

Manœuvres

Lors de situations délicates, il est parfois nécessaire de s'assurer que l'équipage parvient à manœuvrer correctement le navire.

Cela peut se produire par exemple pendant un combat naval, pour se placer dans une position avantageuse par rapport à l'ennemi, ou pour le canonner correctement, mais aussi pour franchir une passe particulièrement étroite, ou pour échapper à un ennemi trop puissant.

Quelle que soit la manœuvre, sa résolution se découpe en trois étapes.

1ÈRE ÉTAPE : JET DE COMMANDEMENT

Tout commence par un ordre émanant du capitaine, ou d'un responsable (maître d'équipage, maître canonnier). Le plus souvent, il s'agit d'un jet de **Connaissances nautiques**, mais il peut s'agir d'une autre compétence (**Balistique**, pour commander la canonnade, par exemple, ou **Commandement**, si l'ordre est transmis par le second, le capitaine ayant quant à lui réalisé un jet de **Navigation**).

Selon les succès obtenus, le jet de l'équipage sera plus ou moins aisé :

- Échec critique : les ordres sont trop flous et l'équipage s'agite sans parvenir à rien ;
- Échec : L'équipage a du mal à s'organiser et a un malus de 2 à la difficulté de leur jet ;
- Succès : L'équipage a compris l'ordre et obéit sans malus à la difficulté ;
- >3 succès : L'équipage a un bonus de 1 à la difficulté de son jet ;
- >6 succès : L'équipage a un bonus de 2 à la difficulté de son jet ;
- >9 succès : L'équipage a un bonus de 3 à la difficulté de son jet.

La difficulté du jet de commandement dépend de plusieurs facteurs : Si l'équipage a du mal à entendre les ordres, il risque de mal comprendre; Ainsi, par gros temps, la difficulté peut être augmentée de 1 voire 2 (tempête).

Ensuite, si l'équipage n'a pas confiance en ses commandants, elle hésite à obéir. Inversement, un capitaine en qui l'équipage a toute confiance sera obéi avec zèle.

2ÈME ÉTAPE : JET DE MANŒUVRE

Le jet de manœuvre est un jet de groupe, réalisé par le conteur, à partir d'une moyenne des compétences de l'équipage. Le plus souvent, il s'agit d'un jet de **Manœuvres**, mais il peut s'agir d'une autre compétence (**Arme : Canon**, pour une canonnade, par exemple).

La encore, les succès obtenus influent sur l'étape suivante :

- Échec critique : La manœuvre a complètement échouée ;
- Échec : L'équipage a fait ce qu'il a pu, mais le navire ne réagit pas bien. Malus de 2 à la difficulté de la 3ème étape ;
- Succès : La manœuvre a réussi, le navire réagit correctement. Pas de malus à la prochaine étape ;
- >3 succès : Manœuvre bien réussie, bonus de 1 à la difficulté du prochain jet ;
- >6 succès : Manœuvre très bien réussie, bonus de 2 à la difficulté du prochain jet ;
- >9 succès : Manœuvre parfaite, bonus de 3 à la difficulté du prochain jet.

Optionnellement, si un joueur participe à la manœuvre, il peut réaliser un jet individuel. Ses succès modifient les succès globaux de l'équipage, sans cependant transformer un échec en échec critique. Par contre, en cas d'échec critique de l'équipage, un succès du joueur transforme l'échec critique en échec simple; voire en succès si le joueur obtient suffisamment de succès pour compenser tous les 1 obtenus par l'équipage :

- Échec critique : -2 succès globaux ;
- Échec : -1 succès global ;
- Succès : +1 succès global ;
- >3 succès : +2 succès globaux ;
- >6 succès : +3 succès globaux ;
- >9 succès : +4 succès globaux.

La difficulté du jet de manœuvre dépend, outre des succès du jet de commandement, des conditions de réalisation :

- +1 par grand vent ;
- +2 par tempête ;
- +3 par cyclone/ouragan.

Pour une manœuvre hors vitesse :

- -1 si Basses voiles ;
- -2 si 1^{er} ris uniquement ;
- -3 si Sec de toile.

