

ARMADA

Le jeu de guerre navale Epique

Note du traducteur

Cette traduction a été effectuée en amateur en s'aidant du traducteur DeepL. Les textes ont aussi été très légèrement modifiés pour correspondre aux termes maritimes de certaines actions ou certains effets.

Les références de page seront gardées sous deux formes, en premier celle de ce livret et en second avec le livre de règle officiel.

Glossaire et traduction de base

Blaze = En feu
Borders = Abordant (ou abordeurs si l'on préfère)
Crippled = Paralysé (Etat d'un navire très fortement endommagé)
Crushing Blow = Coup d'Eclat (équivalent des Coups Critiques mais lors d'un Abordage)
End Phase = Phase de Fin
Evade = Evitement (Manœuvre de navire)
Fire as She Bears = Tir en mouvement (faire feu de tout bois)
Grapple = Grappin / Agripper (action précédant un abordage)
Grappled (Ship) = Agripper
Grounded = Echoué (état quand un navire est dans le sable)
Main Battle Ships = Navire de Ligne (terme dans la marine Anglaise)
Point Blank Range = à Bout Portant
Rain Squall = Grain (Pluie Battante parfois accompagnée de grêle)
Raking Fire/Rakes = Tir en Enfilade (fait de tirer sur la proue ou la poupe d'un adversaire)
Shorelines = Ravage
Size = Taille (ou Tonnage en langage maritime)
Snip fire = Tir réflex (le fait de tirer durant le mouvement d'un adversaire)
Steady Speed = Vitesse Constante (le terme marin est fuite, mais ce dernier est trop ambiguë en jeu)
Support Ships = Navire de Support (désigné sous le terme de frégate dans la marine Anglaise)
Surrender = Reddition
Tack = Virer de Bord
Turn (The/Sequence) = Tour (de jeu)
turn = virage (réorientation de navire)

SOMMAIRE (p2)

Composants du jeu	4/6
Règles	6/12
Le tour de jeu	6/12
Mouvement.....	7/16
Collisions	10/20
Tir	10/22
Dommages	13/26
Actions d'abordage	17/32
Règles supplémentaires	18/36
Terrain et météo	19/37
Règles du plein vent	19/38
Constitution d'une flotte	21/41
Scénarios	22/44
Contexte	?/58
Flottes basiléennes	?/76
Flottes orques	?/80
Flottes de l'Empire de la poussière	?/ 86
Flottes naines	?/90
Fiches de référence	?/96

CREDITS

Armada Game Design : Matt Gilbert
Based on Warlord Games' original rules for Black Seas by Gabrio Tolentino
Special Thanks : Kirsten Robinson, Ciaran Morris
Background Material and Fiction : Mark Latham
Editing : Rob Burman, Matt Gilbert
Miniatures : Mantic Games
Art : Jeff Brown, Rob Jenkins, Thomas Putman, Boris Samec, Herman Serrano, John Silva, Tan Ho Sim
Traduction amateur : Brill et DeepL

Une fumée épaisse et âcre s'élève en panaches sombres. Des villages ont brûlé, réduits à présent à des feux de balisage parsemés le long de la côte ouest de Keretia. Depuis la proue dorée de l'Enduring Grace, l'abbesse Petrynia fulminait d'une juste fureur. Ses mains gantées s'agrippaient fermement aux rails - elle arrivait trop tard pour sauver le fort. Trop tard pour sauver les villages. Mais grâce à la lumière de l'Elohi, elle ferait payer les Orques.

Aujourd'hui encore, les derniers vestiges des défenseurs de la côte défiaient les Orques, d'élégants sloops se faufilant entre d'imposantes machines de mort, cliquetantes et tourbillonnantes. Les défenseurs ne tiendraient pas longtemps - Petrynia comptait deux imposants Smashers dans la flotte de raid orque, et quatre vaisseaux plus petits, dont les proues étaient un amalgame improbable de fléaux, de forêts et de lames tourbillonnantes. C'était la flottille d'Uggikh of the Swift Skulls. Chassés des contreforts de l'Abkhazla par les nains de Golloch, les orques s'étaient lancés dans la piraterie. Tant qu'ils ne menaçaient plus ses précieuses cales, Golloch n'en avait cure : Uggikh était désormais le problème de Basilea.

« Formez la ligne de bataille ! » rugit-elle.

Au signal de Petrynia, les trois Panthères de Gur portèrent le reste du couvent au combat se rangèrent derrière le vaisseau amiral.

Ils nous ont vus, abbesse, rapporta sœur Horatia.

Les deux Smashers abandonnèrent le piètre sport qu'était la chasse aux sloops et s'approchèrent. Des conglomerats blasphématoires de tours, d'armes de siège, d'armes de siège de plates-formes de combat et de voiles - chacun étant une insulte à la navigation maritime. Chacun est bien plus dangereux que la somme de ses parties.

Nous n'avons qu'une seule chance", a déclaré l'abbesse Petrynia. Ils ont l'avantage numérique, mais ils ne peuvent pas nous surpasser en voile. Brisez leur ligne, visez haut. Je veux que leur gréement soit abattu.

« Et ensuite, Abbesse ? »

« Ensuite, nous prendrons la tête d'Uggikh ».

Les coups de canon sont les premiers à être tirés. De la fumée s'échappait des sabords, et des grenailles de fer s'enfonçaient dans l'eau, projetant des embruns salés sur le pont avant de l'Enduring Grace. Petrynia ne bougea pas. Ils se rapprochèrent encore, et un autre tir vint frapper l'étrave, projetant des éclats déchiquetés sur le pont. Petrynia sourit froidement. Ils se rapprochèrent encore - l'Enduring Grace vacilla lorsque deux larges bordées frappèrent ses étraves, mais il tint bon. Le navire avait résisté à la tempête, comme il l'avait toujours fait. Et maintenant, elle se trouvait entre les deux Smashers, traversant les ombres des sombres carcasses, dans la lumière de la bataille. Pendant un instant, Petrynia ne remarqua même pas l'énorme crâne de fer qui lui fonçait dessus à tribord, ni les bancs de gobelins cracheurs qui lui lançaient des salves depuis le château arrière du navire à bâbord. Elle ne voyait que le carnage. Elle pouvait goûter l'âcre fumée, entendre les cris des marins en détresse.

Feu à volonté ! cria Petrynia.

Les canons grondent de part et d'autre de l'Enduring Grace. Visant haut, seules les sœurs disciplinées pouvaient espérer atteindre leurs cibles, mais elles les atteignirent. Les voiles des Orques se déchirèrent, les mâts se fendirent, tombant comme des arbres abattus. L'Enduring Grace rompit la ligne, mit le cap à bâbord et continua à tirer alors même que les Orques tentaient

désespérément de riposter. Ils visaient désormais à ras de terre, s'écrasant sur les ponts orques.

Petrynia savait que les Gur Panthers auraient tourné à tribord, chassant en meute pour abattre le vaisseau qui les suivait.

« Signal d'action rapprochée ! » aboya Petrynia, sa voix se perdant presque dans le tumulte.

L'Enduring Grace racla les flancs de l'Orc Smasher. Des crochets d'abordage rapprochèrent les deux navires.

Les Orques hurlaient des insultes et des cris de guerre, mais les guerrières de la Confrérie se tenaient prêtes, silencieuses, les glaives brillants à la lumière du feu. Comme un seul homme, elles se précipitèrent sur les pavois, tranchant les Orques avec une froide précision. Un à un, les ennemis furent tués ou se jetèrent à la mer, paniqués. Petrynia elle-même se dirigea vers le capitaine orque. Coup pour coup, elle affronta le massif Orque, glaive contre hache, la force de sa foi faisant jeu égal avec la puissance physique de la bête. Enfin, elle s'esquiva sur le côté et balaya le capitaine orque en le frappant de plein fouet. Il tomba à genoux, et elle tourna sur elle-même, plongeant son glaive dans le ventre de l'Orque.

Alors qu'il étouffait son sang, l'orque la regarda avec incrédulité.

« Voici la fin de ton règne de terreur, Uggikh des Crânes rapides", déclara Petrynia en retirant sa lame. L'orque se gargarisa de quelque chose, les sons finissant par former... un rire.

« Je... ne suis pas Uggikh... » cracha l'orque. « Uggikh... s'est trouvé un... nouveau navire... » Il tourna son regard vers le fo'château.

Petrynia regarda la proue du navire. Ses yeux s'écarrillèrent.

De la fumée émergea une forme noire, une forme massive, se profilant au-dessus de la Grâce immuable comme l'ombre d'une montagne. Des flammes jaillissaient de deux grands yeux, des voiles en lambeaux apparaissaient et les cris de centaines d'orques perçaient l'air. Un Ripper Hulk, que l'on n'avait pas vu dans ces eaux depuis de nombreuses années, fonçait maintenant sur l'Enduring Grace. Ce n'est pas avec vingt navires qu'elle pourrait vaincre un tel ennemi. Son cœur s'affaissa lorsqu'elle sentit les Shining Ones l'abandonner.



OHÉ, L'HOMME DE LA TERRE ! (p4)

Bienvenue à Armada. Préparez-vous à hisser les voiles, à lever l'ancre et à chasser sur les mers de Pannithor, pour contrer vos ennemis et piller leur or.

L'histoire de Pannithor est riche en constructions navales et en exploits maritimes. Les races nobles d'hommes, d'elfes et de nains ont exploré les océans et les mers du monde pendant des millénaires - en faisant du commerce, en explorant de nouvelles terres et en lançant des invasions expansionnistes. Mais ils ne sont pas les seuls, car toutes les races doivent un jour apprendre les mystères de la vie en mer si elles veulent être compétitives et survivre dans un monde dangereux et en constante évolution. Pannithor a connu de nombreux bouleversements au cours de son histoire colorée, et les événements qui ont changé le monde ont ouvert de nouvelles possibilités et connecté les terres comme jamais auparavant. La Mer Inférieure, née de la grande inondation qui a suivi la guerre contre l'Hiver, est aujourd'hui une étendue chaotique et dangereuse où règnent le commerce, la piraterie et la guerre pure et simple. Les récompenses sont grandes, cependant, pour ceux qui prouvent leur puissance, et de puissants navires de guerre patrouillent les eaux du monde, arborant les couleurs de leur nation et protégeant leurs côtes.

Armada est un jeu de plateau pour deux joueurs ou plus. Choisissez votre camp et commandez une flotte de figurines Mantic pour représenter de puissantes marines telles que les stoïques et pieux Basiléens, ou organisez carnage et destruction avec les orcs déchaînés. Avec une gamme de magnifiques modèles de navires à choisir et de nombreuses histoires à raconter, Armada est vraiment un spectacle incroyable à jouer et à voir.

What's in this book? (p5)

Ce livre contient toutes les informations dont vous avez besoin pour construire votre flotte et partir en guerre.

La section des règles explique comment jouer, en abordant tout ce qu'il faut savoir sur les déplacements, les tirs, les actions d'abordage et les collisions !

Dix scénarios passionnants sont proposés, de la capture d'un puissant kraken à la découverte d'un trésor enfoui, en passant par la chasse aux vaisseaux amiraux ennemis.

La section consacrée à l'histoire permet de plonger dans l'histoire des races maritimes et des engagements navals de Pannithor autour des régions de la Haute et de la Basse Mantique, ainsi que d'explorer plus en détail les navires des Basiléens, des Orques, des Nains et de l'Empire mort-vivant de la Poussière.

Notez que vous aurez également besoin des fantastiques modèles de navires Mantic Armada et de leurs cartes pour jouer au jeu (disponibles séparément).

La gloire vous attend. Larguez les amarres et partez à l'aventure!



Composants du jeu (p6)

Modèles

Mantic Games fournit une gamme de flottes prêtes à l'emploi pour Armada, il est donc facile de commencer votre collection et de jouer. Vous n'êtes pas obligé de peindre vos figurines pour jouer, mais la peinture est un aspect fantastique du jeu et nous vous encourageons à le faire. Jouer avec des figurines magnifiques que vous avez peintes vous-même ne fait qu'ajouter au plaisir !

Tout au long de cet ouvrage, vous trouverez de magnifiques exemples de navires et de flottes peints qui vous inspireront pour votre propre collection. Chaque fois que les règles parlent d'un navire, il s'agit d'une maquette de navire, sur son socle.

Dés

Armada utilise des dés à 10 faces (D10), des dés à 6 faces (D6) et des dés à 3 faces (D3).

Si vous n'avez pas de D3, vous pouvez utiliser un D6 et diviser le résultat par deux, en arrondissant à l'entier supérieur (1 ou 2 = 1, 3 ou 4 = 2 et 5 ou 6 = 3).

2D6 signifie que vous devez lancer deux dés à six faces et additionner leurs résultats.

Des modificateurs peuvent parfois être appliqués à un jet de dé. Sauf indication contraire, ces modificateurs sont cumulatifs. Par exemple, si un modificateur de +1 s'applique à un jet et que le résultat est de 4, le résultat final sera de 5. Si un modificateur de -2 et un modificateur de +1 s'appliquent tous deux, le résultat net sera un modificateur de -1 au jet.

RE-ROLLS (RELANCES)

Parfois, une règle permet de relancer un ou plusieurs dés. Les dés ne pouvant être relancés plus d'une fois, le deuxième résultat est conservé, même s'il est plus mauvais que le premier !

Marqueurs et compteurs (p6)

Il existe plusieurs types de jetons, marqueurs et pions utilisés dans les parties d'Armada. Ils peuvent représenter des améliorations supplémentaires, des statuts ou du butin.



Marqueur
de vitesse



Marqueur
d'activation



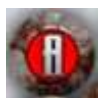
Marqueur de dommage



Marqueur de feu



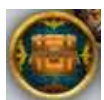
Marqueur en feu (Blaze)



Marqueur d'identification de bateau



Marqueur d'amélioration



Compteur de butin (loot)

Rose des vents (p7)

Quelle que soit la source d'énergie des navires et des flottes utilisés dans l'Armada, ils sont tous influencés par des forces extérieures, qu'il s'agisse du vent, des vagues et des courants des océans, ou même des excentricités de la magie qui circule dans le monde de Pannithor. Pour simplifier, nous appelons tous ces facteurs le **Vent**.

La **Rose des Vents** indique la direction dans laquelle le vent souffle. Lorsque le vent change de direction, la Rose des Vents est déplacée à l'endroit où elle se trouve sur le bord de la zone de jeu.

La direction du vent est très importante car elle détermine l'ordre dans lequel les navires **s'Activeront** au cours d'un **Tour** (voir page 13 du livret de règle pour plus de détails).

AMIS ET ENNEMIS (P7)

Tous les navires d'un même camp, utilisés par un joueur, sont collectivement appelés **Flotte**.

Les navires/modèles **Amis** sont ceux de la même flotte. Inversement, les navires/modèles **Ennemis** sont ceux que les navires amis combattent (généralement la Flotte de votre adversaire !).

Tous les autres navires ou modèles utilisés dans le jeu sont considérés comme **Neutres**, sauf indication contraire.

