

Combat naval, système de manœuvre

proposition de règles pour les **Lames du Cardinal**
par Luc Lambert (Vaevictis)

Le système s’inspire du système d’escrime des Lames du Cardinal. L’idée était de garder un système à la fois ludique et stratégique. Le système essaye de maintenir un certain risque d’engager un combat naval, et ce, malgré le niveau généralement déséquilibré entre les personnages et les figurants. La défense ne doit pas se faire balayer en un assaut.

Le résumé des règles est fait de la page 77 à 81.



Combat naval, système de manœuvre.....	1
Introduction.....	5
Principe général.....	5

Durée des Assauts et des Rondes.....	6
Les types de rôles.....	7
Le combat de manœuvre.....	7
La pioche des personnages.....	8
Conserver, reprendre ou perdre la main.....	8
Les Potentiels des PNJ d'un navire figurant.....	9
Les tirs des batteries principales des navires.....	10
Les manœuvres.....	11
Les deux types de manœuvres.....	12
La défense d'un navire figurant.....	13
Les joueurs ne poussent pas l'attaque.....	14
La défense des Lames.....	14
À bout de souffle, joueurs sans cartes ou figurant sans potentiel.....	15
Manœuvre d'attaque de distance : Résistance de distance.....	16
Manœuvre d'attaque d'artillerie : La Position d'artillerie.....	18
Faire évoluer la Position d'artillerie.....	19
Effet immédiat de la Position d'artillerie.....	20
Interprétation de l'échelle.....	20
Changement de stratégie.....	21
Sortir de portée.....	22
Résolution d'une Ronde.....	22
1. Déterminer si les navires sont à portée.....	22
2. Annoncer et résoudre la manœuvre.....	23
3. Le Total manœuvre.....	23
4. Appliquer les Points de victoire de Manœuvre.....	24
5. Calculer les tirs des batteries principales.....	24
6. Faire agir les Rôles de Soutien offensifs.....	24
7. Établir les Totaux de tir subi.....	25
8. Appliquer Les totaux de tir subi.....	25
9. Faire agir les Rôles de Soutien défensifs.....	25
En résumé.....	26
Dégâts et jauges du navire.....	27
Les Figures et les avantages de manœuvre.....	27
Les effets proposés sur la Défausse de Manœuvre.....	28
Les effets proposés sur la Défausse de Soutien.....	29
Les Rôles de Soutien.....	30
À portée : agir sur les Totaux de tir subi.....	31
Hors de portée : la préparation.....	32
Les compétences navales.....	32
Liste de toutes les compétences du jeu.....	32
Proposition de compétences navales.....	32
L'utilisation des compétences navale.....	33
Les Navires.....	33
Les jauges de points de structures des navires.....	34
Les quatre jauges.....	34
Cibler une jauge en particulier.....	34
Précision sur les jauges : Artillerie et Équipage.....	35
Les jauges sont liées entre elles.....	35

Les conséquences de la baisse des jauges Manœuvre, Structure et Artillerie.....	36
Conséquences de la baisse de la jauge d'Équipage.....	37
Les caractéristiques du navire.....	38
Puissance de feu.....	38
Manœuvrabilité.....	38
Robustesse.....	40
Échelles proposées sur certains navires.....	40
Les Jauges.....	40
Les Caractéristiques.....	41
Résolution du « Total de tir subi » par un navire.....	42
Voie d'eau.....	43
Mât rompu / Gréement désemparé.....	44
Incendie sur le pont d'artillerie.....	44
Les pertes humaines provoquées par les tirs.....	45
Transformer les jauges en pertes humaines.....	45
Rôles de Soutien.....	46
Rôles de Soutien : Le médecin.....	46
Les pertes cumulées.....	46
Compétences en combat : Médecin.....	48
Carte rouge : soigner / limiter les pertes.....	48
Effets particuliers sur des cartes rouges.....	48
Carte noire : préparer ou remettre des hommes au combat.....	50
Rôles de Soutien : Le Maître Artilleur.....	51
Compétences en combat : Le Maître Artilleur.....	51
Effets particuliers sur des Cartes noires.....	51
Carte rouge : sécuriser et préserver la batterie.....	52
Rôles de Soutien : Le Maître Charpentier.....	54
Compétences en combat : Le Maître Charpentier.....	54
Effets particuliers sur des cartes rouges.....	55
Carte noire : bricoler, maintenir et sacrifier.....	56
Rôles de Soutien : Le Maître Voilier.....	58
Compétences en combat : Le Maître Voilier.....	59
Effets particuliers sur des cartes rouges.....	59
Carte noire : tirer parti de la voilure, improviser et maintenir.....	61
Rôles de Soutien : Le Cambusier / Responsable de l'intendance.....	62
Compétences en combat : le Cambusier.....	62
Effets particuliers sur des Cartes.....	63
Les écoles Navales.....	65
Les écoles par Rôle de manœuvre.....	65
Le principe choisi.....	66
Les Feintes.....	66
Chaîne de commandement : Capitaine / Second / Quartier Maître / Bosco / Quartier-maître.....	66
Pilote / Timonier.....	68
Gabier / Vigie / Mouche.....	69
Maître Artilleur.....	69
Maître Voilier.....	70
Maître Charpentier.....	71
Médecin / Chirurgien.....	71

Cambusier.....	72
Aumônier.....	72
Marin et Mousse.....	73
Les Bottes.....	73
Chaîne de commandement : Capitaine, Second	73
Maître Artilleur.....	74
Gabier / Mouche.....	74
Pilote / Timonier.....	74
Maître Voilier.....	74
Maître Charpentier.....	75
Médecin / Chirurgien.....	75
Cambusier.....	75
Aumônier (capitaine ...).....	75
Marin.....	75
Mousse.....	76
Memo du système de Navigation.....	77
Assauts et Rondes.....	77
La Main.....	77
Manœuvres.....	78
Distances.....	78
Exemple Combat naval : la frégate et le galion.....	82
Introduction.....	82
Les navires.....	83
Premier Assaut : la chasse commence.....	84
Prime.....	84
Seconde.....	85
Tierce : le galion tente de s'échapper.....	85
Quarte : On réduit la distance.....	86
Quinte : les Soutiens alimentent la chasse.....	87
Sixte.....	88
État à la fin du Premier Assaut.....	89
Deuxième Assaut : les batteries parlent.....	90
Mains piochées.....	90
Prime : première bordée.....	90
Seconde : les Français cherchent l'ouverture.....	92
Tierce : une première brèche dans la défense.....	94
Quarte : la frégate prend le quartier.....	96
Quinte : Dans l'axe de poupe.....	97
Sixte : rompre l'enfilade.....	99
Fin du Deuxième Assaut.....	100
Troisième Assaut : sortir de portée.....	101
Mains piochées.....	101
Prime : le galion ne tente pas de retenir la frégate.....	101
Seconde.....	102
Bilan.....	103
Frégate.....	103
Galion.....	103

Introduction

Le système repose sur **trois facteurs qui fonctionnent ensemble** :

- **La Main** dit qui impose le problème.
- **Les Rôles de Manœuvre** imposent le jeu, en jouant sur la **Distance**, pour savoir si et comment les navires peuvent continuer l'engagement, et **La Position d'artillerie** pour indiquer quel navire qui a réussi à transformer la manœuvre en situation de tir favorable.
- **Les jauges des navires et les Soutiens** disent combien de temps le bâtiment peut continuer malgré ce qui lui arrive.

Il y a plusieurs principes et règles, mais je conseille dans un premier temps de faire au plus simple et de complexifier en ajoutant au fur et à mesure des points de règles. Par exemple les feintes, les bottes, les effets sur les défausses, les dommages critiques... Peuvent être ignorés dans un premier temps.

Le système prévoit des rôles pour les joueurs, il faut à minima un personnage à la manœuvre. Pour les rôles de soutiens, le médecin et le maître charpentier sont très utiles pour garder un vaisseau en état de combattre. Mais le jeu doit tourner sans, mais sans personnage capable de gérer les dégâts critiques, il faut éviter d'en faire.

Initiation : Main contre le Potentiel, les manœuvres pour les distances et les Positions d'artillerie, le tir automatique, quatre jauges, les figures.

Règles standard : J'ajouterais les Soutiens, préparations, Liaisons.

Règles complètes : Enfin, les effets des Défausses, Feintes, Bottes, avaries critiques.

Le système n'a pas encore été testé, et il reste forcément des points d'équilibrage :

- est-ce que **3/3** arrive trop souvent ?
- Est-ce que Robustesse 4 rend un galion trop pénible à réduire ?
- Les Préparations à 3 sont-elles trop puissantes lorsque la poursuite dure longtemps ?
- La Manœuvrabilité 4 ou 5 ajoute-t-elle trop de cartes ?
- Les Feintes et Bottes cassent-elles certains équilibres une fois utilisés par de vrais joueurs créatifs ?

Principe général

Un combat naval est avant tout une **opposition de manœuvres**.

Chaque navire cherche à imposer le moment de l'engagement ou de la rupture. Ils cherchent à :

- Prendre une position favorable par rapport au vent et au navire adverse, afin de

mieux présenter ses batteries, gêner le tir ennemi et, lorsque l'occasion se présente, obtenir une position d'enfilade ;

- Prendre ou perdre de la distance ; pour « user » ou « gagner » des « résistances » de distances.
- Passer à l'abordage.

Comme une opposition d'escrime, le combat est divisé en **Assauts**, eux-mêmes composés de **six Rondes** :

- Prime ;
- Seconde ;
- Tierce ;
- Quarte ;
- Quinte ;
- Sixte.

Durée des Assauts et des Rondes

Par défaut, un Assaut représente **deux heures de navigation** et se compose de **six Rondes de vingt minutes**.

Toutefois, cette durée n'est qu'une **référence**. En pratique, c'est le déroulement de la **manœuvre** qui **détermine le temps** réellement **écoulé**.

En effet, à la voile, une **manœuvre** importante ne peut pas produire ses effets en quelques minutes. Si, grâce à une excellente coordination, les personnages font perdre plusieurs résistances de distance à leur adversaire, le navire mettra malgré tout le temps nécessaire pour parcourir cette distance. Dans ce cas, **le temps de franchissement des « résistances » l'emporte sur celui des Rondes**. Concrètement, si, lors de la manœuvre, les personnages gagnent 2 « résistances » de distance en une ronde, le temps de la ronde pour le faire sera de 40 minutes, et pas de 20 minutes.

À l'inverse, lorsqu'il s'agit d'un **échange de tirs entre deux navires** déjà à portée des canons, une Ronde représente toujours **vingt minutes**. Ce temps correspond à la durée nécessaire pour modifier la route et la voilure, exploiter le vent, présenter les batteries, recharger les pièces et délivrer une nouvelle bordée.

Lors d'une **Manœuvre d'attaque d'artillerie**, les Points de victoire ne représentent donc pas directement des coups au but. Ils représentent l'amélioration de la **Position d'artillerie** du navire par rapport à son adversaire. Cette position influence ensuite les tirs des batteries principales et peut être conservée d'une Ronde à l'autre.

En résumé :

- Les **Manœuvres de navigation** sont limitées par le temps nécessaire pour

parcourir la distance correspondante. Les Rondes servent principalement à rythmer les décisions des joueurs.

- Les **Manœuvres d'attaque d'artillerie** conservent une durée fixe de vingt minutes par Ronde. Leurs réussites représentent la prise d'une meilleure position de tir, qui influencera ensuite les bordées.

Les types de rôles

Lors d'un combat naval, les personnages se répartissent suivant leur poste sur le navire entre deux types de rôles. Les « **Rôles de Manœuvre** » participent directement à « l'escrime navale » : ils commandent le navire, règlent sa route et sa voilure, et déterminent collectivement le résultat des manœuvres. Les « **Rôles de Soutien** » agissent en parallèle : ils servent l'artillerie, organisent le navire, limitent les dégâts, soignent les hommes ou effectuent les réparations. Ils ne participent normalement pas directement à la manœuvre, mais leurs actions peuvent considérablement influencer l'issue du combat.

Le combat de manœuvre

Le combat de manœuvre implique les postes de joueur dans votre équipage qui participent à la manœuvre, ***dans mon exemple***, j'ai trois postes, dans le « **Rôle de Manœuvre** » :

- le **Capitaine** ;
- le **Timonier** ;
- le **Gabier**.

Les trois postes présentés dans cet exemple ne constituent qu'un cas particulier. Selon la composition de l'équipage, tout personnage participant directement à la manœuvre peut être intégré à cette opposition : maître d'équipage, second, bosco, marin expérimenté ou tout autre poste approprié. Ainsi, il peut y avoir quatre ou cinq personnages joueurs à la manœuvre.

Comme les personnages sont des Lames, ils ont des potentiels bien supérieurs aux PNJ moyens, donc, pour ne pas trop creuser l'écart, il ne faut pas trop de personnages actifs à la manœuvre, 2 ou 3 devraient permettre de garder une certaine tension. Les autres personnages joueurs seront des personnages de soutien.

L'idée est que **seuls les personnages qui prennent part à la manœuvre participent directement à « l'escrime de manœuvre navale »**. Les autres membres de l'équipage ne restent pas inactifs pour autant : ils occupent des **rôles de soutien**, qui seront détaillés dans les sections suivantes.

La pioche des personnages

Au début de chaque Assaut, chaque personnage engagé ou pas dans la manœuvre constitue sa propre main avec la **Compétence** correspondant à son poste. Cette compétence, comme l'escrime, sera une compétence spécifique pouvant avoir plusieurs écoles. Je listerais mes propositions de compétences suivant les postes, ainsi que des propositions d'**écoles de combat naval**.

À **chaque ronde** chaque personnage engagé ou pas dans la manœuvre **doit jouer une carte**. Cela représente comme en escrime le temps qui passe. Les possibilités d'action pendant la manœuvre des rôles de soutien qui ne sont pas directement engagées dans la résolution de la manœuvre sont **présentées** dans les « **Rôles de soutiens** ».

Après avoir pioché, et durant tout l'assaut, les personnages peuvent utiliser leurs **Liens**. Suivant la force de leurs Liens, ils peuvent se transmettre des cartes afin d'améliorer leurs mains respectives. La limite, comme en escrime, est d'**une seule carte par ronde**. Cette transmission est limitée aussi en nombre par la valeur de leur liaison.

Exemple : Un Gabier peut avoir 3 avec son Capitaine, et le Capitaine n'avoir que 1 avec lui. Ainsi, le Gabier pourra passer 3 cartes au Capitaine en 3 rondes pendant l'assaut, là où le Capitaine ne pourra en passer qu'une au Gabier.

Cette transmission représente :

- les ordres anticipés du capitaine ;
- la confiance entre les officiers ;
- les habitudes de l'équipage ;
- les signaux compris sans avoir besoin d'être répétés ;
- la coordination entre la barre et la voile.

Conserver, reprendre ou perdre la main

C'est un navire dans son entièreté qui a ou pas « **la main** ». Cela détermine l'action de tous les personnages ayant un « **Rôle de Manœuvre** », et donc qui participe à la manœuvre. Pour les personnages ayant un « **Rôle de Soutiens** », leurs actions ne dépendent pas du fait que le navire ait « la main » ou pas.

Quel que soit l'objectif principal du capitaine quant à un navire **à la main** à la manœuvre, cela **signifie qu'il doit « attaquer »** (les cartes noires sont des attaques) pour remplir cet objectif. **Perdre la main** signifie que le navire subit les manœuvres de l'adversaire et donc les Rôles de Manœuvre à la manœuvre **doivent « défendre »** (les cartes rouges sont des défenses) pour contrer l'objectif adverse et tenter de reprendre l'avantage.

Pour déterminer si les Lames conservent ou prennent la main pour la Ronde suivante, on regarde la plus basse carte jouée par chacun des « **Rôle de Manœuvre** » (*postes participants à la manœuvre*), car ce sont les seuls qui interviennent directement. À la différence de l'escrime où l'on s'intéresse à des combats individuels, là c'est une équipe qui manie ensemble une arme, le navire. Les **personnages gardent, ou reprennent, la main** tant que la **majorité des postes** impliqués joue des **cartes supérieures ou égales à 8**. Ainsi, un poste peut faillir, cela n'implique pas la perte de la main. Un excellent capitaine peut conserver l'initiative même si la barre ou la voilure ne suivent pas, mais pas si les deux flanchent.

Si la **majorité** des « **Rôle de Manœuvre** » **jouent des cartes** dont une valeur est de **8 ou plus**, les Lames **auront la main lors de la prochaine Ronde**. Ainsi, pour des équipes de 3 ou de 4 rôles de manœuvres, si un seul rôle flanche, ils garderont la main. Pour des équipes de 5 ou de 6, ce chiffre passe à 2. Par contre, sur une équipe de seulement deux, aucune faiblesse n'est tolérée.

Dans le cas contraire, ils perdent la main.

Quant un Navire à la main, les rôles qui font la manœuvre doivent **majoritairement jouer des cartes noires**, sinon ils **perdent la main**. Ainsi, si les joueurs n'ont plus que des cartes rouges, et que les figurants du navire du MJ n'ont plus d'attaque, les rondes passent sans que personne ne conserve la main, et sur le prochain assaut, ce sont les figurants qui ont la main.

De plus, comme on le verra plus tard, le navire qui a un rôle principal « **à bout de souffle** » (qui ne peut plus jouer de carte, ou qui n'a plus de potentiel), perd la main pour la prochaine ronde.

Les Potentiels des PNJ d'un navire figurant

Un navire dirigé par le MJ possède des PNJ avec un Potentiel de manœuvre miroir des personnages joueurs impliqué sur le navire des PJ. Pour poursuivre notre exemple, il y aura donc ici :

- **Commandement**, pour son capitaine et ses officiers ;
- **Barre**, pour son timonier et la réponse du gouvernail ;
- **Voilure**, pour ses gabiers et la qualité de son gréement.

Comme pour l'escrime, chaque Potentiel doit être réparti entre Attaque et Défense au début de l'Assaut.

Comme pour une opposition normale, les opposants aux Lames se verront attribuer une Difficulté, allant de 1 (Piètre antagoniste) à 6 (Monstre de légende). À cette Difficulté correspondra un certain nombre de points de Potentiel. **Chaque point de Potentiel correspondra à une attaque ou une défense** utilisable durant chaque assaut. Ces points représentent donc la somme des Potentiels offensifs et défensifs

des opposants.

- Piètre antagoniste (1) à 1 point de Potentiel
- Opposant qualifié (2) à 2 ou 3 points de Potentiel
- Adversaire de premier ordre (3) à 4 ou 5 points de Potentiel
- Maître en son art (4) à 6 ou 7 points de Potentiel
- Ennemi emblématique (5) à 8 ou 9 points de Potentiel
- Monstre de légende (6) 10 points de Potentiel

Comme pour les figurants en escrime, les points de potentiels au-delà de six peuvent être conservés en réserve et dépensés librement.

Exemple

Un brigantin rapide possède un équipage avec des potentiels :

- **Commandement**, potentiel 4;
- **Barre**, potentiel 3 ;
- **Voilure**, potentiel 5.

Le MJ adopte une attitude défensive et répartit les points ainsi :

- **Commandement**, Attaque 1 / Défense 3;
- **Barre**, Attaque 1 / Défense 2;
- **Voilure**, Attaque 2 / Défense 3.

Ces points sont récupérés au début de chaque nouvel Assaut, sauf si une avarie, des pertes ou une autre conséquence les ont diminués. Des jauges de conséquences seront traitées plus tard.

Les tirs des batteries principales des navires

Ces tirs ne sont faits que si le navire a un armement opérationnel, un équipage suffisant et ayant réalisé le branle-bas de combat. Il peut, même en mer, avoir des approches qui surprennent l'ennemi.

À portée de tir, chaque navire disposant d'un armement opérationnel et d'un équipage suffisant fait automatiquement tirer ses batteries principales, qu'il possède ou non la Main. Ces tirs ne nécessitent aucune dépense de cartes ou de Potentiels.

Leur valeur de base dépend de la **Puissance de feu** du navire, éventuellement diminuée par l'état de sa jauge d'Artillerie.

À cette valeur vient ensuite s'appliquer la **Position d'artillerie** relative des deux bâtiments. Une bonne position peut augmenter l'efficacité de la batterie d'un navire et, parallèlement, diminuer celle de son adversaire.

Les manœuvres servent donc principalement à :

- modifier la distance entre les navires ;
- améliorer ou contester leur Position d'artillerie.

Le Capitaine choisit normalement l'un de ces deux objectifs au début de la Ronde. Les **Points de victoire** obtenus sont appliqués à cet objectif et ne peuvent pas être librement répartis entre la Distance et la Position d'artillerie, sauf effet particulier d'une Feinte, d'une Botte ou d'une autre règle.

Il existe toutefois une exception afin de fluidifier le passage entre la poursuite et le combat d'artillerie. Lorsqu'une **Manœuvre d'attaque de distance permet au navire d'entrer à portée des canons**, les Points de victoire excédentaires peuvent être utilisés pour préparer immédiatement la position de tir.

Une fois dépensés les Points nécessaires pour atteindre la portée, le Capitaine peut, s'il lui reste **au moins 2 Points de victoire**, en dépenser **1 pour changer l'objectif de la manœuvre**. Les Points restants peuvent alors être utilisés normalement pour améliorer la **Position d'artillerie**, à raison d'un cran par Point de victoire.

***Exemple :** la frégate se trouve à une Résistance de la portée des canons et remporte sa Manœuvre avec **4 Points de victoire**. Le premier lui permet d'entrer à portée. Il lui reste 3 Points : le Capitaine en dépense 1 pour passer d'une Manœuvre de distance à une Manœuvre d'artillerie, puis utilise les 2 derniers pour faire évoluer sa Position d'artillerie de **0/0 à 1/1**. La frégate commence ainsi la Ronde suivante avec une position de tir déjà favorable.*

Les manœuvres

Lorsque les Lames ont la main, le capitaine annonce **l'objectif** de la manœuvre. Il peut notamment chercher à :

- réduire ou augmenter la distance entre les navires ;
- maintenir l'adversaire à portée de tir ;
- améliorer une position de tir avantageuse ;
- couper la route adverse ;
- préparer l'abordage ;
- rompre le combat.

Dans l'exemple, le capitaine, le timonier et le gabier jouent ensuite chacun au moins une carte.

Seules les **cartes noires** produisent des points d'Attaque.

Une **carte noire** produit **un point d'Attaque** dans le poste du personnage qui l'a jouée.

Seules les figures de l'**école navale** du personnage, si elles sont noire, produisent **deux attaques**.

Toutes **les figures noires** jouées, en plus de tous les effets qu'elles produisent (*dégâts, feintes, bottes*), donnent un avantage, voire « **Les Figures et les avantages de manœuvre** ».

Les **rôles de soutien** suivant le but de la manœuvre peuvent aussi intervenir et jouer des cartes.

Les deux types de manœuvres

Lorsque son navire **possède la Main**, le Capitaine **choisit l'objectif de la manœuvre des Rôles de Manœuvre**.

Les **Rôles de Soutien** ne sont pas directement dépendants de ce choix et continuent à agir suivant leur poste : tirer, réparer, soigner, préparer le navire ou limiter les conséquences des tirs.

Il existe deux types de manœuvres.

Les Manœuvres d'attaque de distance

Elles servent à modifier la distance entre les navires :

- réduire la distance jusqu'à l'abordage ;
- augmenter la distance pour rompre le combat ;
- maintenir un adversaire à portée ;
- empêcher un adversaire de s'échapper.

Chaque Point de victoire obtenu modifie normalement d'un point la **Résistance de distance**.

Les Manœuvres d'attaque d'artillerie

Elles servent à obtenir et conserver une meilleure position lors des échanges de tir.

Elles représentent notamment :

- la position par rapport au vent ;
- l'orientation respective des navires ;
- la présentation des batteries ;
- la gîte ;
- la fumée des canons ;
- la possibilité de prendre l'adversaire sur son quartier ;
- une position d'enfilade par la proue ou la poupe.

Les Points de victoire obtenus lors d'une Manœuvre d'attaque d'artillerie ne sont pas directement transformés en dégâts.

