

MAN O'WAR

TM





LEXIQUE DES FIGURINES MAN O'WAR

En consultant ce livret ou votre liste de flotte, vous constaterez que nous avons adapté les noms de certains navires, alors que d'autres ont conservé leur appellation anglaise. Les noms des figurines restant en anglais sur leurs emballages, vous pourriez rencontrer certains problèmes pour les identifier. Voici donc un petit lexique Français-Anglais destiné à vous guider lors de l'achat de vos figurines de bateaux pour Man O'War.

FLOTTE IMPERIALE

CARAQUEGREATSHIP
 LOUP IMPERIAL.....WOLFSHIP
 GALEREWARGALLEY

FLOTTE BRETONNIENNE

GALIONGALLEON
 CORSAIRECORSAIR
 BOUCANIERBUCCANEER

FLOTTE NAINE

CUIRASSEIRONCLAD
 MONITORMONITOR
 NAUTILUSNAUTILUS

FLOTTE ELFE

VAISSEAU DRAGONDRAGONSHIP
 VAISSEAU AIGLEEAGLESHIP
 EPERVIER.....HAWKSHIP

FLOTTE ELFE NOIRE

ARCHE NOIREBLACK ARK
 FORTERESSE NOIREDEATH FORTRESS
 MARAUDEURDOOMREAPER

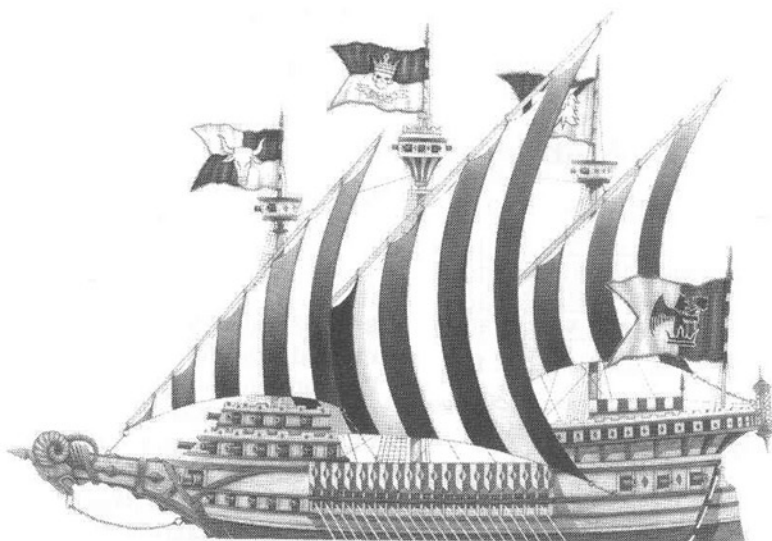
FLOTTE ORQUE

KOLOSSHULK
 GROKASSORBIGCHUKKA
 CHIGNOLDRILLAKILLA

MAN O' WAR™

Les Terribles Batailles Navales du Monde de Warhammer.

PAR NIGEL STILLMAN, ANDY JONES ET BILL KING



Illustrations et Schémas intérieurs :

John Blanche, Wayne England, Geoff Taylor,
Simon Smith, Dave Gallagher, Dave Andrews.

Consultant :

Bryan Ansell.

UN PRODUIT

GAMES WORKSHOP®

Games Workshop, White Dwarf et les logos Citadel, White Dwarf et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Man O' War et Citadel sont des marques appartenant à Games Workshop Ltd.

Les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris dans ce livret, sont des créations ou des travaux exécutés sur commande. Les droits exclusifs sur toutes les illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd 1994. Tous droits réservés.

Adaptation Française : Alain Boisseau, Gil Charpenet, Philippe Poirier, Stéphane Takenit, Bernard Tap.

Games Workshop Ltd.
Chewton Street
Hilltop, Eastwood
Nottingham NG16 3HY

Games Workshop EURL
79 Avenue Raspail
94250 Gentilly
FRANCE

SOMMAIRE

INTRODUCTION

GLOSSAIRE & COMPOSANTS

| | |
|--|---|
| Pions | 5 |
| Cartes de Vaisseaux | 6 |
| Cartes | 6 |
| Autres Composants | 6 |
| Liste des Flottes & Feuille de Référence | 6 |
| Dés | 6 |
| Éléments de Terrain | 7 |
| Vaisseaux en Plastique | 7 |
| Comment assembler vos galères | 7 |

LE MONDE DE WARHAMMER

MISE EN PLACE

| | |
|--|----|
| Sélection de votre Flotte | 10 |
| Cartes de Vaisseaux & Listes des Flottes | 10 |
| Escadres | 10 |
| Equipages | 10 |
| Le Champ de Bataille | 11 |
| Déploiement des Flottes | 11 |

SEQUENCE DE JEU

| | |
|--------------------------------------|----|
| Séquence de tour de Man O' War | 12 |
| Phase d'Initiative | 12 |
| Phase de Magie | 12 |
| Phase de Combat | 13 |
| Phase Finale | 13 |
| La Règle du 1 | 13 |

PHASE DE MAGIE

| | |
|-------------------------------------|----|
| Utilisation de la Magie | 14 |
| Durée des Sorts | 14 |
| Sorts des Différents Collèges | 14 |
| Cartes de Magie | 14 |

MOUVEMENT

| | |
|-----------------------------------|----|
| Mouvement de Base | 15 |
| Vaisseaux à Voiles | 16 |
| Vent Debout et Vent Arrière | 16 |
| Mouvements à la Voile | 16 |
| Vaisseaux à Rames | 16 |
| Eperonnage | 17 |
| Obstructions | 17 |
| Collisions | 17 |
| Dégagement d'un Navire | 17 |



COMBAT ET DOMMAGES

| | |
|---|----|
| La Règle de Portée | 18 |
| Ligne de Vue | 18 |
| Faire Feu | 19 |
| Tirs sur les Zones Hautes ou Basses | 19 |
| Sauvegardes | 19 |
| Effets des Dommages | 20 |
| Coups Critiques | 20 |
| Naufrage | 20 |
| Pions d'Epaves | 21 |
| Effets des Eperonnages | 21 |
| Tableaux | 21 |

ABORDAGES

| | |
|--------------------------|----|
| Vaisseaux Capturés | 22 |
| Limites d'Equipage | 22 |

PHASE FINALE

| | |
|-------------------------------------|----|
| Récupération des Naufragés | 23 |
| Pions de Débris | 23 |
| Propagation des Incendies | 23 |
| Déplacement des Retardataires | 23 |
| Vaisseaux Sabordés | 23 |
| Retrait des Pions | 23 |
| Tirage de Cartes de Magie | 24 |
| Honneurs de Bataille | 24 |

• LISTES DES FLOTTES •

INTRODUCTION

| | |
|------------------------|----|
| Points de Valeur | 26 |
|------------------------|----|

AMIRAUX

| | |
|----------------------------|----|
| Abordages | 27 |
| Sauvetage | 27 |
| Honneurs de Bataille | 27 |

SORCIERS ET MAGIE

| | |
|-----------------------------|----|
| Les Collèges de Magie | 28 |
| Collège Flamboyant | 28 |
| Collège de Jade | 28 |
| Collège Améthyste | 29 |
| Collège Doré | 29 |
| Collège d'Ambre | 29 |
| Collège Céleste | 29 |
| Collège Lumineux | 29 |
| Collège Gris | 29 |
| Choix du Sorcier | 30 |
| Couleur du Sorcier | 30 |
| Sauvetage | 30 |
| Abordages | 30 |
| Honneurs de Bataille | 30 |

CARTES DE BATIMENTS

TYPES DE BATEAUX

| | |
|------------------------------|----|
| Bâtiments | 33 |
| Vaisseaux de Ligne | 33 |
| Vaisseaux Indépendants | 33 |

FLOTTE IMPERIALE

| | |
|---|-----------|
| Bâtiments | 34 |
| Caragues | 34 |
| Vaisseaux de Ligne | 34 |
| Loups Impériaux | 34 |
| Galères | 34 |
| Règles Spéciales | 35 |
| Mouvement | 35 |
| Eperonnage | 35 |
| Liste de la Flotte Impériale | 37 |

FLOTTE BRETONNIENNE

| | |
|--|-----------|
| Bâtiments | 38 |
| Galions | 38 |
| Vaisseaux de Ligne | 38 |
| Corsaires | 38 |
| Boucaniers | 38 |
| Règles Spéciales | 39 |
| Mouvement | 39 |
| Catapultes | 40 |
| Liste de la Flotte Bretonnienne | 42 |

FLOTTE NAINNE

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| Bâtiments | 43 |
| Cuirassés | 43 |
| Vaisseaux de Ligne | 43 |
| Monitors | 43 |
| Vaisseaux Indépendants | 44 |
| Nautilus | 44 |
| Règles Spéciales | 44 |
| Les Nains et la Magie | 44 |
| Navires à Vapeur | 45 |
| Eperonnage | 45 |
| Ingénieurs | 45 |
| Blindage | 46 |
| Tourelles | 46 |
| Sous-marin Nautilus | 46 |
| Torpilles | 46 |
| Liste de la Flotte Naine | 47 |

FLOTTE ELFE

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| Bâtiments | 48 |
| Vaisseaux Dragons | 48 |
| Vaisseaux Aigles | 48 |
| Vaisseaux de Ligne | 49 |
| Eperviers | 49 |
| Règles Spéciales | 49 |
| Equipages Elfes | 49 |
| Défense contre les abordages | 50 |
| Balistes Serres d'Aigles | 50 |
| Lamedragons | 51 |
| Danseurs de Guerre | 51 |
| Liste de la Flotte Elfe | 52 |

FLOTTE ELFE NOIRE

| | |
|--|-----------|
| Bâtiments | 53 |
| Arches Noires de Naggaroth | 53 |
| Monstres | 55 |
| Fortresses Noires | 55 |
| Maraudeurs | 56 |
| Règles Spéciales | 57 |
| Arches Noires | 57 |
| Armes Spéciales | 58 |
| Monstres | 58 |
| Liste de la Flotte Elfe Noire | 60 |

FLOTTE ORQUE

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| Bâtiments | 61 |
| Koloss | 61 |
| Vaisseaux de Ligne | 61 |
| Grokassors | 61 |
| Chignols | 61 |
| Règles Spéciales | 63 |
| Roues à Aubes | 63 |
| Griffe de Fer | 63 |
| Katapultes | 64 |
| Marteaux de proue | 65 |
| Chignols | 65 |
| Liste de la Flotte Orque | 66 |

• CAMPAGNES •

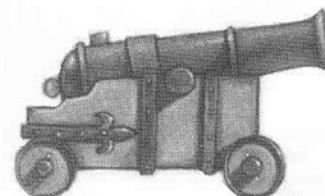
SCENARIOS

| | |
|---|-----------|
| 1: Après la Tempête | 68 |
| 2: Eaux Perfides | 68 |
| 3: Dans la Gueule du Loup | 68 |
| 4: L'Ile au Trésor | 69 |
| 5: Le Convoi d'Or | 69 |
| 6: Rasez les Forts Côtiers | 69 |

CAMPAGNES

| | |
|------------------------------------|-----------|
| Elaborer une Campagne | 71 |
| Choix d'un Scénario | 71 |
| Après la Bataille | 72 |
| Bénéfices de l'Expérience | 72 |
| Continuité | 73 |
| Navires Coulés | 73 |
| Gagner la Campagne | 73 |
| Les Foies Jaunes | 73 |

FEUILLE DE CAMPAGNE



INTRODUCTION

Man O' War est le jeu des batailles navales dans le monde de Warhammer. En tant qu'amiral d'une redoutable flotte de guerre, vous devez commander plusieurs vaisseaux de ligne et bâtiments lourdement armés dans la fureur de la bataille visant à vous adjuger la suprématie des mers.

Vous trouverez dans la boîte tout ce dont vous avez besoin pour votre première bataille : des vaisseaux, des gabarits de virement de bord, des îles, des bancs de sables, des terres émergées et des récifs en carton, des voiles à découper, des centaines de pions, des cartes magiques et de bâtiments, ainsi qu'une douzaine de galères en plastique pour commencer votre flotte.

La taille de ce livre de règles peut paraître imposante au premier abord, mais ne vous laissez pas impressionner. En fait, seules les 24 premières pages contiennent les règles nécessaires pour commencer à jouer. Le reste du livre fournit des détails supplémentaires vous permettant d'aller plus loin une fois que vous connaîtrez les règles de base. Avec ces règles supplémentaires, vous pourrez agrandir la taille de vos flottes, utiliser de puissants sorciers, jouer des campagnes complètes, gagnant gloire et expérience, vous permettant ainsi d'améliorer et de récompenser les équipages de vos meilleurs vaisseaux. Si vous lisez une fois les règles pour vous familiariser avec le système du jeu et que vous disputez une partie en vous y référant si nécessaire, vous ne devriez pas rencontrer de problème.

Si vous voulez agrandir votre flotte, une large gamme de vaisseaux Citadel est disponible pour toutes les races. Les flottes des elfes, des nains, des orques, des elfes noirs, des bretonniens et de l'Empire sont couvertes dans ce livre. Des suppléments couvriront toutes les autres nations maritimes du monde de Warhammer.

Chaque flotte possède ses propres forces et faiblesses. En tant qu'amiral, vous devrez employer au mieux la force de vos vaisseaux de guerre tout en exploitant les faiblesses de votre adversaire.

Si, par exemple, la force de votre flotte de guerre réside dans sa voilure et dans ses bordées de canons, soyez bien attentif aux changements de vent et restez au large où vos manœuvres rapides et votre vitesse seront tout à votre avantage.

Bien sûr, vous pouvez difficilement prévoir les ruses qu'utilisera votre adversaire, quelle sera sa puissance magique ou quel tragique destin vous rencontrerez en mer. Ce n'est qu'en misant sur le bien fondé de votre stratégie que la victoire sera vôtre...



GLOSSAIRE & COMPOSANTS

Avant d'aborder les règles proprement dites, vous désirez peut-être jeter un rapide coup d'œil sur le glossaire et la liste des composants. De nombreux termes décrits ici peuvent paraître obscurs au premier abord mais ils seront détaillés plus loin dans ce livre. Ne vous préoccupez pas de cela pour l'instant, tout deviendra clair par la suite !

| | |
|--------------------------|---|
| Poupe | Arrière d'un navire. |
| Proue | Avant d'un navire. |
| Batterie de proue | Ligne de canons ou d'autres armes placée à l'avant d'un navire. |
| Batterie de poupe | Ligne de canons ou d'autres armes placée à l'arrière d'un navire. |
| Bordée | Ligne de canons ou d'autres armes placée sur les flancs d'un navire. |
| Tribord | Côté droit d'un navire. |
| Bâbord | Côté gauche d'un navire. |
| Voile latine | Voile de forme triangulaire, principalement utilisée par les vaisseaux impériaux. |
| Amiral | Commandant en chef d'une flotte. |
| Vergue | Mât transversal sur lequel sont attachées les voiles. |
| Vent de travers | Le navire a le vent venant de tribord ou de bâbord. |
| Vent arrière | Le navire a le vent venant de l'arrière. |
| Vent debout | Le navire a le vent venant de l'avant, rendant son mouvement à la voile impossible. |

COMPOSANTS

Ce chapitre détaille un à un les différents composants de Man O' War tout en expliquant comment ils sont utilisés. L'utilisation de certains éléments peut sembler obscure mais elle sera expliquée plus en détail dans les règles. Ce chapitre comprend également des instructions sur l'assemblage des figurines de vaisseaux en plastique.