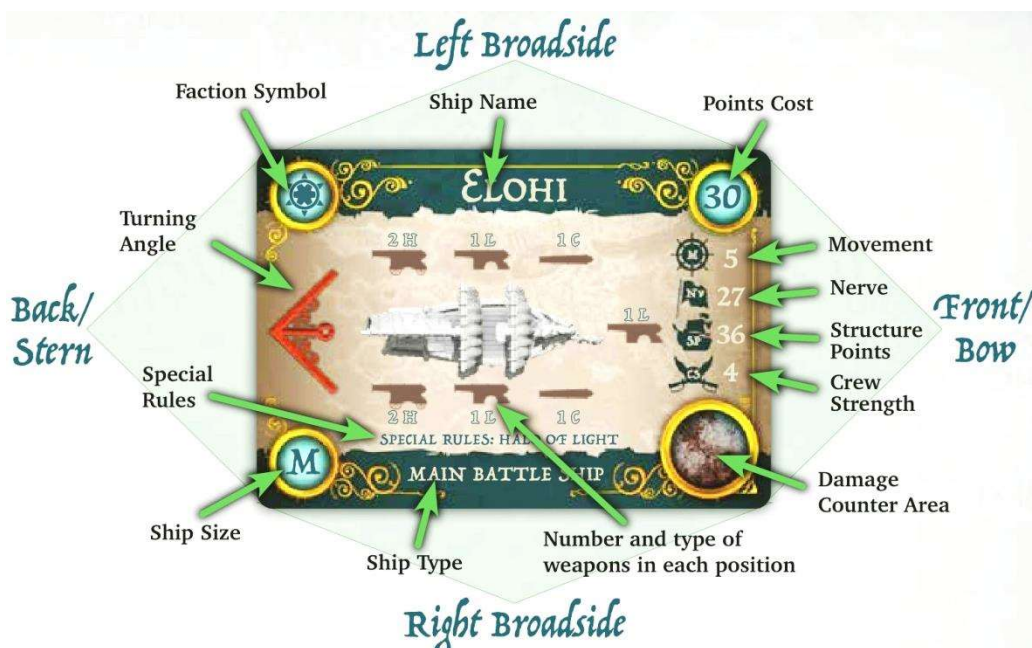
Ruban à mesurer (p7)

Vous aurez besoin d'un mètre ruban ou d'une baguette de mesure, marqué en pouces, pour déplacer les navires et mesurer les distances pendant le jeu. Vous pouvez mesurer les distances à tout moment.

"Le plus grand chagrin peut être oublié dans le fracas des vagues, l'embrun de l'eau salée, le vol des dragons à l'horizon. »

Madriga, Haut gardien des mers





Carte de vaisseau (ou navire) (p8)

Chaque vaisseau d'Armada est accompagné d'une carte de vaisseau qui détaille sa vitesse, son armement et toute autre information comme des règles spéciales ou des informations clés.

Angle de virage du navire (p8)

Le chevron rouge ou jaune correspond à la ligne de même couleur sur la balise de virage et indique l'angle de virage maximal que le navire peut effectuer (voir page 8/17 pour plus de détails).

Armements (Weapons)

L'armement est représenté par un nombre de dés (10 faces, ou "D10") utilisés pour chaque position d'arme (voir page 10/22 pour plus de détails). Les dés de couleur suivants sont attribués à ces armes afin que vous puissiez résoudre les attaques en un seul jet de dés :



Canon Lourd (Heavy) (H) – **Bleu D10**

Canon Léger (Light) (L) – **Rouge D10**

Armes de Combat Rapproché (C) – **Noir D10**

Armement Indirect (IDW) – **vert D10**

Mouvement (M)

Chaque navire a sa propre vitesse de mouvement, en pouces, indiquée par sa valeur de Mouvement (M).

Points de Structure (PS - SP)

Les points de structure (PS) représentent l'intégrité de la coque, des mâts, des voiles, du moteur (ou de la magie !), ainsi que le bien-être de l'équipage. La "santé" actuelle d'un navire peut être suivie sur la carte de navire à l'aide de compteurs de dégâts. Lorsqu'un navire est endommagé par les tirs ou les sorts ennemis, des pions sont ajoutés en conséquence. Une fois que le montant des dégâts a atteint ou dépassé les PS du navire, celui-ci est détruit !

Force de l'Equipe (Crew Strenght) (FE - CS)

Ce chiffre représente la capacité de l'équipage du navire à effectuer des actions d'abordage.

Nerve (Nerve) (Nv)

La valeur Nerve (Nv) d'un navire représente le point auquel l'équipage risque de se rendre en raison de l'importance des dégâts et des pertes subies (voir page 29 pour plus de détails).

Taille (Tonnage) (Ship Size)

Dans Armada, les navires sont classés en cinq tailles différentes. Les modèles représentant chaque taille de navire ont une taille de socle spécifique qui leur est associée. Les modèles doivent toujours être montés sur le socle correspondant à leur taille.

	Taille	Base (L x l)
1	Minuscule (Escadre) (T)	30mm x 30mm
2	Petit (S)	50mm x 30mm
3	Moyen (M)	70mm x 30mm
4	Grand (L)	100mm x 30mm
5	Extra grand (XL)	125mm x 30mm

Règles spéciales (p8)

S'il existe des règles spéciales spécifiques à un navire, elles sont détaillées ou référencées sur la carte du navire.

IDENTIFICATION DES NAVIRES (P8)

Armada fournit des paires de pions colorés pour vous aider à identifier les navires lorsque vous en utilisez deux ou plus du même type. Il suffit de placer un pion sur une carte de navire et son jumeau sur le navire. Bien sûr, la plupart des joueurs voudront peindre leurs navires de différentes manières et créer leurs propres drapeaux d'identification pour leurs modèles afin de personnaliser leur flotte. Quoi que vous fassiez pour distinguer vos navires, veillez à ce que ce soit clair pour vous et votre adversaire !



Aire de jeu (p9)

Pour les jeux de petite ou moyenne taille, une surface d'environ 48" x 36" ou 48" x 48" est recommandée. Pour les parties plus importantes, une aire de jeu de 72" x 48", voire plus, peut s'avérer nécessaire.

Ce livret de règles fournit un certain nombre de scénarios que vous pouvez choisir de jouer. Chaque scénario détaille la direction initiale du vent, ainsi que tout terrain ou règle spéciale qui s'applique et peut affecter la mise en place du jeu.

Dans les règles, l'aire de jeu est souvent appelée simplement la table ou le plateau.

REGLES

Le Tour (p12)

Les parties d'Armada recréent le flux constant et l'action d'une bataille navale. Pour représenter cela de manière gérable, le jeu divise l'action en **Tours** distincts et chaque **Tour** est résolu en suivant un certain nombre de phases décrites ci-dessous.

Séquence de Tour

Chaque Tour de jeu suit la séquence suivante. Une fois la Phase de Fin terminée, et si la partie n'est pas terminée, le Tour suivant commence, en commençant par le Jet de Vent.

1. Jet de Vent
2. Initiative
3. Activations (répétées pour chaque navire)
 - a. Mouvement
 - b. Tir
 - c. Actions d'Abordage
4. Phase de Fin

NIVEAU D'EQUIPAGE ET TEST DE COMPETENCE

Au cours d'une partie d'Armada, il y aura des occasions où les compétences de l'équipage devront être testées. C'est ce qu'on appelle un **Test de Compétence** et plus l'équipage est expérimenté, plus il sera facile de réussir le test. Un Equipage de Vétérans est le plus expérimenté. Lorsqu'un Test de Compétence est nécessaire, lancez un D6 et consultez la table suivante. Si vous obtenez le chiffre ciblé (ou plus), le test est réussi. Un résultat naturel et non modifié de 1 est toujours considéré comme un échec.

Sauf indication contraire, tous les navires sont dotés par défaut d'un Equipage Régulier (voir page 42 pour plus d'informations sur la modification des niveaux d'équipage).

Niveau de l'équipage	Score requis pour réussir (D6)
Inexpérimenté	6
Régulier	5+
Vétéran	4+

1. Détermination du vent (p12)

Au début de chaque Tour suivant le premier (c'est-à-dire à partir du Tour 2), un joueur (ou une partie neutre) doit lancer 2D6 sur la table suivante pour voir si le vent change de direction. Le vent peut venir de huit directions : les quatre bords extérieurs de la table et les quatre coins.

Score sur 2D6	Effet
2-4	Les vents du changement. Déplacez la rose des vents d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre, par exemple de l'est au sud-est.
5-9	Aucun changement ce tour.
10-12	Les vents du changement. Déplacez la rose des vents d'un cran dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

Notez que certains scénarios modifient le comportement du vent et celui-ci sera précisé dans les règles spéciales du scénario.

2. Initiative (p13)

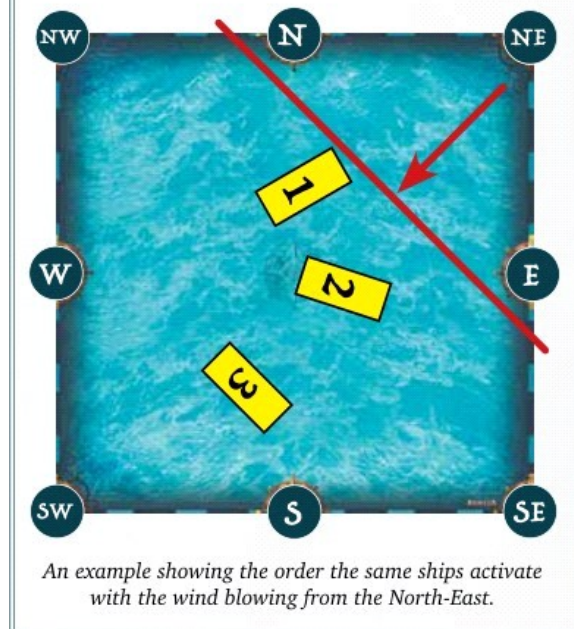
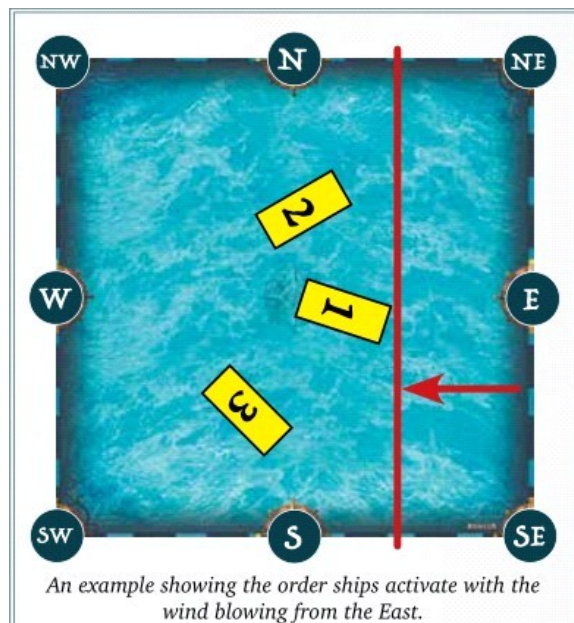
Le positionnement tactique dans Armada est très important. Être au bon endroit au bon moment vous donnera l'initiative et un grand avantage dans les combats entre navires. Pour représenter

cela, les navires les plus proches du point où le vent commence, s'activent et se déplacent en premier, tandis que les navires les plus éloignés se déplacent en dernier. C'est ce que nous appelons "l'activation dans l'ordre d'initiative".

Pour connaître l'ordre d'activation des navires, imaginez une ligne perpendiculaire au point d'origine du vent, puis déplacez cette ligne dans la direction du vent.

Les joueurs prennent alors l'**Initiative** et s'**Activent** dans l'ordre où cette ligne entre en contact avec leurs navires, du premier au dernier, chaque navire se Déplaçant, Tirant et résolvant enfin toute Action d'Abordage, avant de passer au navire suivant. Lorsque la ligne entre en contact avec deux navires ou plus en même temps, le navire dont l'équipage est le plus expérimenté passe en premier. Si les équipages ont la même expérience, décidez au hasard lequel passe en premier. Un mètre ruban ou un stylo laser peut être un bon outil pour tracer la ligne.

Lorsque le vent vient d'un coin de la table, faites passer la ligne directement vers le coin diagonal opposé. Vous disposez ainsi d'un point de référence vers lequel vous déplacer, quelles que soient la taille et la forme de votre table.



3. Activation (p14)

Mouvement

Lors de l'activation et du mouvement d'un navire, suivez les étapes suivantes dans l'ordre suivant :

1. Déclarer la Vitesse du navire (voir ci-contre/page 16).
2. Déplacez-vous le nombre de fois indiqué par la Vitesse (nombre de Pas de Déplacement - Move Steps).
 - a. A la fin de chaque Pas de Déplacement, un navire peut faire un virage.
 - b. A la fin de chaque Pas de Déplacement, après avoir viré, un navire peut Tirer (avec certaines ou toutes ses armes).
 - c. A la fin du dernier Pas de Déplacement, après avoir viré et tiré, un navire peut faire une Action d'Abordage.

Tir

Voir les règles de Tir (page 10/22) et de Dommages (page 13/26).

Actions d'abordage

Y compris repousser les abordant ! Voir les Actions d'Abordage à la page 16/32.



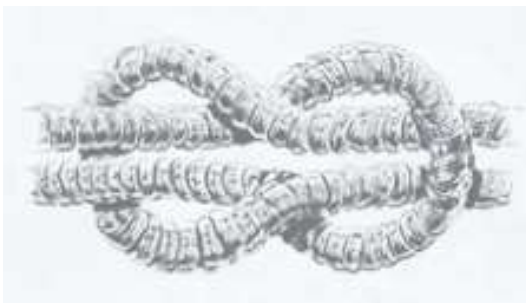
Une fois qu'un navire a terminé cette séquence, il est marqué comme Activé avec un Marqueur d'Activation, et l'initiative passe au navire suivant dans l'ordre d'Initiative pour qu'il s'Active.

Répétez la séquence ci-dessus pour chaque navire, dans l'ordre d'Initiative, jusqu'à ce que tous les navires aient été Activés.

4. Phase de Fin (p15)

Une fois que chaque navire s'est Activé, le Tour se termine. Retirez tous les Marqueurs d'Activation et tous les autres marqueurs et jetons qui doivent être retirés lors de la phase de fin. Vérifiez les conditions de fin et de victoire du scénario pour voir si la partie est terminée, puis commencez le Tour suivant, en commençant par la Phase de Détermination du Vent.

Certaines règles ou effets spéciaux peuvent se produire lors de la phase de fin. Si c'est le cas, et si l'ordre dans lequel ils se produisent est important, résolvez-les dans l'ordre de l'Initiative, sauf indication contraire.



Mouvement (p16)

Dans Armada, les navires se déplacent à une vitesse de nœuds mesurée en pouces. De plus, les navires peuvent ajuster leur vitesse, en ralentissant ou en accélérant.

Au cours d'un tour, un navire se déplacera de toute sa valeur de Mouvement un certain nombre de fois (**Pas de Déplacement**) en fonction de la **Vitesse** qui lui est attribuée.

Attention ! Un navire doit toujours se déplacer de la totalité de sa valeur de Mouvement en pouces à chaque Pas de Déplacement, alors assurez-vous que vous avez choisi la bonne Vitesse.

Les navires ne peuvent normalement pas se déplacer ou virer à travers d'autres navires ou terrains (voir Collisions à la page 10/21).

Un navire ne peut utiliser que 4 Vitesses



Ancré : Le navire n'effectue aucun Pas de Déplacement, mais peut effectuer un virage (et tirer après).



Vitesse Constante : le navire effectue un seul Pas de Déplacement.



Vitesse de Combat : Le navire effectue deux Pas de Déplacement distincts. C'est la Vitesse maximale que peuvent atteindre les navires Paralysés (Crippled ship) (voir page 16/29).