Chaque Point de victoire fait progresser d'un cran la **Position d'artillerie** en faveur du vainqueur.

En résumé

Les deux types de manœuvres ne produisent pas les mêmes conséquences.

Une Manœuvre de distance agit directement sur la **Résistance de distance**.

Une Manœuvre d'artillerie agit sur une **Position d'artillerie**.

Les dégâts matériels et humains sont ensuite produits par les tirs des batteries principales et par les actions des Rôles de Soutien.

La défense d'un navire figurant

Le MJ peut, s'il le souhaite, puiser dans la réserve de jusqu'ame (cf. p.141) pour augmenter la qualité d'une attaque ou d'une défense (simulant ainsi une pioche de figure) d'un figurant.

Le maître de jeux dispose des mêmes postes en figurants que ceux représentés par les joueurs. Chaque figurant a un potentiel d'attaque et de défense.

Comme le **Joueur Capitaine**, le **MJ s'il n'a pas la main**, il subit la manœuvre des joueurs et il est en défense.

En **défense** la règle permet de dépenser plus d'un point de potentiels par figurant par ronde.

Le MJ dépense les points de Défense librement. Chaque point de Défense annule un point d'Attaque.

Dans l'exemple précédent, le brigantin dispose en défense sur ces postes :

- 3 Défenses de Commandement ;
- 2 Défense de Barre ;
- 3 Défenses de Voilure.

S'il peut tout défendre, la manœuvre des joueurs échoue.

Si le navire figurant ne peut pas annuler toutes les attaques, la manœuvre des joueurs est un succès.

Le poste dont la Défense a cédé décrit la faiblesse exploitée :

- le capitaine adverse donne un ordre trop tardif ;
- le timonier manque son changement de cap ;
- les gabiers sont trop lents ;
- une vergue se bloque ;
- une voile prend mal le vent ;
- le navire répond avec retard au gouvernail.
- ...

Les points d'Attaque qui n'ont pas été défendus deviennent des **Points de victoire de Manœuvre**.

Suivant l'objectif choisi par le Capitaine, ces Points permettent :

de modifier la Résistance de distance lors d'une **Manœuvre d'attaque de distance** ;
de modifier la Position d'artillerie lors d'une **Manœuvre d'attaque d'artillerie**.

Une Manœuvre d'artillerie n'inflige donc pas directement de dégâts. Elle permet de prendre une position qui rend les tirs des batteries principales plus efficaces et ceux de l'adversaire moins dangereux.

Les joueurs ne poussent pas l'attaque

À la différence d'une opposition d'escrime, les personnages engagés dans un combat naval ne peuvent pas pousser une attaque, qu'ils occupent un « **Rôle de Manœuvre** » ou un « **Rôle de Soutien** ».

Lorsqu'une manœuvre permet d'obtenir un ou plusieurs **Points de victoire de Manœuvre**, son **résultat est immédiatement appliqué**.

Une Manœuvre de distance modifie la **Résistance de distance**.

Une Manœuvre d'artillerie modifie immédiatement la **Position d'artillerie**.

Les dégâts ne sont ensuite provoqués que par les tirs des batteries principales, les actions des Rôles de Soutien et les éventuels effets particuliers.

Il n'est pas possible d'ajouter ensuite des cartes pour augmenter ce résultat. Cette règle permet de conserver des affrontements navals suffisamment longs, tout en évitant que les personnages épuisent leurs mains en quelques Rondes et soient « **à bout de souffle** ». Chaque carte jouée représente une action accomplie pendant la Ronde, et non une réserve de dégâts susceptible d'être dépensée après coup.

La défense des Lames

Le MJ peut, s'il le souhaite, puiser dans la réserve de jusqu'ame (cf. p.141) pour augmenter la qualité d'une attaque ou d'une défense (simulant ainsi une pioche de figure) d'un figurant.

Comme le **Joueur Capitaine**, le **MJ, s'il a la main**, choisit sa **manœuvre** pour ces « **Rôle de Manœuvre** ». Dans ce cas il est en attaque, et les joueurs en défense.

Le MJ décrit la manœuvre des figurants. Comme pour l'escrime, un figurant, sauf points de réserve et jusqu'ame, ne peut jouer pour chacun de ces postes qu'un seul potentiel **d'attaque** par ronde. Ainsi, si l'on reprend notre exemple avec 3 postes à la manœuvre, il obtient **3 points d'attaque** pour le « **Total de Manœuvre** » par ronde quand il à la main.

Le capitaine, le timonier et le gabier doivent alors jouer chacun autant de **cartes rouges** que d'attaques pour contrer la manœuvre des figurants.

Chaque carte rouge annule une attaque.

Seules les figures de l'**école navale** du personnage, si elle est rouge, produisent **deux défenses**.

Toutes **les figures noires** jouées, en plus de tous les effets qu'elles produisent (*dégâts, feintes, bottes*) produisent un avantage, voire « **Les Figures et les avantages de manœuvre** ».

Comme en escrime, une carte noire jouée pendant une défense ne bloque aucune attaque. Elle peut toutefois participer à la perte de la main.

Un personnage peut dépenser un point de Ténacité pour **rendre efficace une carte noire jouée en défense**, suivant les mêmes limites que dans une opposition normale.

Si, au début d'une ronde, les joueurs sont en défense, mais que ses adversaires n'ont plus d'attaque disponible sur l'ensemble des postes, les PJ récupèrent automatiquement la main et peuvent poser immédiatement une attaque s'ils ont encore une carte noire en main. S'ils n'ont que des cartes rouges, ils peuvent reprendre leurs souffles (cf. p.78).

À la différence de l'escrime, les joueurs et les figurants jouent un groupe, pour perdre automatiquement la main, il faut que l'ensemble du groupe n'ait plus de potentiel d'attaque. Si un seul n'en a plus, son poste ne fait simplement plus d'attaques, mais doit se défausser d'une carte rouge pour les joueurs, et d'un point de défenses pour les figurants.

À bout de souffle, joueurs sans cartes ou figurant sans potentiel

Que se passe-t-il si un **personnage à la manœuvre n'a plus de carte** ou un PNJ n'a plus de potentiels ? Le navire qui a sur un **rôle principal** « *à bout de souffle* » (*il ne peut plus jouer de carte, ou qui n'a plus de potentiel*), perd la main pour la prochaine ronde, et n'a plus la main jusqu'à la fin de l'assaut si ce personnage ne regagne pas de carte. Cela n'empêche pas les autres personnages de se défendre lors des prochaines rondes, mais ils ne peuvent pas regagner la main, quelles que soient les cartes qu'ils jouent.

Pour un rôle de soutiens à court de cartes, il ne peut simplement plus agir. Si un des **rôles de soutien est artilleur**, cela provoque en plus l'arrêt des « **tirs des batteries principales** », car ce poste est à « **bout de souffle** ». Il est évident qu'un équipage peut continuer le tir sans lui, mais avec une grosse perte d'efficacité. C'est donc au MJ de décider si le navire a toujours des tirs qui passent. Suivant le poste de soutiens qui ne peut plus agir, le maître de jeux doit, comme pour l'artillerie, évaluer les conséquences.

Manœuvre d'attaque de distance : Résistance de distance

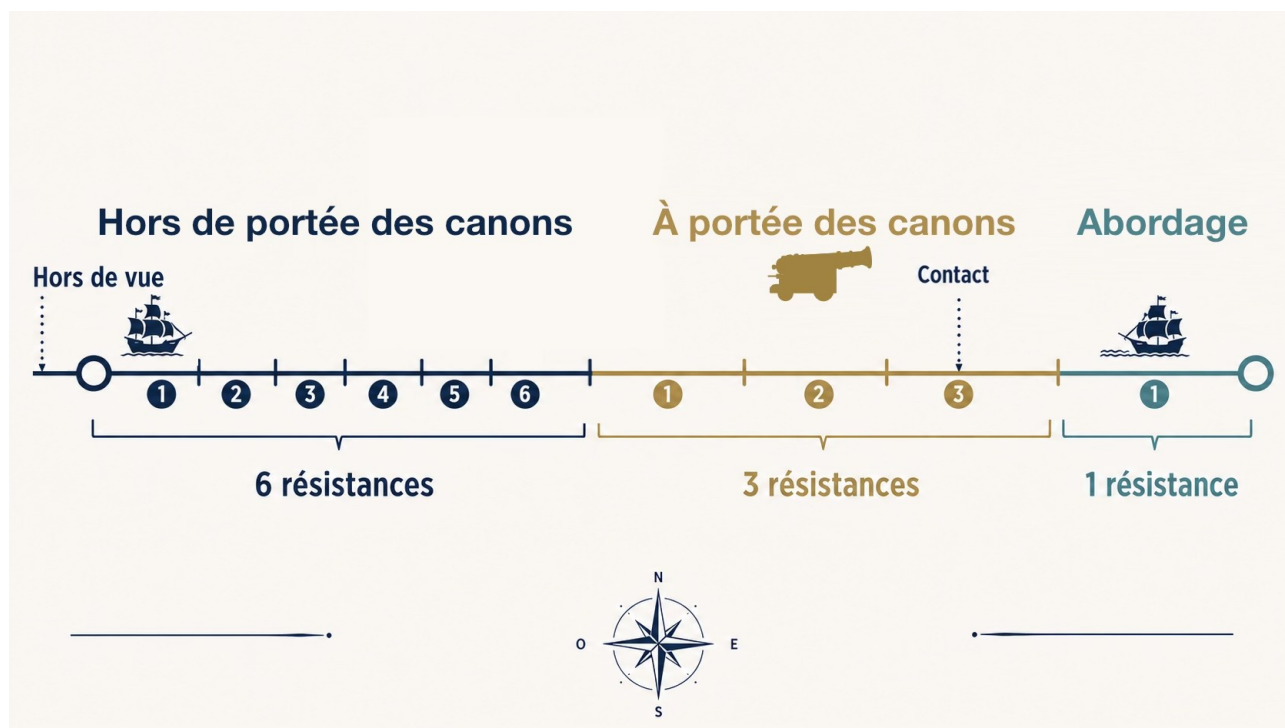
Elle peut être affectée suite à une « **manœuvre d'attaque de distance** » réussie. Elle représente la distance entre les navires, au plus elle est importante, au plus la distance est importante. Un point de cette ténacité représente aussi 20 min, c'est le temps nécessaire pour changer de zone. Si, lors d'une ronde, plusieurs points de distances sont pris ou perdus, la ronde ne dure plus 20min, mais ce nombre de points fois 20 minutes. Chaque « **Points de victoires de manœuvres** » permet de modifier d'un point cette résistance.

Nombre de résistances par zone :

Les résistances « Hors de portée » : Entre « Hors de vue », et « Fin de portée des canons » : **6 points**

Les résistances « À Portée des canons » : Entre « Fin de portée des canons », et « Contact » : **3 points**

L'intervalle « Contact » : Entre « À portée des Canons » et « Abordage », dans cette zone, les canons sont dévastateur, et le tir au mousquet ou à la coulevrine est possible. : **1 point**



Légende : Le schéma représente les 10 positions possibles des navires, l'un par rapport à l'autre. Le navire des joueurs s'y situe toujours sur l'un des chiffres.

Exemple : Les personnages repèrent très tôt un navire. Leur navire sera donc sur le (1) bleu foncé. Il faudra faire perdre 6 résistances de distance pour arriver aux (1) dorées et pouvoir commencer à tirer au canon. Après une poursuite et quelques échanges de tir de canons, ils font perdre 2 résistances de plus et sont donc sur le (3) dorée, au contact. Là, les tirs des mouches depuis les haubans, et les tirs de coulevrines sont possibles. Il ne reste plus qu'une résistance de distance pour passer à l'abordage.

Second exemple : Après plusieurs échanges de bordées avec un galion espagnol, l'équipage aperçoit une escadre espagnole venant renforcer son adversaire. Le capitaine décide aussitôt de rompre le combat et d'engager une fuite. Les deux navires se trouvent alors **à portée des canons**, sur le (1) dorée. Pour échapper à son poursuivant, le navire des joueurs doit d'abord lui faire perdre **une première résistance de distance** afin de revenir à **Fin de portée des canons** et arriver au (6) bleu foncé. Une fois **hors de portée**, il reste encore **six résistances** à franchir pour semer définitivement le galion et passer **hors de vue**, mettant ainsi fin à la poursuite.

Ces valeurs correspondent au temps normal nécessaire :

- six résistances, soit deux heures ;
- trois résistances, soit une heure ;
- une résistance, soit vingt minutes.

Une bonne **attaque de manœuvre** ne permet pas d'aller plus vite que la durée normale.

Comme la question se posera : si les joueurs veulent vaincre la résistance de **distance plus rapidement**, il leur faut sacrifier des « **Points de victoires de manœuvres** » pour améliorer la distance faite en une ronde. **Normalement**, par « **résistance de distance** » gagnée ou perdue, il faut **20 minutes**. Pour en faire deux par 20 minutes, il faut deux points de victoires plus un pour diminuer le temps. Ainsi, avec trois victoires, il feront deux distances en **20min au lieu de 40**. Une ronde ne pouvant pas faire moins de 20min, c'est la vitesse la plus rapide autorisée par ronde.

Suite à la perte de la main, les attaques des figurants avec une « **manœuvre d'attaque de distance** » peuvent, suivant leurs stratégies, réduire la progression déjà obtenue, ou maintenir la distance ou réduire encore cette distance.

Afin de fluidifier le passage entre la **poursuite** et le **combat d'artillerie**. Lorsqu'une **Manœuvre d'attaque de distance permet au navire d'entrer à portée des canons**, les Points de victoire excédentaires peuvent être utilisés pour préparer immédiatement la position de tir.

Une fois dépensés les Points nécessaires pour atteindre la portée, le Capitaine peut, s'il lui reste **au moins 2 Points de victoire**, en dépenser **1 pour changer l'objectif de la manœuvre**. Les Points restants peuvent alors être utilisés normalement pour améliorer

la **Position d'artillerie**, à raison d'un cran par Point de victoire.

Manœuvre d'attaque d'artillerie : La Position d'artillerie

La Position d'artillerie représente l'avantage relatif d'un navire sur l'autre lors de l'échange de tirs.

Elle est représentée sur une seule échelle centrée sur les joueurs :

Ennemi -3/-3 ← -3/-2 ← -2/-2 ← -2/-1 ← -1/-1 ← -1/0 ← 0/0 → 1/0 → 1/1 → 2/1 → 2/2 → 3/2 → 3/3 Joueurs

La position est exprimée sous la forme : **x / y**

La première valeur **x** représente le bonus accordé au tir automatique des batteries principales du navire qui possède l'avantage.

La seconde valeur **y** représente la réduction appliquée au tir automatique des batteries principales de son adversaire.

Une Position positive favorise le navire des joueurs.

Une Position négative favorise leur adversaire.

Exemple

À **2/1** en faveur des joueurs :

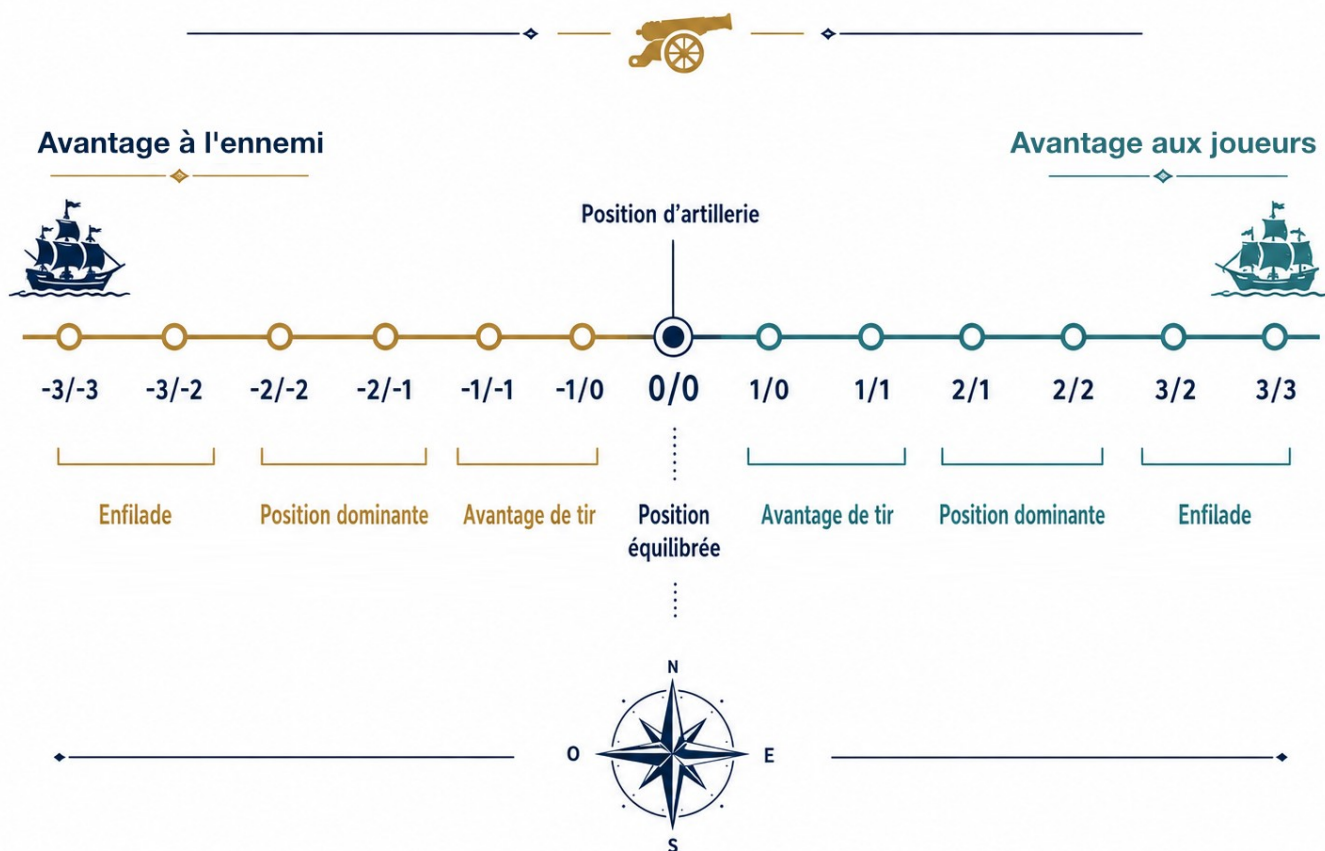
- la batterie principale des joueurs reçoit **+2** ;
- la batterie principale adverse reçoit **-1**.

À **-2/-1**, c'est l'inverse :

- la batterie principale adverse reçoit **+2** ;
- la batterie principale des joueurs reçoit **-1**.

À **0/0**, aucun bâtiment ne possède d'avantage particulier.

Manœuvres de tir



Faire évoluer la Position d'artillerie

Chaque Point de victoire obtenu lors d'une **Manœuvre d'attaque d'artillerie** fait avancer la Position d'un cran en faveur du navire vainqueur.

Exemple :

La Position est à : **0/0**

Les joueurs obtiennent 3 Points de victoire : **0/0** → **1/0** → **1/1** → **2/1**

Ils obtiennent donc une Position d'artillerie de **2/1**.

Si l'adversaire remporte ensuite une Manœuvre d'artillerie avec 2 Points de victoire : **2/1** → **1/1** → **1/0**

La Position est conservée de Ronde en Ronde et même d'un Assaut à l'autre tant que les navires restent engagés à portée et que leur situation tactique n'est pas rompue.

Elle ne peut jamais dépasser **3/3** ou **-3/-3**.

Effet immédiat de la Position d'artillerie

Toute modification de la Position d'artillerie obtenue pendant une Ronde est appliquée **immédiatement aux tirs des batteries principales de cette même Ronde**.

La manœuvre est donc résolue avant le calcul définitif des tirs.

Exemple :

La Ronde commence avec une Position de :

1/0

Les Joueurs remportent leur Manœuvre d'artillerie avec 2 Points de victoire :

1/0 → 1/1 → 2/1

*C'est immédiatement la Position **2/1** qui est employée lors des échanges de tirs de cette Ronde.*

La nouvelle Position est ensuite conservée pour la Ronde suivante.

Interprétation de l'échelle

La Position d'artillerie reste une abstraction. Les situations suivantes sont des exemples destinés à guider le MJ, et non des positions géométriques obligatoires.

0/0 - Position équilibrée

Les navires naviguent sensiblement bord à bord et présentent correctement leurs batteries. Aucun avantage.

1/0

Le navire favorisé obtient un meilleur angle de tir. Cela peut représenter :

une batterie déjà présentée ;

un léger avantage du vent ;

un adversaire surpris pendant un changement d'amure ;

une meilleure exploitation de la gîte ou de la fumée.

1/1

Le navire favorisé améliore son tir tout en commençant à gêner celui de son adversaire. Il impose progressivement sa route et oblige l'autre bâtiment à corriger son cap ou à présenter moins favorablement ses batteries.

2/1

Le navire favorisé possède une position dominante. Il peut notamment arriver sur le

quartier de son adversaire ou le surprendre pendant une évolution importante.

2/2

Une partie importante de la batterie adverse commence à être masquée. Le navire défavorisé ne peut plus employer aussi efficacement l'ensemble de son artillerie.

3/2

Le navire favorisé approche d'une position d'enfilade. Son angle de tir devient particulièrement dangereux, mais l'adversaire conserve encore une possibilité réelle de riposte.

3/3

Le navire favorisé obtient une position exceptionnelle, notamment une **enfilade par la poupe ou la proue**. Il peut tirer dans la longueur du bâtiment adverse, tandis que celui-ci ne peut généralement répondre qu'avec ses pièces de chasse ou de fuite. Cette situation peut également justifier des ciblage particulièrement efficaces contre :

l'Artillerie ;

l'Équipage ;

la Structure de proue ou de poupe ;

le gouvernail ;

d'autres éléments cohérents avec la position obtenue.

Les positions négatives représentent exactement les mêmes situations au bénéfice de l'adversaire.

Changement de stratégie

La Position d'artillerie représente un équilibre tactique construit autour de la route, du vent et de la présentation des batteries. Elle peut être brusquement rompue lorsqu'un Capitaine cesse de chercher une position de tir pour privilégier la distance.

Lorsqu'un navire possédant la Main choisit une **Manœuvre d'attaque de distance** alors que la Position d'artillerie est différente de **0/0**, le premier Point de victoire obtenu sert à **rompre la Position d'artillerie**.

La Position revient immédiatement à : **0/0**

Les éventuels Points de victoire restants modifient ensuite normalement la **Résistance de distance**.

Cette règle s'applique, quel que soit le navire actuellement avantage par la **Position d'artillerie**.

Exemple

La frégate française possède une Position favorable de : 1/1

Elle perd la Main.

Le Capitaine espagnol décide de rompre le combat et fait effectuer une Manœuvre d'attaque de distance.

*Il remporte la manœuvre avec **2 Points de victoire**.*

Le premier Point annule la Position française :

1/1 → 0/0

Le second Point permet au galion de gagner :

1 Résistance de distance.

S'il n'avait obtenu qu'un seul Point de victoire, la Position française aurait été annulée, mais le galion n'aurait encore gagné aucune distance.

À l'inverse, si la Position était déjà à 0/0, tous les Points de victoire auraient directement modifié la distance.

Une tentative de changement de stratégie qui ne produit aucun Point de victoire ne modifie pas la Position d'artillerie : l'adversaire a réussi à maintenir la situation tactique précédente.

Sortir de portée

Dès que les navires ne sont plus à portée de leurs batteries principales, la Position d'artillerie revient automatiquement à : **0/0**

Si les bâtiments reviennent ultérieurement à portée, une nouvelle lutte de position commence.

Le MJ peut également remettre la Position à **0/0** si un événement majeur rend l'ancienne situation tactique sans objet : perte prolongée de vue, grain violent, séparation importante des bâtiments ou autre bouleversement comparable.

Résolution d'une Ronde

Lorsque des **navires sont à portée de tir**, la **manœuvre doit être résolue** avant le calcul définitif des tirs des batteries principales.

Cela permet à une nouvelle **Position d'artillerie** de produire immédiatement ses effets.