PIONS

Il y a de nombreux pions dans le jeu Man O' War : des pions d'équipage, de blessures, de commandants, de trésors, de sorciers, d'amiral, de niveau de sorcier, de dommages, d'incendies, de collègues de magie, d'épaves, de débris, etc...

Dans la plupart des cas, ces pions sont utilisés pour indiquer le statut de telle ou telle chose, comme pour montrer quelle zone d'un navire a été endommagée ou l'expérience d'un personnage particulier. L'utilisation exacte de chaque type de pions est expliquée dans le chapitre approprié des règles.

Notez que certains pions d'un même type peuvent avoir des tailles différentes. Par exemple, il existe deux tailles différentes de pions de vaisseau abandonné: le plus petit est destiné à être placé près du vaisseau en question et le plus grand sur la carte du vaisseau comme rappel de son statut.



De gauche à droite :

Pion Amiral : indique que l'Amiral est à bord.

Pion Abandonné : indique que le bateau a été abandonné.

Pion Dommage : indique les zones endommagées du bateau.

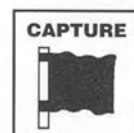


De gauche à droite :

Pion Danseurs de Guerre : indique qu'une troupe de Danseurs de Guerre est à bord.

Pion Blessure : indique le nombre de blessures subies par un monstre.

Pion Niveau Equipage : indique le niveau de l'équipage, dans ce cas, des forbans.



De gauche à droite :

Pion Equipage : indique le nombre de compagnies embarquées.

Pion Capture : indique que le bateau a été capturé.

Pion Incendie : indique une zone du bateau en proie à un incendie.

CARTES DE VAISSEAUX

Les cartes de vaisseaux sont l'un des éléments les plus importants du jeu. Elles montrent les différentes zones d'un vaisseau et indiquent sa résistance, sa vitesse ainsi que son armement.

Des cartes de vaisseaux en couleur sont fournies pour tous les navires en plastique inclus dans la boîte du jeu. Le chapitre concernant les différentes flottes du Vieux Monde donne les cartes d'autres navires, vous pouvez ainsi les photocopier et les découper pour agrandir vos flottes pour Man O'War.



CARTES

Deux jeux de cartes sont inclus dans Man O' War, les cartes de magie et les cartes de bâtiments. Elles sont détaillées plus loin dans les règles; pour l'instant il est suffisant de savoir que les cartes de magie résument des sorts qui peuvent être lancés dans le courant du jeu et que les cartes de bâtiments donnent des capacités particulières à certains vaisseaux de votre flotte.



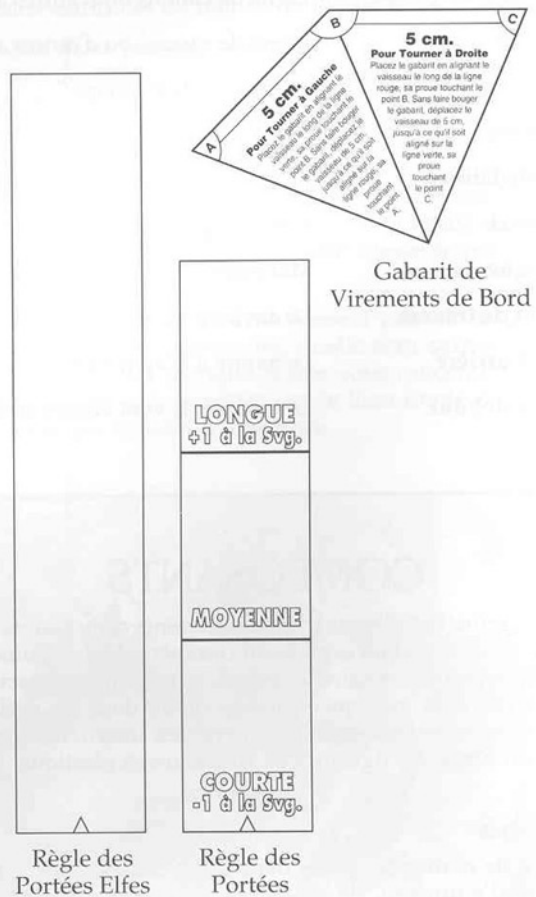
Vous trouverez également deux cartes de sorciers dans la boîte, avec des cadres pour les pions de niveau de sorcier et de collège de magie. Elles sont fournies pour indiquer la puissance et le collège du sorcier principal de votre flotte. Elles sont plus largement détaillées dans le chapitre sur les sorciers et la magie de ce livre.

AUTRES COMPOSANTS

Man O' War contient également des pions d'épaves et de débris pour indiquer l'endroit où un navire a sombré. Ils représentent un obstacle pour les autres vaisseaux.

Les trois règles fournies dans la boîte sont utilisées pour déterminer la distance à laquelle portent les armes d'un vaisseau et si elles touchent les cibles qu'ils leur ont été désignées. Les deux petites règles sont les règles standard, utilisées par la plupart des vaisseaux, alors que la plus grande est une règle de portée spéciale qui n'est utilisée que par les vaisseaux elfes.

Les autres composants comprennent deux gabarits de virement de bord utilisés pour effectuer les changements de cap des vaisseaux, ainsi qu'un gabarit pour les tirs de torpilles des Nautilus nains.



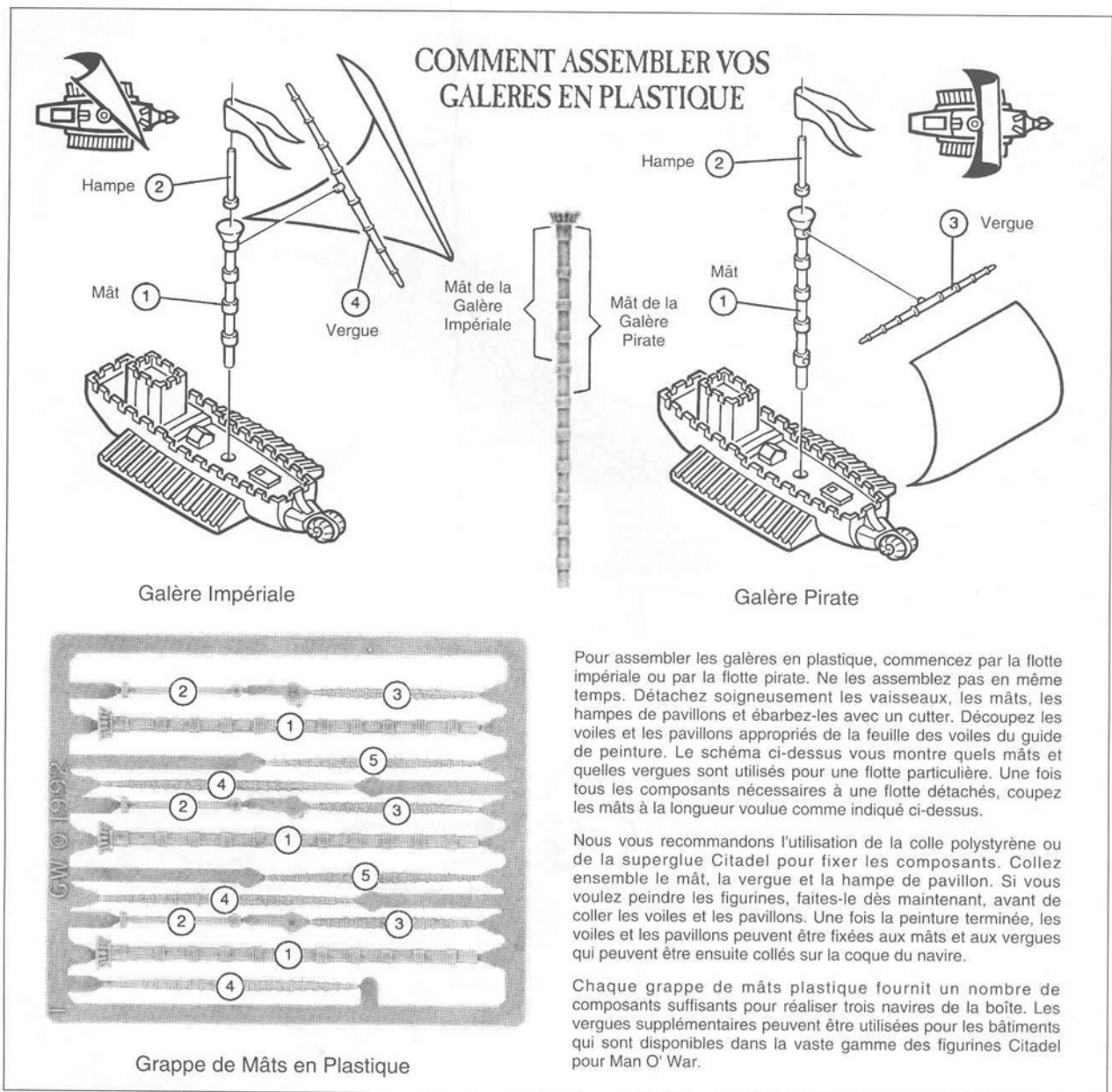
LISTES DES FLOTTES & FEUILLE DE REFERENCE

Vous disposez de deux listes de flottes : celle de la Flotte Impériale et celle d'une flotte pirate. Elles détaillent les vaisseaux disponibles pour chaque flotte et indiquent leur mouvement, leurs armes et autres règles.

La petite fiche de références contient les tableaux des coups critiques, du capitaine et des incendies. Lorsque les règles feront référence à ces tableaux, vous saurez que c'est sur cette fiche que vous les trouverez.

DES

Tout les dés utilisés dans Man O' War sont des dés à six faces classiques, marqués de 1 à 6.



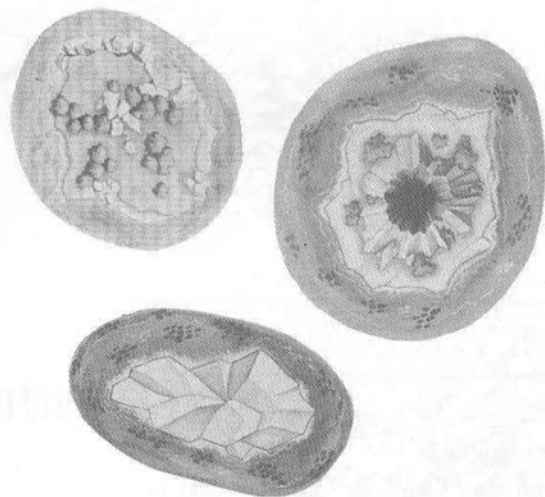
ELEMENTS DE TERRAIN

Bien qu'une partie de Man O' War soit plus intéressante avec des décors en trois dimensions, comme le montrent les photographies en couleur, nous vous avons fourni une série d'éléments de terrain en carton pour pouvoir commencer à jouer tout de suite.

Vous trouverez des îles, des bancs de sable, des côtes, des rochers, des forts côtiers, des tourbillons et des icebergs. Notez que les deux éléments de côtes peuvent être assemblés pour former une grande île.

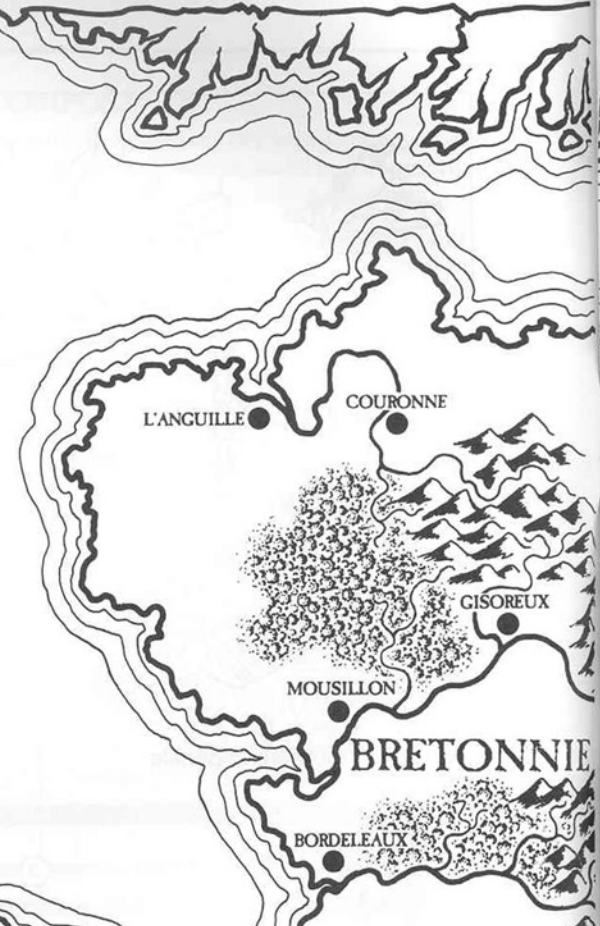
VAISSEAUX EN PLASTIQUE

Enfin, nous vous avons fourni des vaisseaux en plastique : 12 galères, 6 pour chaque camp. Elles s'assemblent comme décrit ci-dessus. Vous pouvez utiliser les voiles fournies ou préférer vous en servir de référence pour créer et peindre vos propres voiles.