Pour une canonnade :

- -2 à distance d'abordage ;
- -1 à courte portée ;
- +1 à longue portée ;
- -1 sur un trois ponts ;
- +1 sur un sloop ;
- +2 sur une chaloupe.

3ÈME ÉTAPE : JET DE NAVIRE

Le jet de navire est réalisé par la personne qui a donné l'ordre initial, soit le plus souvent le capitaine. Selon le type de manœuvre, il peut s'agir d'un jet de **Manœuvrabilité** (Éviter des récifs, se positionner de manière avantageuse, ...), de **Vitesse** (rattraper ou semer un autre navire) ou de **Puissance de feu** (Canonnade).

Si la manœuvre est une compétition par rapport à un autre navire, les succès obtenus sont comparés aux succès obtenus par l'autre navire, pour déterminer le niveau de succès. Les effets sont très divers, selon la manœuvre. Par exemple, le navire peut se trouver en position favorable pour une canonnade, diminuant d'un sa difficulté, ou augmentant d'un la difficulté adverse.

Lors d'une course, chaque tranche de 3 succès permet de s'éloigner ou se rapprocher d'une unité de distance parmi :

- distance d'abordage ;
- courte portée ;
- portée moyenne ;
- longue portée ;
- hors d'atteinte ;
- reconnaissance ;
- en vue ;
- hors de vue.

A noter que les deux premières portées permettent les tirs de mousquet (à longue portée pour la deuxième).

La difficulté du jet dépend de l'action entreprise.

Combat naval

Un combat naval est une série de manœuvres de rapprochement, de tir et de positionnement. Tout cela étant décrit dans le chapitre précédent, ce chapitre décrira plus en détail la partie effet des canonnades.

JET DE COMMANDEMENT

Le jet de commandement est effectué par le canonnier, en utilisant sa compétence **Balistique**. Si le canonnier n'a pas la compétence **Balistique**, il peut tenter un jet de **Arme : Canon**, avec une difficulté augmentée de 2.

CANONS

Il existe six calibres de canon. Plus le calibre est important et plus le canon est dangereux, mais plus il est encombrant. En général, un navire est limité dans le choix des calibres. Une chaloupe, par exemple, ne peut supporter que des canons du plus petit calibre. Inversement, on ne s'embarrasse pas, sur un vaisseau de ligne, à installer d'autres canons que les plus gros.

Calibre	Dégâts au navire	Dégâts aux hommes	Tonnage occupé	Servants
6	1	5	0,5	1
8	2	10	1	1,5
12	3	25	2	2
18	4	20	3	3
24	5	25	4	4
36	6	30	5	5

Les dégâts sont notés en nombre de dés.

Les dégâts aux hommes représentent les dégâts directs provoqués par ces canons s'ils sont utilisés contre des hommes, et non pas les dégâts liés aux effets secondaires d'une attaque de navire (voir le chapitre : *Dégâts à l'équipage*).

A noter que dès le calibre 12, les dégâts aux hommes d'un boulet sont répartis sur plusieurs cibles.

La **Puissance de feu** d'un navire se calcule en fonction du nombre de canons par bordée. Certains navires ont de plus des canons de fuite ou de chasse, permettant d'avoir une puissance de feu à la proue ou à la poupe.

Exemple :

Un sloop ayant 6 canons de 8 par bordée a une **Puissance de feu** de 12 (6x2).

RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS

Globalement, plus un navire est gros, plus il résistera longtemps aux dégâts. On parle de sa **Structure**, équivalente aux « points de vie ».

En général aussi, plus un navire est gros, plus son bordage est épais, et plus les boulets auront du mal à percer sa coque. On parle de sa **Coque**, équivalente à sa résistance.

S'il est très difficile de modifier la **Structure** d'un navire, à moins d'un changement important sur sa forme, il est tout à fait possible de renforcer le bordage, pour améliorer la **Coque** d'un navire. De même, les taretts s'attaquant au bois des bordages réduisent la **Coque** et il est donc indispensable de caréner régulièrement un navire.

La **Structure** d'un navire se décompose en 4 valeurs, représentant la structure de chacune des parties du navire :

- Mât ;
- Entrepont bâbord ;
- Entrepont tribord ;
- Voies vives.