Pleine Vitesse : le navire effectue trois Pas de Déplacement distincts.

Lorsqu'un navire est Activé, mais avant tout mouvement, déclarez quelle est la Vitesse du navire pour ce Tour. Un navire peut conserver la Vitesse qu'il a, ou il peut augmenter ou diminuer sa Vitesse d'un niveau (par exemple, de Vitesse de Combat à Pleine Vitesse, mais pas de Pleine Vitesse à Ancré).

Notez que lorsque vous passez d'une Vitesse Constante à un Ancrage, le navire effectue un Pas de Déplacement avant de s'arrêter. Aucun navire ne peut s'arrêter instantanément, sauf indication contraire.

Placez le marqueur de Vitesse approprié sur la carte du navire, ou à côté du navire, pour indiquer sa Vitesse actuelle à tous les joueurs.

Mesure (p16)

Lorsqu'un navire se déplace, mesurez la distance depuis l'avant du socle et déplacez le modèle en ligne droite jusqu'à sa nouvelle position, du nombre exact de pouces égal à sa Valeur de Mouvement. Le même processus est utilisé pour chaque Pas de Déplacement autorisé pour la Vitesse utilisée par le navire.

EVITER LES COLLISIONS LORS DES DEPLACEMENTS

Si ce n'est pas le dernier Pas de Déplacement de l'Activation d'un navire, assurez-vous que son mouvement vers l'avant lors du prochain Pas de Déplacement n'entraînera pas de collision potentielle (avec le terrain ou un autre navire). Si c'est le cas, modifiez le virage du navire pour l'éviter autant que la règle le permet. Parfois, à cause de l'élan vers l'avant, du manque d'angle de virage, d'une mauvaise planification ou simplement de la malchance, les collisions seront inévitables (voir page 20).

Virage (p17)

A la fin d'une Etape de Mouvement, une fois qu'un navire s'est déplacé de sa valeur de Mouvement en pouces, il peut faire un seul virage, afin de changer de cap, en fonction de sa Vitesse et de son Angle de Virage. L'**Angle de Virage** d'un navire (Rouge ou Jaune) est indiqué sur sa Carte de Navire.

Un navire qui est déjà Ancré lorsqu'il est Activé peut virer jusqu'à son Angle de Virage.

Pour faire virer un navire, il faut le faire pivoter sur le coin du socle à l'arrière du navire, jusqu'à l'angle maximum autorisé, en utilisant la partie de couleur appropriée du **Gabarit de Virage de Navire**.

Un navire n'a pas besoin de virer de la totalité de son angle.

Le Virage Jaune permet un Virage maximum de 30°.

Le Virage Rouge permet un Virage maximum de 45°.



Exemple de virage avec un angle Rouge au maximum.

Désengagement (p17)

Un navire qui commence son Activation Agrippé ne pourra pas se déplacer à moins qu'il ne puisse d'abord se **Désengager** (voir page 17/34).



"Ne vous battez pas sous le coup de la colère, car c'est elle qui dictera tout ce que vous ferez. Combattez plutôt comme la mer, implacable, mystérieuse et invincible".

Proverbe Salamander

Barrihon Ironmantle porta le télescope à son œil et observa une fois de plus la flotte qui s'approchait. Les voiles de dizaines de petites embarcations flottaient dans le vent du sud. D'autres s'arrêtèrent derrière, les bancs de rames s'enfonçant dans l'écume de la mer.

Je vais être soufflé", murmure Barrihon. Ils amènent des antiquités à la guerre !

Les adjuvants du forgeron se mirent à rire. Tant mieux, pensa Barrihon. Ils doivent garder le moral. Les morts arrivent.

Il se concentra sur la flottille de navires aux couleurs osseuses et sur le plus grand vaisseau qui se trouvait derrière. Il se tenait bien en arrière, hors de danger, au moins 50 paires de rames massives levées alors qu'il dérivait silencieusement. Il s'agissait d'un navire en os d'Ahmunité, ce que les anciens appelaient un monolithe. Et pas n'importe quel monolithe. L'énorme statue sur son pont, resplendissante d'or et de jade, avec le crâne d'une créature légendaire aux dents de poignard, indiquait que le navire était vraiment un grand prix. Le fameux Shobik's Wrath, fléau du golfe de Carrick. À sa barre se trouvait la légendaire princesse Sarib-Tia l'Infinie. Impitoyable dans la vie comme dans la mort, on la disait âgée de près de quatre mille ans.

Barrihon gratta sa barbe argentée. Oui, c'est une belle récompense pour ceux qui ont la volonté de la réclamer.

GrimmStones et Furies à l'avant, RuneAxes en réserve ", ordonna-t-il à son signaleur. En avant toute.

Aye !", répondit-on en chœur. L'équipage du GrimmStone, Thunderguard, avait déjà combattu les morts-vivants. Mais les Ahmunites... c'était une autre paire de manches. Pas de vaisseaux fantômes encombrants avec des cadavres sans cervelle à la barre. Ils étaient disciplinés, infatigables... ils s'unissaient comme une colonie de fourmis dans un garde-manger de montagne.

Antiquités...", murmure Barrihon, plus pour se rassurer lui-même que pour rassurer son équipage.

Les cuirassés avançaient en formation en pointe de flèche, crachant de la fumée, de grandes pagaies brassant l'océan dans leur sillage. Les GrimmStones arrivèrent les premiers, des éclairs de baliste et des tempêtes de flèches s'abattant sur leurs épaisses coques. Les canons grondèrent. Les coques en os des galères se brisèrent sous les obus rayés. Les marins squelettiques explosaient en morceaux lorsque les tirs de canisters ratissaient leurs ponts. L'artillerie naine était légendaire, et la petite flotte de Barrihon était un exemple de la sinistre efficacité de la marine impériale naine.

Une galère de guerre arriva au centre de la mêlée. L'un des plus grands vaisseaux Ahmunites, dont les ponts inférieurs étaient remplis d'anciennes caronades. De la fumée s'échappa de sa coque et le Thunderguard se mit à tanguer. À l'intérieur, de la vapeur s'échappait des tuyaux rompus et les pistons sifflaient sous l'effet de l'effort supplémentaire des ingénieurs qui s'efforçaient de contrôler la pression.

Une autre volée - des balistiques cette fois, enchantées par d'anciens sorts, transperçant le fer, empalant les nains dans leurs compartiments étroits et blindés. Barrihon fit signe à sa flotte : la galère de guerre devait être détruite.

Les Furies arrivèrent, EmberHeart et Oakenbane. Flanquant l'imposante galère, elles tournèrent leurs canons à flammes vers elle. Des gerbes d'huile brûlante engloutirent le vaisseau mort-vivant. Les Furies vidèrent presque leurs réservoirs contre l'ennemi le plus imposant, et lorsqu'elles eurent terminé leur passage, la galère de guerre était à moitié réduite en cendres.

Bientôt, la flottille de l'Empire de Poussière est en désordre. Barrihon donna l'ordre à la flotte de se reformer. Derrière eux, ce qu'il restait des Ahmunites en perdition serait mis en pièces par les petites ironclades de classe Hunter. Pour Barrihon, la véritable récompense est à venir.

RuneAxes, en avant ! grogne-t-il. Apportez-moi ce monolithe.

Depuis le château arrière du Shobik's Wrath, Sarib-Tia l'Infinie contemplait implacablement sa flottille décimée. Elle se demandait comment des vaisseaux aussi inélégants et laids que ceux des Nains avaient pu causer de tels ravages dans sa flotte. Lorsque ses capitaines seraient sortis des profondeurs et que leurs vaisseaux seraient restaurés, elle aurait des mots à dire.

Elle observait maintenant trois des navires nains qui s'avançaient plus vite que les autres, crachant de la fumée par leurs cheminées dans leur course vers leur destin. Leurs canons étaient peu nombreux, leurs ponts garnis de guerriers nains. Ils voulaient aborder la Colère de Shobik.

Si Sarib-Tia avait été capable de rire, elle l'aurait fait.

Commencez le rituel des éléments", ordonna-t-elle, la voix aussi sèche que les sables du désert.

Au-dessous d'elle, les grands prêtres commencèrent leurs incantations. Les grands bijoux sertis dans les yeux de l'idole se mirent à scintiller d'une lumière intérieure. Au-dessus de nous, des nuages noirs s'amoncelaient. La mer se déchaînait, frappant les petits navires nains qui se dirigeaient vers le monolithe.

Enfin, les trois ironclads RuneAxe arrivent à côté du Shobik's Wrath. Les marines préparèrent leurs grappins. Leurs chefs aboyèrent des ordres dans la langue naine.

Sarib-Tia nodded.

À son commandement, les cieux s'ouvrirent. La foudre frappa les bijoux de Shobik et, en un instant, le monolithe fut enveloppé d'une énergie coruscante. Il se dirigea vers les haches runiques, les engloutissant dans une lumière aveuglante. Lorsqu'elle s'estompa, les trois vaisseaux s'éloignèrent, moteurs éteints, équipages réduits à l'état de squelettes dans leur armure.

Les navires de métal peuvent résister aux balistiques, a déclaré Sarib-Tia, mais ils ne protégeront pas les nains de la colère de Shobik.

Collisions (p20)

Les joueurs doivent éviter d'éperonner ou de heurter délibérément d'autres navires ou terrains, à moins qu'une règle n'en dispose autrement. Les Orques, par exemple, se délectent du carnage causé par l'éperonnage de leurs navires contre l'ennemi !

Cependant, il peut arriver qu'un navire nouvellement Activé n'ait d'autre choix que d'entrer en collision (peut-être à cause d'une mauvaise planification !). Ne tenez compte que des bases des navires (ou des éléments de terrain) impliqués lorsque vous vérifiez les collisions.

S'il y a plus d'une cible de collision accidentelle, le joueur utilisant le vaisseau Activé peut choisir celle qu'il veut frapper.

Evitement (p20)

Il y a toujours une chance d'éviter une collision ; chaque navire impliqué tentera d'**Eviter** en effectuant un Test de Compétence, en ajoutant +1 au résultat. Si l'un des navires est plus petit que l'autre de deux tailles ou plus, ajoutez +2 au jet du navire le plus petit. Si l'un des tests réussit, le joueur avec le navire Actif doit déplacer son navire devant l'autre, en effectuant son Pas de Déplacement complet, et en terminant avec son bord de base arrière dégagé de l'autre navire. Il peut alors continuer le reste de son Activation normalement.

Cependant, si le navire n'a pas la valeur de Mouvement nécessaire pour dégager l'autre navire lors du Pas de Déplacement en cours, il doit à la place s'arrêter juste avant (quelques mm) le contact réel avec l'autre navire. Le navire Actif doit maintenant virer le moins possible, et suffisamment pour dégager l'autre navire de tout mouvement futur potentiel vers l'avant, même si cela signifie qu'il doit virer plus loin que ce qui serait normalement autorisé. Il peut ensuite continuer le reste de son activation normalement.

Aucun navire ne peut Tirer comme il le fait lors du Pas de Déplacement en cours après avoir fait des jets d'Evasion, ni le navire Actif ne peut Tirer à la fin du Pas de Déplacement en cours.

Un navire ne peut pas éviter d'entrer en collision avec certains éléments de terrain. Les Rochers ne vont pas s'écarter du chemin ! Voir le terrain à la page 19/37. Le terrain est toujours considéré comme ratant un jet d'Evitement car il ne peut pas se déplacer !

Collision

Si les deux navires Evitent échouent à leur Test de Compétence, il y a collision. La Taille des deux navires détermine les dégâts qu'ils subissent.

Les deux navires effectuent maintenant un jet pour déterminer les dégâts qu'ils s'infligent l'un à l'autre :

- Les deux navires commencent avec 1D10.
- Si un navire est plus grand que l'autre, il ajoute un D10 pour chaque Taille supérieure à l'autre (par exemple, un navire moyen est deux tailles plus grand qu'un navire minuscule et obtient donc deux D10 supplémentaires).
- Les deux navires lancent alors leurs dés. Le résultat est le dommage que l'autre navire subit. Si le navire Activateur est à Pleine Vitesse, ajoutez 5 au score de dégâts des deux navires. Les navires Minuscules ne subissent que la moitié du total des dégâts (arrondir à l'inférieur).
- Appliquez simultanément tous les dégâts aux deux navires entrant en collision, en les enregistrant à l'aide des Compteurs de Dégâts fournis, placés sur leurs cartes de navire respectives.

Le terrain ne peut jamais subir de dégâts et cause 1D10 de dégâts pour chaque "point" de taille du vaisseau qui le touche (par exemple, un vaisseau de taille moyenne subira 3D10 de dégâts).

Après une collision, si l'un des navires ou les deux n'ont pas été détruits, la Vitesse actuelle des deux navires est réduite d'un point (par exemple, de la Vitesse de Combat à la Vitesse Constante). Si un navire est déjà Ancré ou Echoué, il subit D3 dégâts supplémentaires.

Le navire Actif doit maintenant virer le moins possible, et suffisamment pour dégager l'autre navire de tout mouvement futur potentiel vers l'avant, même si cela signifie qu'il doit virer plus loin que ce qui serait normalement autorisé.

Enfin, le tour du navire Actif est maintenant terminé et il doit être marqué comme activé.

TOUCHER LES NAVIRES AGRIPPÉS

Les navires Agrippés (voir page 16/32) ne peuvent pas Eviter et échouent toujours leur Test de Compétence. En cas de collision, seuls les navires en contact subissent des dégâts. Seul le navire en mouvement qui a provoqué la collision peut alors virer.

Tir (p22)

Dans le monde de Pannithor, les navires peuvent transporter un éventail ahurissant d'armes perfides, brutales et magiques. Pour simplifier, Armada utilise quatre catégories d'armes : Les Armes Lourdes (H), les Armes Légères (L), les Armes de Combat Rapproché (C) et les Armes Indirectes (IDW).

Les navires peuvent tirer depuis quatre **Positions** d'Armes : les flancs gauche et droit directement de chaque côté, et directement devant ou à l'arrière. Le type et le nombre d'armes qu'un navire possède dans chaque position sont indiqués sur sa carte de navire (par exemple 4 H, 2 L, 1 IDW, etc.).

Les navires qui sont Agrippés ne peuvent pas tirer (voir page 16/32). Lorsqu'un navire tire, suivez la procédure suivante :

1. Choisir les cibles
2. Mesurer la portée
3. Déterminer les dés
4. Lancer pour toucher
5. Appliquer les dégâts

Choisir les cibles (p22)

A la fin de chaque Pas de Déplacement, après n'importe quel virage (y compris un tour pendant qu'il est Ancré), un navire peut choisir de tirer avec tout ou partie de ses armes. Un navire peut tirer à partir d'autant de positions d'armes qu'il le souhaite, mais il ne peut tirer qu'une seule fois par Tour. Cela signifie que le navire Actif peut potentiellement cibler plus d'un navire ennemi, et un navire différent pour chacune des quatre positions d'armement. Une cible unique doit être désignée et déclarée pour chaque position d'armement qui a l'intention de tirer. Un navire ne peut pas prendre pour cible des navires ou des modèles Amis, sauf indication contraire.

Arcs de Tir (p22)

Toute partie de la base de la cible doit se trouver à l'intérieur de l'un des **Arcs de Tir** du navire tireur, même si ce n'est que partiellement. Les Arcs de Tir pour les bordées s'étendent directement à gauche ou à droite du navire qui tire, sur la longueur de sa base. Les Arcs de Tir pour les positions d'armes avant et arrière s'étendent sur 30 degrés, en utilisant le **Gabarit d'Arc de Tir** comme guide. Voir le diagramme ci-dessous. Le navire

cible doit se trouver dans l'Arc de Tir de la Position d'Arme qui tire.