LE MONDE DE WARHAMMER



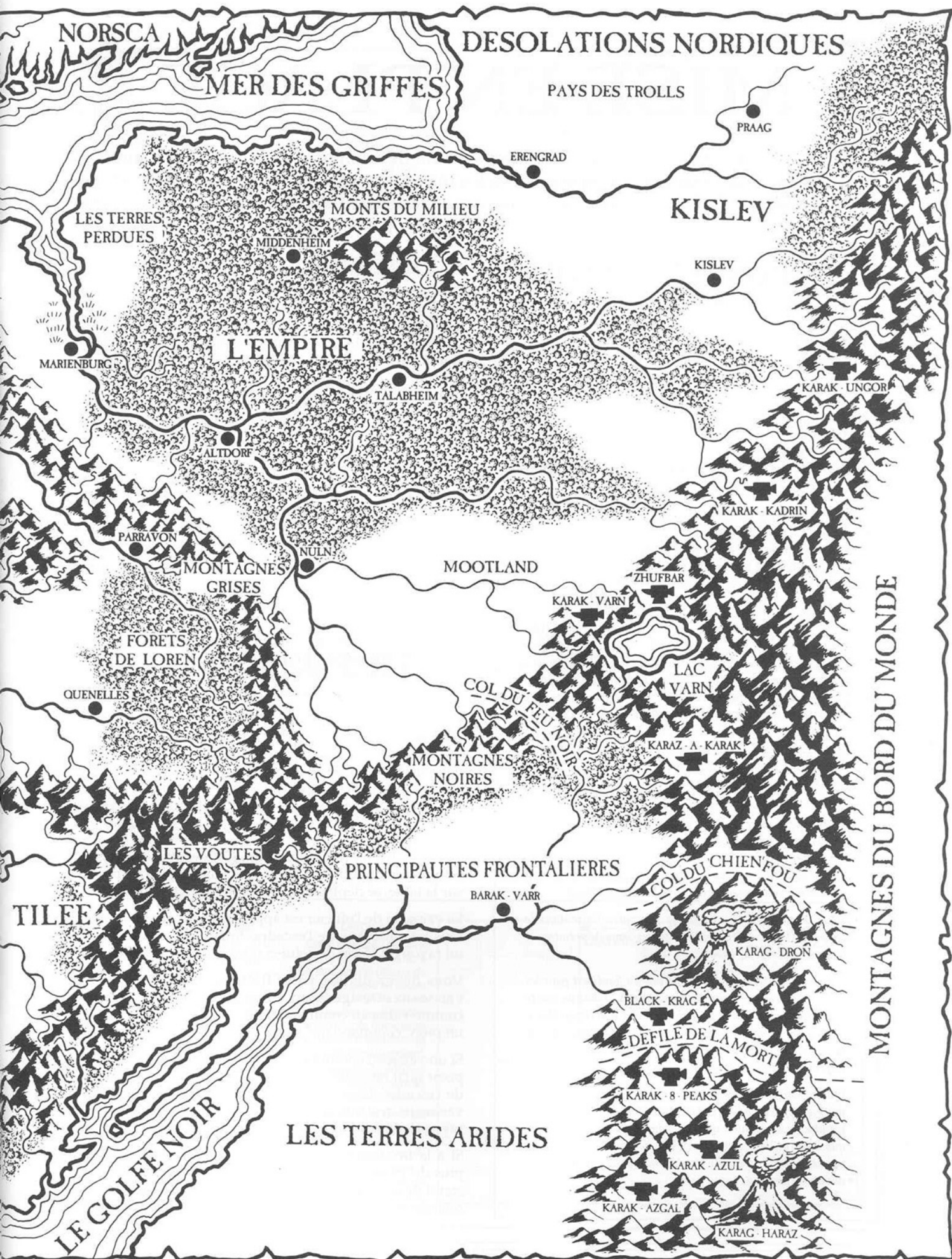
BRETONNIE

GRAND OCEAN OCCIDENTAL



LE VIEUX MONDE





MISE EN PLACE

Pour jouer à Man O'War, il n'est pas indispensable de connaître par cœur le système du jeu. Une fois que vous aurez simplement lu les règles, vous aurez une idée de l'endroit où se trouvent les différents chapitres et pourrez facilement vous y référer lorsque cela sera nécessaire. En fait, la meilleure façon d'apprendre les règles est de jouer !

SELECTION DE VOTRE FLOTTE

Avant de jouer à Man O'War, chaque joueur doit se composer une flotte. La plupart des races du monde de Warhammer possèdent leur propre flotte. Les règles sur l'utilisation d'une flotte et sur les différentes listes disponibles sont fournies dans le chapitre "Listes de Flottes" de ce livre.

Chaque joueur doit ensuite choisir un sorcier. Tous les détails sur le choix d'un sorcier sont donnés dans le chapitre "Sorciers et Magie" de ce livre mais pour vos premières parties il est tout de même préférable de suivre la procédure suivante.

Sortez tous les pions de couleur des collègues de magie et placez-les face cachée sur la table. Chaque joueur prend un pion de façon aléatoire, ce pion représente le collègue auquel appartient son sorcier. Prenez l'une des cartes de sorcier et placez votre couleur de collègue dessus.

Prenez un pion de Maître Sorcier et placez-le dans l'autre case de votre carte de sorcier pour indiquer son niveau. Placez ensuite la carte de votre sorcier près de votre vaisseau amiral pour montrer que le sorcier est à bord. Enfin, mélangez les cartes de magie et distribuez-en quatre à chaque joueur. Vous devez les garder secrètes afin que votre adversaire ne les voit pas.

VOS PREMIERES PARTIES

Pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer des batailles entre une flotte impériale et une flotte pirate. Vous pouvez choisir le commandement des flottes par accord mutuel ou en lançant un dé, auquel cas celui qui obtient le meilleur score choisit sa flotte en premier.

Pour le moment, ne choisissez pas votre flotte dans le chapitre "Listes de Flottes", contentez-vous de prendre six galères en plastique chacun.

Les cartes de vaisseau de la boîte ont un fond vert pour les pirates et rouge pour les impériaux. Chaque carte correspond à un navire de la flotte. Vous noterez qu'il y a, sur le coin supérieur gauche de chaque carte, une couleur et un symbole qui correspondent exactement à ceux imprimés sur les voiles et pavillons fournis dans la boîte.

Quand vous utiliserez les feuilles vierges des vaisseaux pour composer votre flotte, nous vous conseillons de peindre ou de dessiner une copie des couleurs et des motifs que vous utiliserez sur les voiles ou pavillons de chaque vaisseau particulier afin de désigner précisément à quel navire correspond chaque carte.

CARTES DE VAISSEAUX & LISTES DES FLOTTES

Des cartes de vaisseaux vierges sont fournies dans le chapitre sur les flottes afin que vous puissiez les photocopier. Il vous faudra une carte pour chaque vaisseau. Ce chapitre fournit également une liste de flotte pour chaque race, contenant des informations complémentaires sur les vaisseaux d'une race et un résumé des règles spéciales s'y appliquant. Durant le jeu, vous devrez en avoir une copie sous la main pour référence.



EQUIPAGES

Placez sur la carte de chaque vaisseau le nombre de pions d'équipage qui y est indiqué. Le cadre de l'équipage se trouve sur le coin supérieur droit de la carte. Chaque pion représente une compagnie d'équipage.

Chaque joueur prend ensuite un pion d'amiral et le place sur la carte de son vaisseau amiral. Les règles sur les amiraux se trouvent au début du chapitre sur les listes de flottes. Pour vos premières parties, placez votre amiral sur un vaisseau commandant d'escadre.

ESCADRES

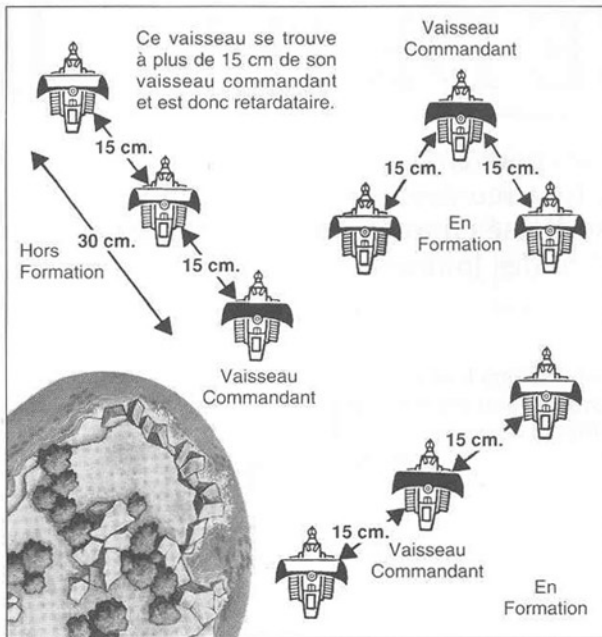
Une escadre représente une unité de vaisseaux sous le commandement d'un officier. Les vaisseaux sont placés sur la table, se déplacent et combattent en escadres.

Le vaisseau de l'officier est appelé *vaisseau commandant* et tous les vaisseaux de l'escadre doivent être placés dans un rayon de 15 cm de celui-ci pour recevoir des ordres.

Vous devez diviser votre flotte en escadres de trois vaisseaux. Désignez un vaisseau de chaque escadre comme vaisseau commandant de cette escadre et placez un pion "commandant" sur sa carte.

Si un vaisseau commandant est coulé ou endommagé au point qu'il ne puisse plus se déplacer, un autre vaisseau de l'escadre devient alors le vaisseau commandant. Les vaisseaux restants doivent toujours se trouver dans un rayon de 15 cm du nouveau vaisseau commandant.

Si à la fin d'un tour un vaisseau se trouve éloigné de plus de 15 cm de son vaisseau commandant, il prend le statut de *retardataire* et est sujet à toutes les règles sur les retardataires jusqu'à ce qu'il ait réintégré son escadre.



Les joueurs peuvent délibérément diviser leurs escadres, laissant à l'arrière les vaisseaux trop endommagés afin qu'ils ne ralentissent pas le reste de l'escadre.

Les retardataires sont déplacés durant la phase finale du tour et sont incapables de tirer, d'éperonner ou de lancer un abordage jusqu'à ce qu'ils aient rejoint leur escadre.

LE CHAMP DE BATAILLE

Avant que les flottes ne s'affrontent, vous devrez préparer un terrain pour la bataille. Vous aurez besoin d'un espace dégagé et plat d'au moins 1,20 m sur 1,20 m. Une grande table est idéale, mais le plancher fera aussi bien l'affaire. Bien sûr, plus les flottes seront imposantes et plus votre champ de bataille devra être vaste.

Toutes les batailles ne se déroulent pas au large. En fait, de nombreuses batailles navales du Vieux Monde ont lieu près des côtes, il vous faut donc placer des éléments de terrain comme des longueurs de côtes, des bancs de sable et des îles.

Divisez votre champ de bataille en sections d'à peu près 60 cm sur 60 cm. Lancez 1D6 pour chaque section pour déterminer le nombre d'éléments de terrain y figurant :

| D6 | Nombre d'éléments de terrain |
|-----|------------------------------|
| 1-2 | Aucun |
| 3-4 | Un élément de terrain |
| 5 | Deux éléments de terrain |
| 6 | Trois éléments de terrain |

Pour vous rappeler combien d'éléments de terrain sont présents dans chaque section, placez un dé dans chacune afin d'en indiquer le nombre.

Chaque joueur lance un dé, celui qui obtient le meilleur résultat choisit un élément de terrain en carton et le place dans la section de son choix. L'autre joueur place ensuite un élément dans la section de son choix. Les joueurs placent alternativement les éléments jusqu'à ce que chaque section en ait reçu le nombre déterminé par le dé.

DEPLOIEMENT DES FLOTTES

Décidez quel côté de la table correspond au nord et lancez un dé. Si le résultat est 2, 4 ou 6, le vent souffle vers nord. Si le résultat est 1, 3 ou 5, le vent souffle vers sud. Placez la rose des vents sur la table et ajoutez la flèche pour indiquer la direction du vent.

Les deux joueurs lancent alors un dé, celui qui obtient le meilleur résultat choisit de déployer sa flotte du côté est ou du côté ouest. Son adversaire doit déployer sa flotte de l'autre côté. En commençant par celui ayant obtenu le meilleur résultat, les joueurs placent leurs escadres tour à tour jusqu'à ce que les deux flottes soient entièrement déployées.

Lorsque vous déployez votre flotte, vos vaisseaux doivent être placés au maximum à 22,5 cm des bords de la table. Ainsi, vous ne pouvez pas vous déployer à moins de 22,5 cm des côtés nord et sud de la table. Le schéma ci-dessous clarifie ce point.

Placez vos cartes de vaisseaux à portée de main de façon à ce que vous puissiez vous y référer facilement. Le plus pratique est d'organiser vos cartes en lignes, par escadre, avec la carte du vaisseau commandant en tête.

Table de 120 cm x 120 cm
Une table de 120 cm x 120 cm est divisée en quatre sections de 60 cm x 60 cm.

Table de 120 cm x 180 cm.
Une table de 120 cm x 180 cm est divisée en six sections de 60 cm x 60 cm.

Deploiement

Cette table de 180 cm x 120 cm a été divisée en 2 parties, dont le champ de bataille divisé en quatre sections. Un jet de dé est réalisé pour chaque section afin de déterminer le nombre d'éléments de terrain qu'elle contient.

Les zones grisées indiquent la zone de déploiement de chaque joueur.

Le reste de la table est utilisé pour placer les cartes de vaisseaux, etc... Comme ces cartes doivent rester à portée de main, il faut leur réserver un espace suffisant.

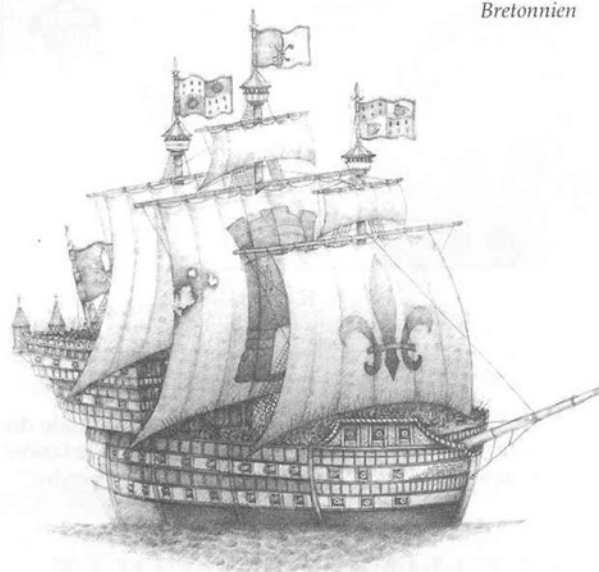
SEQUENCE DE JEU

Dans une bataille navale, de nombreuses choses peuvent se dérouler simultanément : les vaisseaux se déplacent et virent de bord, font feu avec leurs armes ou sombrent corps et biens. Pour représenter ceci, le jeu est divisé en tours, jusqu'à ce que tous les vaisseaux d'une flotte soient vaincus ou que l'un des joueurs se rende.

Si vous avez peu de temps, vous pouvez vous entendre avec votre adversaire sur la durée de la partie. A la fin de ce temps, vous devrez terminer votre tour et comptabiliser les honneurs de bataille (voir le chapitre sur la phase finale). Le joueur obtenant le meilleur score est alors déclaré vainqueur.

Chaque tour est divisé en phases. Lors de chaque phase, des aspects différents du jeu sont abordés. La séquence de jeu de base de Man O' War se décompose en quatre phases distinctes, chacune d'elle se jouant l'une après l'autre jusqu'à ce que le tour soit achevé.

