages.

Les dommages sont appliqués après chaque tir. Si le tireur a choisi le mode concentré, pour chaque point de dommage on élimine un élément dans le secteur visé. Si tous les éléments ont été éliminés les points de dommage restant sont perdus. Si au contraire le tireur a choisi le mode dispersé pour chaque point de dommage on détermine aléatoirement en secteur du vaisseau ennemi (utiliser la table de la phase de manœuvre) et on élimine un élément dans ce secteur. De même que pour le tir concentré, si tous les éléments ont été éliminés le point de dommage n'est pas comptabilisé. Le défenseur choisit quel élément est éliminé.

Un vaisseau est considéré comme détruit lorsque tous ses éléments ont été éliminés

Fin de la partie

Est déclaré vainqueur le joueur qui est parvenu le premier à éliminer plus de la moitié des points adverse.

Détermination des tables de détection et de combat (Règle optionnelle)

Les joueurs peuvent d'un commun accord choisir de construire les tables de détection et de combat ou d'utiliser les tables de la règle.

Pour construire la table de détection préparer 16 jetons sur lesquels une valeur entre 2 et 8 sera inscrite. Le nombre de chaque valeur est réparti selon le tableau ci-dessous

Jeton	Nombre
2	1
3	2
4	3
5	4
6	3
7	2
8	1

Les jetons sont alors répartis au hasard entre les deux joueurs. Ensuite chaque joueur à tour de rôle affecte la valeur d'un de ses jetons à une case de la table (sauf sur la ligne 0) puis il jette ce jeton. Répéter cette opération jusqu'à ce que les joueurs ne disposent plus de jetons. Affecter alors à chaque case de la ligne 0 le maximum de la colonne.

Pour la table de combat procéder de la même manière mais en utilisant 36 jetons répartis de la manière suivante

Jeton	Nombre
2	1
3	2
4	3
5	4
6	5
7	6
8	5
9	4
10	3
11	2
12	1