Il est possible que la base d'une cible se trouve dans deux Arcs de Tir, auquel cas les armes des deux positions peuvent tirer sur la même cible.



Les quatre Arc de Tir d'un navire.

COMPÉTENCE D'ARTILLERIE

Les navires avec des équipages *Inexpérimentés* et *Réguliers* doivent cibler le navire ennemi disponible le plus proche dans chaque Arc de Tir (qui est au moins *Partiellement Visible* - voir ci-dessus). Si le navire ennemi le plus proche est un *Escadron* (Minuscule), s'il s'est Rendu ou s'il est Agrippé à un navire Ami, il peut être ignoré et l'ennemi suivant le plus proche peut être pris pour cible.

Les équipages *Vétérans* peuvent cibler n'importe quel navire ennemi à portée dans chaque Arc de Tir (qui est au moins *Partiellement Visible*) s'ils réussissent un *Test de Compétence* (pour chaque Arc de Tir utilisé). Si le test est raté, le navire ennemi le plus proche doit être pris pour cible comme d'habitude.

Visibilité (p23)

Une cible doit être au moins **Partiellement Visible** pour pouvoir tirer dessus.

En prenant une vue d'ensemble, si aucune ligne ne peut être tracée dans l'Arc de Tir depuis n'importe quel point de la base du vaisseau qui tire jusqu'à n'importe quelle partie de la base de la cible sans croiser un autre vaisseau, un modèle ou un élément de terrain, alors la visibilité de la cible est **Bloquée** et le navire ne peut pas lui tirer dessus.

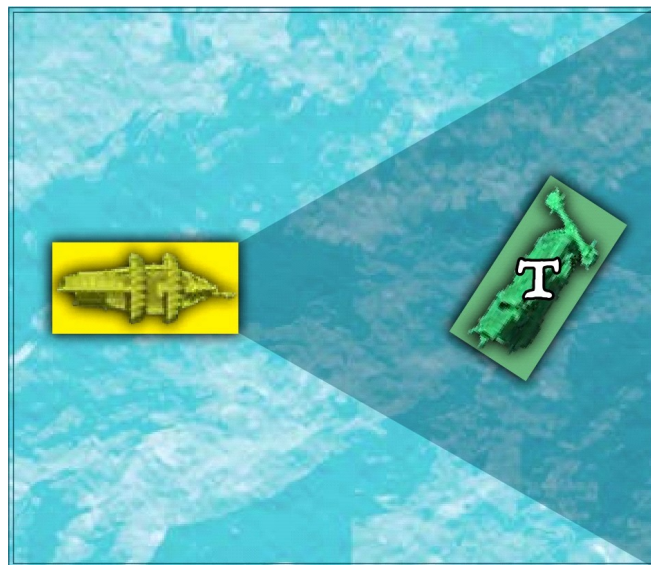
Lors du tir, si l'une ou l'autre des conditions suivantes, ou les deux, sont vraies, la cible est *Partiellement Visible* pour les armes qui tirent depuis une position/un Arc de Tir. Il est possible de tirer sur la cible, mais ce sera plus difficile.

- Si une ligne claire et dégagée peut être tracée jusqu'à une partie, mais pas plus de la moitié de la base de la cible (à partir de n'importe quelle partie de la base du navire tireur dans cette position d'arme).

- Si moins de la moitié de la base de la cible se trouve dans l'arc de tir.

Lorsque vous vérifiez la *Visibilité Partielle* dans d'autres situations (par exemple, tests de nerf, voir page 16/29), ne tenez compte que de la première condition ci-dessus.

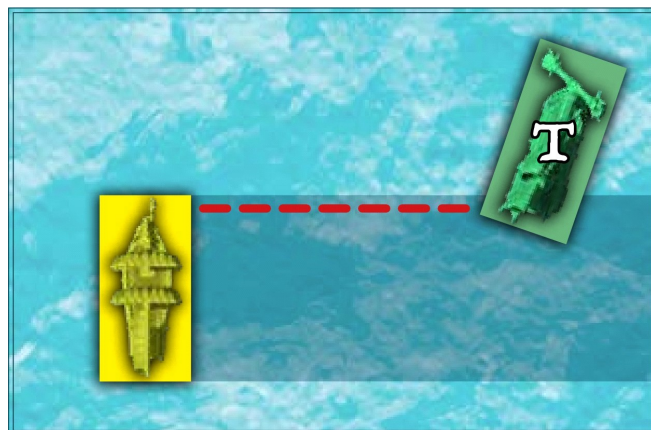
Dans tous les autres cas, la cible bénéficie d'une **Visibilité Totale**.



La cible (T) est Visible Totalelement.



La cible (T) est Partiellement Visible. L'île empêche de tracer une ligne claire et dégagée jusqu'à plus de la moitié de la base de la cible.



La cible (T) est Partiellement Visible. Moins de la moitié de la base de la cible se trouve dans l'Arc de Tir utilisé pour tirer. Notez également la distance (ligne pointillée) vérifiée entre les deux points les plus proches des bases dans l'arc de tir.

Mesurer la portée (p23)

Selon la distance à la cible, un, plusieurs ou tous les types d'armes d'un navire peuvent être à portée.

La mesure se fait depuis le socle de la figurine qui tire, depuis le point le plus proche de l'Arc de Tir utilisé, jusqu'au point le plus proche du socle de la cible désignée (qui se trouve toujours dans l'arc de tir). Si la cible est à la portée maximale des armes tirées, ces armes peuvent être tirées. Si la cible est hors de portée de n'importe quelle arme, ces armes ne peuvent pas tirer sur elle.

Icone	Type d'arme	Portée Max	Dé
	Armes Lourdes (H)	20"	Bleu
	Armes Légères (L)	14"	Rouge
	Armes de Combat Rapproché (C)	8"	Noir
	Armes Indirectes (IDW)	22"	Vert

Déterminer les dés (p24)

Sélectionnez le nombre approprié de dés (D10) de la couleur correspondante. Toutes les armes de la position qui tirent (qui sont à portée !) tireront. Par exemple, si une position d'arme est indiquée comme ayant 2 H et 1 L, cela signifie 2 armes lourdes (lancer 2 dés bleus) et 1 arme légère (lancer 1 dé rouge).

Jet pour toucher (p24)

Lancez tous les dés ensemble, en appliquant les éventuels modificateurs (voir le tableau ci-dessous) aux résultats pour obtenir les scores finaux.

- Les dés qui obtiennent un 1 naturel sont automatiquement ratés, sans tenir compte des modificateurs, et sont rejetés.

- Chaque dé qui obtient un résultat de 6 ou plus touche la cible de plein fouet ! De plus, pour chaque dé réussi (touche solide) qui a obtenu un résultat naturel de 10 (sans tenir compte des modificateurs), un Coup Critique est obtenue (voir page 13/26).

- Tous les dés qui obtiennent un résultat inférieur à 6 sont des échecs et sont défaussés.

Tous les dés qui obtiennent une touche causent des Dégâts (voir page 13/26).

Modificateurs (p24)

Le tableau ci-dessous répertorie tous les modificateurs qui affecteront le score des dés lors de la tentative de toucher la cible. Les modificateurs sont cumulatifs et tous les modificateurs applicables s'appliquent.

Facteur	Condition	Modificateur
Portée	Cible à plus de 10" du navire attaquant (ne s'applique pas aux armes indirectes)	-1
	Bout Portant (Point Blank) - la cible est à moins de 3" du navire attaquant	+2
Équipage du Navire de Tir	Vétéran	+1
	Inexpérimenté	-1
Vitesse	Tir OU Le navire cible est Ancré/Echoué	+1
	Le navire de tir est à Pleine Vitesse	-1
	Le navire ciblé est à Pleine Vitesse	-1
Taille de la cible	Minuscule (Tiny) (T)	-2
	Petite (S)	-1
	Large ou Xtra Large (L ou XL)	+1
Visibilité	Cible Partiellement Visible	-1
Arme Indirecte	Le navire de Tir utilise une arme à Tir Indirect	-2
Tir réflex (Snap Fire)	Un navire fait feu de tout bois (voir page 29)	-2
Mouvement d'Évitement	Le navire Tireur a déjà effectué un jet d'Évitement pendant l'Activation en cours.	-1

EXEMPLE

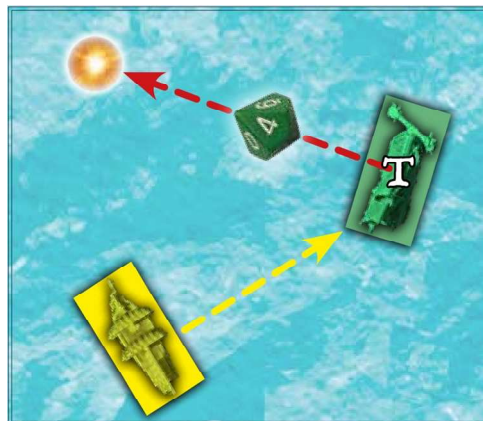
Un Smasher se déplace à Pleine Vitesse et tire une bordée à bâbord (de son côté gauche) sur une cible Partiellement Visible située à plus de 10". La cible est un bateau Minuscule. Les modificateurs qui s'appliquent sont -1 pour une distance supérieure à 10", -1 pour une visibilité partielle, -1 pour avoir voyagé à Pleine Vitesse et -2 pour avoir tiré sur une cible Minuscule. Cela signifie que tous les résultats des dés seront modifiés de -5 ! Aucun tir ne sera possible. Plus tard, le même Smasher tire sur la même cible minuscule, mais cette fois le bateau ennemi est plus proche, à moins de 10", et le Smasher ne se déplace qu'à vitesse de combat. Le seul modificateur est le -2 pour la taille, donc tous les jets de 8 ou plus donneront des touches (parce que 8 - 2 est un résultat de 6).

Armes à tir Indirect (p25)

Si une Arme Indirecte rate sa cible, utilisez la direction indiquée par le "bout pointu" du dé pour indiquer la direction du tir. Il est préférable de lancer le dé près de la cible pour que cela soit plus facile à voir. Lancez un D6+2 pour représenter le nombre de pouces que le tir va parcourir (en mesurant à partir du centre exact de la base de la cible) et dans la direction indiquée par la pointe du dé. L'Arme Indirecte touchera alors tout navire ou autre

modèle se trouvant sous ce nouveau point d'impact. Si le point d'impact final touche toujours le navire qui a été visé et "manqué" (ou même le navire tireur lui-même !), le tir est considéré comme raté et il n'y a pas d'autres effets.





Les Armes Indirectes ont plus de chances de provoquer des Coups Critiques - voir page 13/26.



Un navire tire avec une Arme Indirecte sur une cible et la rate. Le joueur lance alors un D6 et ajoute 2 au résultat. Un résultat de 3 signifie que le tir dévie de 5" dans la direction vers laquelle pointe le D10 qui a raté.

Dommmages (p26)

Chaque dé qui a fait mouche lors du tir inflige un certain nombre de Dommmages à la cible, en fonction du type d'arme. Tous les Dommmages sont additionnés et infligés à la cible.

Icone	Type d'arme	Dom.
	Armes Lourdes (Heavy) (H)	2
	Armes Légères (L)	1
	Armes de Combat Rapproché (C)	3
	Armes Indirectes (IDW)	D6

Si la cible est à moins de 3", l'arme tire à bout portant, le total des dégâts qu'elle inflige est doublé.

Notez que cela ne s'applique pas aux armes indirectes.

Coup Critique (p26)

Lors d'un jet de touche, tout dé qui obtient un 10 naturel inflige non seulement des dégâts normaux tels que décrits ci-dessus, mais provoque également un Coup Critique - un événement dévastateur qui peut avoir des conséquences désastreuses pour la cible. Vous pouvez les mettre de côté pour vous en souvenir. Pour chaque 10 obtenu, lancez 2D6 et consultez la table des Coups Critiques (ci-dessous) pour connaître l'effet des dégâts. Appliquez le résultat immédiatement.

Les Armes Indirectes peuvent causer des dégâts considérables, et chaque dé réussi qui obtient un 9 ou un 10 naturel provoque un Coup Critique lorsque l'on tente de toucher avec ces armes.

2D6	Effet
2-3	Coup Critique des Voiles/Moteurs : Le navire subit D6+2 dégâts supplémentaires. La Vitesse actuelle du navire est réduite d'un point (par exemple, de Vitesse de Combat à Vitesse Constante). Si le navire est déjà Ancré ou Echoué, il subit un dégât supplémentaire de D3 à la place.
4-5	Dommmages Structuraux Majeurs : Le navire subit D6+2 dommmages supplémentaires.
6-8	Dommmages Structuraux Mineurs : Le navire subit un dommmage supplémentaire de D3+1.
9-10	Dommmages Structuraux Majeurs : Le navire subit D6+2 dommmages supplémentaires.
11-12	Dégâts Paralysant ! : Le navire subit des dégâts supplémentaires de D6+4. Placez un marqueur d'Incendie à côté du navire. Voir Navires en Feu à la page 28 pour plus de détails sur cet effet de dégâts.

Enregistrement des dégâts



Enregistrez tous les dégâts infligés à un navire en utilisant les pions de dégâts sur la case de dégâts de sa carte de navire.



Tir en Enfilade (Raking Fire) (p27)

Si un navire tirant une bordée (positions d'armes bâbord ou tribord) peut tirer sur le prolongement de la longueur de la cible, par l'angle avant (proue) ou par l'arrière (poupe), alors le navire attaquant a réussi à tirer en enfilade (Crossed the T). La tempête de feu qui en résulte peut être dévastatrice pour le navire cible.

La base du navire cible doit être entièrement dans l'arc de la bordée tirée et la largeur projetée de la base de la cible (avant ou arrière), face au navire tireur, doit être entièrement comprise dans la longueur de la base du navire tireur. Voir les schémas ci-dessous.

"Je préfère travailler pour un pirate que pour un marchand. Vous savez à quoi vous en tenir avec les pirates."

Gurdog Gutripper, mercenaire ogre.

Domage de Tir en Enfilade de Prou (p27)

- Ajoutez 1 dégât supplémentaire pour chaque jet de touche réussi.
- Si le navire attaquant tire à bout portant, doublez les dégâts infligés et ajoutez 1 dégât supplémentaire pour chaque jet de touche réussi.

Domage de Tir en Enfilade de Poupe (p27)

- Doublez les dégâts infligés à la cible.
- Si le navire attaquant tire un râteau de poupe à bout portant, les dégâts infligés sont triplés.

Le tir en enfilade est particulièrement efficace lorsqu'il est utilisé en conjonction avec la règle de Tir en Mouvement (Fire as She Bears) (voir page 28).

Les navires avec des bases plus larges ont une meilleure chance de piéger les navires plus petits avec des tirs en enfilade.



Tir en enfilade possible

Tir en Enfilade impossible (les bases ne sont pas entièrement situées dans l'arc de feu)

Tir en Enfilade impossible (la base de la cible se projette vers l'extérieur et manque le navire tireur)

Tir en Mouvement (Fire as She Bears) (p28)

Cette règle permet aux joueurs d'effectuer des tirs opportunistes contre des cibles ennemies.