Galion Bretonnien



SEQUENCE DE TOUR DE MAN O' WAR

1 : Phase d'Initiative

Durant cette phase, les joueurs effectuent un jet pour déterminer si le vent tourne et pour savoir qui remporte l'initiative pour ce tour.

2 : Phase de Magie

Le joueur ayant obtenu l'initiative lance les sorts qu'il peut utiliser et le second joueur fait ensuite de même.

3 : Phase de Combat

En commençant par le joueur ayant l'initiative, les joueurs font se déplacer et combattre, chacune à leur tour, leurs escadres de vaisseaux.

4 : Phase Finale

Les joueurs enregistrent les changements sur leurs cartes, reprennent des cartes magiques, déterminent l'étendue des incendies et déplacent les vaisseaux retardataires.

Les règles de toutes ces phases sont décrites dans les paragraphes qui suivent.

Durant la phase d'initiative, les deux joueurs lancent un dé. Le joueur obtenant le meilleur résultat gagne l'initiative pour ce tour. En cas d'égalité, le vent tourne et les deux joueurs doivent relancer les dés.

CHANGEMENT DE VENT

Le vent tourne dans le sens des aiguilles d'une montre si le double est pair et dans le sens contraire si le double est impair. Par exemple, si le vent souffle vers le Nord et que les deux joueurs obtiennent un 4, le vent tourne vers l'Est. Il est possible que le vent tourne plusieurs fois si les joueurs obtiennent encore des doubles.

PHASE DE MAGIE

La magie, puissante mais aléatoire, peut éventrer des vaisseaux, invoquer des monstres et bouleverser le cours d'une bataille. Sa présence est symbolisée par un jeu de cartes de magie qui détaillent les sorts que peuvent lancer les sorciers.

Le joueur ayant l'initiative peut lancer un sort et, si celui-ci fonctionne, son adversaire peut tenter de le dissiper. Le deuxième joueur peut alors lancer un sort à son tour. Du moment qu'un sorcier a tenté de lancer un sort, la carte est défaussée, que le sort ait réussi ou non.

Pour plus de détails, voir le chapitre sur la *Phase de Magie*.

PHASE D'INITIATIVE

Les flottes effectuant des manœuvres et des contre-manœuvres pour adopter la meilleure position possible, l'un des camps gagne toujours un avantage temporaire sur l'autre. Cet avantage est appelé *initiative* et symbolise la capacité d'un amiral à élaborer ses tactiques et à donner ses ordres plus rapidement que l'amiral adverse.

PHASE DE COMBAT

Lors de la Phase de Combat, chaque joueur peut déplacer et faire combattre ses vaisseaux. En commençant par celui qui a l'initiative, les joueurs déplacent et font tirer alternativement leurs escadres. Le joueur qui a l'initiative choisit une escadre et effectue toutes les actions de chaque vaisseau, l'un après l'autre. Le second joueur choisit ensuite une de ses escadres et fait de même. Ils appliquent ce procédé jusqu'à ce que toutes les escadres aient effectué leurs actions. Aucune escadre ne peut se déplacer et tirer plus d'une fois durant une phase de combat.

Un joueur ne peut pas reporter les actions d'une escadre. Vous ne pouvez pas déplacer partiellement une escadre, laisser le joueur déplacer une des siennes et revenir enfin aux actions de votre escadre. Une fois qu'un joueur a déclaré que les actions de son escadre sont terminées, celle-ci ne peut plus agir durant ce tour.

De même, un joueur ne peut pas passer son tour lorsque c'est à lui de jouer. S'il le désire il peut choisir une escadre et déclarer que celle-ci n'effectue aucune action durant cette phase mais c'est tout ce qu'il pourra faire. Il ne pourra pas la faire agir plus tard durant cette phase.

Chaque vaisseau doit se déplacer, tirer et, si possible tenter un abordage. Le vaisseau suivant fait de même jusqu'à ce que toute l'escadre ait effectué ses actions. Les vaisseaux peuvent être déplacés dans n'importe quel ordre. Une fois qu'un joueur a touché un vaisseau il est tenu de le déplacer et un déplacement commencé doit être terminé. Vous ne pouvez pas déplacer un navire, le placer dans une certaine position puis changer d'avis et le placer ailleurs. Une fois que le joueur a terminé le mouvement d'un vaisseau, ce mouvement est définitif.

LA REGLE DU "UN"

Un résultat de 1 est toujours un échec. Lorsque vous tirez, un 1 est toujours un raté. Lorsque vous faites un jet de sauvegarde, un 1 est toujours un échec. Quand vous lancez ou dissipez un sort, un 1 indique un échec.

Même si vous avez des modificateurs au jet de dé (grâce à la magie, aux cartes de bâtiments, etc...) un résultat de 1 sur le dé est systématiquement un échec.

PHASE FINALE

Durant la Phase Finale, les deux joueurs effectuent tous les changements sur leurs cartes de vaisseaux, selon les circonstances qui ont pu apparaître durant le tour.

Ceci comprend le tirage de nouvelles cartes de magie, la vérification de l'étendue des incendies, le déplacement des vaisseaux retardataires ainsi que le statut des vaisseaux en perdition.

En fait, tout ce qui n'est pas couvert par les règles des trois autres phases prend généralement place lors de la Phase Finale. Reportez-vous au chapitre consacré à la *Phase Finale* pour de plus amples détails sur les actions qui peuvent y être effectuées.

Se tenant crânement sur le château avant du Corsaire bretonnien "Le Vaillant", le capitaine Druillet regardait approcher le Loup Impérial qui se ruait vers son vaisseau, éperon brisant l'écume, canons de proue fumants, rames s'élevant et s'abaissant à la cadence d'immenses tambours. Des gerbes d'eau retombaient en cascades comme les boulets de canon frappaient les vagues à quelques mètres de lui. Des embruns éclaboussèrent son visage et, pendant un instant, le goût salé de l'eau de mer lui fit oublier l'odeur âcre de la poudre à canon. Il y eut un fracas assourdissant alors qu'un mât se brisait. Un matelot tomba du nid de pie en hurlant. Tout autour de lui, Druillet entendait les gémissements des blessés et des mourants et le grincement incessant et sinistre de la scie du chirurgien qui amputait un autre matelot.

A tribord, "Le Résolu" et "La Noblesse", les autres vaisseaux de son escadre viraient de bord pour faire face aux Loups Impériaux. Le grand mât du "Vaillant" était brisé, gisant parmi ses haubans emmêlés et les éclats de bois sur le pont trempé du vaisseau. Druillet arrivait tout juste à apercevoir son équipage lutter pour se débarrasser des débris. Alors qu'il les regardait, le Corsaire trembla sous l'impact d'une autre salve de boulets, des fragments et des esquilles de bois volèrent sur toute la longueur du vaisseau.

Le Loup Impérial était si proche qu'il pouvait maintenant voir les lions brodés sur ses pavillons et les visages résolus des assaillants regroupés sur le pont avant. Les insultes des marins couvraient le bruit des vagues. Ils frappaient leurs épées sur leurs boucliers au rythme des tambours. Druillet savait que ce serait un miracle si, avec le peu d'hommes qu'il lui restait, il parvenait à les contenir.

"Mitraille!" Hurla-t-il de sa voix déjà brisée pour avoir trop crié afin de couvrir les clameurs assourdissantes de la bataille. "Mitraille, maître artilleur! et vous autres tenez-vous prêts à repousser l'abordage".

Druillet pensait que la bordée de canons qui faisait face au Loup Impérial n'aurait jamais le temps de faire feu. Le vaisseau impérial était à moins d'une centaine de mètre et se rapprochait rapidement. Il pouvait maintenant distinguer les blasons sur les boucliers des assaillants. Soudain le Corsaire vibra alors qu'un grand nuage de fumée s'échappait au-dessus des vagues. Il entendit la mitraille déchirer la coque du vaisseau impérial et les cris d'agonie des assaillants. Avant que la fumée ne se dissipe, il y eut un énorme fracas comme l'éperon impérial éventrait la coque du Corsaire. Il lutta pour rester debout sur le pont maculé de sang, alors que le vaisseau prenait dangereusement de la gîte sous l'impact destructeur. Se retenant au bastingage pour éviter de tomber, il se redressa juste à temps pour apercevoir une silhouette en armure et l'épée levée surgir de la fumée.

"Ordure de bretonnien, prépare-toi à mourir!" hurla le guerrier. Druillet eut tout juste le temps de sortir son épée de son fourreau avant que le marin impérial ne soit sur lui...

PHASE DE MAGIE

Le monde de Warhammer est riche en énergies magiques. Un flot de force crépitante traverse la surface du globe depuis les Désolations du Chaos des pôles, invisible à tous sauf aux sorciers les plus puissants. Les rares individus qui ont le pouvoir de plier ces forces magiques à leur volonté sont très appréciés par les amiraux.

UTILISATION DE LA MAGIE

Durant la phase de magie, le joueur ayant l'initiative peut jouer l'une des cartes de magie en sa possession. Pour jeter un sort : il lance alors un dé et consulte le *résultat pour lancer*. Si le sort fonctionne, son adversaire peut tenter de le dissiper : il joue une carte adéquate (voir Cartes de Magie ci-dessous), effectue un jet de dé et consulte le *résultat pour lancer* de cette carte pour déterminer si la dissipation est un succès. Le second joueur peut ensuite essayer de lancer un sort que le premier joueur pourra tenter de dissiper selon la même procédure.

Dès qu'un joueur a tenté de lancer ou de dissiper un sort, sa carte de magie est défaussée, que le sort ou la dissipation ait fonctionné ou pas. Chaque joueur ne peut lancer *qu'un seul* sort et ne tenter qu'une seule dissipation par phase de magie. A moins qu'il en soit précisé autrement sur la carte, les effets d'un sort ne durent qu'un seul tour.

SORTS DE DIFFERENTS COLLEGES

Chaque flotte possède un cercle de sorciers lui permettant de lancer des sorts de tous les collèges de magie, mais seul le plus puissant du cercle est pris en compte : c'est lui qui est représenté par votre carte de sorcier. Toutes les références à "votre sorcier" faites dans les règles s'appliquent à votre sorcier le plus fort.

Si votre sorcier principal est tué lors d'une bataille, on considère que tous vos sorciers ont été éliminés. Si votre sorcier principal est tué, vous ne pourrez donc plus utiliser de magie pour le reste de la bataille.

En termes de jeu, le collège du sorcier principal est considéré comme le collège dominant au sein du groupe. Si votre sorcier n'arrive pas à lancer un sort de son propre collège, il a le droit de faire un nouveau jet. Cela ne peut être effectué qu'une fois par tour. De même, lorsqu'il utilise une carte de magie de son collège pour dissiper un sort et qu'il échoue, il peut relancer le dé une fois par tour pour tenter de dissiper le sort.

Couleur du Collège

Résultat pour Lancer

JADE JADE

TEMPETE DE L'ENFER 4+

Symbole du Collège

Ce que le sort affecte

Effets du Sort

DISSIPE LA MAGIE CELESTE

Sorts que cette carte peut annuler

CARTES DE MAGIE

Chaque carte représente un sort : la couleur du collège auquel il appartient est imprimée sur les coins supérieurs de celle-ci. La carte décrit les effets du sort et sa durée. La plupart des sorts ne durent qu'un tour et n'affectent qu'un vaisseau.

Chaque carte possède un *résultat pour lancer*, le sorcier doit obtenir un résultat supérieur ou égal à ce chiffre pour lancer le sort. Les sorts affectant les vaisseaux ennemis peuvent prendre pour cible n'importe quel vaisseau ennemi. Les exceptions sont mentionnées sur la carte. Notez que vous ne pouvez pas faire sortir un vaisseau ennemi hors de la table avec les sorts vous permettant de déplacer des navires.

Les cartes de magie ont une autre fonction. Elles permettent de dissiper les sorts du collège opposé. La couleur des cartes de magie qui peuvent être dissipées est indiquée au bas de la carte. Chaque carte ne peut dissiper que les sorts du collège indiqué en encadré au bas de la carte.

Lorsque vous tentez une dissipation, la carte utilisée est défaussée, que la dissipation réussisse ou non. Notez que vous n'êtes pas obligé de dissiper un sort si vous voulez garder votre carte de magie pour une utilisation ultérieure.

MOUVEMENT

Il existe plusieurs modes de propulsion pour les navires du Vieux Monde, chacun ayant ses avantages. Les voiles permettent aux bateaux de se déplacer rapidement, mais les ralentissent si le vent est contre eux. Les rames sont moins rapides, mais elles permettent à un bateau de se déplacer sans se préoccuper de la direction du vent.

Certains vaisseaux ont des voiles et des rames, exploitant ainsi les deux types de propulsion. Les vaisseaux ayant les deux modes de propulsion doivent annoncer lequel ils utilisent au début de leur mouvement.

La carte de vaisseau vous indique si le navire possède des voiles ou des rames et de combien il peut se déplacer en un tour. Les distances données sur la carte représentent le nombre de centimètres qu'un vaisseau peut parcourir en un tour, vous n'êtes pas obligé de vous déplacer de la totalité de ce mouvement.

Certains types de dommages affectent la vitesse d'un bateau. Par exemple, sur la carte d'un Corsaire bretonnien, vous verrez que si un tir détruit une voile du navire, son mouvement à voile est alors réduit. La manière dont le mouvement d'un bateau est affecté par les dommages est expliquée sur la carte du navire. Par exemple, si un Corsaire a une voile détruite son mouvement est réduit de 7,5 cm. Si une galère perd sa voile, elle ne peut plus se déplacer à la voile.