La valeur de la **Structure** dépend du type de navire. Voir la liste des types de navire.

La **Coque** dépend généralement de la taille du navire : 4 pour les plus petits, 10 pour les vaisseaux de ligne. Il est toutefois possible de la modifier d'un ou deux points en renforçant les bordages. Elle dépend aussi de l'état des bordages : s'ils sont abîmés (suite à une absence de carénage, ou à un carénage mal effectué), le navire peut s'avérer moins résistant qu'il ne devrait...

La **Coque** représente directement la difficulté des jets de dés de dégâts à l'encontre du navire. Cependant, le calibre d'un canon modifie cette difficulté :

Calibre	Modification à la difficulté
6	+1
8	+0
12	-1
18	-2
24	-3
36	-4

Ainsi, lorsque des vaisseaux de lignes s'affrontent, leur puissante coque n'est pas à l'abri des canons de gros calibres embarqués à bord de ces vaisseaux de mort.

Au delà de 20 de Puissance de feu, les dégâts ne sont plus calculés par jet de dés, mais directement par un pourcentage :

Difficulté	Pourcentage de succès
2	90%
3	80%
4	70%
5	60%
6	50%
7	40%
8	30%
9	20%
10	10%

Exemple :

Un sloop armé pour la guerre, armé de 12 canons de 12 par bordée, a une **Puissance de feu** de 36. S'attaquant à un brick de **Coque** : 7, il a donc une difficulté de 6 (-1 du fait du calibre de ses canons). 50% de ses canons feront donc mouche, infligeant 18 dégâts au navire.

Les succès au jet de manœuvre peuvent encore modifier cette difficulté.

LOCALISATION DES DOMMAGES

Par défaut, en l'absence de visée spécifique, les dégâts se répartissent entre les trois localisations suivantes :

- Mâture : 10%
- Voies vives : 10%
- Entrepont : le reste

Les dommages sont arrondis au plus proche, avec répartition des éventuels dommages restants sur l'entrepont.

Exemple :

Un navire subit 23 dommages, qui se répartissent comme suit :

- Mâture : 2 ($10\% \times 23 = 2,3$, arrondi à 2)
- Voies vives : 2
- Entrepont : 19 ($23 - 4$).

Exemple 2 :

Un navire subit 18 dommages, qui se répartissent comme suit :

- Mâture : 2 ($10\% \times 18 = 1,8$, arrondi à 2)
- Voies vives : 2
- Entrepont : 14 ($18 - 4$)

Il est également possible de viser spécifiquement la mâture ou les voies vives. En effet, ces parties ont une résistance moindre et un impact direct sur le maniement du navire. Il peut donc être avantageux de s'attaquer délibérément à ces parties.

VISER LA MÂTURE

Pour viser la mâture, il faut viser un peu plus haut que la normale, augmentant d'un la difficulté du jet de manœuvre. Dans ce cas, les dégâts sont répartis équitablement entre mâture et entrepont, avec report vers la mâture des dommages non répartis.

Exemple :

Un navire subit 19 dommages, visant spécifiquement la mâture. Ils sont alors répartis comme suit :

- Mâture : 10
- Entrepont : 9

VISER LES VOIES VIVES

Pour viser les voies vives, il faut viser au ras de l'eau, rendant le tir beaucoup plus complexe, et augmentant les risques de perdre des boulets dans l'eau. Cela augmente la difficulté du jet de manœuvre de 3.

Les dégâts sont alors répartis à 40% pour les voies vives et à 40% pour l'entrepont (arrondis au plus proche), les dommages non répartis sont perdus. Cette perte de dommage est compensée par le fait qu'un navire ayant des avaries aux voies vives est un navire sur le point de couler...

Exemple :

Un navire subit 19 dommages, visant spécifiquement les voies vives. Ils sont alors répartis comme suit :

- Voies vives : 8
- Entrepont : 8

SEUILS DE DOMMAGE

La structure est répartie en 5 seuils équirépartis (OK, Dégâts légers, Dégâts modérés, Dégâts graves, Dégâts critiques), influant sur les caractéristiques du navire. Par exemple, un navire ayant des dégâts modérés aux eaux vives a -2 à sa manœuvrabilité.