Pendant l'activation de votre navire

Si vous souhaitez tirer sur une cible à n'importe quel moment de l'un de vos Pas de Déplacement, mesurez d'abord l'ensemble du Pas de déplacement et marquez l'emplacement de votre navire (à l'aide d'un jeton ou d'un marqueur).

Commencez à déplacer votre vaisseau, en vous arrêtant à l'endroit où vous souhaitez tirer sur la cible. A ce stade, mesurez la portée, faites un jet de touche et résolvez les Dégâts comme d'habitude. Ensuite, complétez le mouvement jusqu'au marqueur mesuré au préalable. Ce n'est qu'à ce point final que le navire peut effectuer un virage pendant ce Pas de Déplacement, comme d'habitude.

Un navire ne peut pas Tirer en Mouvement lors d'un Pas de Déplacement au cours duquel il évite une collision.

Pendant l'Activation de votre adversaire

Si le navire d'un joueur n'a pas été Activé pendant un tour, et qu'un navire ennemi termine un Pas de Déplacement à l'intérieur d'un des Arcs de Tir de son navire, son navire peut effectuer un Tir en Mouvement. Cela se produit en dehors de l'Ordre d'Initiative normal, après que le navire Actif ait résolu ses propres tirs. Faites un jet de touche comme d'habitude et ajoutez un marqueur Tir à côté de la figurine à côté de la bordée qui a été tirée. Appliquez les résultats de tout Coup Critique à la fin de l'Activation du navire cible. Lors de sa prochaine Activation, le navire ne peut plus tirer depuis cette position d'arme.

A la fin de l'activation du navire, retirez le marqueur de Tir.

Navire en feu (p28)

Les navires peuvent prendre feu en raison de Coups Critiques, d'infâmes armes ennemies ou d'autres règles spéciales qui augmentent les risques d'incendie.

Lorsqu'un navire prend feu, placez un marqueur Incendie sur sa Carte Navire pour rappeler son état. Le navire subit alors automatiquement D3 dégâts.

Au début de chaque Activation suivante du navire, l'équipage doit tenter d'éteindre les flammes en effectuant un Test de Compétence. En cas de succès, l'incendie est éteint et tous les marqueurs d'Incendie du navire sont retirés.

Si le test est raté, le navire subit des dégâts de D3 s'il est Petit ou Minuscule, de D6 s'il est Moyen et de D10 s'il est Grand ou Très Grand. De plus, si le Test de Compétence obtient un 1 naturel, le feu atteint les munitions du navire et celui-ci explose ! Tous les autres vaisseaux situés à moins de 4" du vaisseau qui explose subissent des dégâts de D10 (lancer séparément pour chaque vaisseau). Le vaisseau qui explose est détruit et retiré du jeu.

A moins que le vaisseau ne soit actuellement Agrippé ou ne porte un marqueur de Tir, un joueur peut choisir d'ajouter +2 à son Test de Compétence pour se concentrer sur l'extinction des flammes. Un résultat naturel de 1 ne provoque pas d'explosion, mais le navire ne peut pas changer de Vitesse, ni de direction, ni Réparer, ni Agripper, ni tirer pendant cette Activation.

Les marqueurs d'Incendie supplémentaires qui seraient placés sur un navire au-delà du premier n'ont pas d'effet supplémentaire (ils ne causent pas de dégâts automatiques, etc.). Ne laissez qu'un seul marqueur sur le vaisseau pour indiquer l'incendie.

Ulberto s'éponge le front. Son équipe de canonnières a tiré sans relâche pendant près de six minutes, et le martèlement s'est enfin arrêté. Il jeta un coup d'œil sur le pont du cuirassé nyssien Pegasus. La lumière du soleil filtrait faiblement à travers la myriade de trous laissés par les tirs ennemis, les rayons crépusculaires à travers la fumée des canons éclairant une vue sinistre. Des hommes dont les jambes ont été arrachées ou dont les organes vitaux ont été perforés par des éclats de leur propre navire. Le silence régnait à présent, à l'exception des gémissements des blessés et du souffle rauque des survivants. Une victoire creuse, mais une victoire quand même.

Il jeta un coup d'œil par le sabord. Dieu seul savait comment ils y étaient parvenus, mais ils avaient gagné. Le navire elfe gîtait désespérément dans l'eau, son équipage s'accrochant à l'épave pour survivre.

Une ombre passa rapidement au-dessus de lui, plongeant momentanément Ulberto dans l'obscurité, puis disparut. C'est alors qu'il l'entendit - le cri d'alarme provenant du pont, le rugissement d'une créature massive. Ulberto ne s'était rendu compte du danger que bien trop tard.

Dragon !" s'écria-t-il.

Les flammes traversent les sabords, la fumée noire envahit le pont exigü. Les hommes se précipitent pour sauver leur vie. Ulberto renverse le seau d'eau salée utilisé pour nettoyer le canon, noir de suie. Il saisit un autre seau et le lance contre les parois en bois du navire, mais en vain.

Le feu se propageait, comme un liquide dansant. Il léchait avidement le calfeutrage de goudron entre les planches ; il crépitait en engloutissant les cordes imbibées de graisse des poulies. En quelques instants, la moitié du pont était en flammes et l'odeur de chair cuite retournait l'estomac d'Ulberto.

« Abandonnez vos postes », rugit-il. Courez pour sauver vos vies ! Il se précipite vers l'échelle, se hisse, mais seulement dans un panache de fumée épaisse qui lui pique les yeux. Sur le pont, le grément brûle. Des restes de voiles pendent aux mâts calcinés.

Il entendit un bruit de pétilllement et jeta un dernier coup d'œil par l'écouille, vers le brasier qui avait consumé son poste. À cet instant, il vit le feu atteindre les barils de poudre.

C'est la dernière chose qu'Ulberto ait jamais vue.

Navire Paralysé et test de Nerf (p29)

Dès qu'un navire a subi des Dommages qui dépassent sa valeur de Nerf, pour quelque raison que ce soit, il est considéré comme **Paralysé** tant que cela reste le cas.

Chaque fois qu'un vaisseau Paralysé s'Active à moins de 10" d'un vaisseau ennemi de taille Moyenne ou supérieure qui ne s'est pas Rendu et qui est au moins partiellement visible, il doit faire un Test de Compétence (connu sous le nom de **Test de Nerf**). Si le test est raté, le navire se Rend. Un navire Paralysé doit également faire un Test de Nerf s'il perd une Action d'Abordage (voir page 17/33).

Lorsqu'un navire est Paralysé, il

- Ne peut pas se déplacer à une vitesse supérieure à la Vitesse de Combat.

- Réduit de moitié le nombre de chaque type d'Arme qu'il possède dans chaque Position d'Arme (arrondi à l'entier supérieur).

- Il divise par deux la Force de son Equipage (arrondi à l'entier supérieur) lors des Actions d'Abordage (s'il s'est également rendu, la Force d'Equipage n'est divisée par deux qu'une seule fois).

Vous pouvez montrer qu'un navire est Paralysé en tournant sa Carte Navire de 90 degrés. Retournez la carte à nouveau si le navire perd ensuite son statut Paralysé (par exemple, s'il récupère suffisamment de Dégâts grâce à une action de Réparation - voir page 36).

Destruction (p29)

Si un navire a subi autant de Dégâts (ou plus !) que sa valeur de Structure après une Attaque de Tir (ou d'autres moyens comme les Collisions), le navire est détruit et coulé ! Retirez le navire du jeu.

Les navires détruits suite à une Action d'Abordage restent en jeu (voir page 17/33).

Reddition (p29)

Si un navire **Se Rend**, il reste sur place mais ne peut plus être Activé. Placez un Marqueur de Reddition à côté du navire pour vous en souvenir. Il tentera toujours d'Eviter les collisions et pourra toujours se battre lors d'Actions d'Abordage ultérieures, mais avec un modificateur supplémentaire de -1. S'il a un marqueur d'Incendie, continuez à faire un jet pour l'éteindre ou subir plus de Dommages (voir page précédente).

Si un navire est Paralysé et/ou s'est Rendu, la Force de son Equipage est divisée par deux (arrondir à l'entier supérieur).

Action d'Abordage (p32)

"Sautez à bord ! Coupez-les en morceaux ! S'ils vous tuent, tuez-les à votre tour !"

Kullbag le Berserk, Krudger-Capitaine du Gore

Après qu'un navire ait effectué tous ses Pas de Déplacement et ses Tirs, il peut engager une **Action d'Abordage**. Pour initier une Action d'Abordage contre un autre navire, le navire cible doit d'abord être **Agrippé**.

Les actions d'arraisonnement sont résolues dans l'ordre suivant :

1. Agrippé - à moins que le navire ne soit déjà Agrippé, il peut tenter d'attraper une cible.
2. Alignement - si le Grappin est réussi, les deux navires sont déplacés ensemble.

3. Attaquez ! - les équipages des deux navires effectuent un jet pour s'attaquer mutuellement.

4. Résultats - les résultats de l'action d'abordage sont déterminés et le tour du navire actif est terminé.

1) Agripper

Pour tenter d'Agripper un navire, le navire attaquant et le navire cible doivent se trouver à moins de 3" l'un de l'autre après que le navire actif ait effectué ses Pas de Déplacement, et aucun des deux navires ne peut se déplacer à Pleine Vitesse. Le navire actif est le navire Attaquant et doit faire un Test de Compétence.

Si le Test de Compétence est réussi, les deux navires s'arrêtent immédiatement (Ancrés) et deviennent Agrippés et doivent maintenant s'Aligner.

Si le Test de Compétence échoue, le navire n'est pas Agrippé et l'Activation du navire attaquant est terminée.

Lorsqu'il est Agrippé, un navire ne peut pas tirer.

2) Alignement

Placez les navires côte à côte, alignés aussi centralement que possible, en les déplaçant le moins possible. Déplacez d'abord le plus petit navire, ou le défenseur s'ils sont de la même taille. Si le navire Défenseur est déjà agrippé à un autre navire, déplacez le navire Attaquant.

Si un navire ne peut pas se déplacer sur le côté d'un autre à cause du terrain ou de la présence d'autres navires, il est autorisé à s'aligner aussi centralement que possible à l'extrémité d'un navire et à initier une Action d'Abordage à partir de là.

Un navire doit privilégier le mouvement vers l'avant à l'alignement lorsqu'il a le choix entre plusieurs façons de s'Aligner, tout en parcourant la distance la plus courte possible (pas de marche arrière dans les virages, sauf si c'est le seul choix possible !)

Les navires Ancrés ne se déplaceront jamais pour s'Aligner (les autres navires doivent s'aligner sur eux).

Immédiatement après l'Agrippement et l'Alignement initial, et lors de la prochaine Activation de chaque navire Agrippé, une vicieuse Action d'Abordage s'ensuit. Passez à l'étape d'Attaque.

3) Attaque ! (p33)

Les deux navires s'affrontent maintenant en lançant un D10 pour chaque point de **Force de l'Equipage** qu'ils possèdent, et en appliquant tout modificateur pertinent aux résultats pour obtenir les scores finaux. Par exemple, un navire avec une Force d'Equipage de 4 obtient un résultat de 4D10.

Si un navire est Paralysé et/ou s'est Rendu, sa Force d'Equipage est divisée par deux (arrondir à l'entier supérieur).

Pour chaque résultat de dé de 6 ou plus, le navire cible subit 2 dégâts. Pour chaque résultat de 10 naturel, il s'agit d'un Coup d'Éclat (Crushing Blow) et le navire subit 4 dégâts au lieu de 2.

Modificateurs au jet d'attaque de l'action d'abordage

Niveau d'équipage	Modificateur
Inexpérimenté	-1
Vétéran	+1
Navire Attaquant lors de la première action d'abordage suivant un Agrippement	+1
L'équipage combattant s'est Rendu	-1

4) Résultats (p33)

Si l'action d'abordage est un ex-aequo, rien ne se passe.

Sinon, le navire qui a subi le plus de dégâts est le perdant. Si le navire perdant est Paralysé, il doit maintenant faire un Test de

Nerfs avec un modificateur de -1. S'il échoue, il se Rend (voir page 16/29).

Si les Dégâts d'un navire égalent ou dépassent ses PS (Points de Structure – SP, ne Structure Point) à la suite d'une Action d'Abordage, tous les membres de l'équipage ont été tués ou capturés. Le navire reste sur place (Ancré) mais ne peut plus être Activé - il reste cependant une menace de collision ! Il est considéré comme Détruit dans les scénarios qui le prévoient. Cependant, s'il a un marqueur d'Incendie, lancez un D6 lorsqu'il devrait normalement être Activé : sur un 2+, le bateau coule et est retiré ; sur un 1, il explose (voir navires En Feu page 28). Il peut également être détruit et coulé (retiré) en Tirant dessus pour ajouter des dégâts (un seul de plus suffit !).

Une Action d'Abordage est la dernière partie de l'activation d'un navire.

Agriplements multiples (p33)

Un navire peut répartir ses dés d'attaque entre les navires ennemis avec lesquels il est Agrippé comme il le souhaite, avant que les dés ne soient lancés. Les navires ennemis attaqués lancent leurs propres dés d'attaque en réponse, comme d'habitude. Les navires ennemis auxquels aucun dé n'est alloué n'attaquent pas en retour lors de l'action d'abordage en cours.

Si un camp a plus de navires que l'autre dans un agrippement multiple, le camp avec la plus grande Force d'Equipage combinée a un modificateur de +1 pour toucher lors du jet d'attaque. Ignorez les navires qui se sont rendus dans ce calcul.

EXEMPLE

Le GrimmStone de Sue est Agrippé à deux navires ennemis. Sue a six dés et décide d'allouer deux dés au navire ennemi sur lequel elle a tiré lors d'un tour précédent, et quatre dés à l'autre navire. Elle lance maintenant les dés contre chaque navire ennemi séparément, pour qu'il soit clair quel jet correspond à quel navire.

Comme Sue a choisi d'allouer des dés aux deux navires ennemis, ils feront tous les deux un jet pour l'attaquer en retour pendant cette action d'abordage.

Action d'Abordage en cours (p34)

Lorsqu'un navire s'Active et qu'il est déjà Agrippé, il peut soit

- Tenter de Repousser les Abordant

ou

- Tenter de se Désengager

Tout navire Paralysé doit d'abord effectuer son Test de Nerfs avant de choisir l'une ou l'autre de ces options.

Repousser les Abordant

Résolvez une Action d'Abordage entre les navires Agrippés comme décrit ci-dessus.

Désengagement

Pour se Désengager, un navire doit réussir un Test de Compétence (avec un modificateur de -1 s'il est Paralysé). S'il échoue, il doit Repousser les Abordant comme indiqué ci-dessus.

Un navire réussit automatiquement son Test de Compétence pour se Désengager d'un navire qui s'est Rendu.

Si le test est réussi, le navire peut se déplacer, en suivant toutes les règles normales (et ne pourra donc se déplacer qu'à Vitesse Constante lors de cette Activation). Cependant, si le navire dont il se Désengage ne s'est pas Rendu, il ne peut pas Tirer ou faire des Actions de Réparation pendant cette Activation.

INITIATIVE POUR LES NAVIRES AGRIPPES

Lorsque vous déterminez l'Ordre d'Initiative, vous pouvez avoir à décider lequel des deux navires Agrippé s'Activera en premier (s'il est arrivé que la ligne de vent les atteigne tous les deux en même temps).

Ce sera toujours le navire avec l'équipage le plus Expérimenté.

Si les deux équipages ont le même Niveau d'Equipage, le navire qui a initié l'Agrippement passera en premier.