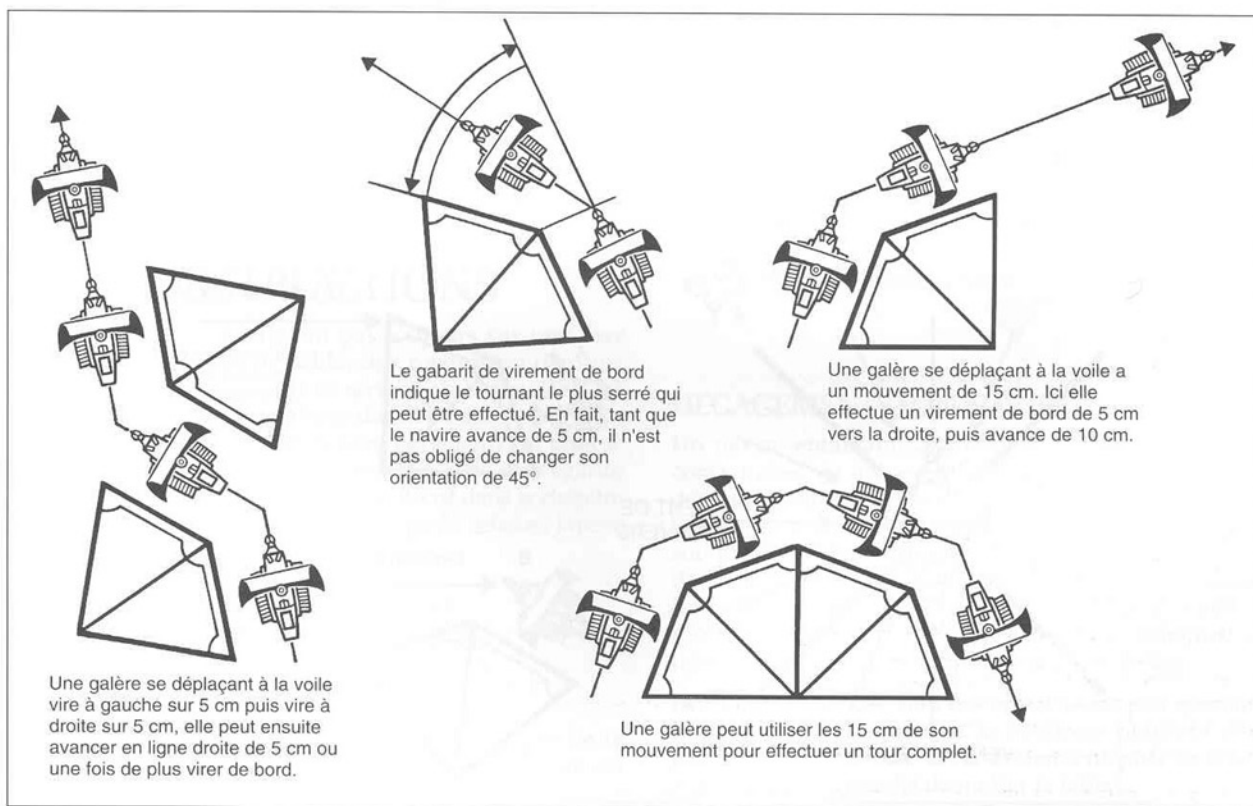
En principe, tous les vaisseaux peuvent se déplacer du maximum de leur mouvement lors de cette partie de la phase. Il existe des exceptions, la plupart du temps lorsqu'un navire utilisant la voile vire face au vent.

MOUVEMENT DE BASE

Les vaisseaux se déplacent habituellement dans la direction à laquelle ils font face. Lorsque vous désirez qu'un bateau vire de bord, utilisez le gabarit de virement de bord. On l'utilise en plaçant un bord du gabarit contre le vaisseau et l'autre dans la direction ou il doit virer.

Déplacez le vaisseau dans la nouvelle direction indiquée par le gabarit. En fait, ce gabarit change l'orientation du vaisseau de 45° et le déplace de 5 cm. Lorsque vous virez vous n'êtes pas obligé de changer l'orientation de votre navire de 45° , ce peut être moins, par contre vous êtes obligé de le déplacer de 5 cm vers l'avant. Si votre vaisseau a un mouvement de 15 cm, vous pouvez donc effectuer un virement de bord et avancer de 10 cm. Vous pouvez aussi effectuer deux virements de bord et avancer de 5 cm, ou toute autre combinaison de mouvements et de virements de bord ne dépassant pas 15 cm.

Notez que s'il ne lui reste pas plus de 2,5 cm de mouvement disponible, votre vaisseau ne peut pas effectuer de virement de bord. Ainsi, par exemple, si votre vaisseau a un déplacement de 15 cm et s'il s'est déjà déplacé de 12,5 cm durant ce tour, il ne peut pas virer de bord jusqu'à sa prochaine phase de combat.



VAISSEAUX A VOILES

Le vent peut affecter le mouvement des vaisseaux à voile de plusieurs façons. Certains se déplacent plus vite avec un vent arrière (venant de derrière) et tous les bateaux sont ralentis s'ils naviguent vent debout (face au vent).

Avant tout vous devez vérifier la direction du vent en la comparant à la direction que prend le vaisseau.

VENT DEBOUT ET VENT ARRIERE

La rose des vents montre la direction dans laquelle le vent souffle. Si la flèche montre le nord, le vent souffle du côté sud de la table vers le côté nord.

Un vaisseau navigue vent debout si sa proue fait face au côté de la table d'où souffle le vent. Il navigue vent arrière si la poupe du vaisseau fait face au côté de la table d'où le vent souffle.

Neuf fois sur dix, il sera évident de déterminer si votre vaisseau navigue dans l'axe du vent (vent debout ou vent arrière). Si cette situation n'est pas flagrante, il est facile de le vérifier.

Placez le gabarit de virement de bord contre votre vaisseau, parallèlement à son orientation. Tirez une ligne droite à partir de la proue et vers le bord de la table d'où souffle le vent. Si la ligne passe par le gabarit de virement de bord, votre vaisseau ne navigue pas vent debout. Si ce n'est toujours pas clair, laissez à votre adversaire le bénéfice du doute.

Pour vérifier si votre navire navigue vent arrière, placez le gabarit le long de votre vaisseau, mais parallèle à la poupe. La procédure de vérification est la même.

MOUVEMENTS A LA VOILE

Une fois la direction du vent déterminée, on considère que le vaisseau prend le vent dans la même direction pendant tout le tour. Par exemple, si votre vaisseau commence son tour vent arrière, les virements de bords qu'il effectuera n'affecteront pas son mouvement jusqu'au prochain tour.

La seule exception à cette règle est que tous les navires à voile qui se retrouvent vent debout à la suite d'un virement de bord doivent immédiatement stopper leur mouvement. Terminez tout de même le virement de bord. Ils peuvent faire feu ou effectuer des abordages sur n'importe quel vaisseau au contact, mais leur mouvement pour cette phase de combat est terminé.

Les vaisseaux à voile commençant leur mouvement vent debout ne peuvent qu'effectuer un virement de bord de manière à ne plus avoir le vent de face.

Grâce à leur meilleur gréement ou à leurs plus grandes voiles, certains vaisseaux se déplacent plus rapidement vent arrière. Ces vaisseaux possèdent un mouvement spécial pour cette circonstance.

VAISSEAUX A RAMES

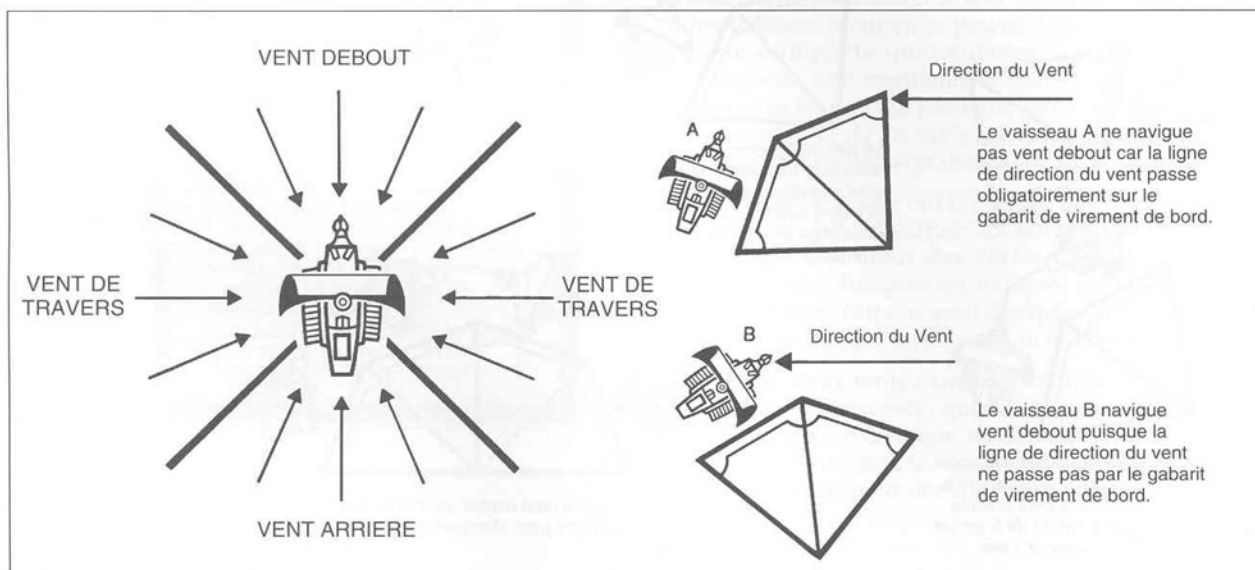
Les vaisseaux utilisant des rames ne sont pas affectés par le vent, ils peuvent virer de bord en utilisant leurs voiles comme décrit ci-dessus ou en utilisant leurs rames pour tourner sur place. En utilisant la moitié de leur mouvement, ils peuvent pivoter de 90°. En utilisant tout leur mouvement ils peuvent pivoter de 180°.

Les vaisseaux à rames peuvent utiliser la vitesse de combat. Les rameurs se surpassent pour faire avancer le bateau aussi vite que possible. Ils permettent ainsi au vaisseau de se déplacer plus rapidement, mais uniquement en ligne droite et sans jamais virer de bord.

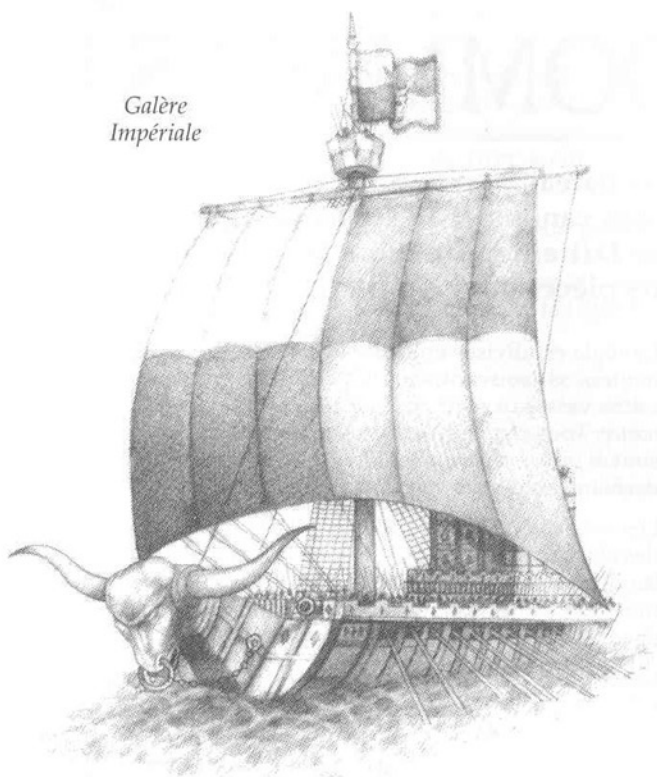
Par exemple, les galères peuvent se déplacer de 10 cm à la rame tout en virant de bord. Alternativement, elles peuvent se déplacer en ligne droite de 15 cm en utilisant leur vitesse de combat. Ceci est particulièrement pratique si vous voulez éperonner un vaisseau ennemi ou vous déplacer en ligne droite avec un vent debout.

Les vaisseaux à rames peuvent également reculer de 5 cm au lieu d'effectuer un mouvement normal.

Bien évidemment, si un vaisseau à rames voit ses rames détruites ou s'il se déplace avec ses voiles, il est sujet à toutes les règles s'appliquant au mouvement à la voile.



Galère Impériale



EPERONNAGE

Les vaisseaux à rames possèdent une attaque spéciale. En exploitant leur vitesse de combat, ils peuvent éperonner un vaisseau adverse de leur rostre de métal.

Pour éperonner, un vaisseau doit se déplacer d'au moins 7,5 cm en ligne droite avant de frapper sa cible.

Le vaisseau doit commencer son éperonnage à au moins 7,5 cm de son adversaire afin de prendre de la vitesse. Les dommages sont calculés immédiatement. Le vaisseau peut ensuite tirer avec ses canons et lancer normalement un abordage. Pour de plus amples détails sur les effets des éperonnages, référez-vous au chapitre *Combat et Dommages*.

OBSTRUCTIONS

Les vaisseaux ne naviguent pas toujours sur une mer dégagée : des bancs de sable, des rochers ou d'autres vaisseaux peuvent devenir de sérieux obstacles. Tous les vaisseaux passant sur un banc de sable, des rochers, un bout de côte ou une île s'échouent et ne peuvent plus se déplacer pour ce tour. Ils doivent faire une sauvegarde sous leur ligne de flottaison, comme décrit dans le chapitre *Combat et Dommages*. Si cette sauvegarde échoue, lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous :

| D6 | Dommages causés au vaisseau |
|-----|---------------------------------------|
| 1-2 | 3 points sous la ligne de flottaison. |
| 3-4 | 2 points sous la ligne de flottaison. |
| 5-6 | 1 point sous la ligne de flottaison. |

Les vaisseaux projetés sur de tels terrains lors de la phase de magie doivent réussir leur sauvegarde ou subir les dommages indiqués ci-dessus.

Tous les vaisseaux commençant une phase de combat échoués doivent tenter de se dégager. Lancez un dé, si vous obtenez un 4+, votre vaisseau s'est dégagé et peut se déplacer normalement. Si vous obtenez 3 ou moins, le vaisseau s'enlise encore plus et reste sur place. Il ne subit pas de dommages supplémentaires et vous pourrez essayer de le dégager lors du prochain tour.

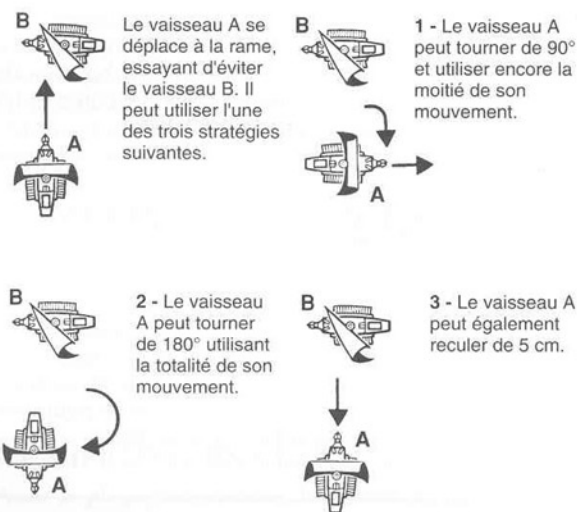
COLLISIONS

Dans la confusion de la bataille, il se produit souvent des collisions entre vaisseaux. Cela arrive souvent lorsqu'un joueur calcule mal ses mouvements et, n'ayant pas assez de place pour tourner, entre en collision avec un autre vaisseau. Si cela se produit, le vaisseau s'arrête lorsqu'il percute l'autre navire et son mouvement est terminé. On considère en effet que lorsqu'un vaisseau percute un autre navire, il a dépensé son mouvement pour cette phase de combat.

