

☐☐ Système de Combat Spatial – Mague RPG

☐☐. Principes de Base

✈ Escouades de Chasseurs

Les chasseurs se déplacent et combattent en **escouades**, ce qui permet de simplifier leur gestion. Chaque escouade représente un **groupe de plusieurs chasseurs** (6 à 12 en moyenne) agissant ensemble.

☐☐ Liberté d'Action (JDR avant tout)

Les actions indiquées (déplacement, attaque, réaction) ne sont pas des limites rigides.

“ Les joueurs peuvent tenter **n'importe quelle approche originale** : surcharger un laser, dévier un missile avec une manœuvre, se camoufler dans des débris...

☐☐ **est un jeu de rôle** : votre meilleure arme, c'est votre imagination !

⚠ Système de Dégâts par Coups

Dans Mague, les dégâts ne sont pas gérés par des points de vie classiques. Chaque attaque inflige un **nombre fixe de "coups"** selon son type d'arme. Chaque partie du vaisseau (armure, bouclier, système) peut **encaisser un certain nombre de coups** avant d'être détruite ou désactivée.

⚙ Catégories de Vaisseaux

- **Petit** : Chasseurs, canonnières – sans systèmes internes, détruits quand l'armure tombe à 0.
- **Moyen** : Frégates – disposent de systèmes critiques et secondaires.
- **Lourd** : Croiseurs et cuirassés – fortement protégés avec de nombreux systèmes à gérer.

Déroulement d'un Tour de Combat

Chaque joueur dispose de **3 actions** par tour :

1. **Un déplacement**
2. **Une attaque**
3. **Une réaction défensive si attaqué**

Types de Vaisseaux

Type de Vaisseau	Boucliers (Coups)	Armure (Petits vaisseaux) / Systèmes (Grands vaisseaux)
Chasseur	1 à 3	2 à 5 (Détruit si l'armure atteint 0)
Canonnière	3 à 6	5 à 8 (Détruite si l'armure atteint 0)
Frégate	5 à 10	Utilise des systèmes (voir section 2)
Croiseur	20 à 30	Utilise des systèmes (voir section 2)
Cuirassé	30 à 40	Utilise des systèmes (voir section 2)

Règles Spéciales

- **Les armes légères ne peuvent pas endommager les boucliers.**
- **Les chasseurs peuvent passer sous les boucliers** et attaquer directement les systèmes vitaux, mais subissent **1 coup automatique par tour** à cause des défenses rapprochées.
- **Les armes moyennes ont -10 contre les chasseurs et les armes lourdes -20.**

2. Systèmes des Moyens et Grands Vaisseaux

Sur les vaisseaux de taille moyenne ou lourde, on trouve deux types de systèmes : **critiques** et **secondaires**.

- Les **systèmes critiques** provoquent la destruction ou la neutralisation du vaisseau s'ils sont détruits.
- Les **systèmes secondaires** affaiblissent le vaisseau mais ne le détruisent pas immédiatement.

- Sur les **gros vaisseaux**, il peut être **obligatoire de détruire un certain nombre de systèmes secondaires** avant de pouvoir viser les systèmes critiques.
- Le **nombre de coups nécessaires** pour détruire un système est une estimation. Chaque vaisseau peut avoir ses **valeurs propres** définies sur sa fiche.

☐ Exemple de Systèmes Secondaires

Exemple de système secondaire	Coups nécessaires	Effet
G énérateur de bouclier	4 à 6	Perte définitive des boucliers
H angar à chasseurs	3 à 5	Plus de renforts disponibles
P ropulseurs	4 à 5	Immobilisation du vaisseau
B atteries secondaires	3 à 4	Réduction de 50% des dégâts infligés
R adar & Communication	2 à 3	Aucune coordination avec les alliés

☐ Fiche de Vaisseau

Chaque vaisseau peut posséder :

- Une **liste de systèmes critiques et secondaires** avec leurs valeurs spécifiques.
- Des **groupes d'armes** définis par leur type et leur direction de tir :
 - Avant / Arrière / Babord / Tribord
 - Si une arme est notée **centrale**, elle peut tirer dans **toutes les directions**.
- Les dégâts sont calculés par **groupe d'armes** (ex : une batterie de 5 canons lourds compte comme une seule source de tir infligeant un total de X coups), et non par arme individuelle.

Type d'Arme	Taille	Coups Infligés	Modificateur contre Chasseurs
↗ Laser	Léger/Moyen/Lourd	1/2/3 coups	Aucun
C anon	Léger/Moyen/Lourd	2/3/4 coups	Moyenne : -10, Lourde : -20
M issile	Unique	2 coups	Peut être intercepté
B ombe	Unique	3 coups	Nécessite proximité
S pécial	Variable	Variable	Effets spécifiques

Cadence de Tir et Limitations

Arme	Cadence de Tir	Dégâts
Légère	Rapide (1 tir/tour)	1 coup
Moyenne	Normale (1 tir/tour)	2 coups
Lourde	Recharge (1 tir/2 tours)	4 coups
Missile	Munition Limitée	2 coups
Bombe	Nécessite proximité	3 coups

4. Règles de Combat Avancées

Règle de Tir Combiné

Si au moins 3 vaisseaux attaquent la même cible en même temps, ils bénéficient d'un bonus de +1 aux dégâts totaux.

Défense Réactive

Chaque joueur peut effectuer une réaction défensive si son vaisseau est attaqué.

5. Exemple de Combat

Situation :

Une escouade de 4 canonnières et 8 chasseurs attaque un croiseur lourd disposant de 30 points de bouclier, de plusieurs systèmes secondaires et de systèmes critiques bien protégés.

Tour 1 : Attaque des PJ

- 8 chasseurs passent sous les boucliers et ciblent des systèmes secondaires → 8 coups infligés.
- Les 4 canonnières tirent au total 8 lasers moyens (16 coups) et 4 missiles (8 coups) sur les boucliers → 24 coups infligés.
- Total infligé au croiseur : 24 coups sur le bouclier, 8 coups sur les systèmes secondaires.

Riposte du Croiseur

- Le croiseur utilise ses **canons de DCA** et **batteries lourdes** :
 - **4 à 5 chasseurs détruits.**
 - **1 canonnière lourdement endommagée.**

Tour 2 : Conséquences

- Les boucliers du croiseur sont presque à plat.
- Certains systèmes secondaires (propulseurs, batteries secondaires) sont désactivés.
- Les chasseurs restants continuent à harceler les systèmes secondaires.
- Les canonnières préparent une attaque combinée sur un système critique (pont ou réacteur).

Résultat : Le croiseur est encore dangereux mais commence à perdre des fonctions vitales.

Tactique efficace :

- **Détruire d'abord plusieurs systèmes secondaires** pour **ouvrir l'accès aux systèmes critiques.**
 - **Tirer en combiné pour maximiser les dégâts.**
 - **Éviter les zones de tir principal du croiseur.**
-
-

Révision #4

Créé 22 août 2025 10:44:00 par Saigetsu

Mis à jour 22 août 2025 11:12:47 par Saigetsu