1. Déterminer si les navires sont à portée

Au début de la Ronde, le MJ détermine quels bâtiments peuvent utiliser leurs batteries principales.

Un navire qui commence la Ronde à portée pourra normalement tirer pendant cette Ronde, même si une Manœuvre de distance lui permet ensuite de sortir de portée.

Inversement, un navire qui commence la Ronde hors de portée et atteint seulement la portée grâce à la manœuvre ne pourra utiliser ses batteries principales qu'à partir de la

Ronde suivante.

2. Annoncer et résoudre la manœuvre

Le Capitaine possédant la Main annonce son objectif :

Manœuvre d'**attaque de distance** ;

Manœuvre d'**attaque d'artillerie**.

Les **Rôles de Manœuvre** jouent leurs cartes.

Les **Rôles de Soutien** jouent également leurs cartes si c'est pour influencer la manœuvre.

Les personnages « **Rôle de Manœuvre** » choisissent leurs cartes et les jouent dans la « **Défausse de Manœuvre** ». Les actions des joueurs ayant un « **Rôle de Manœuvre** » sauf feinte, jouent toujours leurs cartes dans leurs la « **Défausse de Manœuvre** ». Ils calculent les effets et points de **manœuvre d'attaques** (s'ils ont la main), ou de **manœuvre de défense** (s'ils n'ont pas la main, et subissent la manœuvre du MJ) dans le « **Total de Manœuvre** ».

Les « **Rôles de Soutiens** » pouvant influencer le « **Total de Manœuvre** » choisissent leurs cartes et les joues en général dans la « **Défausse de Soutien** ».

Il y a ainsi deux défausses, la « **Défausse de Manœuvre** » et la « **Défausse de Soutien** ». Les cartes jouées dans ces deux défausses peuvent influencer les totaux, le « **Total de Manœuvre** », et les « **Totaux de tir subi** » de chaque navire. S'il n'y a que deux navires, il y a ainsi trois totaux.

Dans chaque défausse, la « **Défausse de Manœuvre** » et la « **Défausse de Soutien** », certains effets peuvent se déclencher et influencer ces totaux, voir « **Les effets proposés sur la Défausse de Manœuvre** » et « **Les effets proposés sur la Défausse de Soutien** »

3. Le Total manœuvre

Le maître de jeu calcule le « **Total de Manœuvre** » de son ou de ces navires et ces éventuels effets. Il mettra en opposition ce total avec celui des joueurs.

La différence des deux valeurs permet d'obtenir soit :

- **Un statu quo** : aucun des protagonistes n'a pris l'avantage et le résultat est de **0 victoire** pour chaque navire.
- **L'un des navires a pris l'avantage** : il a un certain « **nombre de points de**

manœuvres » en plus que son adversaire. Ce « **nombre de points de manœuvres** » représente des « **Points de victoire de manœuvres** ».

4. Appliquer les Points de victoire de Manœuvre

Lors d'une **Manœuvre de distance**, les **Points de victoire** modifient la **Résistance de distance**, en appliquant si nécessaire la règle de « **Changement de stratégie** ».

Lors d'une **Manœuvre d'artillerie**, chaque **Point de victoire** déplace immédiatement la **Position d'artillerie** d'un cran en faveur du vainqueur.

5. Calculer les tirs des batteries principales

Pour chaque navire capable de tirer, on détermine sa Puissance de feu effective.

La Puissance de feu effective des « **batteries principales des navires** » de chaque navire engagé et à portée dépend de la puissance du navire (1 à 5) et de son état (*Jauge d'artillerie*).

On applique ensuite la **nouvelle Position d'artillerie** par rapport aux autres, y compris lorsqu'elle vient d'être obtenue pendant cette même Ronde. S'il y a plus de deux navires engagés à portée de tir, chaque navire possède une **Position d'artillerie distincte pour chacun des adversaires actuellement à portée**, représentant sa situation tactique relative face à ce bâtiment.

6. Faire agir les Rôles de Soutien offensifs

Une fois la puissance des tirs des batteries principales déterminée, les **Rôles de Soutien offensifs** qui n'ont pas encore joué pendant cette Ronde peuvent intervenir. Leurs actions servent principalement à améliorer l'efficacité des tirs déjà déclenchés. Le **Maître Artilleur** peut, par exemple, exploiter une bonne position, accélérer le service des pièces ou renforcer une bordée.

Les cartes jouées sont placées dans la **Défausse de Soutien**. Leurs effets peuvent augmenter le **Total de tir subi** par l'adversaire et éventuellement déclencher les effets particuliers associés à cette défausse.

Un Rôle de Soutien ayant déjà joué pour influencer la Manœuvre ne peut normalement pas agir une seconde fois pendant la même Ronde, sauf règle, Feinte ou Botte l'autorisant expressément.

Certaines capacités défensives indiquent explicitement qu'elles doivent être annoncées avant le tir. Elles constituent des exceptions qu'il faut donc jouer dans cette phase.

7. Établir les Totaux de tir subi

Les tirs des batteries principales et les actions offensives des Rôles de Soutien sont maintenant réunis.

Pour chaque navire, le MJ établit son **Total de tir subi définitif**, en tenant compte :

- de la Puissance de feu effective de l'adversaire ;
- de la Position d'artillerie ;
- des actions offensives des Rôles de Soutien ;
- des éventuels effets de Feintes, Bottes ou autres règles.

Ce Total représente toute la violence du tir qui atteint effectivement le navire avant d'en déterminer précisément les conséquences.

8. Appliquer Les totaux de tir subi

Le MJ résout maintenant le **Total de tir subi** de chaque navire.

Il répartit ce Total entre les différentes jauges concernées selon le ciblage choisi, la nature des projectiles, la Position d'artillerie et les circonstances du tir.

Pour chaque jauge concernée, il applique ensuite la **Robustesse**, lorsqu'elle s'applique. Les points qui subsistent constituent les **Dégâts finaux** et sont immédiatement retirés des jauges correspondantes.

À ce moment sont également déterminées :

- les éventuelles **Pertes cumulées** provoquées par les pertes humaines ;
- le franchissement d'un seuil de jauge ;
- les éventuelles **avaries** ;
- toutes les autres conséquences directement provoquées par les dégâts.

Les dommages ont désormais réellement eu lieu. C'est seulement après leur résolution que les Rôles de Soutien défensifs peuvent intervenir.

*Détail du système dans le paragraphe spécifique : **Résolution du « Total de tir subi » par un navire***

9. Faire agir les Rôles de Soutien défensifs

Une fois les Dégâts finaux et leurs conséquences déterminés, les **Rôles de Soutien défensifs** peuvent intervenir pour traiter les problèmes qui viennent de survenir.

Ils **n'empêchent pas rétroactivement le tir d'avoir porté** : ils réagissent rapidement à ses conséquences afin de maintenir le navire et son équipage en état de combattre.

Selon leurs fonctions, ils peuvent notamment :

- restaurer un point de jauge perdu ;
- prendre immédiatement en charge des blessés ;
- contenir une Voie d'eau ;
- maîtriser un début d'incendie ;

- dégager ou sécuriser un élément du gréement ;
- limiter ou supprimer une avarie ;
- remettre provisoirement en état un poste endommagé.

Note : Comme pour les **Rôles de Manœuvre**, pour un **Rôle de Soutien**, une **Figure** correspondant au signe de son **École navale** compte pour **deux points** . Ainsi, une Figure rouge d'Écaille peut compter comme deux cartes rouges pour une préparation, un soin ou une réparation compatible avec le poste.

Ainsi, lorsqu'un Médecin restaure immédiatement un point d'Équipage perdu, **la perte humaine a bien eu lieu** et compte dans les **Pertes cumulées**. Son intervention signifie simplement qu'un homme blessé, sonné ou momentanément hors de combat a été suffisamment vite pris en charge pour que la capacité opérationnelle de l'équipage soit restaurée.

De même, un Charpentier qui restaure un point de Structure n'empêche pas le boulet d'avoir traversé la coque : il colmate immédiatement les dégâts suffisamment efficacement pour rendre ce point de Structure à nouveau opérationnel.

En résumé

Manœuvrer → prendre position → tirer → renforcer le tir → subir les dégâts → réparer et soigner.

2 défausses :

- Défausse de Manœuvre → cartes des Rôles de Manœuvre (*sauf feinte*).
- Défausse de Soutien → cartes des Rôles de Soutien (*sauf feinte*).

2 échelles de position :

- Position d'artillerie
- Distance

3 Totaux dans un duel entre deux navires

- Total de Manœuvre ;
- Total de tir subi par les PJ ;
- Total de tir subi par l'adversaire.

Lexique

Tir des batteries principales : valeur produite automatiquement par les canons du navire, après prise en compte de sa Puissance de feu, de l'état de son Artillerie et de sa Position d'artillerie.

Total de tir subi : ensemble des dégâts potentiels qu'un navire doit résoudre pendant la Ronde. Il correspond au Tir des batteries principales de l'adversaire, auquel s'ajoutent

les effets offensifs applicables.

Dégâts finaux : points restant après répartition du Total de tir subi entre les jauges et application de la Robustesse. Ces points sont effectivement retirés aux jauges et leurs conséquences sont déterminées. Les Rôles de Soutien défensifs peuvent ensuite intervenir pour restaurer certains points ou traiter les conséquences qui viennent de survenir avant la prochaine ronde.

Dégâts et jauges du navire

Les Dégâts et jauges du navire représentent la capacité du navire à rester opérationnel malgré les tirs reçus.

Elle n'est pas directement diminuée par les **Points de victoire** d'une **Manœuvre d'artillerie**.

La Manœuvre d'artillerie sert à obtenir une meilleure **Position d'artillerie**. Cette Position **augmente ensuite l'efficacité des batteries principales** ou **diminue celle de l'adversaire**.

Les dégâts réellement infligés au navire proviennent donc principalement :

- des tirs automatiques de ses adversaires ;
- des actions des Rôles de Soutien ;
- des effets particuliers de certaines Feintes, Bottes ou avaries.

Cette ténacité dépend du type de navire et du nombre de membres d'équipages, et est représentée par 4 échelles différentes.

- **Artillerie** / la puissance des batteries principales
- **Manœuvre** / la capacité à manœuvrer
- **Nombre d'hommes** / sur le pont et les mats
- **Structure** / état global du navire, à 0, il coule

La perte de certains seuils peut provoquer une avarie.

Les Figures et les avantages de manœuvre

Lorsqu'un personnage joue une Figure, quel que soit sa couleur ou son signe, il peut immédiatement **défausser une carte de sa main et en piocher une nouvelle**. Le joueur doit, s'il le peut, se **défausser d'abord, puis piocher**. Si la figure est sa dernière carte, il n'a pas à se défausser avant. Attention, si, par exemple, il fait avec ces trois dernières cartes une suite de figures, il ne peut piocher qu'une seule carte, et il est inutile de le faire piocher, puis défausser ..., pour au final n'avoir qu'une carte.

Cet effet s'ajoute aux autres effets éventuels de la Figure. Si la Figure appartient au signe de son École navale (aussi bien pour les rôles de manœuvres, que de soutiens)

et que les conditions sont réunies, elle conserve notamment sa valeur de deux Attaques ou deux Défenses, et l'éventuel déclenchement d'une botte.

Cette mécanique représente un **avantage de manœuvre**, cet avantage n'est pas, comme en escrime, un déplacement spectaculaire, mais une modification de la situation tactique.

La règle :

« Toute **Figure** jouée permet au personnage de défausser immédiatement une carte de sa main pour en piocher une nouvelle. »

Les effets proposés sur la Défausse de Manœuvre

Un seul effet par ronde pourra être obtenu depuis la défausse de Manœuvre, au choix des joueurs

La paire de manœuvres : Ordres concordants

Condition : deux cartes de même valeur.

Effet : l'un des deux personnages peut immédiatement donner une carte de sa main à l'autre, **sans utiliser de Liaison**.

Illustration : Le capitaine donne son ordre au moment exact où le timonier l'avait anticipé. Un regard suffit pour ajuster la suite de la manœuvre.

Le brelan de manœuvre : Manœuvre coordonnée

Condition : trois cartes de même valeur.

Effet : un personnage peut jouer dans le **Total de Manœuvre** une carte de la **couleur opposée**, à condition qu'elle complète le brelan. Elle est considérée comme étant de la bonne couleur.

Donc, avec deux 7 noirs déjà posés, un troisième personnage possédant un 7 rouge peut le jouer comme une carte noire.

Illustration : Les ordres, la barre et les voiles s'accordent si parfaitement qu'un poste qui aurait dû ralentir la manœuvre contribue finalement à son succès.

La suite de trois : Manœuvre enchaînée

Condition : trois valeurs consécutives parmi les cartes du **Total de Manœuvre**, par exemple 5-6-7 du même signe

Effet : après la résolution, **un seul des personnages ayant participé à la suite peut renouveler une carte** : défausser une carte de sa main puis en piocher une.

Illustration : Chaque ordre prépare naturellement le suivant. La manœuvre terminée, l'équipage est déjà placé pour celle qui viendra.

Cela reprend volontairement le langage mécanique choisi pour les Figures.

Trois Souffles dans la Défausse de Manœuvre : Retour de fumée

A porté de tir, la fumée de ses propres pièces est rabattue sur sa batterie.

Les cartes ont leurs valeurs faciales, les figures valent 10.

Somme < 19 : La batterie des **joueurs** est **neutralisée pendant la Ronde suivante**.

Somme 19 ou plus : La batterie **adverse** est **neutralisée pendant la Ronde suivante**.

Le vent saute d'un quart. La fumée qu'ils croyaient voir partir au large leur revient brusquement dans les sabords. On ne distingue plus ni cible, ni signaux, ni maître de pièce.

Trois Griffes dans la Défausse de Manœuvre : Les sabords dans l'eau

A porté de tir, les Manœuvres peuvent forcer le navire à prendre une allure où sa gîte rend dangereuse l'ouverture de sa batterie basse.

Somme < 19 : La batterie des **joueurs** est **masquée**, et sa Puissance de feu est plafonnée à 1 ou 2 pendant la prochaine Ronde.

Somme 19 ou plus : La batterie **adverse** est **masquée**, et sa Puissance de feu est plafonnée à 1 ou 2 pendant la prochaine Ronde. *Le galion possède énormément de canons, encore faut-il pouvoir les ouvrir sans remplir le pont d'artillerie avec l'Atlantique.*

Les effets proposés sur la Défausse de Soutien

Un seul effet par ronde pourra être obtenu depuis la défausse de soutien, au choix des joueurs

La paire noire/rouge : Les postes se répondent

Condition : une carte noire et une carte rouge de même valeur, jouées par deux personnages de soutien différents.

Effet : les deux joueurs peuvent **échanger la couleur de leurs cartes**. La noire devient rouge et la rouge devient noire. C'est un échange sans qu'une Liaison soit dépensée.

Illustration : Le chirurgien fait évacuer ses blessés au moment même où l'artilleur réclame des bras. Les hommes changent de poste sans qu'un ordre ait besoin de parcourir le pont.

C'est une abstraction, mais une abstraction très navale : **l'organisation du bord corrige les mauvaises dispositions individuelles.**

Le brelan de soutien : Tout le monde sur le pont

Condition : trois cartes de même valeur, quelles que soient leurs couleurs, dans la défausse de soutien.

Effet : Quelles que soient les cartes jouées dans la défausse de manœuvre, le navire peut garder ou reprendre la main.

Illustration : La barre répond mal et les voiles tardent à prendre le vent, mais, partout ailleurs, le navire fonctionne comme une mécanique parfaitement réglée. Les canonnières sont prêts, les équipes de secours dégagent le pont et les ordres circulent

sans hésitation. Malgré une manœuvre imparfaite, cette coordination générale permet au capitaine de conserver l'initiative.

La suite de trois : Service bien réglé

Condition : trois cartes consécutives de même signe dans la défausse de soutien.

Effet : après la résolution, **un seul des personnages ayant participé à la suite peut renouveler une carte** : défausser une carte de sa main puis en piocher une.

Illustration : Les équipes travaillent dans le bon ordre : tirer, dégager, réparer. Le pont cesse d'être une cohue et devient une mécanique.

Les Rôles de Soutien

Les « **Rôles de Soutien** » ne participent normalement pas directement à l'escrime de manœuvre. Pendant que le *Capitaine*, le *Timonier*, le *Gabier* ou les autres « **Rôles de Manœuvre** » cherchent à imposer la route et la position du navire, les **Soutiens** font fonctionner le bâtiment et préparent ou entretiennent sa capacité à combattre. Leurs actions dépendent de leurs postes, et ils peuvent intervenir principalement lorsque le navire est à portée de tir. Ils interviennent pour augmenter ou diminuer les dégâts des « **tirs des batteries principales** ». Ils constituent donc une sorte de **partie parallèle à la manœuvre**.

Les principaux « **Rôles de Soutien** » envisagés sont notamment le **Maître Artilleur**, le **Cambusier**, le **Maître Charpentier**, le **Maître Voilier** et le **Médecin**.

Si un **joueur représente un poste** dans le navire des PJ, pour l'équilibre en **miroir**, il faudra un **PNJ avec un potentiel** sur le navire des figurants.

Une main et une carte à jouer à chaque Ronde

Au début de chaque Assaut, chaque « **Rôle de Soutien** » constitue sa main avec la **Compétence** correspondant à son poste, exactement comme les « **Rôles de Manœuvre** ».

À **chaque Ronde**, il doit jouer au moins une carte, qu'il ait ou non quelque chose d'urgent à accomplir. La carte représente le temps d'activité de son personnage et de ses subalternes que représente cette ronde. La dépense de la carte réduit leurs potentiels d'actions futures. De même chaque **PNJ** doit dépenser au moins **un point de potentiel**.

Cette carte est toujours placée dans la **Défausse de Soutien**, sauf effet particulier d'une Feinte de son école navale disant le contraire.

Comme pour les **Rôles de Manœuvre**, jouer une figure de son école navale procure aux **Rôles de Soutien deux points**. Ainsi, une Figure rouge d'Écaille peut compter

comme deux cartes rouges pour une préparation, un soin ou une réparation compatible avec le poste.

La Défausse de Soutien fonctionne pendant tout le combat

Les cartes ainsi jouées, même sans actions concrètes, ne sont jamais complètement inutiles.

Elles alimentent la **Défausse de Soutien**, dont les combinaisons peuvent produire des effets. Ces effets peuvent ne pas être utiles hors des phases de combats.

À portée : agir sur les Totaux de tir subi

Lorsque les **bâtiments arrivent à portée**, les **Rôles de Soutien** prennent toute leur importance.

Les **batteries principales** produisent automatiquement un **Tir de batteries principales**, déterminé notamment par :

- la Puissance de feu du navire ;
- l'état de son Artillerie ;
- la Position d'artillerie actuelle.

Les actions offensives des Soutiens et les autres effets éventuels viennent ensuite modifier cette valeur. On obtient ainsi le **Total de tir subi** par le navire adverse.

Schématiquement :

- les actions offensives, notamment celles de l'**Artilleur** ou du **Cambusier**, augmentent le Total de tir subi par l'ennemi ;
- les actions défensives du **Charpentier**, du **Voilier**, du **Médecin** et même du **Maître Artilleur** permettent, après application des **Dégâts finaux**, de réduire immédiatement les dégâts.
- Il n'est pas exclu que certaines actions particulières puissent également influencer le « **Total de Manœuvre** », sans que leurs cartes quittent pour autant la Défausse de Soutien. Là encore, sauf feinte d'une école navale disant le contraire.

Par exemple, pour un artilleur, à portée de tir de l'adversaire, peut jouer une carte, ou une suite de cartes noire pour augmenter directement le **Total de tir subi** par l'adversaire..

En résumé, la **Défausse** dépend donc du rôle du personnage (*manœuvre ou soutien*) ; mais le **Total modifié** dépend de ce qu'il accomplit.

Les cartes noires pour un médecin, les cartes rouges pour un artilleur ?

Hors de portée : la préparation

Pendant l'approche, les « **Rôles de Soutien** » ne restent évidemment pas les bras croisés.

Même lorsqu'un navire est encore à deux heures de portée de canon, le joueur de l'Artilleur doit poser une carte par ronde.

Cela se traduit par :

Le **Maître Artilleur** supervise le branle-bas de combat, fait mettre les pièces en état, organise les batteries, prépare les canons de chasse et supervise leurs servants.

Le **Cambusier** participe au branle-bas : il fait dégager les ponts, organise l'acheminement de la poudre et des munitions, déplace ou protège le matériel, prépare les équipes et peut notamment participer à la transformation de certains espaces pour le combat, aide à organiser le poste de secours, participe à organiser l'acheminement des munitions aux batteries (gargousses, boulets.) ...

Le **Maître Charpentier** répartit ses hommes, prépare outils, pompes, pièces de bois, bouchons, palans et matériel nécessaire aux réparations d'urgence.

Le **Maître Voilier** prépare voiles, cordages et matériel permettant de réparer rapidement le gréement, tout en organisant ses hommes.

Le **Médecin** prépare son poste de secours, ses instruments et ses aides. Avec le Cambusier et d'autres hommes, il peut notamment faire dégager et transformer les espaces nécessaires pour recevoir les blessés.

Les compétences navales

Liste de toutes les compétences du jeu

(♠) **Puissance** : Athlétisme, Autorité, Bagarre, Équitation, Volonté

(♣) **Vivacité** : Création, Débrouille, Duperie, Furtivité, Vigilance

(♥) **Galanterie** : Intrigue, Négocier, Persuasion, Séduction, Stratégie

(♦) **Finesse** : Érudition, Investigation, Médecine, Technique, Tir

Autre : Escrime, Occultisme

♠ ♣ ♥ ♦

Proposition de compétences navales

Rôle de manœuvre

Capitaine (♠ ♥) : Autorité / Stratégie (*savoir quoi faire et se faire respecter*)

Second (♠ ♣) : Vigilance / Autorité (*tout voir et se faire respecter*)

Bosco (♠) : Volonté / Autorité (*le rock, l'ancre du navire*)

Quartier Maître (♣ ♥) : Débrouille / Persuasion (*il est plus proche de l'équipage*)

Pilote - Timonier (♥ ♦) : Érudition / Stratégie (*Connaître les vents, les cartes les navires.*)

Gabier - Vigie (♠ ♣) : Vigilance / Athlétisme (*Sportif et vigilance*)

Rôles de soutien

Maître Artilleur (♠ ♦) : Tir / Volonté (*Bon être là il faut le vouloir..*)

Maître Voilier (♠ ♦) : Technique / Athlétisme (*c'est sportif, et c'est un métier*)

Maître Charpentier (♣ ♦) : Technique / Débrouille (*bon on fait ce que l'on peut avec ce que l'on a*)

Chirurgien de bord (♦) : Médecine / Technique (*Technique pour la chirurgie*)

Cambusier - Coq (♣ ♥) : Créativité / Négocier (*la cuisine, c'est de l'art, et le négoce pour l'intendance*)

Mouche (♠ ♦) : Tir / Volonté (*il faut de la volonté pour être en haut du mat*)

Aumônier (♣ ♥) : Créativité / Persuasion (*Il faut porter la bonne parole . Duperie à la place de Créativité s'il est athée*)

Marin (♠) : Athlétisme / Volonté (*Difficile, physique*)

Mousse (♠ ♣) : Volonté / Débrouille (*Difficile, mais moins physique, plus dans l'adaptation*)

L'utilisation des compétences navale

L'idée est d'avoir une compétence de métier, ressemblant dans l'esprit à l'Escrime. Il peut s'y attacher ainsi une École Navale, qui, pour un même métier, peut avoir deux signes différents.

Comme l'escrime elle s'utilise dans le Combat naval et permet de piocher une main au début de chaque assaut.

Mais rien n'interdit de s'en servir aussi comme une vraie compétence et de faire en jeu des tests dessus.

Les Navires

La qualité des personnages est aussi importante que **la qualité du bâtiment**. Même un capitaine prodigieux ne peut pas transformer un sloop en forteresse flottante, et un galion reste une masse dangereuse malgré un commandement médiocre.

Il y a deux mesures pour un navire :

Les jauges sont des points de structures, représentant les éléments pouvant être endommagés.