Parfois, plusieurs vaisseaux peuvent se percuter de façon totalement délibérée. Cela peut se produire en deux occasions :

La première intervient lorsqu'un vaisseau en éperonne un autre. C'est une attaque délibérée et sa résolution est traitée dans le chapitre *Combat et Dommages*.

La deuxième se produit lorsqu'un navire en percute un autre pour lancer un abordage. Ceci est traité dans le chapitre *Abordages*.



DEGAGEMENT D'UN NAVIRE

Un navire entamant sa phase de combat la proue au contact avec un autre vaisseau (et ne pouvant donc se déplacer) peut tenter de se dégager. Utilisant des gaffes, l'équipage repousse le vaisseau ennemi, faisant tourner son propre vaisseau. Le navire peut se déplacer le long de l'autre vaisseau jusqu'à ce qu'il soit dégagé et puisse à nouveau se déplacer. Le fait de se dégager coûte la moitié du mouvement. Si le vaisseau rencontre un nouvel obstacle, il doit immédiatement s'arrêter.

Les bords de la table sont des obstacles un peu spéciaux. Les bateaux qui quittent la table ne peuvent plus participer à la bataille et ne reviennent plus en jeu. Il n'est donc pas conseillé de quitter la table !

COMBAT ET DOMMAGES

Le premier signe d'un affrontement entre deux bateaux est habituellement donné par les nuages de fumée émanant des bouches des canons et le sifflement des boulets lancés sur leurs cibles. L'écho des canons se fait entendre alors que les vaisseaux adverses tentent désespérément d'aligner leurs pièces pour riposter.

La plupart des vaisseaux possèdent des armes de tir, habituellement des canons. Selon l'endroit où ils sont montés, ils tirent vers l'avant, sur les flancs ou vers l'arrière. Notez que les règles suivantes s'appliquent même si votre navire n'est pas armé de canons, vos armes particulières remplaçant ceux-ci.

La première étape lorsque vous tirez est de désigner une cible. Les canons ont une portée maximum de 22,5 cm. Si la distance entre votre cible et votre vaisseau dépasse 22,5 cm, votre cible est hors de portée de vos canons et votre tir est obligatoirement manqué. Vous n'avez pas le droit de mesurer la distance à l'avance, vous devez désigner une cible, après quoi vous pouvez mesurer. Pour déterminer si une cible se trouve à portée, placez la règle des portées en contact avec votre vaisseau et en direction de votre cible. Si le vaisseau ennemi se trouve, même partiellement, sous ce gabarit, il est alors à portée de tir de vos canons.

A moins qu'il en soit précisé autrement, toutes les armes sont fixes et ne peuvent donc pas être orientées pour faire face à une autre direction. Ainsi les canons fixés à la proue tirent-ils toujours vers l'avant, les bordées de canons sur le flanc tirent toujours sur les côtés et les canons de poupe tirent toujours vers l'arrière.

LA REGLE DES PORTEES

Pour utiliser la règle des portées, placez-la de manière à ce qu'elle touche l'un des flancs ou l'une des extrémités du vaisseau faisant feu. La règle doit être placée en ligne droite, partant du côté, de l'avant ou de l'arrière du vaisseau. La flèche au centre de l'extrémité de la règle doit toucher le centre du flanc, la proue ou la poupe de votre vaisseau et s'en éloigner en ligne droite.

La règle est divisée en trois sections de 7,5 cm. Tous les navires se trouvant sous la section la plus proche de votre vaisseau sont considérés comme étant à *courte portée*. Tous ceux qui se trouvent sous la section centrale sont à *portée moyenne* et ceux qui se trouvent sous la dernière section sont à *longue portée*.

Les vaisseaux possédant des bordées peuvent tirer d'un des flancs, ou des deux s'ils ont des cibles à portée sur les deux flancs. Si les bordées de canons sont détruites, tous les canons de flancs ont été détruits et le vaisseau ne peut plus effectuer de tir sur les côtés.

La feuille de référence de votre flotte donne l'orientation et le nombre de canons de tous vos navires.

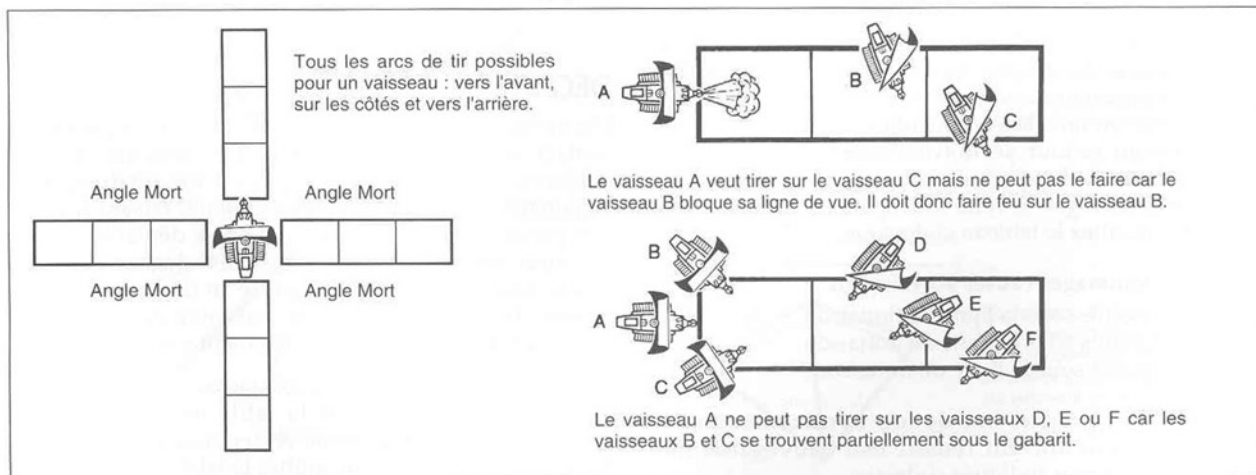
LIGNE DE VUE

Parfois un vaisseau ne peut pas voir correctement sa cible à cause d'obstacles comme d'autres vaisseaux ou des épaves. Les éléments de terrain bloquent aussi la vue. Un vaisseau faisant feu touche le premier obstacle qui se trouve sous la règle des portées, que ce soit un vaisseau ennemi ou non. Il est impossible de tirer au-dessus d'un obstacle. Vous pouvez toujours choisir de ne pas tirer, ce qui est préférable si l'un de vos vaisseaux se trouve accidentellement dans votre ligne de mire.

Si l'ennemi est à portée et que votre ligne de vue est dégagée, vous pouvez alors faire feu.

FAIRE FEU

La plupart des vaisseaux de Man O'War sont armés de canons. Chaque "canon" représente en fait toute une batterie de canons. La carte de référence de votre flotte vous montre combien d'armes votre bateau possède et



dans quelles directions elles tirent. Par exemple, une Galère ne peut tirer qu'avec un seul canon disposé à l'avant. Les vaisseaux les plus imposants possèdent de nombreux canons. Si vos canons tirent dans plusieurs directions, ils peuvent alors tous tirer à condition d'avoir des cibles à portée.

Si vous avez une cible à portée de tir, vous pouvez ouvrir le feu. Vous pouvez tirer avec tous vos canons faisant face à la cible si vous le désirez. Les canons tirent sur la cible la plus proche qui se trouve sous la règle des portées.

Chaque canon ne peut faire feu qu'une seule fois par phase de combat. Les vaisseaux ayant des canons sur les flancs (appelés bordées) peuvent sembler une exception car leurs canons tirent une fois de chaque côté, mais il n'en est rien car chaque canon représente en fait deux pièces tirant chacune dans une direction.

Il est temps à présent de faire parler la poudre ! Consultez la carte du vaisseau que vous visez et lancez un dé pour chaque canon que vous utilisez.

Un résultat de 1 est toujours manqué. Le nombre que vous obtenez indique quelle zone du vaisseau ennemi vous avez touchée. S'il n'existe aucune zone correspondant à ce chiffre sur la carte du vaisseau ennemi, on considère alors que vous avez raté votre tir.

TIRS SUR LES ZONES HAUTES OU BASSES

Certains vaisseaux sont si vastes qu'ils sont divisés en deux parties : haute et basse. Vous devrez donc préciser si vous tirez sur les zones de la partie haute ou celles de la partie basse.

Si vous tirez sur la partie haute, consultez les zones chiffrées supérieures. Si vous tirez sur la partie basse, consultez les zones chiffrées inférieures.

Si vous jetez un œil sur les grands vaisseaux comme les Corsaires bretonniens, vous verrez qu'il est possible de toucher les parties centrales en visant soit les zones hautes soit les zones basses. Ceci est dû aux dispersions des tirs de canons. Vous ne pouvez pas faire de tirs séparés avec des canons tirant dans la même direction et réaliser ainsi des tirs sur les zones hautes et d'autres sur les zones basses.

Exemple : vous naviguez sur un Loup Impérial, vous pouvez pointer trois canons de proue contre un Corsaire bretonnien. Vous choisissez de tirer sur les zones hautes et obtenez un 1, un 5 et un 3. Si l'on observe la carte du Corsaire, le 1 est un tir manqué, le 5 touche le mât d'artimon et le 3 atteint le pont. Joli coup !

| | | | |
|----------------------------|---|---|--|
| BRETONNIE | | EQUIPAGE | |
| CORSAIRE | | 3 | |
| VAISSEAU DE LIGNE | | | |
| 4 | MAT DE MISAINÉ Svq. 5 ou 6 Perte de mât Mouvement réduit de 7,5 cm. Les touches suivantes ne provoquent aucun dommage critique. | 5,6 | MAT D'ARTIMON Svq. 5 ou 6 La première touche réduit le vitesse de 7,5 cm. La seconde touche réduit le vitesse de 7,5 cm de plus. Les touches suivantes ne provoquent aucun dommage critique. |
| 2 | CHATEAU AVANT Svq. 5 ou 6 1 bordée de canons perdue. | 3 | PONT Svq. 5 ou 6 1 bordée de canons perdue. |
| 4 | PROUE Svq. 4, 5 ou 6 | 5 | BATTERIES Svq. 4, 5 ou 6 1 bordée de canons perdue. |
| | AUCUN EFFET | 6 | POUPE Svq. 4, 5 ou 6 |
| | | SOUS LA LIGNE DE FLOTAISON Sauvegarde 4, 5 or 6 Les première et seconde touches n'ont aucun effet. La troisième coule le vaisseau. | |
| VOILES : 22,5 cm (22,5 cm) | | HONNEURS : 4 | |

Si vous visez les zones hautes, consultez les chiffres de cette zone.

Si vous visez les zones basses, consultez les chiffres de cette zone.

SAUVEGARDES

Un fois que vous avez tiré, votre adversaire peut tenter une sauvegarde. Les vaisseaux sont de solides constructions, ne tombant pas forcément en morceaux après avoir essuyé quelques tirs. C'est pourquoi le joueur adverse peut effectuer un jet de sauvegarde pour chaque zone touchée. Le chiffre qu'il doit obtenir pour sauvegarder une zone est indiqué sur la carte du vaisseau. S'il obtient un score supérieur ou égal, la zone concernée ne subit aucun dommage. Si la sauvegarde échoue, un pion de dommages est placé sur cette zone de la carte pour indiquer qu'elle a été détruite. Si cette zone est de nouveau touchée le vaisseau peut être en grand danger.

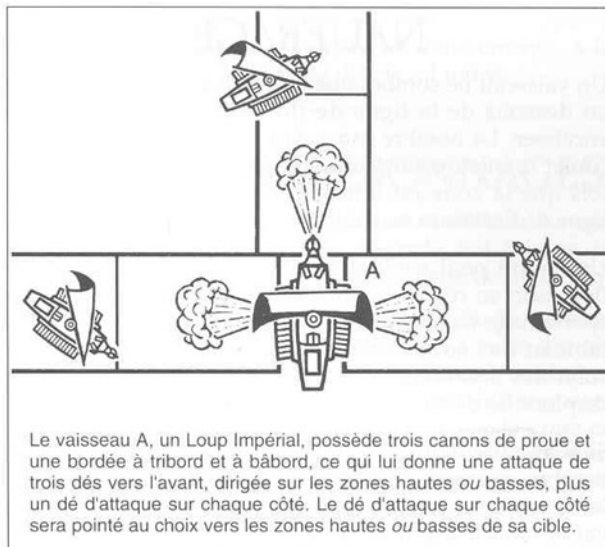
Il est très important de se rappeler que chaque vaisseau de la flotte possède sa propre carte pour enregistrer tous les dommages qu'il subit.

MODIFICATEURS A LA SAUVEGARDE

Avec la plupart des armes, la portée du tir modifie les sauvegardes. Avec les canons par exemple, si vous tirez à courte portée, le défenseur devra soustraire un point à son jet de sauvegarde. Si vous tirez à longue portée, il y ajoutera 1 point. Il est donc plus difficile d'éviter de subir des dommages à courte portée qu'à longue portée.

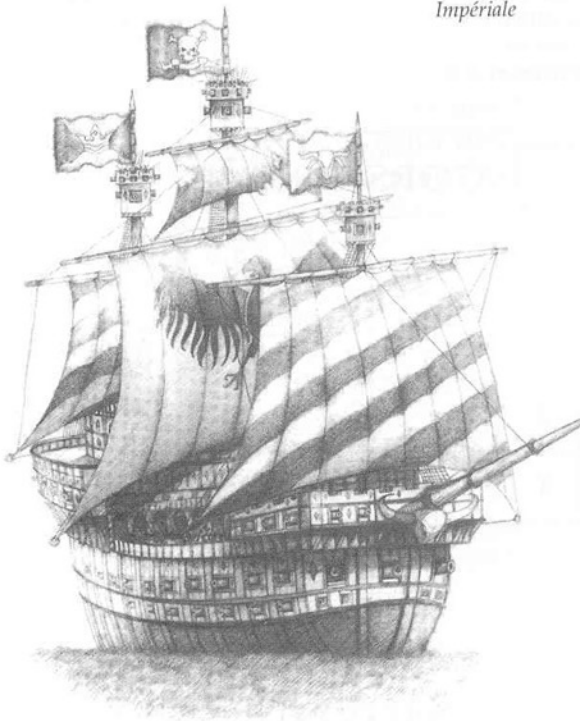
Par exemple, à portée moyenne, le Corsaire bretonnien mentionné ci-dessus doit obtenir un 5 ou un 6 sur 1D6 pour sauvegarder son pont. Il réussira sa sauvegarde sur un 6 à courte portée et sur un 4+ à longue portée.

