

Batailles navales

Les règles ci-dessous, destinées à gérer les batailles entre navires, ne sont pas plus réalistes que les règles de résolution des combats de masse. Nous avons avant tout cherché à mettre sur pied un système permettant des combats entre navires et des abordages haletants et grandioses.

Une scène de combat naval fonctionne de la même manière que toute autre scène. Chaque joueur incarnant un navire fait un jet d'attaque contre un ND pour être touché du navire adverse, puis celui qui a touché fait un jet de dommages et celui qui les subit fait un jet de dégât (et non de blessure, s'agissant d'un objet). Commençons par la création d'un navire théan, puis nous nous intéresserons au mouvement, au combat et aux abordages.

Table des matières

Construction de navires	2	Compétences des héros	15
Liste des modifications	4	Mouvement	15
Difficulté 1	4	Inertie	16
Difficulté 2	5	Le tirant d'eau	16
Difficulté 3	6	Naviguer entre les récifs	16
Difficulté 4	6	Conditions climatiques	16
Difficulté 5	7	Intervention du MJ	17
Difficulté 6	7	Laerdom	17
Défauts des navires	8	Effets spéciaux des conditions climatiques	17
Défauts 1	8	Cargaison et provisions à bord	17
Défauts 2	8	Dégradation des stocks	18
Défauts 3	9	Utilisation des canons	18
Défauts 4	9	Effets sur les héros	18
Défauts 5	10	Obus à mitraille	19
Quelques navires (célèbres & anonymes)	10	Boulets ramés	19
Navires à 10 points	10	Ouvrir le feu	19
Navires à 15 points	11	Manœuvres d'abordage	19
Navires à 20 points	11	Heurter et éperonner	20
Navires à 30 points	12	Dommages résultant pour les personnages	20
Navires à 35 points	13	Chavirer	20
Navires à 40 points	14	Saborder un navire	21
Navires à 45 points	14	Couler	21
Navigation	14		
Perdu ?	15		

Construction de navires

La création d'un navire se déroule en trois étapes.

I. Les traits

A l'instar des personnages, les navires ont cinq traits et peuvent avoir jusqu'à dix rangs dans chacun d'eux. Ceci, ainsi que les points alloués aux modifications et défauts, est également limité par le nombre total de Points de Navire dépensés par embarcation.

Table 1 : Traits de navire

Points de Navire	Maximum en traits	Maximum de modifications	Maximum de défauts
10	3	2	2
15	4	3	3
20	5	4	4
25	6	5	5
30	7	6	6
35	8	7	7
40	9	8	8
45	10	9	9
50+	10	10	10

Les navires peuvent dépasser leur maximum en défauts et modifications s'ils n'en prennent qu'un et un seul. Ainsi, même une frêle embarcation peut disposer du défaut Hanté ou de la modification Quille rétractable. En outre, un navire ne peut avoir de défauts ou de modifications que tout oppose. Ainsi, il ne pourra avoir un Bon et un Mauvais capitaines, ou être Hanté et Protégé par un Esprit bienveillant.

Les personnages débutent avec une embarcation de 10, 15 ou 20 points de Navire qu'ils auront payés par 4, 6 ou 8 PP. Pour obtenir mieux, ils devront économiser et acheter un navire par la suite ou encore un capturer un.

II. Modifications et défauts

Une fois les traits assignés, il est possible de doter l'embarcation de modifications et défauts. Chaque modification coûte un nombre de Points de Navire égal à son indice de difficulté, alors que les défauts réduisent le coût de l'embarcation. Veuillez noter que modifications comme défauts ne peuvent changer le rang maximum allouable à chaque trait. Cela est déterminé par le nombre de Points de Navire dépensés lors de la première étape.

III. Calcul des autres valeurs

Voici à quoi correspondent les traits :

- La Gaillardise (Canons) reflète la puissance des canons du navire. Lorsque vous faites un jet de dommages, vous utiliserez le rang de Gaillardise du navire.
- La Finesse (Equipage) reflète la compétence de l'équipage du navire. Lorsque vous tentez de toucher un autre navire, vous ferez un jet de Finesse.
- La Détermination (Coque) représente la coque du navire et donc la qualité de dommages qu'il peut subir avant de commencer à couler.
- L'Esprit (Gouvernail) représente la manœuvrabilité du navire. Lorsqu'un navire tente de tirer au canon contre le vôtre, le ND du jet est déterminé par le rang d'Esprit de votre navire.

- Le Panache (Voiles) représente la vitesse de croisière du navire.

Le Tirant d'eau et la Cargaison sont égaux à la Détermination, sauf si l'embarcation dispose d'une modification et/ou d'un défaut qui les altère.

La Réputation d'un navire commence toujours à 0, quelle que soit celle de son capitaine.

Vous trouverez une feuille de navire en page 172 du guide du maître.

Exemple : Guillaume souhaite que son personnage commence le jeu en possession d'un navire. Il se décide pour une embarcation d'une valeur de 15 Points de Navire. S'il le souhaite, il peut prendre jusqu'à 3 points de défauts pour un total de 18 points de Navire. Il ne peut prendre que 3 points de modifications et les traits du navire ne dépasseront normalement pas 4 rangs (même s'il avait pu choisir un défaut à 5 points, les traits n'en seraient pas moins restés limités à 4 rang). Il décide de créer un navire très mobile disposant de peu de canons, ainsi répartit-il les traits comme suit : Gaillardise 2, Finesse 3, Détermination 3, Esprit 4, Panache 3. Cela lui coûte donc ses 15 points de Navire. S'il veut y apporter quelques modifications, il va devoir les payer sous forme de défauts. Ainsi, il choisit le défaut Vermines, qui lui rapporte 3 Points de Navire. Ensuite, il prend Grand gouvernail pour 2 Points de Navire, ce qui passe l'Esprit de l'embarcation à 5.

Il se décide également pour câble dissimulé, ce qui lui coûte son dernier Point de Navire. Enfin, il jette un œil à la Détermination pour obtenir les scores de Cargaison et de Tirant d'eau (3 dans les deux cas, puisque aucun modificateur ne les affecte), et à l'Esprit pour obtenir son Equipage (3 également). La Réputation du navire est pour le moment de 0.

Entretien des navires

Réparer un dégât grave infligé à un navire coûte 250 guilders et demande une semaine de travaux. Une fois par an, il faut dépenser 100 guilders pour l'entretien du navire. En cas de non paiement, tous les traits du navire perdent 1 rang jusqu'à ce qu'il fasse l'objet d'un petit "contrôle technique".

Modifications navales

En plus des traits, il y a d'autres éléments qui donnent vie à un navire et le rendent unique aux yeux de son équipage. Certains navires sont très lourds et s'enfoncent énormément dans les flots, alors que d'autres semblent bénéficier d'une chance au combat digne de Légion. D'autres ont plus que leur lot de vermine et une poignée ont été conçus avec un tel talent qu'ils dépassent les limites qui leur sont normalement imposées.