Il existe un sixième seuil, lorsque la Structure a été entièrement réduite, correspondant à un état totalement inutilisable (et, hors mâture, à un navire proche de couler).

Note : l'état de l'entrepont est l'état le plus défavorable entre les entreponts bâbord et tribord.

Exemple :

Un brick a 50 points de **Structure** à l'entrepont. Son entrepont est donc à l'état :

- *OK* : s'il a subi entre 0 et 9 dommages ;
- *Léger* : s'il a subi entre 10 et 19 dommages ;
- *Modéré* : s'il a subi entre 20 et 29 dommages ;
- *Grave* : s'il a subi entre 30 et 39 dommages ;
- *Critique* : s'il a subi entre 40 et 49 dommages ;
- *Ravagé* : s'il a subi plus de 50 dommages.

Entrepont :

Dommages	OK	Légers	Modérés	Graves	Critiques	Ravagé
Pointage de pièce	0	-1	-2	-3	-4	Coulé

Mâture :

Dommages	OK	Légers	Modérés	Graves	Critiques	Ravagé
Vitesse	0	-1	-2	-4	-6	Immobilisé

Voies vives :

Dommages	OK	Légers	Modérés	Graves	Critiques	Ravagé
Manœuvrabilité	0	-1	-2	-5	Immobilisé	Coulé

DÉGÂTS À L'ÉQUIPAGE

Lors d'un combat naval, lorsque le navire est traversé de part en part par des boulets, l'équipage, qui se trouve au milieu, paye son dû.

200% des dommages subis par l'entrepont et la mâture affectent l'équipage, ce qui peut être assez mortel.

Si le branle-bas a été effectué, 100% des dommages seulement sont répercutés sur l'équipage.

Exemple :

Un navire subit 2 dommages à la mâture et 14 dommages à l'entrepont.

Hors branle-bas, cela induit 4 blessures à un gabier et 28 blessures à des marins de l'entrepont.

Avec branle-bas, cela induit 2 blessures à un gabier et 14 blessures à des marins de l'entrepont.

BOULETS SPÉCIAUX

Il est possible de tirer avec des munitions spéciales, pour faire des dégâts plus localisés. Il existe deux types de munitions spéciales :

- Boulets ramés ;
- Mitraille.

Toutefois, l'utilisation de munitions spéciales diminue la portée d'un canon :

Munition	Portée
Boulets ramés	-1
Mitraille	-2

Cela se comprend comme suit :

- Une portée d'abordage pour un boulet normal est vue comme une courte portée pour un boulet ramé et comme une portée moyenne pour de la mitraille.
- Une courte portée pour un boulet normal est vue comme une portée moyenne pour un boulet ramé et comme une longue portée pour de la mitraille.
- Une portée moyenne pour un boulet normal est vue comme une longue portée pour un boulet ramé et est inaccessible pour de la mitraille.
- Une longue portée pour un boulet normal est inaccessible pour un boulet ramé ou pour de la mitraille.

BOULETS RAMÉS

Les boulets ramés sont conçus pour détruire la mâture. Utilisés dans un tir normal, ils occasionnent un peu moins de dégâts que des boulets normaux :

- Mâture : 10%
- Voies vives : 10%
- Entrepont : 50%

Sur un tir visant la mâture, ils font autant de dégâts qu'un boulet normal, mais plus à la mâture qu'à l'entrepont :

- Mâture : 80%
- Entrepont : le reste

MITRAILLE

La mitraille est spécifiquement conçue pour toucher l'équipage. Il s'agit de sacs de toile contenant des centaines de billes d'aciers (balles de mousquet). De ce fait, la mitraille ne fait aucun dégât au navire. Par contre, il est très efficace sur l'équipage. De plus, quel que soit le calibre du canon utilisé, la dispersion des billes fait que les dégâts sont répartis sur plusieurs membres d'équipage.

Si le branle-bas n'a pu être effectué, les dégâts normalement effectués sont multipliés par 5. Si le branle-bas a pu être effectué, les dégâts sont multipliés par 3.