Les canons sont les armes standard montées sur les vaisseaux de Man O'War et constituent les références auxquelles les armes particulières sont comparées. D'autres races peuvent posséder un armement unique en son genre et qui fonctionne différemment. Leurs règles sont couvertes dans le chapitre sur les listes de flottes de ce livre de règles.



Le vaisseau A, un Loup Impérial, possède trois canons de proue et une bordée à tribord et à bâbord, ce qui lui donne une attaque de trois dés vers l'avant, dirigée sur les zones hautes ou basses, plus un dé d'attaque sur chaque côté. Le dé d'attaque sur chaque côté sera pointé au choix vers les zones hautes ou basses de sa cible.

*Caraque
Impériale*



EFFETS DES DOMMAGES

Si une zone est touchée et que sa sauvegarde échoue, elle est souvent détruite. Placez un pion de dommages sur cette zone. Sur les gros vaisseaux, certaines zones peuvent subir plus d'un point de dommages.

La destruction d'une zone a souvent des effets sur les caractéristiques des vaisseaux. La destruction des rames empêche le bateau de se déplacer à la rame et d'effectuer d'éperonnages. La destruction d'une voile réduit la vitesse du bateau. Les effets sont expliqués sur les cartes de vaisseaux. Certaines zones n'ont pas de canons, de voiles, de rames ou de point vital pour le fonctionnement du vaisseau et ne subissent donc que des dommages agissant sur la structure. Ils représentent les dommages infligés à la coque mais n'ont que peu d'effet sur le jeu, à moins qu'un coup critique ne soit infligé.

Si une zone contenant une arme est touchée, l'arme est détruite et ne peut donc plus être utilisée. Si une zone possédant des bordées de canons est détruite, le vaisseau ne peut plus tirer sur les flancs. En effet, le pont d'artillerie est une zone ouverte et une explosion la frappant détruit tous les canons s'y trouvant.

Une zone peut subir plus d'un point de dommage avant d'être détruite. Si c'est le cas, les effets de chaque touche sont indiqués. Il faut par exemple deux touches pour détruire le château avant d'un Loup Impérial. Chaque touche détruit un canon. Une fois que la zone a subi deux touches, elle est détruite. Chaque fois qu'une zone de ce type est touchée et rate sa sauvegarde, placez un pion de dommages jusqu'à ce qu'elle ait subi suffisamment de dommages pour être détruite. Ce n'est qu'à partir de ce moment là que cette zone commencera à subir des coups critiques.

COUPS CRITIQUES

Chaque fois qu'une zone détruite est touchée et rate sa sauvegarde, le navire subit un coup critique. Cela peut être redoutable ! Lancez un dé, consultez le *tableau des coups critiques* et appliquez le résultat.

Certaines zones, la plupart du temps les voiles, ne subissent aucun coup critique une fois détruites. Cribler les voiles de boulets n'enverra pas un navire par le fond. De telles zones sont indiquées sur la carte du vaisseau.

Si un coup critique indique qu'un incendie s'est déclaré dans cette zone, remplacez un pion de dommage par un pion d'incendie pour indiquer que celle-ci est en feu. Les incendies à bord d'un bateau sont potentiellement dangereux car ils peuvent s'étendre. Cela est déterminé durant la phase finale, voir plus loin.

Si un coup critique indique qu'un pion d'équipage est perdu, retirez un pion *Equipage* de votre vaisseau. Si le navire n'a plus aucun pion d'équipage, il est considéré comme abandonné. Placez un pion *Abandonné* sur la carte du vaisseau. Le vaisseau ne peut plus se déplacer, tirer ni effectuer des abordages. Un vaisseau l'abordant le capture automatiquement.

Si le tableau des coups critiques indique que vous devez effectuer un autre jet sur le tableau du capitaine, vous devez l'effectuer et en appliquer les effets. Certains résultats indiquent que le vaisseau ne peut se déplacer ou qu'il ne peut tirer. Un résultat indique même qu'il ne peut ni se déplacer, ni tirer. Placez un pion *Pas de Mouvement* ou *Pas de Tir* sur la carte du vaisseau. Si le vaisseau a déjà effectué l'action en question durant ce tour, le résultat n'a aucun effet. Un bateau ne pouvant pas bouger sera considéré comme un retardataire et le reste de son escadre sera déplacé normalement.

Si le tableau des coups critiques indique que le vaisseau a subi une touche ou plus sous la ligne de flottaison, le joueur place alors le nombre approprié de pions de dommages sur la zone représentant la ligne de flottaison du navire et peut commencer à prier. Il est important de noter qu'un vaisseau ne peut pas effectuer de sauvegarde contre les coups critiques.

NAUFRAGE

Un vaisseau ne sombre que s'il subit plus de dommages en dessous de la ligne de flottaison qu'il ne peut en encaisser. Le nombre exact de touches nécessaires pour couler un navire particulier est indiqué sur sa carte. Une fois que la zone est détruite, le vaisseau est coulé. La ligne de flottaison ne subit jamais de coups critiques.

Un navire peut subir des dommages sous sa ligne de flottaison en résultat d'un coup critique, à la suite d'un éperonnage ou après une collision avec un obstacle. Si le tableau des coups critiques indique que le vaisseau subit des dommages dans cette zone, placez le nombre de pions de dommages indiqués sur sa carte.

Si le nombre de pions de dommages égale ou excède le nombre de cases se trouvant sous la ligne de flottaison, le vaisseau sombre. Placez un pion *Coulé* sur la carte du vaisseau pour indiquer que celui-ci a sombré.

TABLEAU DES COUPS CRITIQUES

- 1 La panique s'empare du navire, alors que les tirs ennemis frappent leur cible de plein fouet, infligeant de terribles dommages. L'équipage s'en remet au capitaine pour les sortir du danger. Faites un jet sur le *Tableau du Capitaine*.
- 2 Le bois couvert de goudron prend feu et un incendie se déclare. Remplacez le pion *Damage* de cette zone par un pion *Incendie*. Faites un jet sur le *Tableau des Incendies* lors de la phase finale.
- 3 Une partie de la coque est arrachée, hommes et matériel sont emportés par les flots. Le vaisseau perd un pion d'équipage. Si le vaisseau n'a plus de pion d'équipage, il est abandonné.
- 4 Dans un craquement sinistre, la coque commence à céder. Le vaisseau subit une touche sous la ligne de flottaison.
- 5 Une terrible voie d'eau dans le flanc du navire noie les entreponts. Le vaisseau subit deux touches sous la ligne de flottaison.
- 6 La coque cède dans un craquement assourdissant. Le vaisseau subit trois touches sous la ligne de flottaison.

TABLEAU DES INCENDIES

Lors de la phase finale, faites un jet sur ce tableau pour chaque incendie.

- 1 L'incendie s'éteint. Retirez le pion d'incendie.
- 2 L'incendie est contenu. Faites un jet à la prochaine phase finale.
- 3 L'incendie est contenu. Faites un jet à la prochaine phase finale.
- 4 L'incendie se propage vers la proue, placez un nouveau pion.
- 5 L'incendie se propage vers le haut, placez un nouveau pion.
- 6 L'incendie se propage vers la poupe, placez un nouveau pion.

TABLEAU DU CAPITAINE

- 1 Les cartes et les notes du capitaine sont réduites en cendre. Le vaisseau ne peut pas se déplacer durant ce tour, s'il ne l'a pas encore fait, le temps que le capitaine recalcule sa course. Placez un pion *Pas de Mouvement* près du navire. Retirez ce pion à la fin du tour.
- 2 Le coffre au trésor du capitaine est brisé, l'or s'éparille sur le pont du navire. Le vaisseau ne peut pas faire feu ce tour-ci car l'équipage est trop occupé à récupérer les pièces d'or. Placez un pion *Pas de Tir* près du vaisseau. Retirez le pion à la fin du tour.
- 3 Le capitaine est fauché par un boulet et meurt sur le coup. Le vaisseau ne peut rien faire si ce n'est se défendre jusqu'à la fin du tour, où un nouveau capitaine sera élu. Placez un pion *Pas de Mouvement* et un pion *Pas de Tir* près du vaisseau. Retirez ces pions à la fin du tour.
- 4 Le capitaine tombe à la mer fauché par une vague. Lancez un dé :
 - 1-2 Le vaisseau vire de 5 cm à gauche pour le récupérer.
 - 3-4 Le vaisseau vire de 5 cm à droite pour le récupérer.
 - 5-6 Le vaisseau avance de 5 cm tout droit pour le récupérer.
- 5 La réserve de rhum du capitaine, est touchée. Le pont est recouvert d'alcool. Lancez un dé pour chaque pion d'équipage, sur un 6 ils sont ivres et tombent par-dessus bord. Retirez tous les pions d'équipage tombés à la mer.
- 6 Mutinerie ! Lancez un dé pour chaque pion d'équipage, sur un jet de 5 ou 6 ils prennent les chaloupes et abandonnent le navire. Retirez les pions mutinés du vaisseau.

PIONS D'ÉPAVES

Lorsqu'un vaisseau sombre, retirez la figurine du navire de la table et placez à sa place un pion d'épave. Tous les pions de personnages qui étaient sur le vaisseau (l'amiral ou le sorcier par exemple) peuvent s'accrocher aux débris aussi longtemps qu'il y en a. Cela permet à un navire allié de les récupérer avant qu'ils ne se noient. Les règles sur le sauvetage des personnages sont expliquées dans le chapitre sur la phase finale.

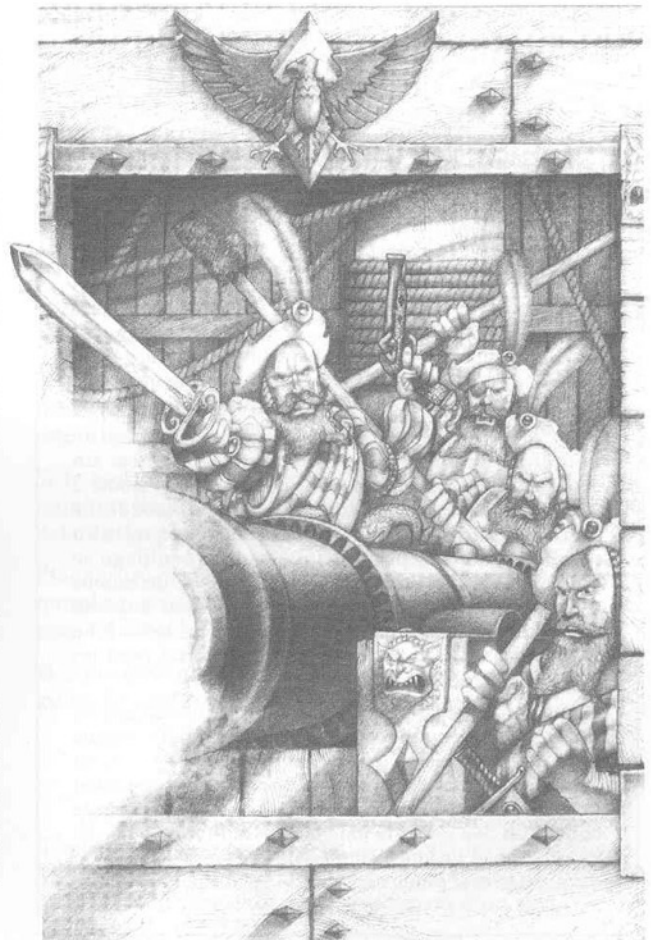
Un pion d'épave obstrue les mouvements et la ligne de vue comme si c'était un vaisseau, voir les règles de collisions dans le chapitre sur le mouvement.

Lors de la phase finale, retirez le pion d'épave et remplacez-le par un pion de débris. Les débris n'obstruent pas la ligne de vue ni les mouvements. A la fin du tour suivant, le pion de débris est retiré.

EFFETS DES ÉPERONNAGES

Une fois qu'un vaisseau a éperonné sa cible, le bateau adverse doit effectuer une sauvegarde. S'il échoue, le vaisseau subit des dommages sous la ligne de flottaison.

Le montant des dommages varie selon la taille du vaisseau et sa capacité à éperonner, reportez-vous à votre liste de flotte pour plus de détails. Ces dommages couleront quasiment tous les navires. Placez les pions de dommages sur les emplacements prévus à cet effet sur la zone en dessous de la ligne de flottaison du vaisseau. Le joueur ayant éperonné peut maintenant tenter un abordage s'il le désire et s'il a au moins un pion d'équipage.



ABORDAGES

Une fois qu'un vaisseau est en contact avec l'ennemi, il peut lancer un abordage s'il dispose d'au moins un pion d'équipage. Des marins enragés assaillent le vaisseau ennemi afin d'éliminer toute opposition. En face, les défenseurs se montrent tout aussi acharnés et les artilleurs chargent de la mitraille pour faucher les rangs des assaillants.

Les facteurs déterminants d'un abordage sont le nombre d'assaillants et le nombre de canons que le défenseur peut utiliser. Les canons peuvent être utilisés pour repousser un abordage uniquement s'ils sont orientés vers l'assaillant. Vous ne pouvez donc pas utiliser une bordée pour repousser un abordage par la proue.

Les deux camps lancent un dé et ajoutent leur nombre de pions d'équipage au résultat. Le défenseur ajoute le nombre de ses canons pointés vers l'assaillant. Le joueur obtenant le meilleur résultat l'emporte. Le perdant perd un pion d'équipage.

Si l'attaquant gagne, il peut continuer son abordage ou l'arrêter. Si le défenseur l'emporte, il peut continuer le combat ou détacher les grappins. S'il choisit de se détacher, l'abordage est terminé. S'il choisit de continuer, on considère qu'il est maintenant l'attaquant, essayant d'aborder le vaisseau ennemi. Il n'ajoute plus le nombre de ses canons à ses pions d'équipage. Son adversaire peut le faire puisqu'il est maintenant le défenseur. Le combat peut continuer ainsi jusqu'à ce qu'un des équipages soit anéanti.

EXEMPLE

Une Galère impériale avance pour attaquer une Galère pirate par la proue. Le joueur impérial déplace son vaisseau à la rame de 10 cm en ligne droite vers sa proie jusqu'à ce que son éperon éventre les flancs adverses. Ayant terminé son mouvement, il tire avec son canon sur le vaisseau pirate, touchant le mât. Le pirate lance un dé pour sa sauvegarde, soustrayant un point du résultat, le tir étant effectué à courte portée. Il échoue et le mât est détruit.

Le joueur impérial calcule à présent les dommages de l'éperonnage. Le joueur pirate effectue sa sauvegarde sous sa ligne de flottaison. Ayant besoin d'un 5 ou d'un 6, il obtient un 6, l'éperonnage échoue donc.