On assigne à chaque modification navale un indice de difficulté. Un charpentier naval doit posséder la compétence Construction navale à un niveau au moins aussi élevé que l'indice de difficulté de la modification qu'il souhaite apporter. Une modification coûte 750 guilders et demande deux semaines de travail par point de difficulté. Un navire ne peut jamais avoir plus de modifications que cela est permis dans la table de construction de la première étape de la création. Il est possible de se débarrasser des défauts après la création en payant 1 500 guilders et en y travaillant pendant deux semaines par point qu'il rapporta à la création.

Construction des navires après la création

Pour acheter un navire après la création de personnage, suivez le processus décrit ci-dessus et calculez le nombre de points qu'il aurait fallu investir dans le navire. Il en coûtera 600 guilders et une semaine de travail par point nécessaire à la construction du navire.

Le charpentier naval doit ensuite effectuer un jet d'Esprit + Construction navale contre un ND égal à 5 x le trait le plus élevé ou l'indice de modification du navire. Ainsi, pour un navire dont le trait le plus élevé est un rang de Gaillardise de 5, le ND est de 25. Le même navire disposant d'une quille rétractable présenterait un ND de 30.

Si ce jet échoue, alors il faut consacrer deux semaines de plus à la construction du navire. Si le même jet échoue de plus de 10 points, alors vous devrez assigner au navire 1 point de défaut supplémentaire par tranche de 10 points séparant le résultat du ND. Ces défauts surprises ne rapportent évidemment aucun point à consacrer à la construction. Dans tous les cas, le charpentier naval doit relancer les dés jusqu'à ce qu'il réussisse son jet.

Liste des modifications

Note : les modifications qu'il est impossible d'apporter à un navire après sa construction voient leur nom suivi d'un astérisque. A moins que le contraire ne soit précisé, il n'est possible de prendre qu'une seule fois par navire une même modification ou un même défaut.

Difficulté 1

Avirons

Ce navire dispose d'un ou plusieurs rangs de rames. Cette modification permet au navire de naviguer, même quand il est en calmar ou qu'il va contre le vent. Toutefois, en cas d'utilisation des avirons, on considère l'Esprit du navire 2 rangs en deçà de son score habituel, pour un minimum de 1.

Aspect trompeur

Le bateau peut passer pour celui d'une autre nation. Celle-ci doit être désignée en prenant cette modification. L'équipage a un grand choix de drapeaux, de voiles et de support pour noms de bateaux qui permettent de modifier l'allure générale du bateau et pas simplement quelques détails. L'équipage de ce navire peut transformer complètement l'aspect du navire en une scène.

Balises

Ce navire est équipé de tonneaux qu'il est possible de jeter par-dessus bord pour marquer un endroit en mer. L'équipage de ce navire bénéficie d'une augmentation gratuite aux jets de Navigation.

Bélier de proue

Le navire est équipé d'un bélier et d'une quille renforcée capable d'absorber l'impact d'une collision. Lorsque ce genre de navire en éperonne un autre, la cible subit un dégât grave supplémentaire alors que l'assaillant en subit un de moins.

Câble dissimulé

Cette modification offre au navire une corde dissimulée sous le niveau des eaux. Les contrebandiers l'utilisent pour remorquer du matériel sous les flots, où il est peu probable que quiconque le trouvera. Côté négatif des choses, cela accroît le Tirant d'eau du navire de un point.

Canons à bon compte

Le navire est équipé de canons bon marché mais de piètre qualité. Cette modification augmente la Gaillardise du navire de 1 rang. Cela lui permet de dépasser le rang maximum normalement imposé par son coût en Points de Navire. Toutefois, les frais d'entretien mensuels s'élèvent à 50 guilders, sans quoi les canons deviennent inutiles et les bénéfices de la modification sont inutiles.

Mascotte

L'un des animaux du bord est la mascotte du navire et donne du moral à l'équipage. Lorsque le MJ choisit la "mutinerie" en guise de rencontre aléatoire, il lui faut utiliser 7 dés d'héroïsme au lieu de 6.

Mats renforcés

Les mats du navire sont particulièrement résistants face aux boulets ramés. Cette modification permet au navire de lancer deux dés supplémentaires sur ses jets de blessures lorsqu'on lui tire dessus à l'aide de boulets ramés.

Prison

Les cellules du navire sont particulièrement sûres. Le ND de toute tentative visant à s'en échapper (crocheter la serrure, souder les gardes, etc.) augmente de 10 points.

Difficulté 2

Bonne cuisine

Ce navire est connu pour son excellente cuisine. Augmentez de 5 points tous les ND de dégradation de la nourriture présente à bord du navire.

Coque solide *

La coque du navire est renforcée par des madriers supplémentaires. Cette modification augmente d'un rang la Détermination du navire. Cela lui permet de dépasser le rang maximum normalement imposé par le coût en Points de Navire.

Équipage bien entraîné

L'équipage du navire est particulièrement habile. Cette modification augmente d'un rang la Finesse du navire. Cela lui permet de dépasser le rang maximum normalement imposé par le coût en Points de Navire.

Grand gouvernail

Le navire dispose d'un grand gouvernail qui lui permet de tourner plus rapidement. Cette modification augmente d'un rang l'Esprit du navire. Cela lui permet de dépasser le rang maximum normalement imposé par le coût en Points de Navire.

Sabords de batteries dissimulés

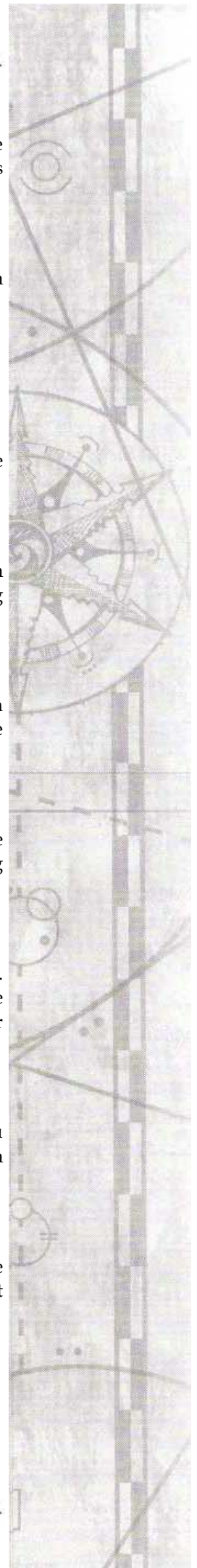
Les sabords de batteries du navire ont été conçus pour être quasi invisibles une fois refermés. La Gaillardise du navire demeure secrète tant qu'elle n'est pas utilisée. Les dés de Gaillardise doivent être révélés avant qu'on les utilise (cela peut être fait n'importe quand, sans dépenser d'action), et on ne peut alors plus les cacher avant la scène suivante.

Sur armé

Le navire est chargé de canons. Cette modification augmente d'un rang la Gaillardise du navire. Cela lui permet de dépasser le rang maximum normalement imposé par le coût en Points de Navire.

Voiles de soie

Le navire est équipé de voiles en soie rare importée du Cathay. Cette modification augmente d'un rang le Panache du navire. Cela lui permet de dépasser le rang maximum normalement imposé par le coût en Points de Navire.