Exemple :

*Un sloop ayant une **Puissance de feu** de 36 s'attaque à un brick. 50% de ses canons font mouche, infligeant 18 dégâts au navire.*

Les canons ayant été chargés avec de la mitraille, les dégâts infligés à l'équipage s'élèvent à 90 (!) si le branle-bas n'a pas été effectué et à 54 sinon...

Pour simplifier, on considère que les dommages normalement effectués par un canon correspondent au nombre d'hommes blessés grièvement lors d'une attaque de mitraille, le même nombre d'hommes étant blessés légèrement.

Si le branle bas a été effectué, on considère qu'un nombre d'hommes égal aux dommages a été blessé légèrement, et un nombre d'hommes égal à la moitié des dommages a été blessé grièvement.

Exemple :

Reprenant l'exemple précédent, les dégâts réels sont de 18.

Ainsi, si le branle-bas n'a pas été effectué, 18 hommes sont touchés grièvement et 18 légèrement.

Si le branle-bas a été effectué, 18 hommes sont blessés légèrement, et 9 grièvement.

TIRS DE GÉNIE

Un artilleur peut tenter de viser plus spécifiquement une partie du navire. Il s'agit alors d'un tir de génie géré séparément du reste des tirs du tour.

Attention : si un tir de génie échoue, il faut tout de même comparer le résultat obtenu avec l'attendu pour un tir simple. En effet, un tir de génie raté peut tout de même être un tir simple réussi.

Exemple :

Un artilleur tente un tir de génie pour abattre le maître canonnière adverse. Les conditions sont normales, la difficulté est donc de 6 pour un tir simple et de 7 pour ce tir de génie.

L'artilleur a 5 dés et obtient :

1, 8, 6, 5, 6

C'est un échec du tir de génie (0 succès), mais un succès du tir simple (2 succès). Le tir est donc un tir simple.

Viser le commandement : Difficulté variable. En cas de succès, la cible subit 5xcalibre dés de dommages, ce qui peut le tuer ou l'estropier...

La difficulté de base pour une personnalité est donnée dans le tableau qui suit. Cette difficulté peut être modifiée par les conditions (portée, conditions climatiques, ...).

Personnalité	Difficulté	Difficulté (Mitraille)
Quartier Maître	7	6
Maître d'équipage	7	6
Maître canonnière	7	6
Moucheur	7	6
Second	8	7
Canonnière	8	7
Capitaine	9	8

Viser le gouvernail : +2 à la difficulté du tir. En cas de succès, le gouvernail est brisé et le navire ne peut plus changer de direction.

Viser la sainte-barbe : +4 à la difficulté du tir. En cas de succès, tirer les dégâts :

- 1-2 dégâts : la soute aux biscuits est inondée et les biscuits sont perdus
- 3-4 dégâts : la Sainte-barbe est inondée et la poudre est mouillée. Il est impossible de recharger les canons.
- 5 dégâts : la sainte-barbe prend feu. Si l'incendie n'est pas maîtrisé, le navire va exploser
- 6 dégâts : la sainte-barbe explose, détruisant le navire.

Abattre une vergue (boulets ramés) : +2 à la difficulté du tir. En cas de succès, si la mâture adverse est « OK » ou « Dommages légers », elle passe directement au niveau suivant (« Dommages légers » ou « Dommages modérés »). Sinon, les dégâts sont appliqués normalement.

Viser un hauban (boulets ramés) : +3 à la difficulté du tir. En cas de succès, un hauban cède, provoquant la panique dans l'équipage. Chaque tour, tant que le hauban n'a pas été libéré, la mâture adverse subit 2 dommages pour chaque tranche de 10 points de **Structure** de la mâture. De plus, le hauban se balançant, il peut faucher un membre d'équipage (20% de chance chaque tour, 2 dés par tranche de 10 points de **Structure**).

Abattre un mât (boulets ramés) : +4 à la difficulté du tir. Si le tir est réussi, le mât est détruit et s'écroule sur le pont, entraînant 4 dommages par tranche de 10 points de **Structure** de la mâture à l'équipage. De plus, le navire perd un mât. S'il n'en avait qu'un, il passe à l'état « Ravagé » pour la mâture, S'il en avait deux, il passe à l'état « Critique » et s'il en avait trois, il passe à l'état « Grave ».