Toutefois, le joueur impérial décide de lancer un abordage sur la galère pirate. Il lance un dé et ajoute 2 (1 pour chaque pion d'équipage qu'il possède). Le pirate se défend, lançant un dé et ajoutant trois au résultat (un point pour chaque pion d'équipage se trouvant à bord et un point pour sa batterie de canons avant pouvant tirer de la mitraille). Le joueur impérial lance un $4+2 = 6$. Le joueur pirate obtient un $4+3 = 7$. Le joueur pirate l'emporte et le joueur impérial perd un pion d'équipage.

L'initiative est maintenant pour le pirate qui décide de riposter. Il lance un dé et ajoute 2, un point pour chaque pion d'équipage. Le joueur impérial lance un dé et ajoute 2, un pour l'unique pion d'équipage lui restant et un pour la mitraille de son canon de proue. Le pirate obtient un $5+2 = 7$ et le joueur impérial un $3+2 = 5$. Le pirate gagne ! Le joueur impérial perd son dernier pion d'équipage et le pirate capture son vaisseau.

Si attaquant et défenseur obtiennent le même résultat, les deux camps perdent un pion d'équipage et le défenseur choisit de continuer ou de détacher les grappins.

Un vaisseau ayant perdu tous ses pions d'équipage a perdu l'abordage. Placez un pion *Abandonné* sur la carte du vaisseau et un près du vaisseau. Tous les abordages lancés sur des vaisseaux abandonnés réussissent automatiquement. Un vaisseau abandonné ne se déplace pas et obstrue les lignes de vue.

Si le gagnant désire s'emparer du bateau comme prise, il place autant de pions d'équipage qu'il le désire sur le vaisseau capturé, provenant bien sûr du vaisseau ayant effectué l'abordage. Le vaisseau est alors à lui !

Notez que si votre vaisseau est en contact avec plusieurs navires ennemis, vous ne pourrez lancer un abordage que sur un seul bateau par tour.

VAISSEAUX CAPTURES

Si un vaisseau a été capturé après un abordage, il est considéré comme prise de guerre. Placez un pion *Capturé* sur la carte du navire et un près de sa figurine.

Votre équipage n'étant pas familiarisé avec le vaisseau ennemi, il ne peut ni le faire naviguer, ni utiliser ses armes. L'équipage laissé à bord du vaisseau capturé peut repousser des abordages, mais dans ce cas il ne pourra pas utiliser les canons du navire.

Si vous ne désirez pas conserver un vaisseau capturé, vous pouvez ordonner à votre équipage de le saborder. Cela se déroule lors de la phase finale, donnant ainsi une chance à l'adversaire de reprendre son navire avant que celui-ci ne soit sabordé.

Si vous avez repris un vaisseau de votre flotte, vous pouvez y transférer un nouvel équipage. Transférez des pions d'équipage de la carte du vaisseau ayant lancé l'abordage sur la carte du vaisseau nouvellement repris, reprenez la carte à votre adversaire et remerciez les dieux de la guerre.

Pour ce tour, on considère que le vaisseau repris est un retardataire, il se déplacera donc durant la phase finale. Il doit rejoindre son escadre si elle est opérationnelle et pourra dès lors se déplacer et tirer normalement.

LIMITES D'EQUIPAGE

Un vaisseau ne peut pas comporter plus de pions d'équipage qu'il est indiqué sur sa carte. Ainsi, si vous capturez une Galère avec un Galion (qui possède 4 pions d'équipage) ou avec une Caraque (5 pions), vous n'avez pas le droit de transférer plus de deux pions d'équipage sur la carte de la Galère.

PHASE FINALE

Une fois que les deux joueurs ont déplacé tous leurs vaisseaux, la phase de combat est terminée et il est temps de passer à la phase finale. Tous les changements de données doivent être effectués durant cette phase.

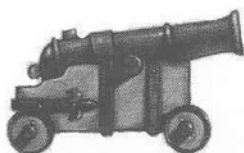
RECUPERATION DES NAUFRAGES

Si l'un de vos vaisseaux est en contact avec un pion *Débris* ou *Epave* auquel sont accrochés des personnages, vous pouvez les récupérer. Placez leurs pions sur la carte du vaisseau pour indiquer qu'ils sont montés à bord.

PIONS DE DEBRIS

Retirez tous les pions de débris se trouvant sur la table. Tous les personnages accrochés à ceux-ci se noient et sont également retirés du jeu.

Tous les pions d'épave se trouvant sur la table sont remplacés par des pions de débris, ils disparaîtront à la phase finale du prochain tour.



PROPAGATION DES INCENDIES

Si une zone d'un vaisseau a pris feu, il y a une chance pour que l'incendie se propage. Effectuez un jet pour chaque zone en feu sur un vaisseau.

| D6 | Effet |
|----|---|
| 1 | L'incendie s'éteint |
| 2 | L'incendie est contenu et reste sur place |
| 3 | L'incendie est contenu et reste sur place |
| 4 | L'incendie se propage vers la proue |
| 5 | L'incendie se propage vers le haut |
| 6 | L'incendie se propage vers la poupe |

Si un incendie s'éteint, ôtez le pion *Incendie* et remplacez-le par un pion *Dommages*. Si l'incendie s'étend vers la poupe ou vers la proue, placez un pion d'incendie sur la zone à droite ou à gauche de la zone incendiée (la proue est habituellement sur la gauche de la carte). Si l'incendie se propage vers le haut, placez un pion d'incendie dans la zone au-dessus de la zone incendiée.

Si l'incendie ne peut pas s'étendre parce qu'il n'y a aucune zone au-dessus, à droite, à gauche ou parce que la zone en question est déjà en feu, rien ne se passe, le feu continue à brûler dans la zone originale.

Les zones incendiées sont traitées comme des zones détruites. Si les voiles d'un navire sont en feu, son mouvement est réduit. Si un tir touche une zone en feu, un coup critique est infligé. Aucune sauvegarde n'est autorisée contre la propagation d'un incendie.

Si une zone pouvant être touchée deux fois n'a qu'un seul pion d'incendie, alors tous les résultats stipulant que l'incendie se propage signifient que la deuxième partie de la zone prend feu. Placez un autre pion d'incendie dans la zone.

Lorsqu'un incendie se propage vers le haut, vous aurez parfois le choix entre deux zones à incendier. Lancez un dé. Si vous obtenez un 1, 2 ou 3, l'incendie s'étend sur la zone de gauche, sur un 4, 5 ou 6 sur la zone de droite.

Si un incendie se propage sur une zone qui a déjà été endommagée, cela n'inflige pas de coup critique : la zone est simplement en feu.

DEPLACEMENT DES RETARDATAIRES

Les retardataires sont les vaisseaux qui ont commencé le tour à plus de 15 cm de leur commandant d'escadre. Ils ne peuvent ni se déplacer, ni tirer durant leur phase de combat, bien qu'ils puissent repousser des abordages. Durant la phase finale, ils peuvent se déplacer mais ne peuvent pas tirer avec leurs canons ou lancer des abordages.

Il est temps de déplacer vos retardataires. Les vaisseaux ne pouvant pas se déplacer à cause d'un résultat critique sur le tableau du capitaine ne peuvent pas se déplacer.

VAISSEAUX SABORDES

Si vous désirez saborder un vaisseau que vous avez capturé, c'est le moment de le faire. Pour saborder un vaisseau, l'équipage place des charges explosives ou provoque une voie d'eau avant de quitter le bateau.

Si le vaisseau d'où ils proviennent est au contact, transférez le pion d'équipage sur celui-ci. Les marins retournent sur leur navire d'origine.

Si le vaisseau original n'est pas en contact, les marins montent dans les chaloupes et ne participent plus à la bataille. Le pion d'équipage est perdu.

Placez un pion *Epave* à la place du vaisseau. Il sera remplacé par un pion *Débris* lors de la phase finale du tour suivant. Le vaisseau est maintenant coulé.

Si vous désirez saborder l'un de vos vaisseaux, à votre guise, il coulera sans le moindre problème !

RETRAIT DES PIONS

Il est temps maintenant d'enlever tous les pions *Pas de Mouvement* et *Pas de Tir* que vos vaisseaux ont pu recevoir à la suite d'un coup critique ou d'un sort.

TIRAGE DE CARTES DE MAGIE

Si votre sorcier est encore en vie durant la phase finale, vous pouvez défausser les cartes de magie qui ne vous conviennent pas et en tirer d'autres à la place. Vous devez défausser tous les sorts que vous ne désirez pas conserver avant de tirer d'autres cartes et vous ne pourrez défausser les cartes que vous venez de tirer que lors de la prochaine phase finale.

Un sorcier accroché à des débris ne peut ni défausser ni tirer de nouvelles cartes de magie lors de la phase finale.

Tous les sorts lancés durant ce tour et ne durant qu'un seul tour cessent d'agir. Lorsque toutes les cartes de magie ont été utilisées, mélangez le paquet de cartes et recommencez.

Le tour est maintenant terminé et l'on passe au tour suivant. Si tous les navires d'un joueur ont été coulés ou capturés, la partie est terminée. Le joueur ayant encore des vaisseaux non capturés est déclaré vainqueur.

HONNEURS DE BATAILLE

Si vous désirez jouer en temps limité, la victoire est déterminée en comptant le nombre d'Honneurs de Bataille que vous avez gagnés durant la partie. Ce calcul s'effectue durant la phase finale du dernier tour.

Faites le total de tous les dommages sous la ligne de flottaison que vous avez infligés aux vaisseaux ennemis, coulés ou capturés. Tous les vaisseaux sabordés ou abandonnés sont considérés comme coulés. Ce total représente le nombre de vos Honneurs de Bataille.

Le joueur obtenant le meilleur score est déclaré vainqueur.

La capture ou l'élimination des amiraux et des sorciers compte aussi dans les Honneurs de Bataille. Voir le chapitre sur les amiraux et le chapitre sur la magie et les sorciers pour de plus amples détails sur la valeur en Honneurs de Bataille des personnages.

L'amiral Koenig ajusta sa longue-vue. La flotte bretonnienne apparut devant ses yeux, s'étendant tout le long des flots tumultueux du golfe de Marienburg. Il distingua l'imposante silhouette du "Grand Roi", l'immense Galion dont les mâts dominaient l'imposante armada de Corsaires. Même ce loup de mer endurci admettait que la vue d'un tel vaisseau était un véritable plaisir. Ses bannières aux couleurs chatoyantes flottaient au vent et sa magnifique figure de proue dominait le bastingage de cuivre de son gaillard d'avant étincelant au soleil. Il se dit qu'il allait être dommage de devoir le couler. Les bretonniens savaient construire de beaux vaisseaux.

La grâce de ce vaisseau amiral contrastait avec les lignes dures et brutales de "L'Altdorf". Comparé au bretonnien, on aurait dit un simple plate-forme flottant croulant sous de lourds canons. La Caraque impériale n'avait ni la vitesse ni la beauté de son adversaire, mais elle possédait une immense puissance de feu. Koenig ne doutait pas que les soldats de l'Empire massés sur ses ponts représenteraient plus qu'un défi pour les petits marquis bretonniens du "Grand Roi". C'étaient des professionnels, des soldats endurcis, vétérans de nombreuses campagnes. La guerre était pour eux un métier et non un simple divertissement.

Les Loups Impériaux qui entouraient "L'Altdorf", comme des chiens de chasse aux pieds de leur maître, étaient longs, fins et bas sur l'eau. Leurs grands éperons de fer frappaient les vagues. Koenig savait qu'un tel rostre transformait le navire entier en une arme redoutable. Propulsés par les muscles d'acier des rameurs impériaux, les Loups devenaient de vraies lances pointées sur le cœur même des vaisseaux ennemis. Et si cela ne suffisait pas, leurs terribles batteries de proue finiraient le travail. Koenig était persuadé qu'ils ne feraient qu'une bouchée des Corsaires bretonniens.

Derrière les Loups Impériaux attendaient les petites Galères de l'Empire, rangées en formation de combat pour attraper tous les vaisseaux bretonniens qui essaieraient de s'échapper de cette masse d'acier. Koenig avait une grande confiance en ces petits vaisseaux d'éperonnage, respectant leur force, leur maniabilité et leur puissance de feu, sans compter le courage notoire de leurs équipages. Il savait que les escadres de Galères feraient leur devoir, prenant principalement pour cible les petits vaisseaux bretonniens. Il savait également que les téméraires capitaines des galères n'hésiteraient pas à attaquer mêmes des vaisseaux plus grands que les leurs, leur force résidant dans leur tactique de combat en escadre et non dans la puissance d'un seul vaisseau.

De sa position, Lefebvre, l'amiral de la flotte bretonnienne contemplait son armada. Les voiles et les bannières frappées des blasons de la noblesse bretonnienne flottaient tout autour de lui comme une mer de couleurs chatoyantes. Ses escadres de Corsaires et de Boucaniers étaient prêtes à combattre et la bataille semblait s'annoncer selon les plans établis. Les grands Galions, "L'Invincible", "L'Indomptable" et "Le Redoutable" tenaient le centre de la flotte bretonnienne, chacun possédant la puissance de feu, la beauté et l'élégance du "Grand Roi".

Sur le pont principal du "Grand Roi", tout le monde se préparait fiévreusement au combat. Certains mouillaient le pont, humidifiant le bois pour prévenir les incendies. D'autres aiguisaient leurs lames et ajustaient leurs armures se préparant à l'abordage. Les artilleurs descendaient des tonneaux de poudre et des boulets de canons. Les pavillons de signalisation flottaient sur le grand mât et les vaisseaux gagnaient leurs positions avec une grâce et une rapidité qui démontraient leur expérience des batailles navales.

Cette bataille avait été planifiée depuis longtemps et Lefebvre croyait fermement que le coucher du soleil verrait la fuite des derniers vaisseaux de la flotte impériale. Une manœuvre soigneusement effectuée avait placé les vaisseaux bretonniens vent arrière et les sorciers n'avaient prévu aucun changement de vent pour la journée. Cependant, Lefebvre savait que sous-estimer la flotte impériale qui se tenait devant lui serait une erreur grossière. Il avait répété sans relâche, à tous ses barons capitaines souvent trop ardents, que même si le fait de foncer dans les formations serrées de la flotte impériale leur apportait une mort héroïque, cela ne leur permettrait pas de remporter la bataille. C'était une bataille qui devait être menée avec une précision d'horloger, toutes les escadres de la flotte jouant un rôle vital dans l'ensemble du plan de bataille. Lefebvre connaissait la réputation de l'amiral Koenig et savait que l'officier impérial exploiterait sans hésiter le moindre manquement à la discipline ou la moindre impétuosité des bretonniens. Il savait que Koenig les considérait comme un ramassis de dandys privilégiés dont la seule préoccupation était de boire et de comploter à la cour du Roi. Mais rien n'était plus faux et cette bataille était l'occasion rêvée de donner une leçon de navigation et de tactique à ces lourdauds d'impériaux, une leçon dont les survivants se rappelleraient toute leur vie.