Les caractéristiques, qui déterminent les performances du navire ;

Un sloop peu ainsi être très manœuvrable (*caractéristique*), mais a une jauge de manœuvre réduite, car son gréement reste léger et fragile. À l'inverse, un galion est lent à manœuvrer, mais possède assez de mâts, de voiles et d'hommes pour rester longtemps opérationnel.

Les jauges de points de structures des navires

Les quatre jauges

Les « **points de structures** » des navires sont représentés par **quatre jauges** :

Équipage : Officiers, cohésion du navire, hommes sur le pont et dans les gréements tués, blessés ou désorganisés ;

Manœuvre : voiles, gréement, mâts, gouvernail ;

Structure : coque, ponts, voies d'eau ;

Artillerie : Batteries et capacité de tir, canons, affûts, servants spécialisés, munitions et capacité à délivrer une bordée.

Sans ciblage particulier, charge au maître de jeux de répartir sur les jauges suivant les positions des protagonistes et les différents événements. Des feintes ou des bottes peuvent aussi cibler certaines jauges spécifiques.

Cibler une jauge en particulier

Ces quatre jauges peuvent être délibérément prises pour cible par le Capitaine joueur, ou figurant en faisant, par exemple, **chargées des boulets spéciaux**. Pour la manœuvre cela se fait ciblant les mats avec des boulets ramés. Il en va de même pour l'équipage avec de la mitraille, ou la structure en ciblant volontairement sous la ligne de flottaison.

Les manœuvres peuvent aussi conduire à des positions qui permettent, par exemple, de cibler le gouvernail. Enfin, une attaque ciblée, à courte portée, une position en enfilade par la poupe ou la proue : les boulets peuvent alors parcourir une grande longueur du navire au lieu de seulement traverser son flanc, ce qui réduirait l'artillerie.

-  Artillerie : Tir dans les sabords, enfilade avec une bordée à « contact »
-  manœuvre : Boulets rouges, ramés ou chaînés, tir haut, bordée à « contact », ou cibler le gouvernail, mais la précision n'est pas de mise, seulement une partie du tir sur la poupe affecter le gouvernail, un point sur 3 par exemple.

- ♥ Équipage : Mitraille, mousqueterie, bordée à « contact »
- ♦ structure : Boulets pleins, tir à la flottaison

Pour effectuer le ciblage, si les navires sont à portée de tir, et respectent les distances crédibles pour l'action, où ils le seront pour la prochaine ronde, **le capitaine doit juste passer l'ordre** aux artilleurs.

Puis, s'il a la main, doit faire une **manœuvre d'attaques d'artillerie**. Quel que soit le résultat de la manœuvre, le **tir des batteries principales**, exécutera le dernier ordre du capitaine. C'est au maître de jeux d'évaluer suivant la **position d'artillerie** obtenue par le résultat de la manœuvre les effets du tir.

S'il n'a pas la main, il subit la manœuvre de son adversaire, mais là encore, suivant sa défense, le navire peut prendre une position permettant d'effectuer tout de même correctement l'ordre. Là encore c'est au maître de jeux d'évaluer suivant le résultat de la manœuvre les effets du tir.

Précision sur les jauges : Artillerie et Équipage

Équipage mesure la capacité humaine globale du navire : gabiers, timoniers, fusiliers, officiers, équipes de réparation. Ils sont principalement sur le pont ;

Artillerie mesure la capacité concrète à tirer : pièces disponibles, servants affectés aux batteries, approvisionnement et organisation du pont.

Ainsi, tuer des hommes avec de la mitraille réduit l'Équipage. Traverser une batterie au boulet réduit l'Artillerie et blesse les canonnières.

Les jauges sont liées entre elles

Les quatre jauges ne fonctionnent pas comme des compartiments parfaitement étanches. Un même tir peut endommager principalement une zone du navire tout en provoquant des pertes secondaires sur une autre jauge.

Les dégâts peuvent être liés.

Un tir en enfilade dans le pont d'artillerie réduit fortement l'**Artillerie**, puisqu'il frappe les pièces, les affûts, les réserves de munitions et les servants. Il peut également entamer la **Structure**, les boulets traversant les ponts, les cloisons et les membrures sur toute la longueur du navire. À l'inverse, un tir visant les murailles touche d'abord la **Structure**, mais les éclats de bois projetés à l'intérieur blessent les canonnières et désorganiser les batteries, provoquant ainsi une perte plus faible d'**Artillerie**.

La **Manœuvre** et l'**Équipage** sont également étroitement liés. Une décharge de mitraille sur le pont réduit d'abord l'**Équipage**, elle abat des gabiers, des timoniers ou des

hommes chargés des cordages, diminuant par conséquent la **Manœuvre**. De même, un tir pour baisser la **Manœuvre**, dirigé contre les voiles, les vergues ou le gréement peut blesser les hommes qui les servent et infliger une perte secondaire d'**Équipage**. En revanche, un tir particulièrement précis contre le gouvernail ou ses mécanismes peut n'affecter que la **Manœuvre**.

En règle générale, une attaque vise donc une **jauge principale**, qui reçoit l'essentiel des dégâts. Le MJ doit répartir au moins 1/3 des dégâts sur la **jauge liée**, lorsque la nature du tir et la position des navires le justifient. Cette répartition doit rester cohérente avec la scène et ne doit pas faire disparaître l'importance du choix de la cible principale.

***Par exemple**, 3 de dommages touchant la structure (ciblée ou par simple logique) fera 1 point sur l'artillerie et « seulement » 2 sur la structure.*

Le fonctionnement des jauges peut également être lié.

Lorsque de la jauge **d'Équipage** descend sous certains seuils, ses conséquences peuvent diminuer les caractéristiques utilisées par d'autres fonctions du navire. C'est notamment le cas : lorsque les hommes commencent à manquer, le service de l'Artillerie puis la Manœuvrabilité du bâtiment se dégradent.

Ces deux effets sont distincts : **les dégâts liés répartissent les conséquences d'un tir entre plusieurs jauges ; les effets liés traduisent les conséquences qu'une jauge fortement endommagée fait subir au fonctionnement général du navire.**

Les conséquences de la baisse des jauges Manœuvre, Structure et Artillerie

Pour favoriser la défense et éviter qu'un premier tir chanceux ne décide immédiatement du combat, il n'y a pas de malus pour chaque point perdu.

Opérationnelle : Plus deux tiers de la jauge — *pas de malus*

Endommagée : Entre un tiers et deux tiers — *Une conséquence mineure (équivalent à la perte d'un point de caractéristiques)*

Critique : Un tiers ou moins — *Une conséquence importante (équivalent à la perte de deux points de caractéristiques)*

Détruite : 0 — *Le poste correspondant est hors service.*

***Par exemple**, une **Manœuvre** avec une caractéristique de 3, qui est endommagée (moins des deux tiers de sa jauge) le navire ne piochera plus qu'une carte au lieu de 2 en bonus.*

Conséquences de la baisse de la jauge d'Équipage

À la différence des trois autres, la jauge d'**Équipage** ne possède pas de caractéristique propre. Elle représente l'ensemble des hommes nécessaires au fonctionnement général du bâtiment : matelots, gabiers, timoniers, officiers, équipes de réparation et hommes pouvant être détachés pour renforcer les batteries.

Tant que plus des deux tiers de la jauge sont disponibles, les pertes restent suffisamment limitées pour être absorbées par l'organisation du bord.

La distinction entre Équipage et Artillerie reste importante. Une perte d'Artillerie représente une batterie directement endommagée ou désorganisée : pièces détruites, affûts brisés, servants spécialisés hors de combat ou approvisionnement perturbé. Une perte d'Équipage représente au contraire une diminution générale des hommes disponibles à bord. Tant que ces pertes restent limitées, les postes essentiels peuvent être maintenus par réaffectation des hommes. Lorsqu'elles deviennent importantes, cette réserve humaine ne suffit plus : le service des batteries ralentit, puis la capacité générale du navire à manœuvrer se dégrade.

Lorsque l'Équipage passe au niveau **Endommagé**, après la perte de son premier tiers, le manque d'hommes commence à ralentir le service des pièces. Des canonniers doivent être remplacés, des servants sont réaffectés et certaines équipes ne peuvent plus être relevées correctement :

le navire perd 1 niveau de Puissance de feu.

Lorsque l'Équipage passe au niveau **Critique**, après la perte du deuxième tiers, les pertes deviennent suffisamment importantes pour affecter également la conduite générale du bâtiment. Il manque désormais des bras dans les hauts, aux écoutes, à la barre et aux manœuvres :

le navire conserve sa perte de 1 niveau de Puissance de feu et perd également 1 niveau de Manœuvrabilité.

Ces pénalités suivent l'état actuel de la jauge. Si le Médecin restaure suffisamment de points d'Équipage pour repasser au-dessus d'un seuil, la pénalité correspondante disparaît à partir de la Ronde suivante.

Cela donnerait donc très simplement :

État de l'Équipage	Conséquence
Opérationnel, plus de 2/3	Aucun malus

Endommagé , entre 1/3 et 2/3	-1 Puissance de feu
Critique , 1/3 ou moins	-1 Puissance de feu et -1 Manœuvrabilité
Détruit , 0	Équipage incapable d'assurer normalement le combat

Les caractéristiques du navire

Puissance de feu

La Puissance de feu représente directement les « ***tirs des batteries principales*** ».

Niveau	Puissance	Effet
1	Dérisoire	1 points de tir.
2	Légère	2 points de tir.
3	Moyenne	3 points de tir.
4	Forte	4 points de tir.
5	Écrasante	5 points de tir.

Avec plusieurs joueurs capables de pousser une attaque, les dégâts prendraient vite la poudre d'escampette. Un bonus fixe rend le galion terrifiant sans transformer chaque bordée en sentence de mort.

Manœuvrabilité

Cette caractéristique représente la capacité de manoeuvrer du navire et donne des bonus ou des malus aux **manœuvres d'attaques d'artillerie** et aux **manœuvres d'attaques de distances**.

Les cartes et le potentiel en plus sont à répartir pour tous les rôles de manœuvre. Ainsi, une Manœuvrabilité de 3 donnera en tout 2 cartes à se partager sur l'ensemble des joueurs par assaut. Le Capitaine détermine quel rôle pourra piocher. Ces pioches ou gain de potentiel pour les figurants du MJ se répartissent pendant tout l'assaut. Si des dégâts interviennent en cours d'assaut faisant perdre un niveau de manoeuvrabilité, ces pioches sont annulé. De même si par miracle un niveau est gagner cela autorise le déclenchement de la pioche.

Niveau	Manœuvrabilité	Effet
--------	----------------	-------

-2	Détruite	Immobilisé
-1	Endommagée -2	-3 cartes ou potentiels par assaut à chaque rôle de manœuvre
0	Endommagée -1	-1 carte ou potentiel par assaut à chaque rôle de manœuvre
1	Pesante	Pas de bonus
2	Médiocre	+1 point de potentiel ou 1 carte à la ronde 1
3	Correcte	+1 point de potentiel ou 1 carte à la ronde 1 ; +1 point de potentiel ou 1 carte à la ronde 4
4	Agile	+1 point de potentiel ou 1 carte à la ronde 1 ; +1 point de potentiel ou 1 carte à la ronde 3 ; +1 point de potentiel ou 1 carte à la ronde 5 ;
5	Exceptionnelle	+1 point de potentiel ou 1 carte à la ronde 1 ; +1 point de potentiel ou 1 carte à la ronde 2 ; +1 point de potentiel ou 1 carte à la ronde 4 ; +1 point de potentiel ou 1 carte à la ronde 5 ;

Robustesse

La Robustesse représente la capacité de la construction du navire à absorber les impacts. Elle s'applique aux dégâts affectant la **Structure** et l'**Artillerie** (*Sauf configuration de navires ne le justifiant pas*), mais également à ceux affectant l'Artillerie lorsque les pièces, les affûts ou leurs servants bénéficient de la protection de la coque, des ponts et des murailles du bâtiment.

Elle détermine le nombre de dégâts nécessaires pour retirer effectivement des points aux jauges de **Structure** ou **d'Artillerie**.

Niveau	Robustesse	Conversion
1	Légère	1 dégât fait perdre 1 point de Structure ou d'Artillerie.
2	Normale	1 dégâts font perdre 1 point de Structure ou d'Artillerie. Mais à chaque ronde il faut faire deux dégâts pour faire le premier point de dégâts.
3	Solide	1 dégâts font perdre 1 point de Structure ou d'Artillerie. Mais à chaque ronde il faut faire deux dégâts pour faire les premier et second points de dégâts.
4	Massive	1 dégâts font perdre 1 point de Structure ou d'Artillerie. Mais à chaque ronde il faut faire deux dégâts pour faire les premier, second et troisième points de dégâts.

Les dégâts excédentaires sont conservés. Un galion ne peut donc pas ignorer indéfiniment les petites bordées, mais celles-ci doivent lentement ronger sa coque avant de produire un véritable dommage structurel.

Échelles proposées sur certains navires

Ces valeurs constituent des profils de départ. Elles pourront être modifiées par son entretien, son armement et son chargement.

Les Jauges

Ces jauges ne correspondent pas littéralement à un canon, un mât ou dix hommes. Ils

représentent la quantité de pertes que le poste peut subir avant de devenir moins efficace. J'ai essayé de faire des jauges divisible par 3 pour permettre de simplifier l'évolution de l'état.

Type de navire	♠ Artillerie	♣ Manœuvre	♥ Équipage	♦ Structure
Sloop corsaire	6	6	6	12
Brigantin	9	6	6	15
Brick	9	9	9	18
Frégate	12	9	12	21
Flûte marchande armée	6	9	9	21
Galion espagnol	9	12	15	30
Grand galion de guerre	15	12	24	30

Les Caractéristiques

Type de navire	Puissance de feu	Manœuvrabilité	Robustesse
Sloop corsaire	1	5	1
Brigantin	2	4	1
Brick	3	3	2
Frégate	3	3	3
Flûte marchande armée	2	2	2
Galion espagnol	4	1	4
Grand galion de guerre	5	1	4

Quelques variantes sont faciles à produire en faisant évoluer les exemples :

un **galion allégé** pourrait gagner un point en Manœuvrabilité, mais perdre 1 point de Robustesse et 2 points de puissance de feu ;
un **sloop surarmé** pourrait gagner un niveau de Puissance de feu, mais perdre un niveau de Manœuvrabilité ;
une **frégate de course** pourrait gagner un point en Manœuvrabilité, mais perdre 1 point de Robustesse ;
un **navire marchand converti** peut posséder une Structure importante, mais une Artillerie médiocres.

Résolution du « Total de tir subi » par un navire

Lors d'une poursuite **hors de portée des canons**, si plusieurs poursuivants se trouvent derrière le navire poursuivi, celui-ci ne s'oppose généralement qu'au bâtiment le plus rapide. Les autres poursuivants étant nécessairement plus éloignés, ils ne participent pas directement à l'opposition de manœuvre tant qu'ils ne sont pas à portée de tir.

En revanche, lorsqu'un navire affronte **plusieurs adversaires à portée de tir**, la situation devient beaucoup plus dangereuse. S'il n'a pas la Main, il doit répartir ses efforts de manœuvre entre les différents assaillants afin de tenter de limiter leurs positions de tir respectives. Une Manœuvre d'artillerie vise un adversaire déterminé et ne modifie que la Position d'artillerie entre ces deux navires.

Dans les situations mixtes, par exemple, lorsqu'un adversaire est à portée, tandis qu'un autre cherche encore à rejoindre le combat, charge au maître de jeu d'appliquer ce qui lui semble le plus logique suivant la situation, entre obliger les joueurs à répartir ces réussites de manœuvre ou pas.

Pour chaque navire capable de tirer :

1. Déterminer sa Puissance de feu effective

Prendre la **Puissance de feu** du navire en tenant compte de l'état de sa jauge d'Artillerie et des éventuelles circonstances particulières.

2. Appliquer la Position d'artillerie

Si les joueurs possèdent une Position positive **x/y** :

- ajouter **x** au tir automatique des joueurs ;
- retrancher **y** au tir automatique de l'adversaire.

Si l'adversaire possède une Position négative **-x/-y** :

- ajouter **x** au tir automatique de l'adversaire ;
- retrancher **y** au tir automatique des joueurs.

Si le **Tir des batteries principales** est **réduit à 0 ou moins**, les batteries ne **contribuent pas au Total de tir subi**.

3. Ajouter les Soutiens offensifs

Ajouter les points éventuellement produits par le Maître Artilleur, le Cambusier ou tout autre effet offensif.

4. Répartir les dégâts

Le Total de tir subi est réparti entre les jauges concernées suivant la cible, les munitions employées, la Position d'artillerie et la situation décrite.

5. Appliquer la Robustesse

Lorsque des points du Total de tir subi ont été attribués à la Structure ou à l'Artillerie, appliquer la Robustesse du navire afin de déterminer combien de ces points traversent effectivement la protection offerte par sa construction.

6. Appliquer les Soutiens défensifs

Voir dans « **Résolution d'une Ronde** », ces soutiens sont postérieure aux **Dégâts finaux**.

Voie d'eau

Une **Voie d'eau** est une avarie critique affectant la jauge de **Structure**. Elle représente une brèche importante sous ou près de la ligne de flottaison, des bordages arrachés, une membrure éventrée ou toute autre atteinte laissant entrer l'eau de manière continue.

Une Voie d'eau ne peut être provoquée que si les deux conditions suivantes sont réunies :

la jauge de **Structure** du navire est déjà descendue à **moins de la moitié de sa valeur maximale** ;

une même attaque ou un même tir lui fait perdre, après application de toutes les réductions et modifications, **au moins 3 points de Structure**.

Si ces conditions sont réunies, le MJ peut déclarer qu'une **Voie d'eau** s'est ouverte.

Les effets des voies d'eau

À partir de la Ronde suivante, et tant que la **Voie d'eau** n'est pas contenue ou réparée, le navire perd automatiquement :

1 point de Structure par Ronde et par voie d'eau active.

Ces pertes sont appliquées en plus de tous les dégâts normalement reçus pendant la Ronde.

Un navire peut subir plusieurs Voies d'eau. Leurs effets sont cumulatifs.

Ainsi :

1 Voie d'eau = 1 point de Structure perdu par Ronde ;

2 Voies d'eau = 2 points perdus par Ronde ;

3 Voies d'eau = 3 points perdus par Ronde.

Mât rompu / Gréement désarmé

Un **Mât rompu** est une avarie critique affectant la jauge de **Manœuvre**. Elle représente un mât fendu ou partiellement abattu, une vergue brisée restant prise dans les haubans, ou un ensemble d'espars et de cordages qui menace d'arracher progressivement le reste du gréement.

Un Mât rompu ne peut être provoqué que si :

la jauge de **Manœuvre** du navire est déjà descendue à **moins de la moitié de sa valeur maximale** ;

une même attaque lui fait perdre, après toutes les réductions et modifications, **au moins 3 points de Manœuvre**.

Si ces conditions sont réunies, le MJ peut déclarer qu'un mât ou une partie importante du gréement est désarmé.

Effet des mâts rompus / Gréement désarmé

À partir de la Ronde suivante, et tant que le mât n'est ni sécurisé ni dégagé, le navire perd automatiquement :

1 point de Manœuvre par Ronde et par Mât rompu actif.

Cette perte représente :

- les haubans qui cèdent les uns après les autres ;
- les vergues qui battent contre la coque ;
- Les voiles qui prennent feu ;
- les voiles et cordages qui traînent à la mer ;
- la traction du mât endommagé sur le reste du gréement ;
- les hommes obligés d'abandonner leurs postes pour dégager la mâture.
-

Plusieurs Mâts rompus peuvent se cumuler.

Incendie sur le pont d'artillerie

Un **Incendie sur le pont d'artillerie** est une avarie critique affectant la jauge d'**Artillerie**. Il représente un feu qui s'est déclaré au milieu des batteries, des affûts et des réserves nécessaires au service des pièces. Une gargousse éventrée, de la poudre répandue, des débris enflammés ou un départ de feu autour d'un canon peuvent rapidement désorganiser toute une batterie.

Un Incendie sur le pont d'artillerie ne peut être provoqué que si les deux conditions suivantes sont réunies :

la jauge d'**Artillerie** du navire est déjà descendue à **moins de la moitié de sa valeur maximale** ;

une même attaque ou un même tir lui fait perdre, après toutes les réductions et modifications, au moins **3 points d'Artillerie**.

Si ces conditions sont réunies, le MJ peut déclarer qu'un **Incendie s'est déclaré sur le pont d'artillerie**.

Effets de l'Incendie sur le pont d'artillerie

À partir de la Ronde suivante, et tant que l'Incendie n'est ni contenu ni éteint, le navire perd automatiquement :

1 point d'Artillerie par Ronde et par Incendie actif.

Cette perte représente :

- les servants contraints d'abandonner leurs pièces ;
- les gargousses et réserves de poudre qu'il faut évacuer précipitamment ;
- les affûts, cordages et équipements qui prennent feu ;
- la fumée qui envahit le pont et empêche le service normal des canons ;
- les pièces devenues inutilisables faute d'hommes ou d'approvisionnement ;
- les équipes détournées du combat pour empêcher le feu d'atteindre les poudres.

Ces pertes sont appliquées en plus de tous les dégâts normalement reçus pendant la Ronde.

Plusieurs Incendies peuvent se cumuler. Ainsi :

- 1 Incendie = 1 point d'Artillerie perdu par Ronde ;
- 2 Incendies = 2 points d'Artillerie perdus par Ronde ;
- 3 Incendies = 3 points d'Artillerie perdus par Ronde.

Les pertes humaines provoquées par les tirs

Le paragraphe "**Les jauges sont liées entre elles**" détaille cela dans le chapitre sur les navires. La jauge d'**Artillerie** et celle de la **Structure** sont liées, quand l'une est touchée, l'autre absorbe 1/3 des points. De même pour la **Manœuvre** et l'**Équipage**. La jauge atteinte l'est par ciblage adverse ou, s'il n'y a pas de ciblage, elle est déterminée par l'appréciation du MJ selon la position des navires.

Par exemple, 3 de dommages touchant la structure (ciblée ou par simple logique) fera 1 point sur l'artillerie et « seulement » 2 sur la structure.

Les jauges d'**Équipage** et d'**Artillerie** représentent des hommes tués, blessés, assommés ou temporairement incapables de tenir leur poste : éclats de bois, pièces démontées, cordages fouettant le pont, chutes dans la mâture ou effets directs des projectiles.

Transformer les jauges en pertes humaines

Les jauges d'**Équipage** et d'**Artillerie** ne représentent pas seulement une abstraction tactique : elles peuvent aussi donner une estimation des pertes humaines.

Prenons l'exemple de *La Cardinale*. Elle compte environ **85 personnes**, dont une

quarantaine d'artilleurs et quelques officiers attachés aux batteries. On peut donc considérer, très approximativement, que la moitié de l'équipage relève de la jauge **artillerie**, et l'autre moitié de la jauge **Équipage**.

Les statistiques d'une frégate nous donnent :

- 12 points d'Équipage ;
- 12 points d'Artillerie ;

Ainsi, mathématiquement, chaque point perdu représente donc environ **3 à 4 hommes mis hors de combat**.

Par exemple, si à la fin d'un engagement, la frégate a perdu :

- 3 points d'Équipage ;
- 2 points d'Artillerie ;

cela représente environ **15 à 20 hommes hors de combat**, soit, arbitrairement 18 hommes.

Ces pertes regroupent aussi bien les morts que les blessés pas encore soignés.

Rôles de Soutien

Rôles de Soutien : Le médecin

Si le Médecin restaure un point d'Équipage, cela ne signifie pas que trois morts ressuscitent dans la cale. Cela signifie qu'il soigne des blessés légers, remet certains hommes debout et permet à l'équipage de retrouver une partie de son efficacité.

Il y a **deux lectures différentes des pertes humaines** :

les **Pertes cumulées** enregistrent la violence totale du combat, même lorsque le Médecin parvient ensuite à remettre des hommes en état ;

les **points encore perdus à la fin de la scène** représentent des hommes qui n'ont pas pu être remis en service et parmi lesquels la mortalité est beaucoup plus élevée.