Difficulté 3

Caches de contrebande

Certaines des zones dites pleines du navire sont en fait creuses, ce qui permet d'y dissimuler des articles de contrebande. Il est possible de dissimuler dans des compartiments jusqu'à 1 rang de Cargaison. Seules des recherches véritablement poussées permettront de les découvrir. Il est possible de prendre cette modification plusieurs fois.

Chanceux *

Le navire a toujours eu une chance insolente, y compris au plus fort de la bataille. Cette modification confère au navire un dé d'héroïsme supplémentaire.

Décorations

Grâce à ses ornements particuliers, on reconnaît facilement le navire. Les gains de Réputation du navire augmentent toujours d'un point. Il est possible de prendre cette modification plusieurs fois.

Gouvernail sensible

Ce navire tourne bien plus vite que les autres vaisseaux. Le navire peut tourner une fois de plus par tour.

Longue quille *

La quille du navire est particulièrement grande, ce qui lui confère une plus grande stabilité mais également un tirant d'eau inhabituel. Le navire lance deux dés supplémentaires lorsqu'il effectue un jet de chavirement, mais son Tirant d'eau augmente d'un point.

Difficulté 4

Bon capitaine

Le capitaine du navire est un homme particulièrement compétent. Une fois par tour, le capitaine peut lancer un dé supplémentaire à tout jet qu'effectue le navire. Il n'est possible d'apporter cette modification que si le capitaine possède au moins 4 rangs dans la compétence Commander.

Coque étriquée *

Le navire a été conçu pour pouvoir franchir les étroits goulets. Les jets de pilotage visant à franchir des passages étroits bénéficient d'une augmentation gratuite.

Espace de cargaison supplémentaire *

La cale du navire a été particulièrement bien conçue et peut renfermer plus de biens que normalement. La Cargaison du navire augmente d'un rang. Il est possible de prendre cette modification plusieurs fois.

Quartiers d'équipage supplémentaires *

L'équipage dispose de plus de quartiers, aussi le navire abrite-t-il plus d'hommes que les autres embarcations de même taille. L'Equipage du navire augmente d'un rang. Il est possible de prendre cette modification plusieurs fois.

Difficulté 5

Armurerie fournie

L'équipage est préparé à repousser les abordages. Lorsque vous effectuez un jet sur la table des abordages, les pertes adverses augmentent de 1 point.

Canons d'abordage supplémentaires

Le navire dispose d'un certain nombre de petits canons utilisés pour repousser les abordages. Lorsqu'elle effectue un jet sur la table des abordages, les embarcations tentant d'aborder le navire reçoivent une pénalité d'une ligne.

Canons pivotants

Un certain nombre de petits canons ont été installés sur des trépieds pivotants. Une fois par tour, le navire peut faire feu hors de son champ de tir avec une Gaillardise de 2.

Chaloupe écarlate (vaisseaux vestens uniquement)

Le navire dispose d'une chaloupe écarlate inspirant la terreur à ceux qui la voient. Le navire peut utiliser 1 dé d'héroïsme pour forcer un vaisseau ennemi à abandonner 1 dé d'héroïsme.

Esprit bienveillant *

Le navire abrite une sorte d'entité bienveillante qui donne parfois un coup de main. Une fois par scène, le navire peut lancer deux dés supplémentaires sur n'importe quel jet.

Figure de proue

La figure de proue du navire est particulièrement impressionnante. Ce navire bénéficie de 2 dés d'héroïsme supplémentaires.

Groupe d'abordage

Le navire dispose d'une troupe d'abordage entraînée. Lorsque vous effectuez un jet sur la table des abordages, la modification permet de déplacer le jet d'une ligne en votre faveur.

Infirmerie équipée

L'équipage de ce navire bénéficie d'une attention médicale sans égale. Lorsque vous effectuez un jet sur la table des abordages, vos pertes sont réduites de 1 point (minimum 0).

Tirant d'eau faible *

La coque du navire est conçue de telle manière qu'il lui est possible de naviguer en eaux peu profondes par rapport à sa taille. Réduisez le Tirant d'eau du navire d'un rang (minimum 1).

Difficulté 6

Canons à grappins

Le navire est équipé de canons projetant des cordes d'abordage contre la coque des navires ennemis. Lorsque vous effectuez un jet sur la table des abordages, ce navire peut utiliser 1 dé d'héroïsme pour relancer les dés. Le résultat du deuxième jet remplace celui du premier, et il n'est pas possible de lancer les dés une nouvelle fois.

Quille rétractable *

Le navire peut remonter sa quille, réduisant ainsi son Tirant d'eau tout en amoindrissant sa stabilité. Lorsque la quille est rétractée, le navire réduit son Tirant d'eau de 2 rangs mais jette

un dé de moins sur les jets de chavirement. Il faut dépenser une action pour remonter ou redescendre la quille.

Défauts des navires

Note : les défauts dont il est impossible de se débarrasser après la création sont suivis d'un astérisque. Il n'est possible de prendre qu'une fois par navire un même défaut, sauf si le contraire est précisé.

Défauts 1

Lent

Le navire avance moins vite que les autres embarcations de sa catégorie. Le navire avance d'un hexagone de moins lorsqu'il se déplace.

Mâts fragiles

Les mâts du navire sont faits dans un bois de piètre qualité. Le navire effectue ses jets de blessures en lançant un dé de moins lorsqu'on l'attaque à l'aide de boulets ramés.

Vieux *

Quelques boiseries sont pourries, mais dans l'ensemble, le navire est en bon état. Il a juste besoin d'un peu plus d'amour qu'un navire neuf. Ce navire a besoin d'entretien tous les six mois plutôt que tous les ans.

Défauts 2

Coque fragile

La coque du navire n'a pas été convenablement réalisée et vole facilement en éclats quand elle est exposée au feu de canons. Lorsque le navire effectue un jet de blessure, aucun de ses dés ne peut exploser.

Coque perméable

La coque du navire a été mal conçue et prend l'eau, même quand elle est goudronnée avec attention. Lorsque le navire effectue un jet relatif à la Détermination, aucun de ses dés ne peut exploser.

Equipage mal entraîné

L'équipage du navire manque particulièrement d'entraînement. Lorsque le navire effectue un jet relatif à la Gaillardise, aucun de ses jets ne peut exploser.

Petite quille

La quille du navire est trop frêle par rapport à sa taille et il a légèrement tendance à se retourner. Ce navire lance un dé de moins lorsqu'il effectue un jet de chavirement.

Petit gouvernail

Le gouvernail n'est pas assez grand pour faire tourner un navire de cette taille, aussi prend-il le plus souvent son temps. Lorsque le navire effectue un jet relatif à l'Esprit, aucun de ses dés ne peut exploser.

Sous armé

Le navire a moins de canons que les autres embarcations de sa catégorie. Lorsque le navire effectue un jet relatif à la Gaillardise (sauf les jets de Blessure), aucun de ses dés ne peut exploser.