Compétences maritimes

Compétence	Signification
Manœuvre	Savoir réaliser une manœuvre suite à un ordre
Arme : Canon	Savoir tirer au canon - Le recharger et tirer
Cartographie	Savoir faire une carte
Art. : Menuiserie	Pour débiter du bois correctement, afin qu'il soit utilisable sur le navire. Savoir réparer les dégâts du navire
Art. : Calfatage	Pour réparer les avaries sur les voies vives et caréner le navire
Art. : Voilerie	Pour réparer les avaries dans les voiles
Conn. navires	Permet de reconnaître les types de navires Permet de remarquer les éléments étranges sur un navire
Conn. marins	Permet de connaître les marins, leur histoire, les ragots les concernant.
Sci. : Géographie	Connaissance de la région pour savoir où se trouvent les hauts-fonds, les îles habitées, etc.
Sci. : Hydrographie	Connaissance du climat et des marées, pour déterminer un cap évitant les tempêtes ou déterminer le tirant d'eau.
Sci. : Ing. navale	Connaissance de l'assemblage d'un navire pour en réparer un ou l'adapter au mieux
Signalisation	Connaissance des signaux échangés entre les navires
Compétences de commandement	
Navigation	Savoir faire le point
Conn. nautiques	Connaître la manœuvre et pouvoir la commander Connaître l'utilité des diverses parties d'un navire
Sci. : Balistique	Permet de pointer correctement un canon pour obtenir l'effet souhaité

Fiche de navire

Navire : Renseignements généraux

Nom		Type	
Figure de proue			
Longueur hors tout		Longueur immergée	
Tirant d'eau		Tonnage	
Nombre de mâts		Vitesse moyenne	

Structure & Coque

Mâture	
Entrepont	
Voies vives	
Coque	

Compétences nautiques

Navigation			
Conn. nautiques		Manœuvres	
Balistique		Arme : Canon	

Mâture

Allure	Pleine voile	Basses voiles	Huniers seuls	1 ^{er} Ris	2 ^{ème} Ris	Sec de voile
	OK	DL	DM	DG	DC	Ravagé
	<input type="checkbox"/>					
Aviron		-	-	-	-	-
Près		-1	-2	-4	-6	Immobilisé
Largue		-1	-2	-4	-6	Immobilisé
Grand Largue		-1	-2	-4	-6	Immobilisé
Vent arrière		-1	-2	-4	-6	Immobilisé

Entrepont

État	OK	DL	DM	DG	DC	Ravagé
	Bâbord	<input type="checkbox"/>				
Tribord	<input type="checkbox"/>					
Pointage de pièce	0	-1	-2	-3	-4	Coulé

Voies vives

État	OK	DL	DM	DG	DC	Ravagé
		<input type="checkbox"/>				
Manœuvrabilité		-1	-2	-5	Immobilisé	Coulé
Pertes périssables	-	¼	½	¾	Tout	Coulé

Encombrement & Carénage

% Charge	<input type="checkbox"/> Moins de 25%	<input type="checkbox"/> 25% – 75%	<input type="checkbox"/> Plus de 75%
Carénage	<input type="checkbox"/> Moins de 2 mois	<input type="checkbox"/> 2 – 12 mois	<input type="checkbox"/> Plus de 12 mois
Ralentissement	0	-1	-2
Coque	0	-1	-2

Canons					
Type	Nombre	Calibre	Tonnage	Dommages	Portée
Boulets					
Ramés					
Mitraille					
Chasse					

Cargaison		
Type	Nombre	Tonnage
Eau		
Vivres		
Bois		
Boulets&Poudre		

Instruments de navigation	
Type	Bonus
Cartes maritimes	
Région	Bonus

Charge totale	
Tonnage utile	

Équipage		
Pour manœuvrer		Max
Pour canonner		Actuel
Titre	Nom	Parts
Capitaine		2
Second / Premier lieutenant		1,5
Second Lieutenant / Canonnier		1,5
Pilote		1,25
Maître d'équipage		1,25
Maître canonnier		1,25
Quartier-maître / Timonier		1,5
Maître charpentier		1,25
Maître calfat		1,25
Maître voilier		1,25
Cambusier		1
Coq		1
Matelot		1
Vigie		1