Les pertes cumulées

Chaque fois qu'un point **d'Équipage** ou **d'Artillerie** est perdu en raison de pertes humaines, le MJ note secrètement **1 point de Pertes cumulées**, même si ce point de jauge a été bloqué ou qu'il est ensuite restauré par le **Médecin**.

Cette valeur garde ainsi la mémoire de toute la violence subie par l'équipage pendant l'affrontement. Un excellent Médecin peut permettre au navire de terminer le combat avec des jauges presque intactes, mais il ne peut pas effacer les blessures graves ni les

morts survenues pendant la bataille.

À la fin du combat, on considère que, quels que soient le navire et son nombre d'hommes, **un tiers**, arrondi à l'inférieur, **des Pertes cumulées correspondent à 1 mort**. Un autre tiers est considéré comme grièvement blessé. Les autres hommes, momentanément mis hors de combat ont été suffisamment soignés, reposés ou réorganisés pour retrouver leur poste, ou ne souffrent que de blessures légères. Ainsi, un navire ayant accumulé 9 points de Pertes cumulées pendant le combat compte au minimum **3 morts**, même si le Médecin a réussi à restaurer intégralement les jauges d'Équipage et d'Artillerie avant la fin de l'affrontement.

Les pertes encore présentes à la fin du combat

Les points d'Équipage et d'Artillerie **qui n'ont pas été restaurés à la fin de la scène** représentent une situation beaucoup plus grave.

Ces hommes sont toujours hors de combat lorsque les canons se taisent. Il ne s'agit plus seulement de matelots sonnés, légèrement blessés ou momentanément éloignés de leur poste : on y trouve les blessés graves et les morts.

Pour ces pertes restantes, on considère que **la valeur de ces jauges représente des morts**, et que cette même valeur sont au moins sont grièvement blessée, car le médecin n'a pas pût soigner les cas les plus graves à temps.

Croiser les deux estimations

Les deux méthodes ne doivent toutefois **pas être additionnées**, puisque les hommes encore hors de combat à la fin de la scène font déjà partie des Pertes cumulées.

Il faut retenir **l'estimation de mortalité la plus élevée** entre :

- les morts déterminés par les **Pertes cumulées** ;
- les morts déterminés par les **points de jauge encore perdus à la fin du combat**.

Cela permet aux blessures non soignées d'alourdir le bilan sans compter deux fois les mêmes victimes.

Exemple

Pendant un combat, La Cardinale perd au total :

- 5 points d'Équipage ;
- 4 points d'Artillerie.

*Elle accumule donc **9 points de Pertes cumulées**, ce qui représente **3 morts au minimum**, et au moins 3 hommes grièvement blessés.*

Grâce au Médecin, une grande partie des hommes reprend son poste avant la fin du combat. Il ne reste finalement que :

- 1 point d'Équipage perdu ;
- 1 point d'Artillerie perdu.

La somme des deux jauges restant ne représentant que 2 morts, c'est le tiers des pertes

*cumulées qui représentera le nombre de mort en fin de combat. Et dans ce cas, même si le Médecin avait restauré toutes les jauges, le bilan aurait tout de même été de **3 morts** en raison des 9 points de Pertes cumulées.*

Un second exemple plus sévère

*Imaginons le même combat avec toujours **9 Pertes cumulées**, mais, cette fois, le Médecin n'a pas réussi à remettre suffisamment d'hommes sur pied. À la fin de la bataille, il reste **5 points d'Équipage et d'Artillerie perdus**, soit environ **5 hommes, sont morts** ; les autres sont grièvement blessés.*

*Les Pertes cumulées indiquaient seulement 3 morts, mais les conséquences encore visibles à la fin du combat sont beaucoup plus graves. Le bilan retenu est donc **5 morts et au moins 5 blessés graves**.*

Compétences en combat : Médecin

Il gère la défense de deux jauges, celle **d'équipage** et **d'artillerie**. Cette seconde jauge n'est pas composée que de canons, et représente aussi les artilleurs.

Carte rouge : soigner / limiter les pertes

C'est le cas naturel. La carte rouge peut :

- Après le calcul des Dégâts finaux, réduire immédiatement les dégâts infligés à la jauge **Équipage**;
- stabiliser un joueur blessé (via **Chirurgie d'urgence**);

C'est la médecine « sous le feu ». Cela fonctionne à portée ou hors de portée s'il y a encore des blessés.

Effets particuliers sur des cartes rouges

R1. Poste de secours paré

Le Médecin peut consacrer plusieurs Rondes à organiser son poste de secours : aides désignés, instruments disposés, eau et linges préparés, emplacement dégagé pour recevoir rapidement les blessés. Le **Cambusier** peut naturellement participer à ces opérations en jouant aussi du rouge pendant la ronde.

Règle : le Médecin doit consacrer **deux cartes rouges** pour obtenir 1 point de **Préparation médicale**. Les cartes peuvent être jouées dans une même Ronde si elles forment un enchaînement autorisé, ou être accumulées sur plusieurs Rondes. Le **Cambusier** peut participer lui aussi à cette action.

Une fois le second rouge joué, le compteur de **Préparation médicale** augmente de 1, jusqu'à un maximum de **3 points**.

Lorsqu'un dégât doit être affecté à la jauge **Équipage**, le Médecin peut dépenser 1 point de Préparation médicale pour **restaurer immédiatement 1 point de cette perte**.

Comme un seul point peut être utilisé par Ronde, sauf Feinte ou Botte, cette préparation ne peut pas soigner les points d'artillerie.

Le boulet est passé, mais cette fois, les brancardiers savent où courir, les garrots sont déjà coupés et personne ne cherche le chirurgien au milieu de la fumée.

R2. Préparer l'évacuation.

Règle : hors de portée des tirs et en l'absence de blessés, le Médecin peut jouer une carte rouge pour préparer l'évacuation. Cette carte ne produit aucun effet pendant la Ronde et **revient dans sa main à la fin de celle-ci.**

Cette préparation représente des brancardiers désignés, un trajet dégagé entre le pont et l'infirmerie, ainsi que le matériel nécessaire placé à portée.

À partir de la Ronde suivante, lorsque le navire subit une perte humaine affectant la jauge d'Équipage ou d'Artillerie, cette carte peut être jouée normalement pour intervenir sur cette perte.

Une seule carte rouge peut bénéficier de **Préparer l'évacuation** à la fois, sauf effet d'une Feinte ou d'une Botte.

Si la carte préparée n'a pas été jouée avant la fin de l'Assaut, elle est défaussée.

R3. Soigner les blessés.

Une fois des points **d'Équipage** ou **d'Artillerie** perdus, le Médecin peut consacrer ses cartes rouges à des soins réels.

Règle : chaque **carte rouge** consacrée aux soins permet de récupérer **1 point d'Équipage ou d'Artillerie**, dans la limite des points perdus pour des causes humaines.

Contrairement aux cartes noires de **on tient comme on peut**, ce point est **réellement restauré** et ne redescend pas à la Ronde suivante.

R4. Aider les autres postes - Intervention sur une jauge secondaire.

Le Médecin peut également soigner les servants du poste de l'**Artillerie**, si la perte provient de blessés;

Dans ces cas : il faut **deux cartes rouges pour restaurer 1 point**, ou une figure de son école navale.

Ces cartes peuvent être accumulées sur plusieurs Rondes ou jouées ensemble grâce à un enchaînement. Le Médecin ne peut restaurer une jauge secondaire que si la perte provient d'une blessure.

R5. Chirurgie d'urgence

Uniquement si un personnage important est blessé.

Règle : le Médecin joue une carte rouge (*pour déclencher l'action, et n'a aucun autre effet*) et consacre sa Ronde au blessé. Il effectue ensuite son test de **Chirurgie navale** selon les règles normales.

En cas de réussite, le personnage est stabilisé. Il ne récupère pas forcément

immédiatement ses capacités, mais son état ne s'aggrave pas et les conséquences de la blessure sont contenues.

Le médecin ne peut faire que cela pendant toute la ronde, aucune autre action ou carte ne peut être jouée.

Carte noire : préparer ou remettre des hommes au combat

N1. Remettre un homme en service.

La carte noire permet de faire revenir temporairement un blessé léger ou de réaffecter des hommes déjà soignés. Effet possible : *neutraliser temporairement* un malus lié à une **jauge Équipage endommagée**. « Celui-là respire encore. Un bandage, un verre de tafia, et retournez-moi ce gaillard aux haubans. »

La règle : On tient comme on peut, supprime un niveau de malus de manœuvrabilité dû à de la perte sur la jauge d'équipage, ou d'un niveau de malus de puissance de feu dû à de la perte sur la jauge d'artillerie. Si la ronde suivante, le médecin ne rejoue pas une carte noire pour le malus, il s'appliquera de nouveau. Jouer une suite de deux cartes en noir permet de soit de tenir deux jauges (équiper et artillerie), soit de tenir une jauge sur deux rondes.

Si, à la fin du combat, la dernière ronde, le médecin utilise une carte noire, on considère que cette jauge est définitivement rétablie pour les calculs des morts.

N2. Triage brutal

Le médecin cesse de chercher à sauver tout le monde et concentre ses soins sur ceux qui peuvent encore servir.

Effet possible : sacrifier la possibilité de récupérer certains blessés pour restaurer immédiatement une capacité de poste, après les applications des dégâts.

Mécaniquement, par exemple :

ignorer pendant une Ronde un malus d'Équipage ;

mais interdire de récupérer plus tard le point de jauge concerné. (1 mort)

C'est sombre, mais très XVIIe.

La règle : Pendant une scène de combat naval, le médecin est en capacité en jouant du rouge de regagner l'ensemble des points de jauge d'équipage et d'artillerie perdus. Mais en jouant Triage brutal, le médecin refait gagner, par carte noire, un point de jauge d'équipage ou d'artillerie, en sacrifiant par point ainsi gagné, la possibilité de regagner pendant la scène un point sur la ou les jauges où ces points ont été regagner. Il faut pour cela joueur une carte noire par point et par poste. Jouer une suite de deux cartes en noir permet de soit de tenir deux jauges (équiper et artillerie), soit de tenir une jauge sur deux rondes.

N3. Préparer le poste de secours (uniquement hors de portée).

La carte noire peut être placée en réserve.

Elle représente :

instruments prêts ;
eau bouillie ;
bandages ;
aides répartis ;
tables dégagées.

Elle pourra ensuite être transformée en carte rouge lorsqu'un dommage humain survient.

La règle : Quand le navire est hors de porté, et s'il n'y a pas de blessés, la carte noire est donc la préparation, il ne peut y avoir ainsi, hors feinte, qu'une seule carte conservée. Le joueur la mettra devant lui face caché pour signifier qu'elle est d'une autre couleur que celle portée sur la carte. Une feinte peut exister en précisant que cette transformation lui donne le statut de figure de son école navale. Un autre permettant juste d'en mettre une seconde de côté. Si le personnage aux deux feintes, il peut ainsi avoir 3 cartes de côtés, dont une fausse figure.

N4. Stimuler l'équipage.

Sans aller jusqu'à des produits miraculeux, alcool, café, stimulants d'époque ou simplement autorité médicale peuvent remettre momentanément des hommes en mouvement.

Effet : il peut agir une dernière Ronde avant de devenir réellement indisponible.

La règle : Le médecin joue une carte noire qui a pour seul effet de permettre à un personnage de son choix de ne pas être considéré à bout de souffle une ronde. Cela ne lui donne pas de carte, il est juste là et ne compte pas pour déterminer si le navire perd ou regagne la main - doit être refait à chaque ronde si ce personnage ne regagne pas de carte.

Rôles de Soutien : Le Maître Artilleur

Compétences en combat : Le Maître Artilleur

Carte noire : augmenter les dégâts

C'est son emploi naturel. Une carte noire augmente le **Total de tir subi** adverse.

Effets particuliers sur des Cartes noires

N1. Préparation des batteries

Le Maître Artilleur peut consacrer plusieurs Rondes à faire le Branle-bas. Le **Cambusier** peut naturellement participer à ces opérations en jouant aussi du noir pendant la ronde. Le Branle-bas bien préparé et c'est toute la batterie qui est plus efficace et résiliente. Les points de branle-bas servent à deux choses, évite une perte dans la Jauge

d'Artillerie, où augmente le **Total de tir subi** de cet adversaire.

Règle : Le Maître Artilleur doit consacrer **deux cartes noires** par point de Branle-bas. Ces cartes peuvent être jouées au cours d'une même Ronde si elles forment un enchaînement autorisé, ou être accumulées sur plusieurs Rondes. Le **Cambusier** peut participer lui aussi à cette action.

Tant que les deux cartes nécessaires n'ont pas été dépensées, le point n'est pas ajouté au compteur de Branle-bas. Une fois la seconde carte jouée, le compteur gagne **1 point** utilisable sur la prochaine ronde. Le maximum de cette jauge est de trois points. Des **Feintes** ou **Bottes** peuvent permettre de plus ou plus rapidement augmenter ce compteur. Le personnage une fois au contact ne peut dépenser que 1 point de ce compteur par ronde de tir.

N2. Batteries chargées / Préparer la première bordée

Sur une ronde de son choix, quand le navire est hors de portée, le Maître Artilleur peut placer une ou plusieurs cartes noires en réserve. Lors de la première Ronde où un ennemi entre à portée, le ou les cartes mises de côté sont ajoutées normalement au **Total de tir subi** de cet adversaire. Le personnage ne peut faire cela que sur une ronde, une seule fois avant le tir par côtés du navire (*bâbord, tribord, chasse, poursuite*). Il faut pour avoir plusieurs cartes, qu'elles forment un enchaînement autorisé. Une feinte ou une botte peut aussi permettre d'avoir plus de cartes en réserve.

N3. À boulets rouges

En jouant simplement une carte noire, le personnage ordonne de préparer ces boulets, cela peut se faire quand le navire est à portée de tir, ou pas. Cette carte noire ne compte pas dans le **Total de tir subi** de l'adversaire. La préparation prend 40min, donc soit deux rondes, soit une seule de 40 min (*si une manœuvre fait réduire la résistance de distance de 2, la ronde prendra 40min*). Une fois tirer sur les voiles, double les dégâts sur la jauge de Manœuvre ennemis.

N4. Changement de boulet

En jouant simplement une carte noire, le personnage ordonne de préparer une charge différente de celle qu'il utilisait avant pour ces batteries principales (*dont Boulets rouges s'ils ont été préparés suffisamment avant*). Cette carte noire ne compte pas dans le **Total de tir subi** de l'adversaire. Cette carte peut être jouée dans la même ronde que des cartes augmentant ce Total, mais, pour cela, elle sera obligatoirement la dernière carte d'un enchaînement autorisé. Une feinte peut faire la même chose sans dépenser de carte.

Carte rouge : sécuriser et préserver la batterie

Il utilise des cartes rouges :

R1. Sécuriser les gargousses (en préparation).

Une batterie est un endroit où il y a de la poudre répandue partout.

La carte rouge peut :

empêcher un incendie ;

empêcher une explosion secondaire ;

diminuer la gravité d'une avarie d'Artillerie.

La règle : Avec deux cartes rouges (via une suite), l'artilleur peut mettre de côté un marqueur qu'il peut utiliser pendant le combat pour prévenir une perte d'un point sur la jauge d'Artillerie. Sauf feinte, il ne peut le faire qu'une fois

R2. On se rétablit.

Le Maître Artilleur peut consacrer sa Ronde à remettre sa batterie en état après les dégâts subis. Contrairement au Médecin, il ne prévient pas ici les pertes : il agit **après coup**, en réorganisant les servants, en dégageant les débris, en faisant remplacer une brague, en remettant un affût en place ou, lorsque cela reste possible, en rendant une pièce de nouveau utilisable. Le **Cambusier** peut naturellement participer à ces opérations en jouant aussi du rouge pendant la ronde.

Règle : pour récupérer **1 point de jauge d'Artillerie**, le Maître Artilleur doit consacrer **deux cartes rouges** à cette réparation, quelle que soit leur valeur. Ces cartes peuvent être jouées au cours d'une même Ronde si elles forment un enchaînement autorisé, ou être accumulées sur plusieurs Rondes. Le **Cambusier** peut participer lui aussi à cette action.

Tant que les deux cartes nécessaires n'ont pas été dépensées, le point n'est pas restauré. Une fois la seconde carte jouée, la jauge d'Artillerie regagne **1 point** utilisable sur la prochaine ronde. On ne peut pas dépasser la valeur maximale de la jauge.

Des **Feintes** ou **Bottes** peuvent permettre d'accélérer cette remise en état, de réduire le nombre de cartes nécessaires ou d'obtenir des effets supplémentaires.

R3. Discipline du feu

La carte rouge peut empêcher les canonniers de tirer dans de mauvaises conditions.

La règle :

le tir automatique de la batterie perd 1 point cette Ronde ;

en échange, il réduit de un la baisse de la jauge d'artillerie par carte rouge jouée.

R4. Fermer les sabords / mettre les servants à couvert.

Le Maître Artilleur protège ses hommes et ses pièces pendant la bordée ennemie.

Effet : réduire de 1 par carte rouge jouée les dégâts affectant la jauge d'Artillerie avant le calcul des **Dégâts finaux** ;

La règle : S'il décide donc plutôt que d'aggraver les dommages adverses de prémunir ces hommes en faisant fermer à temps les sabords. Si cela mécaniquement annule le tir de batterie automatique du navire, sauf feinte de son école navale. Le Maître Artilleur doit annoncer cette action avant la résolution des tirs de la Ronde.

R5. Extinction d'urgence d'un Incendie sur le pont d'artillerie Uniquement si le navire subit un **Incendie sur le pont d'artillerie**. **Règle :** le Maître Artilleur (*ou le Maître Charpentier, une assistante entre eux est possible*) joue une carte rouge pour déclencher l'action. Cette carte n'a aucun autre effet. Il doit consacrer l'intégralité de sa Ronde à faire combattre l'incendie par ses servants et effectue un test d'**Artillerie navale** selon les règles normales. Pendant cette Ronde, les **batteries principales du navire ne produisent aucun tir automatique**. Les pièces sont abandonnées ou sécurisées le temps d'évacuer les gargousses, d'éloigner la poudre et d'éteindre les flammes. En cas de réussite, l'Incendie est éteint et cesse de provoquer sa perte automatique d'Artillerie. Les points d'Artillerie déjà perdus ne sont pas récupérés. En cas d'échec, l'Incendie reste actif et pourra faire l'objet d'une nouvelle tentative lors d'une Ronde ultérieure. Durant une Ronde consacrée à cette **Extinction d'urgence**, le Maître Artilleur ne peut jouer aucune autre carte ni effectuer une autre action.

Rôles de Soutien : Le Maître Charpentier

Le Maître Charpentier veille à ce que le navire reste capable de combattre malgré les boulets, les voies d'eau, les membrures brisées et les dégâts accumulés. Son domaine principal est la jauge de **Structure**.

Il peut également intervenir sur :

la jauge de **Manœuvre**, lorsqu'il s'agit du gouvernail, des mâts, vergues ou éléments de bois ;

la jauge d'**Artillerie**, lorsqu'il faut réparer un affût, dégager une batterie ou consolider un pont.

Ces interventions restent toutefois secondaires. Lorsqu'il agit sur la **Manœuvre** ou **l'Artillerie**, il faut généralement **deux cartes au lieu d'une** pour obtenir le même résultat.

Compétences en combat : Le Maître Charpentier

Carte rouge : réparer, contenir et préserver

La carte rouge est son usage naturel. Elle représente les hommes aux pompes, les coins de bois, les chevilles, les plaques de renfort, les voies d'eau colmatées et toutes ces réparations faites pendant que le navire continue de combattre.

Une carte rouge peut, après application des **Dégâts finaux**, **réduire immédiatement les dégâts** destinés à la **jauge de Structure**.

Effets particuliers sur des cartes rouges

R1. Étayer avant le choc.

Le Charpentier fait renforcer les endroits fragiles avant que les boulets ne commencent à frapper : cloisons dégagées, matériel de colmatage sorti, pompes vérifiées, équipes réparties.

Règle : hors de portée des tirs, ou pendant une Ronde où il n'a aucune réparation urgente à effectuer, le Maître Charpentier peut consacrer **deux cartes rouges** à la préparation du navire.

Ces cartes peuvent être jouées :

dans une même Ronde, si elles forment un enchaînement autorisé ;
ou sur plusieurs Rondes.

Lorsque la seconde carte est dépensée, le navire gagne **1 point de Préparation de coque**.

Le compteur peut atteindre **3 points maximum**.

Lorsqu'un dégât doit être appliqué à la Structure, le Charpentier peut dépenser 1 point de Préparation de coque pour **restaurer immédiatement 1 point de perte de Structure**.

Comme un seul point peut être dépensé par Ronde, sauf Feinte ou Botte, cette préparation ne peut pas restaurer les points d'artillerie ou de manœuvres.

Avant même que le premier boulet ne frappe, les coins sont déjà taillés, les pompes armées et les hommes savent exactement où courir.

R2. Colmater les dégâts.

Une fois la Structure endommagée, le Charpentier peut effectuer une véritable réparation de combat, hors de portée ou à portée.

Règle : une carte rouge permet de restaurer **1 point de Structure perdu**.

Le point revient à la fin de la Ronde et est utilisable normalement lors de la suivante.

Le navire ne peut évidemment pas dépasser sa jauge initiale.

Cela représente davantage une réparation provisoire qu'une reconstruction réelle : madriers cloués sur une brèche, voie d'eau bouchée, membrure renforcée, pompage organisé.

R3. Aider les autres postes - Intervention sur une jauge secondaire.

Comme pour « **Colmater les dégâts** », Le Charpentier peut également réparer :

Artillerie, si la perte provient d'un affût, d'un sabord ou d'une structure de batterie endommagée ;

Manœuvre, si elle provient d'un gouvernail, d'un mât, d'une vergue ou d'un élément que son métier permet réellement de réparer.

Dans ces cas :

il faut **deux cartes rouges pour restaurer 1 point**, ou une figure de son école navale.

Ces cartes peuvent être accumulées sur plusieurs Rondes ou jouées ensemble grâce à un enchaînement. Le Charpentier ne peut restaurer une jauge secondaire que si la perte

provient d'une cause matériellement accessible à son métier.

R4. Réparation d'urgence d'une Voie d'eau Uniquement si le navire subit une **Voie d'eau**. **Règle :** le Maître Charpentier joue une carte rouge pour déclencher l'action. Cette carte n'a aucun autre effet. Il doit consacrer l'intégralité de sa Ronde à la brèche et effectue un test de **Charpenterie navale** selon les règles normales. En cas de réussite, la Voie d'eau est réparée et cesse de provoquer sa perte automatique de Structure. Les points de Structure déjà perdus ne sont pas récupérés. En cas d'échec, la Voie d'eau reste active et pourra faire l'objet d'une nouvelle tentative lors d'une Ronde ultérieure. Durant une Ronde consacrée à une Réparation d'urgence, le Charpentier ne peut jouer aucune autre carte ni effectuer une autre action.

R5. Réparation d'urgence du gréement Uniquement si le navire subit un **Mât rompu**. **Règle :** le Maître Charpentier (*ou le Maître Voilier, une assistante entre eux est possible*) joue une carte rouge pour déclencher l'action. Cette carte n'a aucun autre effet. Il doit consacrer l'intégralité de sa Ronde au gréement endommagé. Il effectue ensuite son test de **Charpenterie navale** selon les règles normales. En cas de réussite, l'avarie est stabilisée et cesse définitivement de provoquer sa perte automatique de Manœuvre. Les points de Manœuvre déjà perdus ne sont pas récupérés. La réparation représente des renforts, des palans de fortune ou un gréement provisoire permettant au navire de continuer à manœuvrer sans que les dégâts ne s'étendent.