Voiles en lambeaux

Les voiles du navire sont dans un piteux état. Lorsque le navire effectue un jet relatif au Panache, aucun de ses dés ne peut exploser.

Défauts 3

Bosco incompetent

Le bosco est responsable du pont. Quand il fait mal son travail, c'est l'ensemble du navire qui en pâtit. Le bosco du navire est totalement incompetent. La vitesse de déplacement du navire est réduite de 25%.

Criard

L'apparence du navire est de très mauvais goût. Il a l'air miteux ou arbore des couleurs discordantes qui le rendent ridicule. En raison de ses nombreuses décorations, on reconnaît aisément le navire, mais en mal. Ainsi, ses pertes de Réputation augmentent toujours d'un point. Il est possible de prendre ce défaut plusieurs fois.

Malchanceux *

Il y a quelque chose dans le navire qui fait que la malchance lui sourit tout le temps. Peut-être sa quille fut-elle montée un jour de malchance ou navigua-t-il une fois en un endroit maudit. Le navire reçoit un dé d'héroïsme de moins.

Vermine

Le navire est infecté de rats, charançons et autres vermines qui s'en prennent constamment aux provisions. Les provisions du navire ne font que trois semaines par mois de ravitaillement acheté.

Défauts 4

Equipage mécontent

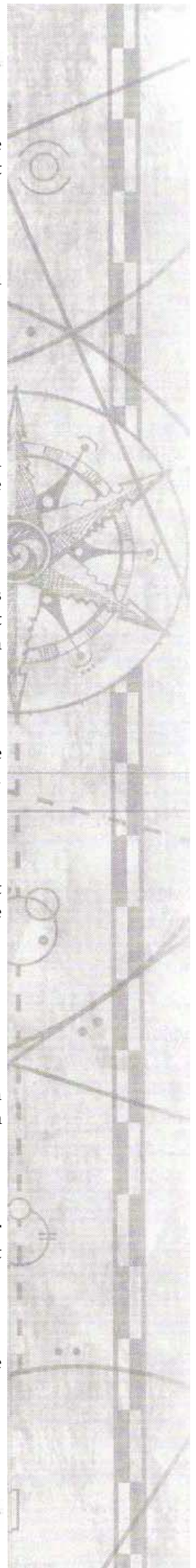
La moindre contrariété agace l'équipage. Puisse Theus aider le capitaine si le navire vient à manquer de provisions. Le MJ peut dépenser un dé d'héroïsme pour rendre très maussade un rang d'Equipage durant le reste de la scène. En cas de combat, il se rend automatiquement.

Espace de cargaison mal agencé

La cale du navire a été particulièrement mal conçue, aussi le navire ne peut-il pas embarquer autant de biens que les autres embarcations de sa catégorie. La Cargaison du navire est réduite de un point. Il est possible de prendre ce défaut plusieurs fois.

Mauvais capitaine

Le capitaine du navire est particulièrement incompetent. A cause du Mauvais capitaine, le navire lance un dé de moins lorsqu'il effectue le premier jet de son tour.



Quartiers étriqués

Les quartiers du navire ont été mal conçus. Cela signifie qu'il doit embarquer moins d'hommes d'Equipage que les autres navires de même taille. L'Equipage du navire est réduit de 1 rang. Il est possible de prendre ce défaut plusieurs fois.

Défauts 5

Gouvernail gondolé

Le Gouvernail du navire est déformé, que ce soit à bâbord ou à tribord. Livré à lui-même, le navire fera des cercles. A la fin de chaque tour, le navire tourne de 60° à bâbord (ou à tribord) sans dépenser d'action. La direction est choisie à la création.

Hanté *

Le navire semble être habité par quelque entité malveillante. De temps à autre, il se passe à bord d'étranges phénomènes. Parfois, on dirait qu'il est doué de conscience. Le MJ peut dépenser deux dés d'héroïsme pour contrôler les actions du navire pendant un tour. Il peut le faire une fois par scène. En outre, il se passe d'étranges choses à bord.

Tirant d'eau démesuré

Le navire a un plus grand Tirant d'eau que ceux de sa taille et ne peut s'aventurer en eaux profondes. Le Tirant d'eau du navire augmente d'un rang.

Quelques navires (célèbres & anonymes)

Navires à 10 points

Brigantin d'explorateurs

Gaillardise 1, Finesse 1, Détermination 2, Esprit 3, Panache 3.

Modifications : Cargaison supplémentaire (4 PN)

Défauts : Equipage mécontent (4 PN)

Tirant d'eau : 2 Equipage : 1

Cargaison : 3 Réputation : 0

Senau marchand

Gaillardise 1, Finesse 2, Détermination 2, Esprit 4, Panache 2.

Modifications : Grand gouvernail (2 PN)

Défauts : Sous armé (2 PN)

Tirant d'eau : 2 Equipage : 2

Cargaison : 2 Réputation : 0

Frégate

Gaillardise 2, Finesse 3, Détermination 2, Esprit 2, Panache 2.

Modifications : Bélière de proue (1 PN)

Défauts : Petite quille (2 PN)

Tirant d'eau : 2 Equipage : 3

Cargaison : 2 Réputation : 0

Sloop de pirates

Gaillardise 4, Finesse 2, Détermination 2, Esprit 2, Panache 2.

Modifications : Sur armé (2 PN)

Défauts : Vermine (3 PN)

Tirant d'eau : 2 Equipage : 2

Cargaison : 2 Réputation : 0

Navires à 15 points

Chaloupe marchande

Gaillardise 2, Finesse 3, Détermination 4, Esprit 4, Panache 4.

Modifications : Chanceux (3 PN)

Défauts : Tirant d'eau élevé (5 PN)

Tirant d'eau : 5 **Equipage :** 3

Cargaison : 4 **Réputation :** 0

Goélette de pirates

Gaillardise 5, Finesse 4, Détermination 3, Esprit 3, Panache 3.

Modifications : Sur armé (2 PN)

Défauts : Equipage mécontent (4 PN)

Tirant d'eau : 3 **Equipage :** 4

Cargaison : 3 **Réputation :** 0

Flûte de contrebandiers

Gaillardise 2, Finesse 3, Détermination 4, Esprit 4, Panache 4.

Modifications : Caches de contrebande (3 PN)

Défauts : Hanté (5 PN)

Tirant d'eau : 4 **Equipage :** 3

Cargaison : 4 (dont 1 dissimulé) **Réputation :** 0

Trois-mâts

Gaillardise 2, Finesse 3, Détermination 3, Esprit 3, Panache 3.

Modifications : Groupe d'abordage (5 PN)

Défauts : Espace de cargaison mal agencé (4 PN)

Tirant d'eau : 3 **Equipage :** 3

Cargaison : 2 **Réputation :** 0

Navires à 20 points

Galion

Gaillardise 4, Finesse 4, Détermination 6, Esprit 4, Panache 4.

Modifications : Coque solide (2 PN)

Défauts : Malchanceux (3 PN)

Tirant d'eau : 6 **Equipage :** 4

Cargaison : 6 **Réputation :** 0

Vaisseau de guerre

Gaillardise 5, Finesse 3, Détermination 3, Esprit 4, Panache 4.