Notez que deux Actions d'Abordage peuvent être menées l'une après l'autre si les deux navires veulent se battre. Lorsque plus de deux navires sont Agrippés, le navire avec l'équipage le plus expérimenté passera en premier, suivi par le premier navire qui a initié l'Agrippement, suivi par le navire suivant qui a initié un Agrippement et ainsi de suite.

"N'abandonnez pas le navire !"

Dernières paroles rapportées du capitaine Lorenzo de Geneza, lors de la troisième bataille de Tyriss' Gate

TIRER SUR UN NAVIRE AGRIPPE

Tirer sur des vaisseaux si proches les uns des autres présente un grand risque - vous pouvez les endommager tous les deux !

Pour tirer sur un navire Agrippé, le navire attaquant doit d'abord réussir un Test de Compétence. En cas d'échec, le tir est perdu (mais le navire est toujours considéré comme ayant tiré dans l'arc). Si le test est réussi, faites un jet pour toucher comme d'habitude, mais divisez ensuite les Dommages causés de manière égale (en arrondissant à l'entier supérieur) à tous les vaisseaux Agrippés. Si des Coups Critiques sont obtenus, seul le navire ennemi ciblé à l'origine effectue un jet sur la table.

On peut se demander comment j'ai survécu à ce jour-là. J'étais alors enseigne, aussi vert qu'un mérou gangrené. Nous avions quitté la Gueule du Serpent, trois solides navires chargés de richesses, lorsque le ciel s'est assombri et que la pluie s'est mise à tomber. L'eau était si agitée que j'ai perdu mon petit déjeuner et même plus. Et c'est de la tempête que sont sortis les pillards. Des elfes, dis-je : Des Twilight Kin, dit le capitaine, bien qu'à ce jour je ne fasse pas la différence. Sept navires en tout, deux coques basses dans l'eau, des voiles noires déchiquetées comme des ailerons de requin.

Comme la tempête soufflait fort, nous ne pouvions pas tirer avec les canons lourds, de peur de laisser entrer l'eau, alors nous tirions depuis les ponts supérieurs, la poudre était mouillée et les hommes s'accrochaient aux cordes à rats pour leur survie. Mais ces diables d'elfes se rapprochaient. Et quand enfin ils sont arrivés le long de la côte, ils nous ont donné volée après volée, jusqu'à ce que nous soyons démâtés, morts dans l'eau. C'est alors qu'ils sont montés à bord.

Tu as déjà participé à un abordage, mon garçon ? On essaie de couper les grappins pour les arrêter, mais quand ils arrivent des deux côtés à la fois, c'est impossible. Ils sont alors sur le plat-bord ou se balancent par le gréement - des diables au teint pâle et aux oreilles pointues dans leur armure noire. Les marines s'organisent, les chargent avant qu'ils ne vous chargent, mais cela ne sert à rien. Ils ont des arbalètes et des

lances pour vous repousser. Ils peuvent se tenir debout sur le pont au milieu d'une tempête. Et les elfes avaient des filets, et ils ont commencé à faire des prisonniers. Ce n'était pas la cargaison qu'ils cherchaient, c'était nous - des esclaves pour les fosses de Leith.

Le capitaine hurlait dans la cale avec fureur et je l'ai enfin entendu dire : "Très bien, les chiens, je paierai le double".

Sur ces mots, les portes de la cale se sont ouvertes et les ogres sont sortis. Jamais je n'ai vu un tel carnage, exécuté si rapidement et sans pitié. Les Kin du Crépuscule tentèrent de fuir, mais les ogres les poursuivirent, les tuèrent jusqu'au dernier, sabordèrent leurs navires et jetèrent leurs corps dans les profondeurs.

Vous me demandez comment j'ai survécu à cette journée ? Je vous réponds que c'est grâce aux Krushers de Krugagark.

Règles Additionnelles (p36)

Escadrons (p36)

Un Escadron représente deux ou trois navires Minuscules (XS) agissant ensemble à l'unisson. Tous les modèles sont montés sur le même socle. Un Escadron est acheté pour une Flotte dans son ensemble, et est considéré comme un modèle de navire unique qui s'Active normalement.

Un Escadron n'a pas de Vitesse définie et peut avancer d'une distance allant jusqu'à sa valeur de Mouvement totale en un seul Pas de Déplacement, en virant deux fois (sur son point central) pour faire face à n'importe quelle direction à n'importe quel moment de son Mouvement. Au lieu de se déplacer, un Escadron peut s'Ancrer.

Un Escadron ne bloque jamais la visibilité et peut être ignoré s'il est le navire le plus proche pour le Tir. Ils ne subissent jamais de Coups Critiques, ne peuvent pas initier d'Action d'Abordage (et ne peuvent pas eux-mêmes être abordés), ne peuvent pas faire d'Action de Réparation et ne peuvent pas s'Agripper ou être Agrippés. Ils ont cependant une Force d'Equipage pour les règles spéciales qui en requièrent une.

EVITEMENT ET COLLISION

Si un Escadron est positionné de manière à forcer un navire ennemi Moyen (M), Grand (L) ou Très Grand (XL) à s'Evader, le navire ennemi en mouvement peut choisir d'entrer en Collision avec l'Escadron. Le navire en mouvement échoue automatiquement son test de compétence d'Evitement. Si l'Escadron réussit son propre jet d'Evitement, il est déplacé par son joueur du minimum possible pour être à l'écart du navire en mouvement. Le navire en mouvement complète alors son Pas de Déplacement normalement. Sinon, la Collision est résolue normalement, mais elle ne met pas fin à l'Activation du navire en mouvement à moins qu'il ne l'ait déjà fait.

Cette règle ne peut pas être utilisée pour éperonner "délibérément" des Escadrons. Son but est d'empêcher les escadrons Minuscules de forcer des navires plus grands à dévier de leur trajectoire, que ce soit par accident ou à dessein.

Rames/moteurs (p36)

Une fois pendant leur Activation, les navires notés comme ayant des Rames ou des Moteurs peuvent faire un tour au début d'un de leurs Pas de Déplacement pendant une Activation, au lieu de la fin. Ceci peut être consécutif à un tour effectué à la fin de leur Pas de Déplacement précédent.

Réparation (p36)

Lorsqu'un navire s'Active, il peut déclarer que l'équipage va tenter une Action de Réparation, sauf s'il a un marqueur d'Incendie sur lui, s'il se Désengage d'un navire qui ne s'est pas Rendu, ou s'il a déjà effectué un Tir en Mouvement pendant ce Tour. Le navire ne peut pas Tirer, faire une Action d'Agrippement ou d'Abordage lors de cette Activation. A la place, lancez un dé

comme indiqué ci-dessous et retirez au navire autant de dommages qu'il en a subis précédemment :

- Lancez un D6 si le navire a un Equipage Inexpérimenté ou Régulier.

- Lancer D6 et ajouter +2 au score du dé si le navire a un Equipage Vétéran

- Ajoutez +2 au score du dé si le navire qui tente la réparation est Grand ou Très Grand.

"La mer est une maîtresse cruelle. Quiconque tente sa colère a déjà perdu sa vie. Autant en faire bon usage."

Altrisk Blackblood, capitaine du Dark Harvest

Abandonner la bataille (p36)

Si un navire termine un Pas de Déplacement (y compris tout tour effectué après l'étape de Mouvement) avec une partie de son socle hors du bord de la table, il est retiré du jeu. Vous pouvez placer le navire juste en dehors de la table, d'où il reviendra pour rappeler sa position. Les navires qui quittent la table pour toute autre raison (par exemple un mouvement involontaire dû à une règle spéciale) suivent les mêmes règles que celles énoncées ci-dessous.

Lors de la Phase de Fin de Tour, le navire réintègre le jeu avec une partie de l'arrière de son socle touchant le point où il a quitté le bord de la table pour la première fois (ou le plus près possible) et n'étant pas en contact avec des navires ennemis. Il reçoit alors un Marqueur d'Activation et est placé en Vitesse Constante. Cela signifie que lorsque le navire aura l'Initiative au Tour suivant, il sera déjà considéré comme Activé et ne pourra plus l'être. En fait, il perdra un Tour complet. En dehors de la perte de son Activation pour un Tour, le navire interagit normalement avec les autres navires et les règles.

Les navires qui reviennent en jeu sont la dernière action de la Phase de Fin, après toutes les autres règles spéciales, les actions et les événements spécifiques au scénario. Si plusieurs navires reviennent en jeu, ramenez-les dans l'ordre dans lequel ils ont quitté la table.

Si un navire qui a quitté la table a des marqueurs de Feu sur lui, le joueur doit tenter de les retirer normalement au Tour suivant lorsqu'il devrait normalement s'Activer (avec un modificateur de +2 au Test de Compétence car le navire ne fait rien d'autre).

Terrain et Météo (p37)

Le terrain (et la météo !) ajoutera beaucoup plus d'excitation (et de danger !) à vos parties. N'en mettez pas trop sur la table - juste quelques objets ici et là pour aider à diviser le jeu et fournir des énigmes tactiques intéressantes.

Terrain

Bancs de sable

Pour traverser un banc de sable (ou si un navire commence un Pas de Mouvement ou une Activation sur un banc de sable), un navire doit d'abord réussir un Test de Compétence, avec un +2 au jet s'il est de taille Moyenne ou plus petite. Si le test est raté, le navire subit D3 Dommages en Vitesse Constante, 2D3 Dommages en Vitesse de Combat et 3D3 Dommages en Pleine Vitesse.

En outre, les navires de Grande et Très Grande taille s'Echouent immédiatement.

Les bancs de sable ne bloquent pas la visibilité. Les navires peuvent faire un jet pour Eviter un banc de sable au lieu de le traverser, mais doivent le traverser comme indiqué ci-dessus si le jet d'Evitement échoue, au lieu de provoquer une Collision.

Rivages et îles

Les rivages et les terres qui les bordent bloquent les déplacements.

Les îles bloquent la visibilité à travers et au-dessus d'elles.

Les navires Minuscules et Petits peuvent se déplacer à moins de 2" d'un rivage ou d'une île. Les navires Moyens, Grands et Très Grands ne peuvent pas s'approcher à moins de 2".

S'ils le font, par intention ou par malchance, ils doivent immédiatement faire un Test de Compétence. Si le test est raté, une Collision se produit (avec le Terrain, voir page 10/20). S'il n'est pas détruit, le navire est alors Echoué là où il se trouve.

Si le test est réussi, le navire doit maintenant virer le moins possible, et suffisamment pour dégager le terrain avec tout mouvement futur potentiel vers l'avant, même si cela signifie qu'il doit virer plus loin que ce qui serait normalement autorisé. Son Activation est maintenant terminée.

Si le mouvement d'un navire risque de heurter un rivage ou une île, il peut effectuer un jet d'Evasion pour tenter d'éviter une Collision.

Rochers

Les caractéristiques des Rochers bloquent la visibilité à travers et au-dessus d'eux, et bloquent le mouvement à travers eux. Les navires qui heurtent les Rochers entrent en Collision avec eux (voir page 10/20) sans possibilité d'Evitement.

NAVIRES ECHOUÉS

Les vaisseaux échoués ne peuvent pas se déplacer, virer ou Eviter et échouent automatiquement leur Test de Compétence pour le faire. Les autres navires susceptibles d'entrer en Collision avec eux peuvent tenter leur Test d'Evitement normalement. Ils peuvent toujours s'Activer en Ordre d'Initiative et Tirer.

Ils peuvent toujours tenter d'Agripper tout navire qui s'approche trop près d'eux ! Alignez tous les vaisseaux ennemis Agrippés sur le vaisseau Echoué.

Vous pouvez utiliser un marqueur Echoué pour indiquer le statut du navire.

Météo

Brouillard/Grain

Ces phénomènes sont soit petits (jusqu'à 8" x 8"), soit moyens (jusqu'à 12" x 12"), soit grands (jusqu'à 16" x 16") en largeur. Il est recommandé de leur donner une forme approximative de cercle ou d'ovale.

Ils sont posés sur la table au début du jeu. Il est recommandé aux joueurs de demander à une personne neutre de placer le grain. Si vous voulez jouer avec plus d'une Zone de Brouillard/Grain, assurez-vous qu'elles sont distantes d'au moins 6" les unes des autres. Essayez d'éviter de les placer dans les zones de déploiement des joueurs.

Les caractéristiques des Zones de Brouillard/Grain bloquent la visibilité à travers elles et pour tout ce qui se trouve entièrement à l'intérieur. Les vaisseaux entièrement à l'intérieur ne peuvent pas non plus tirer, mais ils peuvent tenter d'Agripper, bien que le vaisseau cible doive être à moins de 1". Les navires à l'extérieur du grain ne peuvent pas Agripper les navires entièrement à l'intérieur.

Les navires qui commencent leur Activation même partiellement à l'intérieur de la Zone ne peuvent pas dépasser la Vitesse de Combat. Une fois que le navire émerge complètement, il peut se déplacer normalement.

Règles complètes de vent (p38)

De nombreux joueurs souhaitent un peu plus de réalisme dans leurs parties, la position des navires par rapport à la direction du vent ayant un impact sur leur vitesse. Pour ce faire, utilisez les règles suivantes.

Jet de Vent

Apportez la modification suivante à l'étape du Jet de Vent de chaque Tour. N'oubliez pas que certains scénarios déterminent le comportement du vent.

Au début de chaque Tour, un joueur (ou une partie neutre) doit lancer 2D6 sur la table suivante pour voir si le vent change de direction ou d'intensité. Le vent peut venir de huit directions : les quatre bords extérieurs de la table et les quatre coins.

Score sur 2D6	Effet
2	Calme Plat ! Réduisez la valeur de Mouvement de tous les navires de 2 pour ce Tour seulement (jusqu'à un minimum de 0).
3	Vent du changement. Bouge de 1 la flèche de la Rose des Vents dans le sens horaire
4-10	Aucun changement
11	Vent du changement. Bouge de 1 la flèche de la Rose des Vents dans le sens antihoraire
12	Vent Variable. Ajoutez 1 à la valeur de Mouvement de tous les navires pour ce Tour seulement.

Attitude du vent

L'angle et la direction du vent peuvent limiter la Vitesse d'un navire. A chaque Tour, lorsqu'un navire est Activé, vérifiez l'angle du vent par rapport au navire. Utilisez le gabarit de l'Arc de Tir comme guide depuis l'avant et l'arrière du navire. Si le vent frappe le navire en dehors de ces angles, il souffle contre le flanc du navire, sinon il souffle vers l'avant ou l'arrière du navire.

Référez-vous aux diagrammes ci-contre et notez la Vitesse maximale que le navire peut avoir pour le Tour. Si le navire est actuellement à une Vitesse supérieure à celle autorisée, il

redescend immédiatement au niveau maximum indiqué et ne peut plus modifier sa Vitesse lors de cette Activation.

Si, lorsqu'un navire est Activé, il fait face au vent et se déplaçait (sans être Ancré) lors du Tour précédent, il peut soit avancer d'un seul Pas de Déplacement et s'Ancrer, soit tenter de « Virer de Bord » (Tack) (voir ci-dessous).

Si un navire est forcé de perdre deux niveaux de Vitesse (par exemple, de la Vitesse de Combat à l'Ancrage), il subit alors les effets du résultat de Coup Critique "Voile/Moteur" (voir page 26), mais sans la nouvelle perte de Vitesse.