R6. Extinction d'urgence d'un Incendie sur le pont d'artillerie Uniquement si le navire subit un **Incendie sur le pont d'artillerie**. **Règle :** le charpentier (*ou le Maître Artilleur, une assistante entre eux est possible*) joue une carte rouge pour déclencher l'action. Cette carte n'a aucun autre effet. Il doit consacrer l'intégralité de sa Ronde à faire combattre l'incendie par ses servants et effectue un test d'**Artillerie navale** selon les règles normales. Pendant cette Ronde, les **batteries principales du navire ne produisent aucun tir automatique**. Les pièces sont abandonnées ou sécurisées le temps d'évacuer les gargousses, d'éloigner la poudre et d'étouffer les flammes. En cas de réussite, l'Incendie est éteint et cesse de provoquer sa perte automatique d'Artillerie. Les points d'Artillerie déjà perdus ne sont pas récupérés. En cas d'échec, l'Incendie reste actif et pourra faire l'objet d'une nouvelle tentative lors d'une Ronde ultérieure. Durant une Ronde consacrée à cette **Extinction d'urgence**, le Maître Charpentier ne peut jouer aucune autre carte ni effectuer une autre action.

Carte noire : bricoler, maintenir et sacrifier

Le noir dit plutôt :

« *Ce n'est pas réparé, mais ça tiendra jusqu'à ce qu'on sorte de cette satanée bataille.* »
Il devient donc le spécialiste du **provisoire**, du renforcement d'urgence et parfois du sacrifice d'une partie du bâtiment pour sauver le reste.

N1. Ça tiendra !

Le Charpentier remet temporairement en service une partie endommagée sans réellement la réparer.

Règle : Une carte noire permet de **neutraliser temporairement la perte d'un point de Structure** pour le calcul des seuils d'état du navire.

Ce point temporaire :

permet éventuellement de remonter au-dessus d'un seuil critique ou endommagé ; disparaît au début de la Ronde suivante si le Charpentier ne rejoue pas une carte noire pour le maintenir.

Une suite de deux cartes noires permet :

soit de maintenir **2 points temporaires** de Structure (*sans dépasser son niveau maximum*);

soit de maintenir 1 point pendant **deux Rondes**.

À la fin du combat, ces points temporaires disparaissent.

N2. Gouvernail de fortune

Le gouvernail est endommagé, une vergue casse, un élément de la Manœuvre est hors service. Le Charpentier improvise.

Règle : une carte noire permet d'ignorer pendant une Ronde **un niveau de pénalité de Manœuvrabilité** provoquée par une jauge de Manœuvre endommagée ou Critique, à condition que le problème soit matériel et puisse raisonnablement être traité par le Charpentier.

Il faut renouveler cette carte à chaque Ronde.

Exemples :

barre de secours ;

palans improvisés sur le gouvernail ;

espar de fortune ;

mât consolidé avec des aussières.

L'avarie reste présente et la jauge ne remonte pas.

N3. Affût de fortune

Même logique sur l'Artillerie.

Le Charpentier peut remettre provisoirement une pièce ou une portion de batterie en état de tirer.

Règle : deux cartes noires permettent d'ignorer pendant une Ronde **un niveau de pénalité de Puissance de feu** provenant de l'état de la jauge Artillerie.

Pourquoi deux ? Parce que c'est précisément son domaine secondaire.

Le Maître Artilleur fait ça mieux et plus vite. Le Charpentier, lui, arrive avec marteau, coins et jurons.

N4. Sacrifier pour sauver.

Le Charpentier ordonne de couper, jeter ou abandonner un élément endommagé avant qu'il n'entraîne le reste du navire avec lui.

Exemples :

couper un mât brisé avant qu'il n'arrache davantage de gréements ;

couper une vergue ou une portion de mât brisée qui, encore retenue par le gréement, menace d'arracher d'autres cordages ou de s'abattre sur le pont.

Règle : le Charpentier joue une carte noire et sacrifie immédiatement **1 point**

supplémentaire de la jauge affectée par l'avarie. Cette perte est définitive pour la scène et ne peut pas être réparée pendant le combat.

En échange, l'avarie est immédiatement supprimée et cesse de produire ses effets récurrents.

N5. Aux pompes ! Contenir une Voie d'eau.

Une voie d'eau ne détruit pas immédiatement le navire. Elle oblige surtout une partie de l'équipage à lutter constamment contre l'envahissement.

Règle : lorsqu'une avarie provoque une **voie d'eau**, le Maître Charpentier peut jouer une carte noire pour la contenir.

Tant qu'il consacre une carte noire par Ronde à cette action :

la voie d'eau ne s'aggrave pas ;

elle ne provoque pas de perte supplémentaire de Structure.

S'il cesse avant que la réparation soit achevée, ses conséquences reprennent normalement.

Une suite noire permet de contenir **plusieurs Voies d'eau au cours de la même**

Ronde, chaque carte étant affectée à une brèche différente, ou contenir pour plusieurs rondes une voie d'eau. Une suite de cartes noires permet au Charpentier peut permettre d'utiliser les autres cartes de l'enchaînement pour une autre action noire autorisée, comme *Ça tiendra !*, *Gouvernail de fortune* ou *Sacrifier pour sauver..*

Rôles de Soutien : Le Maître Voilier

Le **Maître Voilier** veille à ce que le navire conserve sa capacité à exploiter le vent malgré les voiles déchirées, les cordages coupés, les vergues endommagées et les dégâts infligés au gréement.

Son domaine est la jauge de **Manœuvre**.

Le **Maître Voilier** et le **Maître Charpentier** peuvent donc parfois intervenir sur les mêmes avaries, mais pas avec les mêmes moyens : le premier travaille essentiellement avec la toile, les cordages, les poulies et le gréement ; le second avec le bois, les assemblages et les structures lourdes.

Compétences en combat : Le Maître Voilier

Carte rouge : réparer, préserver et réorganiser le gréement

La carte rouge est son usage naturel. Elle représente les voiles rapiécées, les cordages remplacés, les drisses reprises, les manœuvres courantes dégagées et les équipes envoyées dans la mâture pour remettre le gréement en état.

Une carte rouge peut, après application des des **Dégâts finaux**, **réduire immédiatement les dégâts** destinés à la **jauge de Manœuvre**.

Effets particuliers sur des cartes rouges

R1. Préparer le gréement.

Avant que le combat ne commence réellement, le Maître Voilier peut préparer voiles, cordages et équipes afin que le gréement résiste mieux aux manœuvres brutales et aux tirs adverses.

Règle : hors de portée des tirs, ou pendant une Ronde où aucune réparation urgente ne réclame son attention, le Maître Voilier peut consacrer **deux cartes rouges** à la préparation du gréement.

Ces cartes peuvent être jouées :

dans une même Ronde, si elles forment un enchaînement autorisé ;
ou sur plusieurs Rondes.

Lorsque la seconde carte est dépensée, le navire gagne **1 point de Préparation du gréement**.

Le compteur peut atteindre **3 points maximum**.

Lorsqu'un dégât doit être appliqué à la jauge de Manœuvre, le Maître Voilier peut dépenser 1 point de Préparation du gréement pour **restaurer immédiatement 1 point de perte de Manœuvre**.

Un seul point peut être dépensé par Ronde, sauf Feinte ou Botte.

Les drisses ont été vérifiées, les pièces de toile descendues, les équipes réparties.

Quand le gréement commencera à tomber, chacun saura déjà quoi saisir.

R2. Rapiécer la voilure.

Une fois la jauge de Manœuvre endommagée, le Maître Voilier peut réparer les pertes relevant directement de son métier.

Règle : une carte rouge permet de restaurer **1 point de Manœuvre perdu**, à condition que le dommage corresponde à la voilure ou au gréement :

voile déchirée ;

drisse ou écoute coupée ;

cordage rompu ;

gréement courant endommagé ;

poulie ou palan remis en service.

Le point revient à la fin de la Ronde et est utilisable normalement lors de la suivante.

La jauge ne peut jamais dépasser sa valeur maximale.
Les dégâts provenant exclusivement du gouvernail, d'un mât rompu ou d'une importante pièce de bois nécessitent normalement l'intervention du Maître Charpentier.

R3. Réparation d'urgence du gréement

Uniquement si le navire subit une avarie critique de **gréement désesparé** avec :
voiles déchirées, arrachées ou en feu;
haubans, étais ou drisses rompus entraînant, par exemple, un morceau de gréement risquant de tomber sur le pont ;
les haubans qui cèdent les uns après les autres ;
les voiles et cordages qui traînent à la mer ;
Les avaries doivent provenir d'un coup critique sur la jauge de manœuvre, dont les conséquences concernent principalement la voilure et les cordages, et que les conséquences entraîneront une perte de manœuvre toutes les rondes.

Règle : le Maître Voilier joue (*ou le Maître Charpentier, une assistante entre eux est possible*) une carte rouge pour déclencher l'action. Cette carte n'a aucun autre effet. Il consacre l'intégralité de sa Ronde au gréement endommagé et effectue un test de **Voilerie Navale** selon les règles normales.

En cas de réussite, l'avarie est stabilisée et cesse de provoquer sa perte automatique de Manœuvre.

Les points de Manœuvre déjà perdus ne sont pas récupérés.

La réparation représente :

des cordages remplacés ;
éteindre le feu sur les voiles ;
une voile condamnée puis remplacée ;
des palans de fortune ;
un gréement provisoire ;
des haubans renforcés ;
une vergue remise sous contrôle.

Si la réparation exige réellement de remettre en état une importante pièce de bois, le Maître Charpentier doit intervenir à la place ou participer à l'action.

Durant cette Ronde, le Maître Voilier ne peut jouer aucune autre carte ni effectuer une autre action.

R4. Changer la voilure.

Le Maître Voilier peut volontairement modifier la voilure afin de mieux adapter le navire à la situation.

Règle : en jouant une carte rouge, il peut choisir de **réduire volontairement la voilure** jusqu'à l'annulation de cet ordre. Dès la prochaine ronde, cet ordre peut être annulé, pour cela, le personnage devra dépenser une carte rouge de plus.

Tant que cet ordre est maintenu, le navire subit, au choix, **1 ou 2 niveaux de pénalité**

de Manœuvrabilité, mais 1 ou 2 dégâts qui devrait atteindre la jauge Manœuvre pendant cette période seront annulés.

Cette action représente le fait de carguer les voiles les plus exposées, réduire la toile et éviter de présenter inutilement le gréement au feu ennemi.

Carte noire : tirer parti de la voilure, improviser et maintenir

Pour le Maître Voilier, les cartes noires représentent une attitude plus agressive.

Il ne répare pas vraiment. Il cherche à faire fonctionner le gréement **malgré son état**, à exploiter davantage la toile disponible ou à improviser une solution permettant de continuer la manœuvre.

« *Elle est déchirée, pas morte. Envoyez-moi deux hommes là-haut et borde ce qui reste !* »

N1. Toute la toile !

Le Maître Voilier pousse momentanément la voilure au-delà de ce qui serait normalement prudent.

Règle : une carte noire permet d'ignorer pendant une Ronde **1 niveau de pénalité de Manœuvrabilité provenant de l'état de la jauge Manœuvre**.

Il faut renouveler cette carte à chaque Ronde.

Cette action peut représenter :

remettre une voile endommagée en service ;

utiliser une voile de fortune ;

tendre davantage le gréement ;

envoyer des hommes supplémentaires dans la mâture ;

conserver une toile qu'il serait normalement prudent d'amener.

L'état réel de la jauge ne change pas.

Une suite de deux cartes noires permet :

soit de maintenir **2 points temporaires de Manœuvrabilité** (*sans dépasser son niveau maximum*);

soit de maintenir 1 point pendant **deux Rondes**.

N2. Coupez tout !

Le Maître Voilier peut décider de sacrifier une partie du gréement avant qu'elle ne devienne un danger pour le reste.

Cela fonctionne sur le même principe que Sacrifier **pour sauver** du Charpentier, mais uniquement pour les éléments relevant du gréement souple.

Exemples :

couper une voile en lambeaux ;

trancher une écoute qui menace d'entraîner plusieurs hommes ;

larguer une partie du gréement prise à la mer ;

couper les cordages retenant une vergue brisée.

Règle : le Maître Voilier joue une carte noire et sacrifie immédiatement **1 point supplémentaire de Manœuvre**.

Cette perte est définitive pour la scène et ne peut pas être réparée pendant le combat. En échange, une avarie liée au gréement est immédiatement supprimée et cesse de provoquer ses effets récurrents.

Si l'avarie concerne principalement un mât ou une structure lourde, cette action relève plutôt du Maître Charpentier.

Rôles de Soutien : Le Cambusier / Responsable de l'intendance

Le Cambusier organise tout ce qui permet au navire de continuer à fonctionner pendant le combat : poudre, boulets, eau, matériel, outils, vivres, équipes de remplacement, dégagement des circulations et acheminement vers les différents postes.

Il ne possède pas de jauge principale à proprement parler. Son rôle est **transversal**.

Il peut notamment aider :

le Maître Artilleur dans le Branle-bas de combat ;

le Médecin dans la préparation du poste de secours ;

et plus généralement, tout poste qui dépend d'un approvisionnement ou d'une équipe disponible.

Compétences en combat : le Cambusier

Carte noire ou rouge : approvisionner, accélérer, renforcer

Le rôle naturel du Cambusier est l'**assistance**. Il peut jouer aussi bien des cartes noires que rouges dans la Défausse de soutien, mais il ne peut jamais réaliser seul une suite ou un enchaînement. Il aide les autres postes sans se substituer à eux.

À chaque Ronde, il peut jouer **une seule carte** dans la Défausse de soutien :

une **carte noire** peut augmenter le **Total de tir subi** par l'adversaire, en représentant, par exemple l'acheminement rapide des boulets, gargousses ou matériels nécessaires à la batterie ;

une **carte rouge** peut réduire une conséquence subie par le navire, par exemple en faisant parvenir plus rapidement un blessé au chirurgien, en apportant du matériel au charpentier ou en renforçant une équipe en difficulté.

En plus de cette carte de soutien, le Cambusier peut, au cours de la même Ronde, jouer des cartes supplémentaires pour **compléter des suites déjà commencées par d'autres personnages**, aussi bien dans la Défausse de soutien que dans la Défausse de Manœuvre.

Il est ainsi le seul rôle de soutien capable d'intervenir librement dans les deux Défausses.

Il reste toutefois limité par sa fonction d'assistance :

Le Cambusier ne peut jamais créer lui-même une suite. Il ne peut ajouter qu'**une seule carte à chaque suite qu'il complète**.

Il peut donc contribuer à plusieurs suites différentes au cours d'une même Ronde, à condition que chacune ait été commencée par un autre personnage.

Cette capacité représente son aptitude à redistribuer rapidement hommes, matériel et approvisionnements entre les différents postes du navire.

Exemple

Le navire des PJ n'a pas la Main.

*Le Cambusier décide d'abord d'aider le Médecin. Il joue un **7 rouge** dans la Défausse de soutien. Cette carte représente des hommes détachés pour évacuer rapidement les blessés du pont et permettre au chirurgien de travailler dans de meilleures conditions. Elle contribue à réduire la perte subie par la jauge d'Équipage.*

*Dans le même temps, le Capitaine joue un **10 de Sang** dans la Défausse de Manœuvre afin de défendre contre la manœuvre adverse.*

*Le Cambusier possède en main le **9 et le Valet de Sang**.*

Il pourrait théoriquement prolonger la suite dans les deux directions :

9 – 10 – Valet

Mais sa règle lui interdit de jouer plusieurs cartes dans une même suite. Il doit choisir.

*Il joue donc le **Valet de Sang**, complétant ainsi la suite :*

10 – Valet

*Car il sait que son Capitaine a le **Cavalier de Sang**. Ainsi, avec son aide, le Capitaine obtient une très belle suite :*

10 – Valet - Cavalier

Cette intervention représente, par exemple, le Cambusier qui, voyant le Capitaine ordonner une réduction brutale de voilure, fait immédiatement dégager le pont, déplacer des tonneaux et repousser le matériel qui encombre les passages. Les gabiers et les hommes de manœuvre peuvent alors courir librement vers les écoutes et les bras, ce qui facilite l'exécution de l'ordre.

*Le **9 de Sang** reste dans sa main.*

Effets particuliers sur des Cartes

La carte noire représente l'intendance active : faire parvenir quelque chose au bon endroit, au bon moment, avant que la situation ne se dégrade.

La carte rouge représente la prudence logistique : protéger les réserves, éviter les accidents, répartir les ressources et conserver ce qui permettra au navire de tenir plus longtemps.

La particularité du Cambusier est qu'il a des effets qu'il peut jouer en Noir ou Rouge (NRx).

NR1. Tout est déjà là

Le Cambusier a eu la bonne idée de préparer à l'avance le matériel qui devient soudain nécessaire.

Règle : une carte **noire** ou **rouge** peut être placée en réserve hors de portée. Cette carte pourra être utilisée librement plus tard pour à condition que cette préparation repose sur du matériel ou de la logistique.

Exemples :

Branle-bas du Maître Artilleur ;

Préparation de coque du Charpentier ;

Préparation du gréement du Maître Voilier ;

Matériel pour le médecin.

Une seule carte peut être conservée ainsi, donc soit noire, soit rouge, sauf Feinte ou Botte.

NR2. Participer au « Branle-bas de combat », au « Poste de secours paré » et à « On se rétablit ».

Le Cambusier peut participer directement aux préparations des batteries et/ou du poste de secours. Il peut aussi aider à remettre en état le pont d'artillerie en aidant le Maître Artilleur.

Règle : Dans une ronde il peut choisir de jouer une carte **noire** pour participer au **Branle-bas de combat**, ou une carte **rouge** pour participer à l'organisation du **Poste de secours**, ou au rétablissement de la **Jauge d'artillerie** (le « On se rétablit » du Maître Artilleur) . Il ne peut faire qu'une de ces actions par ronde. La carte noire devient une carte noire du Maître Artilleur pour compléter les deux cartes nécessaires à l'obtention d'1 point de **Branle-bas**. La carte rouge devient une carte rouge du Médecin pour compléter les deux cartes nécessaires à l'obtention d'1 point de **Préparation médicale**, ou pour « On se rétablit » devient une carte rouge du Maître Artilleur pour compléter les deux cartes nécessaires à l'obtention d'1 point de **jauge d'Artillerie**.

Le Cambusier ne peut pas créer seul un point de Branle-bas, de Préparation médicale ou de Jauge d'Artillerie. Au moins une des cartes nécessaires doit être fournie par le personnage qu'il aide, sauf Feinte ou Botte.

NR3. Maintenir les équipes.

Le Cambusier organise les relèves avant que les hommes ne soient complètement épuisés.

Règle : Le Cambusier peut jouer une carte noire ou rouge, suivant la situation, à la place d'un personnage de soutien ou de manœuvre à qui il ne reste qu'une carte, cela permet de l'empêcher de passer à **bout de souffle** à la fin de la Ronde. Cette carte est jouée suivant le cas dans la défausse de Soutien, ou de Manœuvre. Cette carte compte dans les différents totaux.

Le personnage ne récupère aucune carte.

Il repousse d'une ronde l'état à bout de souffle. Cet effet peut être renouvelé si le personnage ne récupère toujours pas de cartes.

N4. Anticiper le changement de boulet.

Le Cambusier connaît parfaitement les habitudes de son Capitaine et sait anticiper les ordres de changement de munition. Il peut jouer une **carte noire** dans la Défausse de soutien afin de préparer à l'avance un changement de boulets. Cette carte ne compte pas dans le **Total de tir subi** par l'adversaire.

À partir de la Ronde suivante, et jusqu'à la fin de l'engagement, le prochain changement de type de boulet est **immédiat** et ne consomme pas l'action du Maître artilleur.

Le Cambusier ne peut préparer qu'**un seul changement de boulet à la fois**. Une fois cet avantage utilisé, il peut en préparer un nouveau lors d'une Ronde ultérieure.

Les écoles Navales

Il y a uniquement 4 écoles Navale :  Griffe,  Souffle,  Sang,  Écaille. La griffe est la plus agressive, l'écaille la plus protectrice. Les deux autres sont agressives ou protectrices, mais plus polyvalentes.

Je propose de limiter le choix des personnages dans leurs écoles en me basant sur leurs le ou les signes de leurs compétences navales. Le Capitaine, par exemple, aura le choix entre griffe et sang, là où le médecin ne pourra faire qu'écaille.

Les écoles par Rôle de manœuvre

Capitaine ( )

Second ( )

Bosco ()

Quartier Maître ( )

Pilote - Timonier ( )

Gabier - Vigie ( )

Les écoles par Rôle de soutien

Maître Artilleur ( )

Maître Voilier ( )

Maître Charpentier ( )

Chirurgien de bord ()

Cambusier - Coq ( )

Mouche (♠ ♦)
Aumônier (♣ ♥)
Marin (♠)
Mousse (♠ ♣)

Le principe choisi

J'ai créé par postes des feintes et des bottes. Je n'ai pas multiplié cela par une école navale. Ainsi, quelle que soit son école navale, le joueur peut piocher les feintes de son choix dans celle de son rôle. Charge au maître de vérifier que cela irait dans l'esprit d'une telle école. Le but est plus d'attribuer un trait, et donc un signe à la compétence navale (*Puissance* ♠ *Griffe* ; *vivacité* ♣ *Souffle* ; *galanterie* ♥ *Sang* ; *finesse* ♦ *Écaille*).

Les Feintes

Rappel du principe des feintes :

Les feintes permettent essentiellement de jouer sur les cartes (piocher des cartes, garder des cartes, changer la couleur, le signe, etc.).

Une feinte peut être déclenchée à tout moment, en prononçant son intitulé.

Chaque feinte ne peut être utilisée qu'une fois par assaut

Une Feinte doit surtout tordre intelligemment la mécanique des cartes, plutôt qu'ajouter simplement +1 quelque part. La règle implicite est que les cartes transformées par une Feinte ne deviennent pas des Figures naturelles et ne comptent donc pas pour une Botte, sauf mention contraire.

Chaîne de commandement : Capitaine / Second / Quartier Maître / Bosco / Quartier-maître

1. Œil du capitaine Lorsqu'une Figure lui permet de renouveler une carte, le Personnage **pioche d'abord**, puis choisit la carte qu'il défausse.

2. Prendre le relais Le personnage peut choisir un rôle de manœuvre autre que lui-même. Celui-ci peut jouer une seconde carte pendant la Ronde, même si elle ne forme pas un enchaînement. Cette seconde carte compte normalement dans le Total de Manœuvre. En contrepartie, le personnage ne joue lui-même aucun pendant cette Ronde.

3. Manœuvre préparée Lorsqu'une Figure permet normalement au Personnage de défausser puis piocher, il peut à la place conserver la carte défaussée en réserve pour

l'Assaut suivant.

4. Coupez-moi ça ! Le personnage peut faire couper immédiatement un cordage, une voile ou un élément gênant pour libérer le navire. Il peut transformer une carte rouge qu'il joue dans la **Défausse de Manœuvre** en carte noire de même valeur, ou inversement. En contrepartie, si la Manœuvre échoue, le navire subit 1 dégât dans la **jauge de Manœuvre**. **Illustration :** La solution est efficace, mais brutale : on sacrifie une partie du gréement pour sauver la manœuvre.

5. Renforts ciblés

Le personnage peut envoyer des hommes disponibles renforcer temporairement un poste.

Règle : une carte noire permet de neutraliser pendant une Ronde **un malus provenant d'un manque d'hommes**, sur :

Artillerie ;

Manœuvre ;

Équipage ;

Cette action ne restaure aucun point de jauge.

Elle représente uniquement une réaffectation provisoire de personnel.

Elle doit être renouvelée à chaque Ronde si le problème persiste.

Cette carte ne compte pas dans le Total de Manœuvre du tour.

6. Le pavillon tient bon Si une suite de son École navale permet au navire de remporter la manœuvre, le Capitaine récupère 1 point de Ténacité. Cela ne soigne aucune blessure, seulement la fatigue. *Le navire vient de reprendre l'initiative. Le voir encore debout sur la dunette suffit à remettre un peu de nerf dans les hommes.*

7. Tous ensemble ! Après une suite d'au moins deux cartes du signe de son École navale, le personnage peut faire **piocher une carte à un autre personnage**. *Il ne fait pas le travail à la place des hommes. Il trouve justes vingt bras supplémentaires à l'instant précis où il les faut.*

8. Réserve du bord Après une suite d'au moins deux cartes du signe de son École navale, il peut conserver l'une de ces cartes pour une Ronde future. Maximum **deux cartes ainsi conservées**.