Modifications : Faible tirant d'eau (5 PN)

Défauts : Espace de cargaison mal agencé (4 PN)

Tirant d'eau : 2 **Equipage :** 3

Cargaison : 2 **Réputation :** 0

Trois-mâts de pirates

Gaillardise 4, Finesse 4, Détermination 4, Esprit 4, Panache 4.

Modifications : Bon capitaine (4 PN)

Défauts : Equipage mécontent (4 PN)

Tirant d'eau : 4 **Equipage :** 4

Cargaison : 4 **Réputation :** 0

Navires à 30 points

L'Aube Noire des Chiens de Mer

Gaillardise 5, Finesse 5, Détermination 3, Esprit 5, Panache 5.

Modifications : Bon capitaine (4 PN), Mascotte (1 PN), Quille rétractable (6 PN)

Défauts : Quartiers étriqués (4 PN)

Tirant d'eau : 3 (1) **Equipage :** 4

Cargaison : 3 **Réputation :** 54

Note : l'Aube Noire bénéficie des avantages de maître dans la compétence de Glamour St Rogers.

La Grenouille de Grâce de la marine royale montaginoise

Gaillardise 4, Finesse 7, Détermination 4, Esprit 6, Panache 6.

Modifications : Coque solide (2 PN), Décorations (3 PN), Equipage bien entraîné (2 PN), Voiles de soie (2 PN)

Défauts : Quartiers étriqués (4 PN)

Tirant d'eau : 4 **Equipage :** 4

Cargaison : 6 **Réputation :** 17

La Clef de la Liberté des Corsaires du Croissant

Gaillardise 2, Finesse 4, Détermination 3, Esprit 6, Panache 6.

Modifications : Avirons (1 PN), Espace de cargaison supplémentaire (4 PN), Quartiers d'équipage supplémentaires (4 PN)

Défauts : -

Tirant d'eau : 3 **Equipage :** 4

Cargaison : 4 **Réputation :** 0

Le Lion de Mer de la marine marchande vendélarie

Gaillardise 3, Finesse 7, Détermination 3, Esprit 6, Panache 3.

Modifications : Caches de contrebande (3 PN), Longue quille (3 PN), Sabords de batteries dissimulés (2 PN)

Défauts : -

Tirant d'eau : 7 **Equipage :** 7

Cargaison : 6 (dont 1 dissimulé) **Réputation :** 0

L'Enigme des Cieux des Corsaires du Croissant

Gaillardise 2, Finesse 3, Détermination 6, Esprit 6, Panache 5.

Modifications : Avirons (1 PN), Béliet de proue (1 PN), Canon syrneath, Groupe d'abordage (5 PN), Quartiers d'équipage supplémentaires (4 PN), Tirant d'eau faible (5 PN)

Défauts : Equipage mal entraîné (2 PN), Equipage mécontent (4 PN), Sous armé (2 PN)

Tirant d'eau : 6 **Equipage :** 6

Cargaison : 4 **Réputation :** -54

Notes : le canon syrneath peut tirer une fois tous les trois tours. Quand on l'utilise, la Finesse du navire s'élève à 5 et il inflige 6 dés de dommages.

L'Ouragan des Chiens de Mer

Gaillardise 3, Finesse 7, Détermination 3, Esprit 6, Panache 5.

Modifications : Bon capitaine (4 PN), Mâts renforcés (1 PN), Voiles de soie (2 PN)

Défauts : -

Tirant d'eau : 3 **Equipage :** 7

Cargaison : 3 **Réputation :** 16

Le Perchoir du Faucon de la Confrérie de la Côte

Gaillardise 4, Finesse 5, Détermination 5, Esprit 6, Panache 6.

Modifications : Coque étriquée (4 PN), Mascotte (1 PN)

Défauts : -

Tirant d'eau : 4 **Equipage :** 4

Cargaison : 5 **Réputation :** 0

Navires à 35 points

La Découverte de la Société des Explorateurs

Gaillardise 5, Finesse 9, Détermination 6, Esprit 7, Panache 7.

Modifications : Equipage bien entraîné (2 PN)

Défauts : -

Tirant d'eau : 6 **Equipage :** 6

Cargaison : 8 **Réputation :** 37

Le Revenj des Faucons vestens

Gaillardise 4, Finesse 4, Détermination 5, Esprit 5, Panache 5.

Modifications : Avirons (1 PN), Béliers de proue (1 PN), Chaloupe écarlate (5 PN), Groupe d'abordage (5 PN)

Défauts : -

Tirant d'eau : 5 **Equipage :** 4

Cargaison : 5 **Réputation :** -32

L'Horizon Lointain du Capitaine de Gosse

Gaillardise 5, Finesse 7, Détermination 4, Esprit 6, Panache 6.

Modifications : Bon capitaine (4 PN), Bonne cuisine (2 PN), Equipage bien entraîné (2 PN), Mascotte (1 PN)

Défauts : Vieux (1 PN)

Tirant d'eau : 4 **Equipage :** 4

Cargaison : 7 **Réputation :** 185

Le Roger le Rouge du Capitaine Rogers

Gaillardise 8, Finesse 4, Détermination 5, Esprit 5, Panache 4.

Modifications : Bon capitaine (4 PN), Canons d'abordage supplémentaires (5 PN), Sur armé (2 PN)

Défauts : Vieux (1 PN)

Tirant d'eau : 5 **Equipage :** 5

Cargaison : 5 **Réputation :** -71

El Fuego Negro de l'armada castilliane

Gaillardise 6, Finesse 7, Détermination 7, Esprit 8, Panache 6.

Modifications : Béliers de proue (1 PN)

Défauts : -

Tirant d'eau : 7 **Equipage :** 7

Cargaison : 7 **Réputation :** 24

Le Vaisseau Fantôme du Capitaine Nécros

Gaillardise 9, Finesse 7, Détermination 6, Esprit 5, Panache 5.

Modifications : Coque solide (2 PN), Mâts renforcés (1 PN)

Défauts : -

Tirant d'eau : 6 **Equipage :** 7

Cargaison : 6 **Réputation :** -189

Le Prédateur des Mers de la marine royale montaginoise

Gaillardise 6, Finesse 5, Détermination 6, Esprit 6, Panache 6.

Modifications : Béliers de proue (1 PN), Décorations (3 PN), Prison (1 PN), Voiles de soie (2 PN)

Défauts : -

Tirant d'eau : 6 **Equipage :** 6

Cargaison : 5 **Réputation :** -10

Notes : le vaisseau recouvre 1 dégât grave par tour. Rien ne peut enrayer ce processus tant que la figure de proue du navire reste en place. Il dispose d'un niveau de peur de 3 à l'encontre de tout individu l'apercevant. Les tempêtes l'entourant infligent 3g3 dés de dégâts par heure aux navires s'en approchant à moins d'un mile marin (1,8 km). Il n'est, bien sûr, pas affecté par ces dégâts.