Virer de Bord

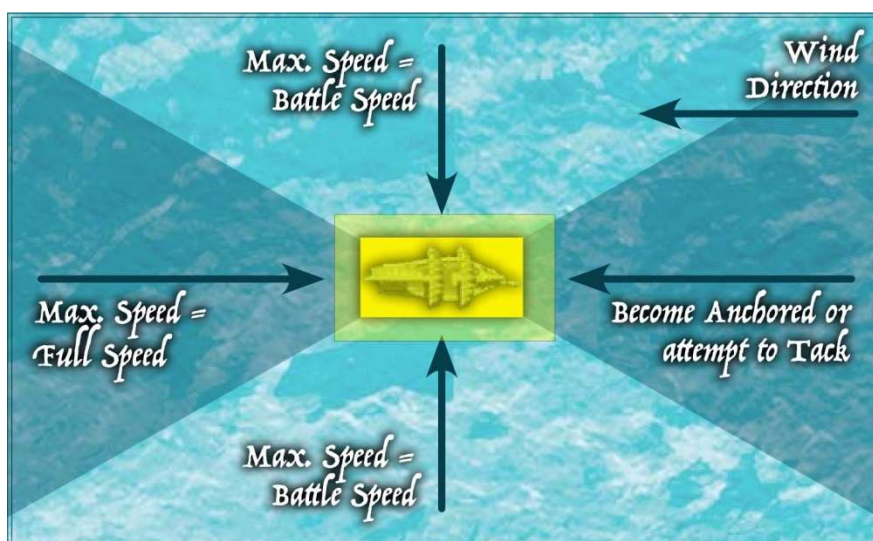
Si un navire choisit de "Virer de Bord" hors du vent, faites un Test de Compétence. Si le test est réussi, tournez le navire suffisamment pour le mettre hors du vent (même si c'est plus que

ce qui est normalement autorisé) et continuez son activation normalement. Si le test est raté, le navire fait un seul Pas de Déplacement et est alors Ancré (et peut subir des dégâts en conséquence).

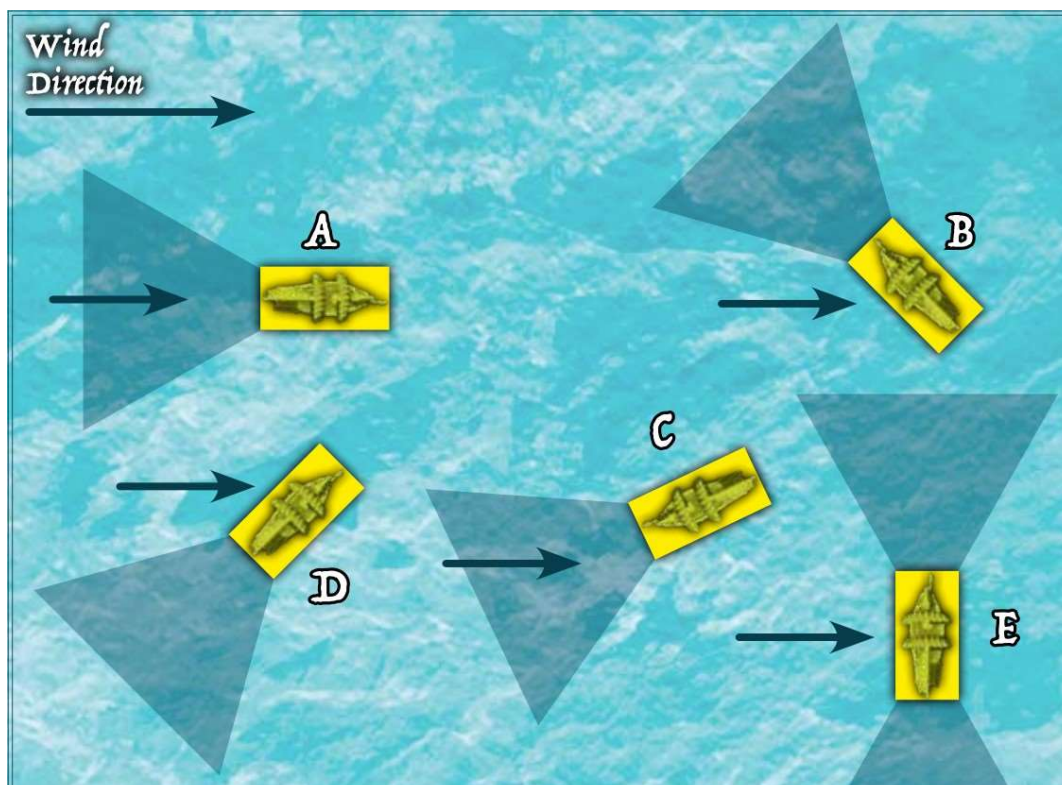
Rames/moteurs

Au lieu des règles de la page 36, lorsque l'on utilise les règles optionnelles de Vent, les règles suivantes s'appliquent :

Les navires notés comme ayant des Rames ou des Moteurs peuvent toujours se déplacer jusqu'à la Vitesse de Bataille, alors que la direction du vent devrait normalement la réduire.



Effets du Vent sur le mouvement.(p39)



Le navire A a le vent directement derrière lui. Le navire C navigue contre le vent.

Les navires B, D et E ont le vent de côté.

Construire une Flotte (p41)

"Avec un millier de navires, je peux conquérir une nation. Avec cette plume, je peux conquérir le monde".

Archimage Nala-Zhalar d'Amaa-khopet

Vous pouvez jouer à Armada avec seulement quelques modèles de navires par joueur, sans vous soucier de l'équilibre entre les deux camps. C'est parfait pour apprendre le jeu, mais une fois que vous vous serez familiarisé avec les règles et que vous aurez amassé une plus grande collection de navires, vous voudrez jouer des parties où les navires qui se font face en haute mer sont équilibrés, afin que les deux joueurs aient les mêmes chances de gagner la partie (au moins au début).

Pour ce faire, vous et votre adversaire devez choisir une Flotte avant la partie en dépensant un certain nombre de "points". Les deux joueurs se mettent d'accord sur le nombre de points à dépenser pour leur Flotte pour une partie, à moins que le scénario joué n'en dispose autrement. Le chiffre de 200 à 250 points par camp est un bon objectif à atteindre. Une fois que les joueurs se sont familiarisés avec le jeu, ils peuvent souhaiter expérimenter et jouer des parties plus ou moins importantes avec des valeurs de points différentes.

Chaque joueur choisit des navires dans l'une des Flottes disponibles, en utilisant les cartes fournies avec ses modèles. Chaque navire coûte un certain nombre de points, comme indiqué sur sa carte. Les navires plus puissants ou spécialisés coûtent plus de points. Vous pouvez également acheter des améliorations supplémentaires pour vos navires, qui coûtent également des points.

Au fur et à mesure que vous choisissez des navires et d'autres options et que vous les incluez dans votre Flotte, continuez à ajouter leur coût jusqu'à ce que vous ayez atteint le total convenu. Vous pouvez bien sûr dépenser moins que le total convenu, mais vous ne pouvez pas dépenser un seul point de plus. Cependant, une Flotte est toujours considérée comme ayant la taille du total maximum convenu par les joueurs (par exemple, une Flotte qui atteint 249 points est toujours considérée comme une Flotte de 250 points).

Sélection de Flotte (p41)

Afin de limiter les combinaisons possibles (désagréables !) et de s'assurer que les Flottes ont un semblant de "réalisme", pour chaque tranche de 50 points utilisée par Flotte, vous devez avoir au moins un navire (de n'importe quelle taille) dans votre Flotte. Ainsi, dans une partie à 150 points, vous devez sélectionner au moins trois navires, et dans une partie à 250 points, vous devez sélectionner au moins cinq navires.

De plus, les navires d'une Flotte sont divisés en deux types (on parle aussi de Rang dans la marine) :

Les **Navires de Ligne** et les **Navires de Soutien** (parfois désigné comme frégates). Vous ne pouvez pas sélectionner uniquement des Navires de Soutien. Vous devez sélectionner au moins un Navire de Ligne et vous pouvez sélectionner jusqu'à deux Navires de Soutien pour chaque Navire de Ligne que vous sélectionnez.

Un joueur ne peut sélectionner que des navires d'une seule liste de Flotte - il ne peut pas les mélanger. Ainsi, vous pouvez sélectionner des navires pour former une Flotte Basiléenne, mais vous ne pouvez pas choisir une Flotte utilisant à la fois des navires Orcs, Nains et Basiléens.

NAVIRES NOMMÉS

Les navires avec un [1] après leur nom sont des Navires Nommés uniques. Un seul navire portant un [1] après son nom peut être pris dans une flotte.

Améliorations (p42)

Ces pages présentent des listes d'Améliorations Standard et d'Améliorations magiques. Elles sont disponibles pour toutes les Flottes, sauf indication contraire.

Seuls les Navires de Ligne peuvent recevoir des Améliorations Magiques et elles sont limitées à un maximum d'une par navire et à un maximum d'une de chaque type par Flotte (une Flotte ne peut donc avoir qu'une seule Bière de Force par exemple).

La liste des flottes de chaque faction détaille également les améliorations spéciales qui ne sont disponibles que pour les navires de cette faction.

Les améliorations sont ajoutées à un navire en dépensant les points indiqués.

Aucun navire ne peut recevoir la même Amélioration plus d'une fois et chaque taille de navire peut recevoir le nombre maximal suivant d'améliorations :

Très grand	4
Grand	3
Moyen	2
Petit	1
Minuscule	0

NIVEAUX D'ÉQUIPAGE

Sauf indication contraire, tous les vaisseaux sont dotés d'un équipage régulier, ce qui fait partie de leur coût en points de base. Les changements de niveau d'équipage ne sont pas considérés comme des Améliorations.

Vous pouvez rétrograder l'équipage d'un navire d'un niveau à Inexpérimenté. Après avoir choisi les Améliorations, soustrayez 20 % du coût total du navire (en arrondissant à l'unité supérieure). C'est le coût final du navire.

Vous pouvez également faire passer l'équipage d'un navire au niveau Vétéran. Après avoir choisi les améliorations, ajoutez 20 % du coût total du navire (arrondi à l'unité supérieure). C'est le coût final du navire.

Améliorations des capitaines (p42)

Chaque Flotte dispose également d'une liste d'améliorations de Capitaine qui ne peuvent être sélectionnées que par cette Flotte. Seuls les Navires de Ligne peuvent bénéficier d'une Amélioration de Capitaine et elles sont prises en compte dans la limite normale d'améliorations qu'un navire peut avoir. Une Flotte ne peut choisir qu'une seule amélioration de Capitaine, alors si vous en voulez une, choisissez-la judicieusement !

Améliorations Standards (p42)

Amélioration	Effet	Points
Filets d'Abordage	Les adversaires subissent un modificateur de -1 à toutes les tentatives pour Agripper ce navire.	1
Crochets d'Arrimage	Ajoutez +1 au Test de Compétence pour Agripper un navire cible.	2
Equipage Chanceux	Une fois par partie, relancez tous les dés d'un Test de Compétence, d'une attaque de Tir ou d'une Action d'Abordage, même ceux qui ont réussi. Prenez la décision d'utiliser cette amélioration après avoir vu le résultat initial. Vous devez accepter le deuxième résultat.	3
Maître Charpentier	Ajoutez +1 aux Dommages récupérés lorsque ce navire effectue une Action de Réparation.	1
Maître artilleur	Une fois par partie, lorsque ce navire tire depuis une Position d'Arme (soit à la fin d'un Pas de Déplacement, soit avec un Tir en Mouvement), il peut relancer les échecs. Notez que les relances ne peuvent se faire que depuis une seule Position d'Arme, même si le vaisseau tire depuis plusieurs positions en même temps. Prenez la décision d'utiliser cette amélioration après avoir vu le jet initial.	3
Construction Robuste	Ajoute 10 PS (SP) et 5 Nerf aux valeurs de départ du navire.	4
Pistolets à pivot	Lors de la première Action d'Abordage suivant un Agrippement, effectuez un Test de Compétence avant de lancer les autres dés. Si le test est réussi, infligez 4 points de dégâts à l'ennemi avant que l'Action d'Abordage n'ait lieu.	2

Améliorations Magiques (p43)

Amélioration	Effet	Points
Huile à enflammer	Lorsque ce navire gagne une Action d'Abordage, placez un marqueur d'Incendie à côté du ou des navires ennemis perdants. Voir Navires en Feu à la page 28 pour plus de détails sur cet effet de dégâts.	2
Bière de Force	Lorsque l'équipage de ce navire effectue une Action d'Abordage (y compris Repousser les Abordant), les jets naturels de 9 et 10 provoquent des Coups d'Eclat.	2
Ocarina de Korgaan	Une fois par partie, au lieu de faire un Jet de Vent, tant que le navire avec cette Amélioration est encore en jeu sur la table, le joueur propriétaire peut choisir de déplacer la rose des vents dans le sens Horaire ou antihoraire, jusqu'à 2 positions du compas. Ceci peut être fait à partir du Tour 2 (à moins que le scénario joué ait d'autres règles de vent en place pour ce Tour). Si les deux joueurs possèdent cette amélioration et veulent l'utiliser au cours du même Tour, lancez chacun un D10. Le joueur qui obtient le score le plus élevé choisit ce Tour. Le joueur perdant peut alors utiliser l'amélioration lors de n'importe quel Tour suivant.	4
Crystal Keel de Rétribution	Lorsque les dégâts subis par ce navire sont égaux ou supérieurs à ses PS, le navire explose. Tous les autres vaisseaux à moins de 4" de ce vaisseau en explosion subissent des dégâts de D10+3 (lancer séparément pour chaque vaisseau). Le vaisseau qui explose est détruit, retirez-le du jeu.	4
Voiles de Honeymaze	Une fois par partie, si ce navire n'est pas Ancré ou Echoué, il peut faire 1 Pas de Déplacement supplémentaire, au-delà de ce que sa vitesse actuelle lui permettrait normalement. Cela ne modifie pas la vitesse du navire.	5
Parchemin de brouillard mental	Une fois par partie, le navire avec cette amélioration peut déclarer son utilisation au début d'un Tour. Déclarez l'utilisation du parchemin avant le Jet de Vent. Pour le reste de ce Tour, ce navire ne peut pas être la cible de navires ennemis qui lui Tirent dessus à plus de 10" de distance, et tous les Tirs sur lui subissent un modificateur supplémentaire de -2 pour toucher.	3
Parchemin Enthral	Au lieu de Tirer à partir d'une Position d'Arme, utilisez le parchemin pour faire un Test de Compétence avec un modificateur de -1. Si le test est réussi, déplacez le navire ennemi le plus proche (même s'il n'est pas visible) dans l'Arc de Tir choisi et déplacez-le directement vers le centre de ce navire à 3", en vous arrêtant avant qu'il ne touche d'autres navires ou le terrain et en gardant la même orientation.	4
Parchemin hexagonal	Une fois par partie, le navire avec cette Amélioration peut déclarer son utilisation au début d'un Tour. Utilisez le parchemin pour cibler un navire ennemi dans un rayon de 16" qui est au moins partiellement visible. Le navire cible subit un modificateur de -1 à ses Tirs, ses Actions d'Abordage et tous les Tests de Compétence qu'il tente (y compris les Tests de Nerfs), jusqu'à la fin du Tour, en plus de tous les autres modificateurs qui s'appliqueraient normalement.	2



Scénarios (p44)

Les parties d'Armada se jouent généralement sur un espace d'au moins 48" x 36" (120cm x 90cm) pour les petites parties comportant 2 à 4 navires par camp. Les scénarios présentés dans les pages suivantes prennent en compte cette taille minimale de l'espace de jeu lorsqu'ils décrivent leur mise en place, mais fonctionnent mieux avec un espace de 48" x 48". Les parties plus importantes peuvent bien sûr être jouées sur des surfaces encore plus grandes.