9. Ordres préparés Au début de l'Assaut, le Capitaine peut transmettre **deux cartes à un même allié** en ne dépensant qu'un seul point de Liaison. *Les pavillons, les ordres et les intentions ont été convenus avant que le premier coup ne parte.*

10. Je n'ai pas dit mon dernier mot Si le navire perd la Main lors d'une Ronde où le Capitaine a joué une carte du signe de son École navale, cette carte retourne dans sa

main à la fin de la Ronde au lieu d'être défaussée. *La manœuvre a échoué, mais le Capitaine n'abandonne pas son idée. Il attend simplement une meilleure ouverture.*

11. Rattraper la manœuvre Lorsque le navire perd la Main et que le Personnage a joué une carte du signe de son École navale, il peut immédiatement **piocher une carte**. Le premier ordre a échoué. Le Second est déjà en train de préparer le suivant.

12. Ordres relayés Lorsqu'il joue une Figure de son École navale, le Personnage peut immédiatement **échanger une carte avec l'allié de son choix**, sans consommer de Liaison.

13. À vos postes ! Une carte du signe de son École navale compte toujours comme ayant une valeur minimale de **8 pour déterminer la Main**, quelle que soit sa valeur réelle. *Un 3 reste un 3 pour les attaques, suites et autres effets, mais ne fait pas flancher le poste.*

14. Tenez vos postes !

Le personnage choisit un Rôle de Manœuvre, puis il peut jouer une carte de son école navale, d'une valeur de 8 ou plus. Cette carte ne compte dans aucun total lors de la résolution et doit être mise de côté.

Elle ne remplace pas sa carte. Elle ne fait, ou ne défend aucune attaque directement, mais elle compte comme si ce Rôle de Manœuvre avait joué une carte permettant de garder la main. En contrepartie, le Personnage ne peut pas jouer une autre carte durant cette Ronde.

15. Des bras là où il en faut Le personnage peut déplacer une carte déjà jouée de la **Défausse de Manœuvre** vers la **Défausse de Soutien**, ou inversement. Elle ne produit d'effet que dans sa nouvelle Défausse.

16. Brasser à contre Vous pouvez poser une carte de votre école navale comme une carte du signe opposé de même valeur. Les signes opposés : Griffes ↔ Écailles et Souffles ↔ Sang.

Pilote / Timonier

1. Deux quarts de barre Le Pilote peut modifier de **1 ou 2 points** la valeur numérique d'une carte du signe de son École navale. Ainsi, un 6 peut devenir un 7 ou un 8. Cela peut permettre une suite ou faire passer une carte au seuil de 8. Une carte ainsi modifiée ne devient jamais une Figure. *Un degré de plus à la barre, et toute la géométrie du combat change.*

2. Gouverner sur l'erre L'As du signe de son École navale **ne lui fait pas perdre la**

Main. Il conserve néanmoins sa valeur normale pour tous les autres effets.

3. Boucler le virement Le **Roi et l'As** du signe de son École navale peuvent s'enchaîner. Roi → As ou As → Roi devient donc une suite autorisée.

Gabier / Vigie / Mouche

1. Saisir la risée Après avoir joué un enchaînement d'au moins deux cartes du signe de son École navale, le Gabier peut **piocher une carte**. *Il voit venir la rafale avant qu'elle ne frappe les voiles.*

2. D'en haut, je le vois venir Lorsqu'il joue une Figure de son École navale, le Gabier peut immédiatement **échanger** une carte avec un allié sans Liaison.

3. Brasser à contre Vous pouvez poser une carte de votre école navale comme une carte du signe opposé de même valeur. Les signes opposés sont *Griffe ↔ Écaille* ; et *Souffle ↔ Sang*.

4. Couper les ordres (Mouche)

Le tireur vise officiers, timoniers ou hommes aux signaux. Cette action est possible même si le navire n'a pas la main, mais les navires doivent être au maximum à la distance « **au contact** ». Il peut jouer une ou plusieurs cartes noires. Il faut pour avoir plusieurs cartes, qu'elles forment un enchaînement autorisé. Ces cartes ne comptent pas dans le calcul du **Total de Manœuvre** alliée, mais elles réduisent de 1 par carte le **Total de Manœuvre adverse**, ou au choix le **Total de tir subi par son navire**. En contrepartie, le tireur ne peut pas faire autre chose. ***Illustration** : Une balle claque près de la dunette. L'ordre est interrompu, un officier tombe ou les hommes hésitent une seconde de trop.*

5. Abattez les servants ! (Mouche) Cette action est possible même si le navire n'a pas la main, mais les navires doivent être au maximum à la distance « **au contact** ». Il peut jouer une ou plusieurs cartes noires. Il faut pour avoir plusieurs cartes, qu'elles forment un enchaînement autorisé. Ces cartes ne comptent pas dans le calcul du **Total de Manœuvre** alliée, mais elles réduisent de 1 le **tir automatique de la batterie adverse**. *Le maître de pièce tombe, puis son second. Une seconde d'hésitation se propage le long de la batterie.*

Maître Artilleur

1. C'est fumeux

Même hors de portée, le Maître artilleur peut faire tirer une ou plusieurs pièces sans

projectile afin de produire, sous le vent, un épais nuage de fumée.

Il joue une ou plusieurs cartes de son choix dans la **Défausse de Manœuvre**. Elle ne provoque aucun dégât, mais compte dans le Total de Manœuvre. Il faut pour avoir plusieurs cartes, qu'elles forment un enchaînement autorisé.

En contrepartie, il ne peut augmenter le **Total de tir subi** de l'adversaire durant cette Ronde.

Illustration : La fumée masque un changement de cap, une réduction de voilure ou la véritable position du bâtiment.

2. Le maître de la Discipline du feu

Si le personnage enclenche une « **3. discipline du feu** » avec une carte (sang pour une école souffle, écaille pour une école griffe), il peut jouer immédiatement une carte (souffle ou écaille) pour augmenter de 1 le **Total de tir subi** par l'adversaire.. Le personnage est autorisé à partir de cette carte de faire une suite de cartes noire avec les effets normaux.

3. Fermez les sabords, et renvoyez la politesse

Si le personnage fait « **4. Fermer les sabords** » en jouant une suite d'au moins deux cartes (sang pour une école souffle, écaille pour une école griffe), il peut immédiatement jouer une carte (souffle ou écaille) pour déclencher le tir de batterie automatique de son navire, sans ajouter le point supplémentaire que représente cette carte noire.

4. Tous ensemble !Après une suite d'au moins trois cartes du signe de son École navale, le personnage peut **piocher une carte**, qu'il peut utiliser cette ronde.

5. Remettez cette pièce en batterie !! Il peut jouer Figure de son École navale pour protéger le navire d'un point, tout en ajoutant **1 point au Total de tir subi par l'adversaire**.

Maître Voilier

1. Changement brusque de voilure

Le Maître voilier peut jouer une ou plusieurs cartes de son choix dans la **Défausse de Manœuvre**. Elles comptent normalement dans le **Total de Manœuvre**. Il faut pour avoir plusieurs cartes, qu'elles forment un enchaînement autorisé.

En contrepartie, il ne peut jouer aucune carte dans une Défausse de soutien durant cette Ronde.

Illustration : Le voilier fait réduire ou augmenter brutalement la toile, modifiant l'allure du navire au moment décisif.

2. Voiles préparéesAprès avoir joué une suite d'au moins deux cartes du signe de son

École navale, le Maître Voilier peut conserver l'une d'elles pour une Ronde future où le navire sera à portée. *La voile de rechange est ferlée, les palans sont prêts et les hommes savent déjà ce qui devra être envoyé.*

3. Brasser à contre Vous pouvez poser une carte de votre école navale comme une carte du signe opposé de même valeur. Les signes opposés sont *Griffe ↔ Écaille* ; et *Souffle ↔ Sang*.

Maître Charpentier

1. Brasser à contre Vous pouvez poser une carte de votre école navale comme une carte du signe opposé de même valeur. Les signes opposés sont *Griffe ↔ Écaille* ; et *Souffle ↔ Sang*. *Un problème offensif reçoit une solution défensive à coups de marteau.*

2. Bois préparé Après avoir joué une suite d'au moins deux cartes du signe de son École navale, il peut conserver une carte pour une Ronde future. *Cela représente coins, madriers, palans ou pièces déjà préparées.*

3. Remettez cette pièce en batterie !! Il peut jouer Figure de son École navale pour protéger le navire d'un point, tout en ajoutant **1 point au Total de tir subi par l'adversaire**. *Le Charpentier ne tire pas lui-même. Mais l'affût qu'on croyait perdu revient brusquement en batterie.*

Médecin / Chirurgien

1. Remettre les hommes debout Le Médecin fait relever les blessés légers et renvoie au poste ceux qui peuvent encore tenir une corde ou charger une pièce. Il choisit un **rôle de manœuvre** ayant déjà joué pendant la Ronde, puis il doit jouer une carte de son école navale, d'une valeur de 8 ou plus. Cette carte ne compte dans aucun total lors de la résolution et doit être mise de côté. Elle ne remplace pas sa carte. Elle ne fait, ou ne défend aucune attaque directement, mais elle compte comme si ce Rôle de Manœuvre avait joué une carte permettant de garder la main. En contrepartie, le Personnage ne peut pas jouer une autre carte durant cette Ronde. **Illustration :** *Quelques hommes retrouvent assez de souffle pour maintenir le poste au moment où il menaçait de céder.*

2. Les valides d'abord, variante plus sombre Il faut que le navire soit à portée de tir ennemi et ait déjà subi des tirs ayant porté. Le Médecin peut jouer une ou plusieurs cartes de son choix dans la **Défausse de Manœuvre**. Quelles que soient leurs couleurs, elles comptent comme des cartes Sang de la même valeur dans le **Total de**

Manœuvre. Il faut pour avoir plusieurs cartes, qu'elles forment un enchaînement autorisé. En contrepartie, il ne peut jouer aucune carte dans une Défausse de soutien durant cette Ronde. Et le navire subit automatiquement 1 dégât d'Équipage supplémentaire si un tir ennemi porte durant cette Ronde. ***Illustration :** Le chirurgien abandonne momentanément les blessés pour remettre tous les bras disponibles à la manœuvre. Celle-ci est plus dure, mais très XVIIIe siècle dans l'esprit.*

3. Debout, vous n'êtes pas encore mort ! Lorsqu'il joue une Figure de son École navale, le Médecin peut faire **piocher immédiatement une carte à un allié.** *Un bandage, une rasade, deux insultes médicales et le gaillard retournent à son poste.*

Cambusier

1. Branle-bas anticipé Le Cambusier, sous l'autorité d'un Personnage ayant un rôle de manœuvre, fait une action aidant à la manœuvre, déplacez hommes, poudre, eau et matériel. Il peut transférer une carte de sa main à ce rôle de manœuvre **sans utiliser de Liaison.** En contrepartie, il doit immédiatement récupérer dans sa main une carte du personnage aidé.

2. Le bon matériel au bon homme Le Cambusier peut proposer à un Rôle de Manœuvre une carte de valeur **8 ou plus** et recevoir en échange une carte de valeur inférieure, à condition qu'elles soient du **même signe.** Aucune Liaison n'est dépensée. *Le Capitaine n'avait pas besoin d'un miracle. Seulement que la bonne chose se trouve déjà à portée de main.*

3. Intendance bien huilée Lorsqu'une carte du signe de son École navale lui permet de compléter une suite commencée par un autre personnage, le Cambusier peut **piocher une carte.**

Aumônier

1. Le pavillon ne tombera pas Lorsqu'il joue une Figure de son École navale, tous les alliés ayant perdu de la Ténacité par fatigue peuvent récupérer **1 point de Ténacité.** Cela ne soigne ni blessure ni dommage physique. *Au milieu des cris, quelqu'un rappelle aux hommes pourquoi ils sont encore là.*

2. Une dernière prière Lorsqu'un allié est à **bout de souffle**, l'Aumônier peut jouer une carte du signe de son École navale. Le personnage reste présent jusqu'à la fin de la Ronde suivante et son poste ne provoque pas automatiquement la perte de la Main. Il ne récupère aucune carte. La carte ne compte dans aucun total lors de la résolution

et doit être mise de côté. En contrepartie, le Personnage ne peut pas jouer une autre carte durant cette Ronde.

Marin et Mousse

Ce sont des **postes polyvalents**, surtout s'ils deviennent des personnages joueurs. Je les place en rôles de soutiens, bien qu'ils puissent être en manœuvre, ces deux rôles ne sont pas très définis pour l'instant, mais j'ai mis quelques pistes.

Marin

1. Là où on a besoin de moill peut jouer une carte dans l'autre Défausse que celle normalement liée à son rôle.

2. À force de bras Deux cartes du signe de son École navale peuvent s'enchaîner, même si une valeur manque entre elles. En contrepartie, si le Marin est un Rôle de Manœuvre, son poste est considéré comme ayant joué une carte inférieure à 8 pour la Main.

3. Prendre la relève Une Figure de son École navale permet d'échanger immédiatement une carte avec un allié.

Mousse

1. Porte ça au capitaine ! Une fois pendant la Ronde, il peut transmettre une carte entre deux personnages sans utiliser leur Liaison.

2. Petit, mais partout Il peut jouer une carte dans la Défausse opposée à son rôle habituel. Elle conserve couleur et valeur.

3. Personne ne regarde le mousse L'As du signe de son École navale vaut **deux réussites**.

Les Bottes

Chaîne de commandement : Capitaine, Second ...

4 Figures - Coup de maître

Quelle que soit la manœuvre (attaque / défense), vous arrivez à doubler la différence des Totaux de Manœuvre des navires.

Maître Artilleur

4 Figures - On remet cela !

Dans la même Ronde, la Batterie principale a le temps de recharger et de faire feu une seconde fois.

Ce second tir utilise :

- la même Puissance de feu effective ;
- la même **Position d'artillerie** que le premier tir.

Il ne bénéficie pas une seconde fois des bonus offensifs apportés par la Défausse de Soutien.

Les défenses et réductions normalement applicables à la cible restent valables.

La Position d'artillerie n'est pas modifiée par ce second tir.

Gabier / Mouche

4 Figures - Une occasion de tir

Pendant la manœuvre vous avez une occasion de tir sur le Maître Artilleur adverse.

Votre tir ne le tue pas, mais vous perturbez suffisamment la batterie adverse pour que son tir soit déclenché trop tard et ne porte pas sur votre navire.

3 Figures - Grenade !

À distance « contact », vous lâchez une grenade. Au choix, cette grenade est sur le pont et réduisez de 2 la jauge d'équipage et de 1 celle de manœuvre ; ou cette grenade est pour le pont d'artillerie et elle empêche le tir de batterie adverse cette ronde, et quelques soit la jauge d'artillerie initie un incendie.

Pilote / Timonier

4 Figures - Dans son sillage ! Lors d'une **manœuvre de distance**, après calcul des Totaux de Manœuvre, le navire gagne immédiatement **1 Résistance de distance supplémentaire** dans le sens voulu par le Pilote. Ce point supplémentaire ne provient pas du Total de Manœuvre et s'ajoute donc au résultat obtenu. *Le Pilote anticipe parfaitement la route adverse, coupe sa trajectoire et fait gagner au navire quelques précieuses encablures.*

Maître Voilier

4 Figures - La risée est à nous ! Pendant cette Ronde, le navire est considéré comme possédant une **Manœuvrabilité supérieure de 2 niveaux**, sans pouvoir dépasser 5. Cet effet s'applique à toute la résolution de la Manœuvre et ignore temporairement les pénalités provenant d'une jauge de Manœuvre endommagée ou critique. *Une risée arrive, le gréement craque, toute la toile porte au même instant. Pendant quelques*

minutes, le navire semble avoir perdu la moitié de son poids. Cela lui donne une Botte très différente du Pilote : le Pilote gagne de la position, le Voilier **transcende momentanément le bâtiment**.

Maître Charpentier

4 Figures - Ça tiendra jusqu'au port ! Le Maître Charpentier supprime immédiatement **une avarie critique relevant de son métier**, sans effectuer de test (Voie d'eau ; Mât rompu relevant de la charpenterie ; un incendie sur le pont d'artillerie ; autre avarie matérielle comparable) L'avarie cesse immédiatement de produire ses effets récurrents. Les points de jauge déjà perdus ne sont pas récupérés. Le Charpentier peut accomplir cette action **sans consacrer toute sa Ronde** à la réparation. *Ce n'est ni beau ni durable, mais le bois est étayé, la brèche bâillonnée et tout ce qui devait tomber restera encore debout quelques heures.*

Médecin / Chirurgien

4 Figures - J'en sauverais le plus possible. Le Médecin, pour la fin de la scène, diminue de moitié le nombre de morts prévu par le système de causalité. Si, dans la scène il fait plusieurs fois, cette botte, les effets s'additionnent.

Cambusier

4 Figures - Tout était prévu ! Pendant cette Ronde, toutes les cartes du Cambusier peuvent compléter les suites des autres sans respecter sa limite habituelle.

Aumônier (capitaine ...)

4 Figures - Tenez bon ! Tous les personnages alliés récupèrent immédiatement **1 point de Ténacité** perdu par fatigue. De plus, jusqu'à la fin de la Ronde suivante, aucun personnage disposant encore d'au moins une carte ne peut être considéré comme à **bout de souffle**. Cette récupération ne soigne évidemment aucune blessure. *Entre la fumée, le sang et les éclats de bois, quelques paroles suffisent parfois à rappeler aux hommes qu'ils ont encore une bataille à terminer.*

Marin

4 Figures - Vous avez besoin d'aide ? Pendant cette Ronde, le Marin peut remplacer temporairement **n'importe quel poste devenu incapable d'agir**. Il utilise sa propre main, mais ses cartes sont considérées comme jouées par le poste remplacé pour le Total concerné ; les suites ; la conservation de la Main ; les actions ordinaires du poste.

Il ne bénéficie cependant pas des Feintes ou Bottes du personnage remplacé. *Un homme tombe à la barre, un servant disparaît sous un affût, un gabier ne répond plus. Le marin expérimenté ne demande pas ce qu'il faut faire : il prend la place.*

Mousse

4 Figures - Cours, gamin ! Le Mousse peut immédiatement **redistribuer jusqu'à trois cartes entre les mains des personnages alliés**, sans utiliser aucune Liaison. Chaque personnage doit toutefois terminer l'échange avec le même nombre de cartes qu'avant. *Le mousse traverse le pont sous les boulets, transmet un ordre, rapporte une réponse et glisse la bonne information au bon homme avant même que les officiers aient compris qu'ils en avaient besoin.*

Memo du système de Navigation

Assauts et Rondes

1 Assaut = 6 Rondes : Prime, Seconde, Tierce, Quarte, Quinte, Sixte. **1 Ronde = 20 min**, sauf déplacement de plusieurs Résistances dans une ronde : 1 Résistance = 20 min.

Les joueurs doivent jouer au moins une carte par ronde.

La Main

Le navire avec la Main impose la **Manoeuvre**, soit une **attaque de distances**, soit à portée de tir, une **attaque de positions d'artillerie**.

Le navire avec la **Main attaque** avec les cartes noires. Le navire qui n'a pas la **Main défend** avec les cartes les rouges.

Pour garder/reprendre la Main, la majorité des **Rôles de Manœuvre** doit avoir joué une carte noire de valeur **8+**.

Un **Rôle de Manœuvre** à bout de souffle, sans carte, fait perdre la Main.

Manœuvres

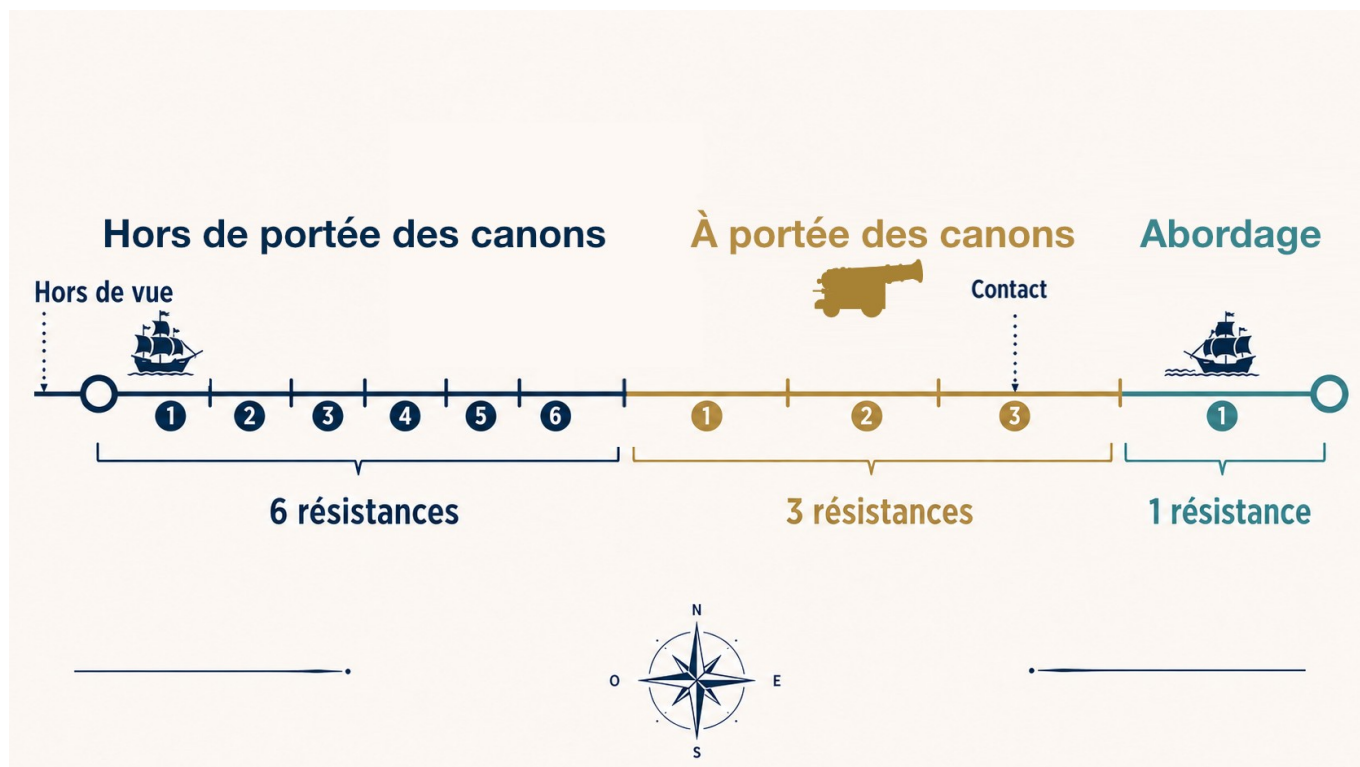
Le Capitaine choisit sa manœuvre :

Distance : 1 Point de victoire = **1 Résistance de distance**.

Artillerie : 1 Point de victoire = **1 cran de Position d'artillerie**.

Les joueurs **ne poussent pas l'attaque**. Le résultat est appliqué immédiatement.