Navires à 40 points

Le Pendu de la Confrérie de la Côte

Gaillardise 4, Finesse 5, Détermination 5, Esprit 6, Panache 5.

Modifications : Avirons (1 PN), Béliet de proue (1 PN), Caches de contrebande (3 PN), Chanceux (3 PN), Figure de proue (5 PN), Mascotte (1 PN), Mâts renforcés (1 PN)

Défauts : -

Tirant d'eau : 5 **Equipage :** 5

Cargaison : 5 (dont 1 dissimulé) **Réputation :** 52

Navires à 45 points

El Corazon de Castillo de l'armada castilliane

Gaillardise 10, Finesse 11, Détermination 11, Esprit 5, Panache 5.

Modifications : Coque solide (2 PN), Equipage bien entraîné (2 PN), Tirant d'eau faible (5 PN)

Défauts : Espace de cargaison mal agencé (4 PN)

Tirant d'eau : 9 **Equipage :** 10

Cargaison : 9 **Réputation :** 81

Notes : quand Enrique Orduño est à la tête de ce navire, celui-ci affichait 50 PN, disposait d'un Esprit de 6 et de la modification Bon capitaine (4 PN).

Navigation

Tout d'abord, demandez au joueur incarnant le navigateur de vous montre sur une carte la route qu'il a déterminée. S'il reste en vue des côtes (c'est-à-dire jusqu'à 40 kilomètres environ), la route est déterminée automatiquement. Si au cours du voyage, le navire n'est plus en vue des côtes, le joueur incarnant le navigateur devra réussir un jet d'Esprit + Navigation contre un ND de 5 pour reprendre la route prévue. Pour chaque tranche de 400 km (en moyenne) que le navire doit parcourir sans voir les côtes, ajoutez 5 au ND. Pour chaque augmentation obtenue au-delà de ce ND, le ND du pilote sera diminué de 5 lors de la prochaine étape. Si le joueur rate son jet, le navire est automatiquement perdu. Faites effectuer le jet de Piloter ci-dessous en utilisant le résultat le plus bas des deux jets quand vous déterminerez l'endroit où le navire s'est perdu.

Le joueur incarnant le pilote doit maintenant effectuer un jet d'Esprit + Piloter contre un ND identique. S'il réussit, le navire arrive à destination ; s'il le rate, le navire est perdu.

Perdu ?

Quand un des deux jets ci-dessus est raté, le navire est perdu. Le nombre de points manquants par rapport à la marge de réussite détermine où le navire s'est perdu. Le navire se retrouve perdu à 100 km de sa destination par tranche de 5 points manquants par rapport à la marge de réussite. Consultez à nouveau la route prise par le navire ainsi que la table des navires à la dérive et éloignez le navire de sa destination en appliquant le résultat de la dérive à l'endroit où il s'est perdu. Si le navire arrive en vue de côtes qui ne devraient pas être présentes ou qu'il atteint un endroit où devraient se trouver des terres en vue mais qui n'apparaissent pas, arrêtez le navire et laissez l'équipage réagir face à cette situation.

Table 2 : Navires à la dérive

Jet	Résultat
1	30 degrés à gauche
2-3	15 degrés à gauche
4-5	10 degrés à gauche
6-7	10 degrés à droite
8-9	15 degrés à droite
10	30 degrés à droite

Compétences des héros

Si un héros s'occupe des canons, de la voilure ou accomplit une action qui complète une action du navire, ses compétences peuvent alors aider. Si un héros dispose de la compétence Artillerie navale, il permet au capitaine de faire les jets de Finesse du navire en lançant (rang dans la compétence Artillerie navale) des supplémentaires. Ce bonus ne s'applique que si le héros est en charge de la tâche concernée : en d'autres termes, seul le canonnier ajoute son rang de compétence Artillerie navale aux jets de Finesse du navire.

Voici la liste des membres d'équipage qui peuvent ajouter leur rang de compétence au jet de trait correspondant du capitaine du navire.

Table 3 : Postes de commandement

Trait du navire	Poste	Compétence
Gaillardise	Canonier	Artillerie navale
Finesse	Pas de poste	Pas de bonus
Détermination	Charpentier du bord	Construction navale
Esprit	Pilote	Piloter
Panache	Maître-voilier	Fabricant de voiles

Mouvement

Au début de chaque tour, lancez (rang de Panache du navire) dés. Comme pour n'importe quel combat, les résultats obtenus vous indiquent les phases pendant lesquelles vous pourrez agir. Les règles concernant les interruptions et les actions mises en réserve s'appliquent également.

Les combats navals se déroulent sur une grille hexagonée. Tous les navires sur la grille doivent faire face à un bord de l'hexagone sur lequel ils se trouvent, pas à un coin. Au cours

Batailles navales

de chacune des phases durant lesquelles il peut agir, un navire peut se déplacer de (rang d'Esprit) hexagones. Si le navire avance en ligne droite vers l'avant, ce déplacement est gratuit, le joueur qui fait office de capitaine n'a pas à utiliser le dé d'action correspondant. S'il souhaite faire tourner le navire, il devra utiliser au moins un dé d'action par rotation de 60° (l'un d'entre eux doit être utilisable pour la phase en cours) ; 2) utiliser des dés d'action dont la somme des résultats est supérieure ou égale au rang de Détermination (Coque) du navire : ainsi, plus un navire sera gros, plus il aura de difficultés à manœuvrer. Un navire ne peut avancer et tourner en même temps.

Exemple : la Gloire du Matin est un galion disposant d'une Détermination de 6 et d'un Panache de 3. Lors de ce tour, il obtient 2, 5 et 7 à ses jets d'action. Il ne peut tourner en phase 1 à moins d'utiliser une interruption. De plus, il ne peut tourner en phases 2 à 6 sans dépenser au moins deux dés (2 et 5, ou 2 et 7). Toutefois, une fois la phase 7 atteinte, il peut tourner en ne dépensant que le 7.

Inertie

Les navires ne peuvent faire demi-tour instantanément. Ce sont de grosses masses poussives. Ainsi, tout vaisseau doit avancer d'un nombre d'hexagones égal à sa Détermination au début de la phase 1 de chaque tour (avant que toute action ne soit résolue). De plus, à chaque tour, un vaisseau ne peut tourner qu'un nombre de fois égal à son Esprit.

Le tirant d'eau

Le tirant d'eau d'un navire est égal à sa Détermination. Un vaisseau ne peut naviguer en eau moins profonde que son tirant d'eau : il s'échouerait. Si cela advenait, le vaisseau subirait un nombre de dégâts graves égal à son tirant d'eau moins la profondeur (déterminée par le MJ) de la zone où il s'est échoué.

Naviguer entre les récifs

Les récifs et les bancs de sable représentent un danger pour tout navigateur imprudent. Quand ces périls se présentent, faites faire un jet de Perception (ND 20) à la vigie du navire pour savoir si elle les détecte à temps. Si la vigie échoue, le pilote a droit à un jet de Perception (ND 30) pour les repérer à la dernière minute. Si les deux jets sont ratés, le navire s'échoue. Si l'un d'eux est réussi, le pilote doit effectuer un jet d'Esprit (Gouvernail) du vaisseau + sa compétence Piloter contre un ND déterminé par le MJ (d'ordinaire de 20 ou 30). S'il le rate, le vaisseau s'échoue.