Bien que certains scénarios puissent s'adapter, les étapes standard pour préparer une partie d'Armada sont les suivantes :

1) Préparer sa Flotte

Tout d'abord, vous et votre adversaire devez sélectionner vos flottes, jusqu'à la limite convenue, comme décrit à la page 41. Pour les petites parties, les flottes seront d'environ 100-150 points. Les parties de taille normale comptent 200 à 250 points par camp. Les grandes parties peuvent atteindre 500 ou 1 000 points... ou plus !

2) Déterminer le scénario

Chaque scénario aura un objectif différent que les joueurs devront atteindre pour gagner la partie (et contrecarrer leur adversaire !). Vous pouvez soit vous mettre d'accord sur le scénario que vous allez jouer, soit lancer un D10 au hasard et consulter le tableau ci-dessous.

Résultat sur D10	Scénario	Résultat sur D10	Scénario
1	Patrouille Maritime	6	Une tempête se prépare
2	Capturez le Kraken	7	Vagues d'attaque
3	Le Vortex	8	Des lambeaux et des jets d'eau
4	Un X marque l'emplacement	9	Traité et Traîtrise
5	Chassez le vaisseau amiral	10	Planter le drapeau

3) Placer les éléments de terrain

Avant la partie, il est préférable que vous et votre adversaire disposiez de quelques éléments de terrain, tels que des petites îles et des bancs de sable, prêts à être placés sur l'aire de jeu. Placez les éléments de terrain à tour de rôle ou demandez à un tiers de le faire pour vous. Disposez les éléments de manière judicieuse, en essayant de recréer un paysage marin plausible dans le monde fantastique et dangereux dans lequel vos flottes opèrent. Certains scénarios peuvent vous imposer des éléments de terrain.

Au cours de cette étape, il est essentiel que vous vous mettiez d'accord avec votre adversaire sur la classification de chaque élément de terrain au cours de la partie (par exemple, rivage, rochers, banc de sable, etc.).

4) Mise en place

Après avoir lancé le dé pour le scénario et placé le terrain, tous les pions d'objectifs nécessaires ou les objets spécifiques au scénario doivent être placés selon les instructions. Les deux joueurs lancent maintenant un D6. Relancez en cas d'égalité. Le joueur qui obtient le score le plus élevé choisit la zone de déploiement qu'il souhaite s'approprier et place (déploie) l'un de ses modèles entièrement dans la zone définie par le scénario. Son adversaire fait de même de l'autre côté de la table. Les joueurs continuent à alterner jusqu'à ce qu'ils aient placé tous leurs modèles sur la table. Si un joueur ne peut pas placer tous ses navires à l'intérieur de sa zone, les navires excédentaires sont autorisés à être placés partiellement à l'intérieur de celle-ci, ou le plus près possible, tant que leur base touche le bord de la table (lorsque cela est applicable pour le scénario).

5) Direction initiale du vent

A moins que le scénario joué ne détermine la position initiale du vent, lancez un D6. Sur un 1-3, le vent commence la partie en soufflant de l'Ouest. Sur un 4-6, le vent commence la partie en soufflant de l'Est.

6) Vitesse initiale

Sauf indication contraire, tous les navires commencent la partie à la Vitesse de Combat.

7) Durée

Le jeu se déroule pendant le nombre de Tours spécifié, ou s'arrête plus tôt si les conditions de victoire du scénario sont remplies.

Si un camp anéantit l'autre avant le début du dernier Tour, ou si tous les navires restants d'un camp sont détruits ou se sont Rendus (à l'exception de ceux qui attendent de revenir dans la bataille après avoir quitté la table), le reste du Tour en cours est joué, ainsi qu'un dernier Tour, puis la partie s'arrête. Si un joueur perd son dernier navire lors du dernier Tour prévu, il suffit de terminer le Tour et la partie se termine.

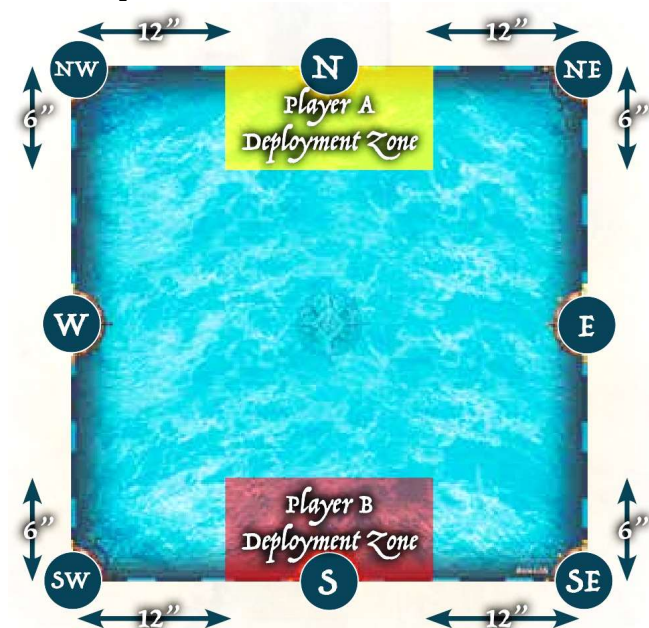
8) Le vainqueur

Le scénario joué vous indiquera quelles sont les conditions de victoire pour déterminer le vainqueur. De nombreux scénarios exigent que les joueurs marquent des **Points de Victoire** (abrégiés en PV) en atteignant certains objectifs.

Scénario 1 – Patrouille Maritime (p45)

Ce scénario est une simple bataille rangée entre deux flottes opposées et ennemies jurées. Chaque camp tente d'infliger le plus de dégâts possible à son adversaire avant de rentrer au port.

Mise en place



La zone de déploiement de chaque joueur a une profondeur de 6" et se trouve à 12" de chaque bord de table.

Conditions de victoire

Le jeu dure 8 tours. À la fin de la partie, les deux joueurs additionnent tous les points (y compris les améliorations) des navires de leur adversaire qui ont été détruits ou qui se sont rendus pour obtenir leur score final. Les navires qui ont quitté la table lors du dernier Tour, ou qui ont subi plus de dégâts que la moitié de leurs PS de départ, valent la moitié de leurs points dans ce calcul. Si la différence entre les scores en faveur d'un joueur est au moins égale à 10 % du coût total des flottes, ce joueur gagne ; sinon, la partie est nulle.

Par exemple, dans une partie où les flottes coûtent 250 points, il faut au moins 25 points de plus que son adversaire pour gagner.

JOUER VOS PREMIÈRES PARTIES

Ce scénario simple est idéal pour apprendre les mécanismes de base du jeu, avant de tenter votre chance pour capturer des krakens ou piller du butin !

Nous vous suggérons de jouer ce scénario avec seulement 3-4 navires moyens et petits par camp, et environ 100 points chacun pour votre première partie afin d'apprendre les règles. Jouez sur une zone d'environ 48" par 36", les joueurs se déployant sur les bords les plus longs.

Pour votre première partie, jouez sans terrain. Puis, une fois que vous serez plus confiant dans vos déplacements et vos tirs, ajoutez des éléments de terrain pour pimenter le jeu.

Feuille de référence

Séquence de tour

1. Jet de vent (à partir du tour 2)
2. Initiative
3. Activations (répétées pour chaque navire)
 - a. Mouvement (1 Pas de Déplacement à la fois, virage à la fin)
 - b. Tir (après chaque Pas de Déplacement)
 - c. Actions d'Abordage (après tous les Pas de Déplacement et les tirs)
4. Phase de Fin

Niveau d'équipage	Score requis pour passer le test de compétence (D6)
Inexpérimenté	6
Régulier	5+
Vétéran	4+

Détermination du vent

Score sur 2D6	Effet
2-4	Bouge de 1 dans le sens horaire
5-9	Aucun changement
10-12	Bouge de 1 dans le sens antihoraire

Évitement et collision

Test de Compétence avec un modificateur de +1.

Si l'un des navires est 2 fois plus petit, il obtient un +2 supplémentaire.

Si les deux tests échouent, il y a collision.

Sinon, le vaisseau en mouvement se détourne pour éviter le contact et termine son tour.

Dommage :

- Les deux navires commencent avec 1D10

- +1 D10 pour chaque taille supérieure à l'autre

- Le résultat est le dommage que l'autre navire subit. Si le navire Actif est à Pleine Vitesse, ajoutez 5 au score de dégâts des deux navires. Les navires Minuscules ne subissent que la moitié du total des dégâts (arrondir à l'inférieur).

- Le terrain inflige 1D10 de dégâts par taille de navire qui le touche.

Après une collision, si l'un ou les deux navires n'ont pas été détruits, leur Vitesse est réduite de 1 ou ils subissent D3 dégâts supplémentaires s'ils sont déjà Ancrés ou Echoués.

Le navire Actif vire pour éviter la collision et l'Activation est alors terminée.

Taille des navires

Taille	Particularité
1 Minuscule (Escadre) (T)	dégâts divisés par 2 en cas de collision. Règles d'Escadron (voir page 18/36)
2 Petit (S)	
3 Moyen (M)	Impose un Test de Nerf aux ennemis Paralysés à 10"
4 Grand (L)	Impose un Test de Nerf aux ennemis Paralysés à 10"
5 Extra grand (XL)	Impose un Test de Nerf aux ennemis Paralysés à 10"

Tir

Lorsqu'un navire tire, suivez la procédure ci-dessous :

1. Choisir les cibles (la plus proche ou au choix sur test pour les Vétérans)
2. Mesurer la portée
3. Déterminer les dés
4. Lancer pour toucher
5. Appliquer les dégâts

Icone	Type d'arme	Portée Max	Dé	Dom.
	Armes Lourdes (H)	20"	Bleu	2
	Armes Légères (L)	14"	Rouge	1
	Armes de Combat Rapproché (C)	8"	Noir	3
	Armes Indirectes (IDW)	22"	Vert	D6

- Les 1 naturels sont des échecs

- 6+ est un succès

- Les 10 naturels qui sont des touches réussies entraînent également une touche critique.

- Les échecs sont rejetés

Tous les dés qui marquent des touches causent des Dégâts.

Modificateurs de Dommages

Type de tir	>3" ou IDW	< ou égal 3" (point blank), Pas IDW
2-4	normal	X2
5-9	Normal +1 par touche	X2 +1 par touche
10-12	X2	X3

Tir sur des navires Agrippés - Réussir d'abord un Test de Compétence. En cas d'échec, le tir est perdu (mais le vaisseau est toujours considéré comme ayant tiré dans l'arc). Réussir et faire un jet pour toucher comme d'habitude, mais diviser les dommages causés de manière égale (arrondir au supérieur) à tous les vaisseaux dans le grappin. Si des Coups Critiques sont marqués, seul le navire ennemi ciblé à l'origine effectue un jet sur la table.

Navire Paralysé

Un navire est Paralysé si les Dégâts qu'il subit dépassent sa valeur Nv (Nerf).

- Ne peut pas se déplacer à une vitesse supérieure à la vitesse de Combat

- Divise par deux le nombre de chaque type d'arme qu'il possède dans chaque Position d'Arme (arrondir au supérieur). Chaque Position d'Arme (arrondi à l'unité supérieure)

- Réduit de moitié la Force d'Equipe (arrondi à l'unité supérieure) lors des Actions d'Abordage (s'il s'est également rendu, la FE n'est divisée par deux qu'une seule fois).

Chaque fois qu'un navire Paralysé s'active à moins de 10" d'un navire ennemi de taille Moyenne ou supérieure qui ne s'est pas Rendu et qui est au moins partiellement visible pour lui, il doit à nouveau faire un Test de Compétence (connu sous le nom de Test de Nerfs) pour éviter de se Rendre.

Modificateurs de tir

Facteur	Condition	Modificateur
Portée	Cible à plus de 10" du navire attaquant (ne s'applique pas aux armes indirectes)	-1
	Bout Portant (Point Blank) - la cible est à moins de 3" du navire attaquant	+2
Équipage du Navire de Tir	Vétéran	+1
	Inexpérimenté	-1
Vitesse	Tir OU Le navire cible est Ancré/Echoué	+1
	Le navire de tir est à Pleine Vitesse	-1
	Le navire ciblé est à Pleine Vitesse	-1
Taille de la cible	Minuscule (T)	-2
	Petite (S)	-1
	Large ou Xtra Large (L ou XL)	+1
Visibilité	Cible Partiellement Visible	-1
Arme Indirecte	Le navire de Tir utilise une arme à Tir Indirect	-2
Tir réflex (Snap Fire)	Un navire fait un Tir en Mouvement (voir page 15/28)	-2
Mouvement d'Évitement	Le navire Tireur a déjà effectué un jet d'Évitement pendant l'Activation en cours.	-1

Table des Coups Critiques

Score sur 2D6	Effet
2-3	Coup Critique des Voiles/Moteurs : Le navire subit D6+2 dégâts supplémentaires. La Vitesse actuelle du navire est réduite d'un point (par exemple, de Vitesse de Combat à Vitesse Constante). Si le navire est déjà Ancré ou Echoué, il subit un dégât supplémentaire de D3 à la place.
4-5	Domages Structurels Majeurs : Le navire subit D6+2 dommages supplémentaires.
6-8	Domages Structurels Mineurs : Le navire subit un dommage supplémentaire de D3+1.
9-10	Domages Structurels Majeurs : Le navire subit D6+2 dommages supplémentaires.
11-12	Dégâts Paralysant ! : Le navire subit des dégâts supplémentaires de D6+4. Placez un marqueur d'Incendie à côté du navire. Voir Navires en Feu à la page 15/28 pour plus de détails sur cet effet de dégâts.

Action d'Abordage

Les Actions d'Abordage sont résolues en suivant la séquence suivante :

1. Agripper (Grapple) - à moins que le vaisseau ne soit déjà Agrippé, il peut tenter d'Agripper une cible (dans un rayon de 3").
2. Alignement (Align) - si l'Agrippement est réussi, les deux vaisseaux sont déplacés ensemble.
3. Attaque ! - les équipages des deux navires font un jet pour s'attaquer l'un l'autre (1D10 par FE - CS). La moitié des FE (arrondie au supérieur) pour les navires qui se sont rendus ou qui sont Paralysés. 6+ pour causer 2 dégâts. Les 10 naturels causent 4 dégâts.
4. Résultats - les résultats de l'Action d'Abordage sont déterminés et le Tour du navire Actif est terminé. Si un navire perdant est Paralysé, il doit faire un Test de Nerf avec un modificateur de -1.



Modificateur de jet lors des Actions d'Abordage

Niveau d'équipage	Modificateur
Inexpérimenté	-1
Vétéran	+1
Navire Attaquant lors de la première Action d'Abordage suivant un Agrippement	+1
L'équipage combattant s'est Rendu	-1

Lorsqu'un navire s'Active et qu'il est déjà Agrippé, il peut soit :

- Tenter de Repousser les Abordant (combattre une Action d'Abordage),

Soit

- Tenter de se Désengager (réussir un Test de Compétence avec -1 s'il est Paralysé ; Echouer et Repousser les Abordant à la place).

Tout navire Paralysé doit d'abord effectuer son Test de Nerfs avant de choisir l'une ou l'autre de ces options.