Conditions climatiques

Impensable de concevoir un jeu de navire à voiles sans une tornade ou une tempête de neige occasionnelle. Dans les Secrets de la Septième Mer, l'influence du temps prend la forme d'une table des effets climatiques (voir page 179 dans le guide du maître). Généralement, le temps est clément et ne présente pas de dangers particuliers. Cependant, si certains décident d'y mettre leur grain de sel, le temps peut devenir un terrible adversaire.

Jetons tout d'abord un œil sur la table des effets climatiques. Chaque case contient une indication de dommages, un intervalle de temps et parfois une description du temps lié à cette case.

Les Secrets de la Septième Mer

Au début de chaque session de jeu, placez une pièce sur la case centrale du bas du tableau (0g0 / 1 jour). Ce marqueur ne peut être déplacé que de deux manières : sur intervention du MJ ou en cas d'utilisation de la sorcellerie Lærdom.

Intervention du MJ

Vous pouvez utiliser un de vos dés d'héroïsme pour déplacer le marqueur d'une case vers la gauche, vers la droite, vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez utiliser autant de dés d'héroïsme que vous le désirez. Le changement de temps qui en découle durera le temps d'un intervalle de dommages, puis le marqueur reculera d'une case vers sa position initiale, se déplaçant tout d'abord vers le bas puis vers le centre. Vous pouvez utiliser un autre dé d'héroïsme pour empêcher le marqueur de reculer l'espace d'un autre intervalle de dommages.

Lærdom

Une utilisation réussie des runes Kjølip, Lidenskap, Nød et Stans de la sorcellerie Lærdom permet aussi de modifier le temps. Ces runes permettent de déplacer le curseur dans la direction indiquée par la flèche située à côté de leur nom, en marge de la table des effets climatiques. Un apprenti ne peut déplacer ce curseur que d'une case, un adepte de deux cases et un maître de trois cases. Une fois que le sorcier a altéré le temps, le marqueur ne bougera pas avant que le pouvoir de la rune n'ait cessé de faire effet ou jusqu'à ce que le MJ ou un autre sorcier n'affecte le temps. Un sorcier ne peut affecter le temps avec une rune déjà utilisée et toujours en activité.

Effets spéciaux des conditions climatiques

A vous de les déterminer : il peut s'agir de modificateurs dus aux attaques à distance, d'une réduction de la visibilité, de déplacements rendus plus dangereux...

Eviter les dommages du temps : les héros qui se trouvent en extérieur mais qui prennent des mesures appropriées pour se protéger (en portant des vêtements chauds s'il fait froid ou en buvant de grandes quantités d'eau s'il fait chaud) subissent les dommages dus au temps avec un dé gardé de moins par intervalle de temps. Un héros à l'abri (dans une cabine chauffée...) ne subira aucun dommage.

Les brutes dans la tempête : les brutes sont à votre merci lorsqu'elles sont prises dans la furie des éléments puisque, techniquement, une simple blessure suffit à les faire sombre dans l'inconscience. En termes de jeu, cependant, cela ne présente pas d'intérêt d'en tuer plus d'une ou deux (tout spécialement s'il s'agit des serveurs d'un joueur), à moins que les conditions climatiques ne soient vraiment dangereuses.

Le navire dans la tempête : les navires ont des traits, tout comme les héros, et subissent comme eux les dommages dus au temps. Après chaque intervalle de temps, le capitaine fait un jet de dommages pour le navire, puis le joueur incarnant le pilote du navire fait un jet de Panache du navire + Piloter du pilote contre un ND égal au résultat du jet de dommages. S'il le réussit, le navire ne subit aucun dégât ; sinon, il perd un dé au choix du joueur, plus un dé supplémentaire par tranche de 5 points sous le ND.

Cargaison et provisions à bord

Le rang de Cargaison d'un navire est égal à sa Détermination. Il ne peut transporter plus d'unités de cargaison que cela.

Pour assurer la nourriture de l'équipage, un navire doit allouer une partie de sa cargaison aux provisions. Un rang de Cargaison permet de nourrir six rangs d'Equipage pendant un

Batailles navales

mois (ou deux rangs d'Equipage pendant trois mois, etc.), sauf en cas de présence de vermine ou de dégradation des stocks. S'il n'y a pas de provisions à bord, l'équipage se mutine et met le cap vers la terre la plus proche si c'est possible, à moins que le capitaine n'en ait déjà donné l'ordre. S'ils ne peuvent pas faire le plein de provisions, un rang d'Equipage (et donc de Finesse) "meurt" chaque semaine (ce qui, réduit les chances de survie du navire en cas d'abordage).

Dégradation des stocks

Tout ce qui se trouve dans le bateau a un ND de dégradation. A la fin de chaque semaine passée en mer, jetez un dé. Si le résultat est supérieur ou égal au ND de dégradation, les provisions ont pourri. Chaque semaine, ajoutez un nouveau dé au jet, ce qui donne un jet de 2 dés après deux semaines, 3 après trois semaines, etc.

Table 4 : Dégradation des stocks

Matière	ND	Matière	ND
Biscuits	20	Viande salée	50
Eau	20	Viande fraîche	5
Alcool	40	Poisson frais	5
Légumes frais	5	Poisson salé	25
Légumes en conserves	60	Poisson fumé	25
Légumes séchés	30		

Quand le bateau fait escale pour refaire le plein, le MJ recommence avec un seul dé. Le MJ peut faire le compte détaillé des provisions ("Vous avez acheté des conserves à Freiburg mais vous n'avez pris ni porc salé ni eau douce") s'il se sent de méchante humeur.

Utilisation des canons

Lorsque vous achetez des canons pour votre navire, vous devez indiquer sur votre feuille de navire l'endroit où ils se trouvent. Un navire ne peut avoir des canons que sur ses flancs bâbord et tribord. Et vous ne pouvez tirer qu'avec les canons faisant face à votre adversaire.

Effets sur les héros

Dans la réalité, rares sont les individus qui ont été touchés (ou même simplement frôlés) par un boulet de canon et qui ont survécu pour le raconter. Dans les Secrets de la Septième Mer, nous voulions conserver l'aspect effrayant des canons, sans en faire des armes absolues du style "un coup et t'es mort". Nous avons donc fait un compromis : un héros robuste peut survivre à un tir de canon, auquel cas on considère qu'il s'agissait d'un tir oblique. D'un autre côté, un bon jet de dommages et c'est la mort assurée.

Les canons infligent des dommages différents selon leur taille. Un héros touché par un boulet de canon reçoit une blessure grave, plus une pour chaque tranche de 5 points en dessous du ND de son jet de blessure (en arrondissant à l'inférieur). Ainsi, un personnage qui échoue de 25 points (ce qui n'est pas déraisonnable avec certains gros canons) reçoit 6 blessures graves.

Le bon côté de l'affaire, c'est qu'il est difficile de viser quelqu'un avec un canon et qu'il faut du temps pour le charger. Du coup, les héros ne devraient pas être touchés bien souvent par un boulet de canon qui leur est spécialement destiné.

Le mauvais côté des choses, c'est que jusqu'à trois personnes peuvent réunir leurs actions pour recharger un canon, accélérant ainsi le processus. Pire encore, des personnages engagés dans une bataille navale peuvent prendre des dommages dus à un tir de canon, ne serait ce qu'à cause des éclats de bois arrachés et propulsés alentour par l'impact du boulet.

Table 5 : Canons

Taille	Dommages	Portée	Courte	Longue	Rechargement
Pièce d'abordage	6g5	60 m	+15 au ND	+25 au ND	30 actions
Pièce de 6 livres	7g6	75 m	+20 au ND	+30 au ND	40 actions
Pièce de 10 livres	8g7	80 m	+20 au ND	+30 au ND	40 actions
Pièce de 12 livres	9g8	90m	+20 au ND	+30 au ND	40 actions

Obus à mitraille

L'obus à mitraille (sacs de forte toile contenant plusieurs petits boulets destinés à décimer les hommes d'équipage) inflige 2g2 dommages en moins, mais s'il provoque des dégâts graves, le premier dé perdu doit être infligé à l'Equipage (Finesse).

Boulets ramés

Les boulets ramés (deux demi-boulets réunis par une chaîne ou une barre de fer) infligent 2g2 dés de dommages en moins, mais s'ils provoquent des dégâts graves, le premier dé perdu doit être infligé aux Voiles (Panache).

Ouvrir le feu

Une attaque navale avec des canons fonctionne presque de la même manière qu'un combat entre héros, mais sans la possibilité d'effectuer des jets de défense active. Le capitaine du navire lance (rang de Finesse du navire) dés contre un ND égal au (rang d'Esprit du navire adverse) x 5. Si le capitaine réussit son jet, faites un jet de Gaillardise (Canons) pour déterminer les dégâts infligés. Le navire adverse doit alors effectuer un jet de dégâts (un jet de blessure) contre un ND égal aux dégâts subis. Si le capitaine du navire attaqué réussit son jet, l'embarcation ne subit que des dommages superficiels ; s'il le rate, tous les dégâts superficiels subis jusqu'à présent sont effacés et le navire subit un dégât grave, plus un dégât grave supplémentaire par tranche de 10 points au-dessous du ND. Le navire perd un rang dans l'un de ses traits pour chaque dégât grave subi.

Manœuvres d'abordage

Suivez cette séquence :

1. Un personnage ne peut aborder qu'un navire se trouvant sur un hexagone adjacent.
2. Un joueur doit dépenser un dé d'action pour entamer une manœuvre d'abordage.
3. Soustrayez le rang d'Equipage du navire abordé du rang d'Equipage du navire qui aborde. Lancez un dé (qui ne peut exploser) et ajoutez le résultat du jet à la différence. Enfin, consultez la table d'abordage.
4. Répétez les étapes 1 à 3.

Les navires peuvent continuer d'utiliser des actions pour aborder. Recalculez la différence et faites un nouveau jet, appliquant à nouveau les résultats et les modificateurs, jusqu'à ce qu'un rang d'Equipage ou l'autre tombe à 0. Evidemment, il est possible pour l'un des camps de se rendre avant d'être totalement décimé, auquel cas la bataille prend fin immédiatement.

Table 6 : Abordages

Résultat	Pertes (assaillants)	Pertes (défenseurs)	Résultat	Pertes (assaillants)	Pertes (défenseurs)
-9	Totalité	0	7 à 8	1	2
-7 à -8	4	0	9 à 10	0	2
-5 à -6	4	1	11	1	3
-3 à -4	4	2	12 à 13	0	3
-1 à -2	3	0	14 à 15	2	4
0	3	1	16 à 17	1	4
1 à 2	2	0	18 à 19	0	4
3 à 4	2	1	20	0	Totalité
5 à 6	1	1			

Heurter et éperonner

Quand un navire en éperonne un autre, notez sa Détermination et le nombre d'hexagones qu'il a parcourus pendant l'action durant laquelle il est entré en collision avec son adversaire. Additionnez ces deux nombres et administrez à chaque navire un nombre de dégâts graves égal au total. Exemple : si un navire doté d'une Détermination de 3 se déplace de 4 hexagones avant d'en percuter un autre, les deux vaisseaux subissent 7 dégâts graves.

Si deux navires entrent en collision à cause de la règle d'inertie mentionnée dans la partie Mouvement, les choses sont un peu différentes. Ils peuvent se racler ou s'emboutir. Dans ce cas, les deux bateaux subissent un nombre de dégâts graves égal à la plus haute Détermination des deux.

Domages résultant pour les personnages

Quand un vaisseau subit un dégât grave portant sur son Equipage (Finesse) ou sur sa Coque (Détermination), tous les personnages qui se trouvent à bord doivent faire un jet de Panache + Equilibre contre un ND de 15 ou subir 2g2 dés de dommages dus aux éclats de bois, à un vol plané, etc.

Chavirer

En dépensant trois dés d'héroïsme durant une tempête et d'autres circonstances périlleuses, le MJ peut forcer le pilote d'un navire à faire un jet de chavirement. Le pilote utilise le tirant d'eau (Détermination) + sa compétence Piloter contre un ND de 15.

S'il échoue, le vaisseau chavire et l'équipage passe par-dessus bord. Sinon, tout va bien. Les personnages qui sont à bord du navire peuvent annuler le jet de chavirement en dépensant un total de trois dés d'héroïsme.

Saborder un navire

Quand un personnage utilise une arme plus petite qu'un canon pour saborder un navire, elle inflige 2g2 dommages en moins. Les haches et autres armes conçues pour couper du bois n'infligent que 1g1 de moins.

Couler

Lorsqu'un navire subit un nombre de dégâts graves au moins égal au double de son rang de Détermination, il commence à couler. Le MJ lancera alors un dé sur la table d'engloutissement.

Table 7 : Engloutissement des navires

Résultat	Effet
1	Le bateau touche le fond. Il repose sur des bas-fonds et n'est pas totalement submergé.
2	Coule doucement. Il faut 5g5 tours pour qu'il soit englouti.
3-4	Donne de la bande à bâbord. Il faut 3g3 tours pour qu'il sombre, le côté bâbord est submergé en la moitié de ce temps.
5-6	Donne de la bande à tribord. Il faut 3g3 tours pour qu'il sombre, le côté tribord est submergé en la moitié de ce temps.
7-8	Le navire se disloque : les débris sombrent en 2g2 tours.
9	Le navire pique du nez et coule en 1g1 phases.
10	Le navire coule immédiatement par le fond, aspirant tout dans un rayon de 5 mètres. Il faut réussir un jet de Gaillardise + Nager contre un ND de 25 pour en réchapper. Quiconque échoue est aspiré dans les profondeurs et s-e noie.