Distances

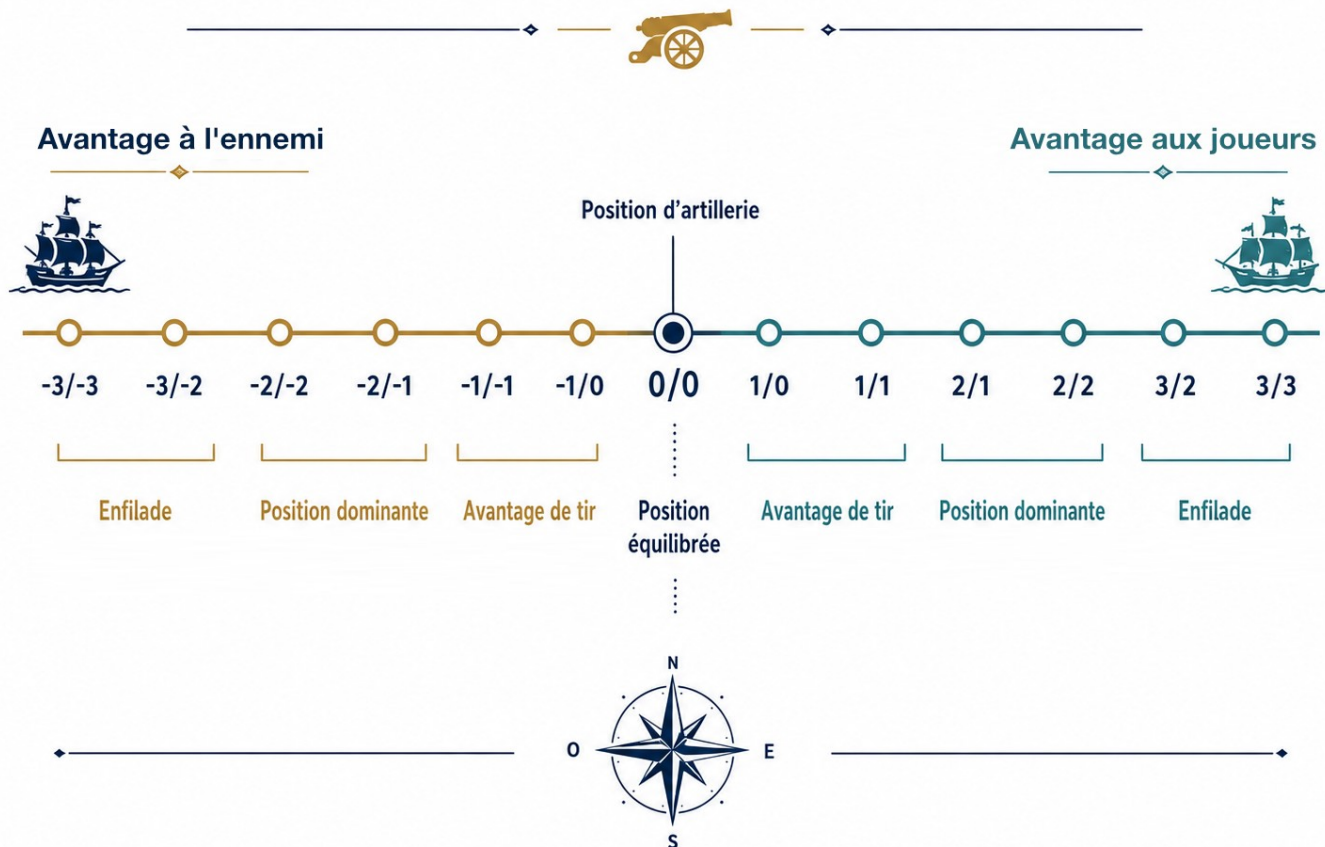


Hors de vue → portée : 6 Résistances
Portée → **Contact** : 3 Résistances
Contact → **Abordage** : 1 Résistance

Avec 3 Points de victoire, on peut parcourir 2 Résistances en seulement 20 min.

Position d'artillerie

Manœuvres de tir



Échelle :

-3/-3 ← **-3/-2** ← ... ← **0/0** → **1/0** → ... → **3/3**

Premier chiffre : bonus au tir du navire avantagé. Second chiffre : réduction du tir adverse.

La Position est **conservée de Ronde en Ronde** et s'applique immédiatement aux tirs de la Ronde où elle est obtenue.

Si le Capitaine avec la main change pour une Manœuvre de distance, le **premier Point de victoire ramène la Position à 0/0**, puis les suivants modifient la distance.

Tir

À portée, les batteries tirent **automatiquement** chaque Ronde.

Tir = Puissance de feu effective + Position d'artillerie + Soutiens offensifs

Puis :

Total de tir subi → répartition entre les jauges → Robustesse → Dégâts finaux → Soutiens défensifs.

Les Navires

Les 4 jauges

♠ **Artillerie** : canons, affûts, servants. *(suivant le navire, de 6 à 15 points)* ♣ **Manœuvre** : voiles, gréement, mâts, gouvernail. *(suivant le navire, de 6 à 12 points)* ♥ **Équipage** : hommes et organisation générale. *(suivant le navire, de 6 à 24 points)* ♦ **Structure** : coque et ponts *(suivant le navire, de 12 à 30 points)*

L'évolutions des dommages sur les jauges

> **2/3 des points** : aucun malus
1/3 à 2/3 des points : -1 niveau sur les caractéristiques, état **Endommagé**
≤ **1/3 des points** : -2 niveaux sur les caractéristiques, état **Critique**
0 : fonction hors service

Cas particulier de Équipage : **Endommagé** → -1 **Puissance de feu** **Critique** → -1 **Puissance de feu** et -1 **Manœuvrabilité**

Les 3 Caractéristiques

statistiques dépend du navire.

Robustesse

S'applique aux dégâts de **Structure** et **d'Artillerie**.

1 Légère : 1 pour 12 **Normale** : premier point coûte 2 dégâts **3 Solide** : deux premiers coûtent 2 dégâts **4 Massive** : trois premiers coûtent 2 dégâts

Puissance de feu

La puissance de feu va de 1 à 5.

Manœuvrabilité

La Manœuvrabilité donne des **cartes ou Potentiels supplémentaires** aux Rôles de Manœuvre, répartis par le Capitaine pendant l'Assaut.

-2 Détruite : Immobilisé

-1 Endommagée : -3 cartes ou potentiels par assaut à chaque rôle de manœuvre

0 Endommagée : -1 carte ou potentiel par assaut à chaque rôle de manœuvre

1 Pesante : aucun bonus **2 Médiocre** : +1 carte/Potentiel à la Ronde **3 Correcte** : +1 aux Rondes 1 et 4 **4 Agile** : +1 aux Rondes 1, 3 et 5 **5 Exceptionnelle** : +1 aux Rondes

1, 2, 4 et 5

Si la jauge de **Manœuvre** baisse suffisamment pour faire perdre un niveau de Manœuvrabilité, les bonus correspondants non encore gagnés sont annulés. Si elle remonte, les bonus redevenus disponibles peuvent s'appliquer.

Figures

Toute **Figure jouée** permet de défausser une carte puis d'en piocher une.

Une Figure correspondant à l'**École navale** du personnage vaut **2 Attaques ou 2 Défenses**, ou 2 points pour une action de Soutien compatible.

Liaisons

Une carte peut être transmise entre personnages, dans la limite de leur **Liaison** et d'une carte par Ronde.

Soutiens

Ils jouent en parallèle de la manœuvre :

Artilleur : augmente le tir, prépare/répare les batteries. **Médecin** : soigne et restaure Équipage/servants. **Charpentier** : Structure, voies d'eau, bois, affûts. **Voilier** : Manœuvre et grément. **Cambusier** : aide les autres postes et complète leurs combinaisons.

Avaries critiques

Si la **jauge** est **sous la moitié** et perd **3+ points d'un coup** :

Structure → **Voie d'eau** : -1 Structure/Ronde. **Manœuvre** → **Mât rompu** : -1

Manœuvre/Ronde. **Artillerie** → **Incendie** : -1 Artillerie/Ronde.

Jusqu'à réparation ou stabilisation.

Pertes humaines

Elles se calculent en fin de scène. Chaque point humain perdu en **Équipage ou Artillerie** = **1 Perte cumulée**.

Fin du combat il y a deux calculs :

Pertes cumulées ÷ 3 = morts minimum.

Pertes de jauge non rétablie en fin de combats = Pertes de jauge morts

Comparer les deux estimations en fin de scène et retenir **l'estimation de mortalité la plus élevée**.

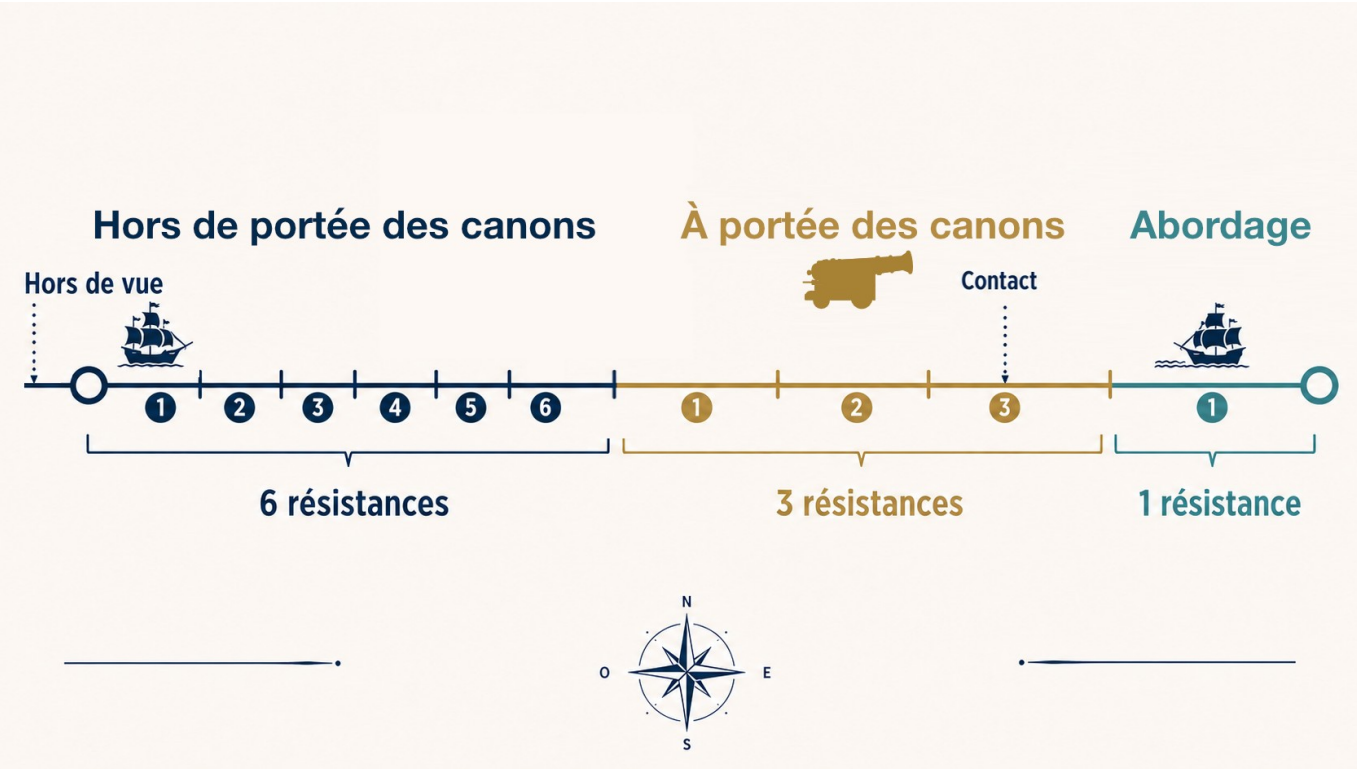
Exemple Combat naval : la frégate et le galion

Introduction

Une *frégate française* aperçoit très loin sous le vent un *galion espagnol* naviguant seul.
Le Capitaine décide de lui donner la chasse.

Les PJ sont :

Poste	Type	Compétence	École
Capitaine	Manœuvre	6	♠ Griffes
Maître Gabier	Manœuvre	5	♣ Souffle
Médecin	Soutien	6	♦ Écaille
Maître Charpentier	Soutien	6	♦ Écaille



Tous possèdent **1 point de Liaison avec chacun des autres**. Une carte donnée n'est pas nécessairement échangée contre une autre. Les Liaisons permettent ainsi de corriger une mauvaise main en transmettant une carte mieux adaptée au poste d'un camarade.

Le galion possède les quatre figurants miroirs. Chacun possède un Potentiel de 5, réparti en **2 Attaques et 3 Défenses** au début de chaque Assaut.

La **frégate** commence sur le « *1 Bleu foncé* », à **6 Résistances de distance du début de la portée des canons**.

Les navires

Jauges

	Frégate	Galion
Artillerie	12	9
Manœuvre	9	12
Équipage	12	15
Structure	21	30

Caractéristiques

	Frégate	Galion
Puissance de feu	3	4
Manœuvrabilité	3	1
Robustesse	3	4

Les tirs des batteries ont lieu à chaque Ronde où les navires sont à portée, **que leur navire ait ou non la Main**.

Une frégate possède une Manœuvrabilité de 3. Elle accorde donc une carte supplémentaire à un Rôle de Manœuvre, au choix du Capitaine, en Prime et une autre en Quarte.

Option de règles, je n'ai pas prévu de donner de préparations aux figurants, mais, en faisant l'exemple, je pense qu'il serait plus juste de leur donner aussi.

Premier Assaut : la chasse commence

Pour l'exemple, les Espagnols ont repéré la frégate en même temps, donc le début de du combat naval commence en limite de vue, à **6 Résistances de distance du début de la portée des canons**. S'ils avaient repéré plus tard le premier assaut aurait peut commencer à 5, voir 4 résistances.

Les joueurs ont la main, car ils engagent le navire, les figurants n'ayant, eux, aucune raison de les attaquer vont réagir à la manœuvre.

Les cartes suivantes sont le résultat d'un tirage aléatoire. Il y a donc du bon, du médiocre et quelques cartes qui ne servent pas immédiatement.

Mains piochées

Capitaine, 6 cartes : V♦, 9♣, 4♥, 5♠, 9♠, D♦

Gabier, 5 cartes : 6♣, D♠, 7♦, 7♠, D♣

Médecin, 6 cartes : C♥, 3♥, 6♠, R♣, 10♥, C♠

Charpentier, 6 cartes : D♥, 10♦, A♦, V♣, C♦, 5♣

Grâce à la Manœuvrabilité, le Capitaine choisi de piocher, il pioche **6♥**.

Il a ainsi : V♦, 9♣, 4♥, 5♠, 9♠, D♦, 6♥

La frégate possède la Main.

Prime

Le Capitaine joue **9♠**, soit 1 Attaque.

Le Gabier joue **D♣**. C'est une *Figure de son École Souffle*, elle vaut donc **2 Attaques**.

Le galion dépense :

1 Défense de Commandement ;

2 Défenses de Gabier.

Tout est bloqué.

Le Gabier profite néanmoins de sa Figure : il défause son **7♦** et pioche une nouvelle carte, un **A♥**.

Sa main est maintenant : 6♣, D♠, 7♠, A♥

Les rôles de soutiens :

Le Médecin:

C♥, première carte consacrée à *Poste de secours paré* ;

Profite de cette figure pour renouveler une carte, il défause le 6♠, et pioche le R♦

Sa main est maintenant : 3♥, R♣, 10♥, C♠, R♦

Le Charpentier

D♥, première carte consacrée à *Étayer avant le choc*.

Profite de cette figure pour renouveler une carte, il défausse le 5♣, et pioche le 4♣

Sa main est maintenant : 10♦, A♦, V♣, C♦, 4♣

Le Capitaine a joué 9 et le Gabier une Figure, donc une valeur supérieure à 8.

La frégate conserve la Main.

Distance : 6 résistances de la portée de tir

Seconde

A ce stade, le médecin aurait peut passer au capitaine son C♠, et le Charpentier son V♣ au gabier, mais ils décident de garder ces liaisons pour une situation plus critique.

Le Capitaine joue 9♣.

Le Gabier joue 6♣.

Le galion dépense une nouvelle Défense sur chacun des postes.

Les deux Attaques sont arrêtées.

Les choses se gâtent : les cartes les plus faibles jouées par le Capitaine et le Gabier valent respectivement 9 et 6.

Avec seulement deux Rôles de Manœuvre, aucune défaillance n'est tolérée, le 6 du gabier fait donc perdre la main.

La frégate perd la Main.

Les Soutiens continuent leur travail :

Médecin : 3♥, ce qui complète ses deux rouges pour *Poste de secours paré* ce qui lui donne **1 Préparation médicale** ;

Charpentier : 10♦, fait de même avec *Étayer avant le choc*, ce qui lui donne **1 Préparation de coque**.

Distance : toujours 6 résistances de la portée de tir

Tierce : le galion tente de s'échapper

Les mains des joueurs

Capitaine, V♦, 4♥, 5♠, D♦, 6♥

Gabier, D♠, 7♠, A♥

Médecin, R♣, 10♥, C♠, R♦

Charpentier, A♦, V♣, C♦, 4♣

Le galion possède maintenant la Main. Il utilise 1 Attaque de Commandement et 1 Attaque de Gabier pour reprendre de la distance.

Le Capitaine dispose d'un V♦, suffisant pour défendre son poste.

Le Gabier, lui, n'a plus de bonne carte rouge.

Le Charpentier intervient grâce à sa Liaison :

Charpentier → Gabier : C♦

Le Gabier joue immédiatement cette carte.

Les cartes jouées sont donc :

Capitaine : V♦

Gabier : C♦

Les deux attaques espagnoles sont annulées.

Les deux cartes sont des Figures et ont une valeur suffisante pour la Main.

La frégate reprend la Main.

Le Capitaine et le Gabier profitent également de leurs Figures pour renouveler une mauvaise carte de leur main.

Capitaine : il défausse le 5♠, et pioche le 8♠

Gabier : il défausse le A♥, et pioche le 7♥

Côté Soutien :

le Médecin joue 10♥, une nouvelle carte rouge pour commencer une seconde Préparation médicale ;

le Charpentier joue A♦, première carte vers sa deuxième Préparation de coque.

Quarte : On réduit la distance

Grâce à la Manœuvrabilité, le Capitaine choisit de faire piocher le Gabier, 6♦.

Les mains des joueurs

Capitaine, 4♥, 8♠, D♦, 6♥

Gabier, D♠, 7♠, 7♥, 6♦

Médecin, R♣, C♠, R♦

Charpentier, V♣, 4♣

La chasse reprend.

Capitaine : 8♠, 1 Attaque ;

Gabier : D♠, 1 Attaque.

La dernière Défense de Commandement espagnole bloque le Capitaine.

En revanche, le Gabier adverse a déjà épuisé ses 3 Défenses.

Son attaque passe.

1 Point de victoire de Manœuvre.

La frégate gagne une Résistance de distance.

Côté Soutien :

le Médecin joue R♦, qui est une figure de son école navale, ce qui lui permet de finaliser son **second point de Préparation médicale** et d'entamer la troisième et dernière Préparation médicale ;

le Charpentier joue 4♣, ce qui ne sert en rien en phase de préparation.

Distance : 5.

Quinte : les Soutiens alimentent la chasse

Les mains des joueurs

Capitaine, 4♥, D♦, 6♥

Gabier, 7♠, 7♥, 6♦

Médecin, R♣, C♠

Charpentier, V♣

Le Charpentier possède un excellent V♣, mais cette carte lui est assez peu utile pour préparer sa coque. Il aurait pu le passer au Gabier, car c'était une figure de son école navale, mais cette liaison a déjà été utilisée.

Il l'offre donc, via sa liaison avec le Capitaine :

Charpentier → Capitaine : V♣

Et le Capitaine voyant le Charpentier sans carte

Capitaine → Charpentier : D♦

Dans le même temps, le Médecin voit que le Gabier risque de perdre la Main :

Médecin → Gabier : R♣

Et

Gabier → Médecin : 6♦

Les cartes jouées sont :

Capitaine : **V♣**, carte noire, 1 Attaque ;

Gabier : **R♣**, C'est une *Figure de son École Souffle*, elle vaut donc **2 Attaques**.

Le Commandement et le Gabier espagnol n'ont plus de Défense.

3 Point de victoire, la ronde aura donc duré une heure.

Le Capitaine et le Gabier profitent également de leurs Figures pour renouveler une mauvaise carte de leur main.

Capitaine : il défausse le **4♥**, et pioche le **2♥**

Gabier : il défausse le , et pioche le

Côté Soutien :

le Médecin joue **6♦** ce qui lui permet de finaliser son **troisième et dernier point de Préparation médicale** ;

le Charpentier joue **D♦**, qui est une figure de son école navale, ce qui lui permet de finaliser son **second point de Préparation de coque** et d'entamer la troisième et dernière Préparation ;

Le Charpentier : Grâce à la **D♦** il peut renouveler sa main, mais, dans le cas particulier où il est à bout de souffle (*il n'a plus de carte*), il n'a pas à se défausser, et il pioche **2♣**.

Distance : **2**.

Le Capitaine et le Gabier ont donc gagné cette Ronde grâce à des cartes qui, quelques minutes auparavant, appartenaient au Charpentier et au Médecin. C'est exactement ce que représente la Liaison : les rôles de soutiens ont anticipé l'ordre, fait dégager le matériel ou redonner des marins qu'il utilisaient pour leurs préparations pour fournir au Commandement l'occasion de profiter immédiatement de la manœuvre.

Sixte

Les mains des joueurs

Capitaine, **2♥**

Gabier, **7♠, 7♥**

Médecin, **C♠**

Charpentier, **2♣**

N'ayant plus besoin d'agir et voyant l'opportunité,

Médecin → Capitaine : C♠

Et

Capitaine → Médecin : 2♥

Les deux jouent alors :

Capitaine : **C♠** c'est une *Figure de son École Griffe*, elle vaut donc **2 Attaques**

Gabier : **7♠** carte noire, 1 Attaque ;

Le Commandement et le Gabier espagnol n'ont plus de Défense.

3 Point de victoire.

Le **Capitaine** choisit de n'utiliser deux points de victoire de manœuvre **pour se placer à porter des canons**, sur le « 1 Or».

Le troisième Point sera utilisé pour effectuer ces deux déplacements en seulement 20 minutes, suivant la règle permettant d'accélérer le franchissement des Résistances.

La frégate perd la Main pour le prochain Assaut.

Côté Soutien :

le Médecin joue le **2♥**, n'a pas grand-chose à faire à part, « **Préparer l'évacuation** », mais la carte sera défaussée à la fin de l'assaut. Donc, il ne fait rien d'utile.

Le Charpentier avec un **2♣**, ne fait rien d'utile.

État à la fin du Premier Assaut

Il n'y a pas eu d'effets sur la Défausse de Manœuvre ou de Soutien sur cet Assaut.

La frégate a gagné les 6 Résistances de distance et se trouve sur la première position à portée des canons.

La première moitié de l'Assaut a surtout servi à épuiser les Défenses espagnoles.

Le navire dispose désormais de :

3 Préparations médicales ;

2 Préparations de coque, et le Charpentier a entamé sa troisième préparation ;

Distance : **première position à portée des canons ;**

Position d'artillerie : **0/0 ;**

Main : **Galion espagnol ;**

Jauges de la frégate : **intactes.**

Du côté espagnol, le Médecin possède **1 Préparation médicale** et en a entamé une seconde. Le Charpentier possède **1 Préparation de coque** et en a également entamé

une seconde.

Ces Préparations sont indépendantes des Potentiels et pourront donc être utilisées en plus des actions normales des figurants.

La poursuite a duré un peu plus longtemps que les deux heures théoriques d'un Assaut, principalement à cause de la Quinte qui a représenté une heure de navigation à elle seule.

Deuxième Assaut : les batteries parlent

Les Potentiels espagnols sont reconstitués.

Chaque figurant miroir possède à nouveau :

5 Potentiels : 2 Attaques / 3 Défenses.

La frégate possède une Manœuvrabilité de 3. Elle devrait donc obtenir une carte supplémentaire en Prime et une autre en Quarte, à condition que sa jauge de Manœuvre reste suffisamment élevée.

Mains piochées

Capitaine, 6 cartes : 10♥, 8♠, 9♠, D♠, 4♣, 6♦

Gabier, 5 cartes : 9♥, 10♣, V♣, 10♦, D♥

Médecin, 6 cartes : R♦, 5♥, 8♥, 4♦, C♦, 7♠

Charpentier, 6 cartes : 9♦, 3♣, D♦, 6♥, V♠, 2♣

La carte supplémentaire de Prime est attribuée au Gabier : **C♣**

Prime : première bordée

Mains

Capitaine : 10♥, 8♠, 9♠, D♠, 4♣, 6♦

Gabier : 9♥, 10♣, V♣, 10♦, D♥, C♣

Médecin : R♦, 5♥, 8♥, 4♦, C♦, 7♠

Charpentier : 9♦, 3♣, D♦, 6♥, V♠, 2♣

Le galion possède la Main.

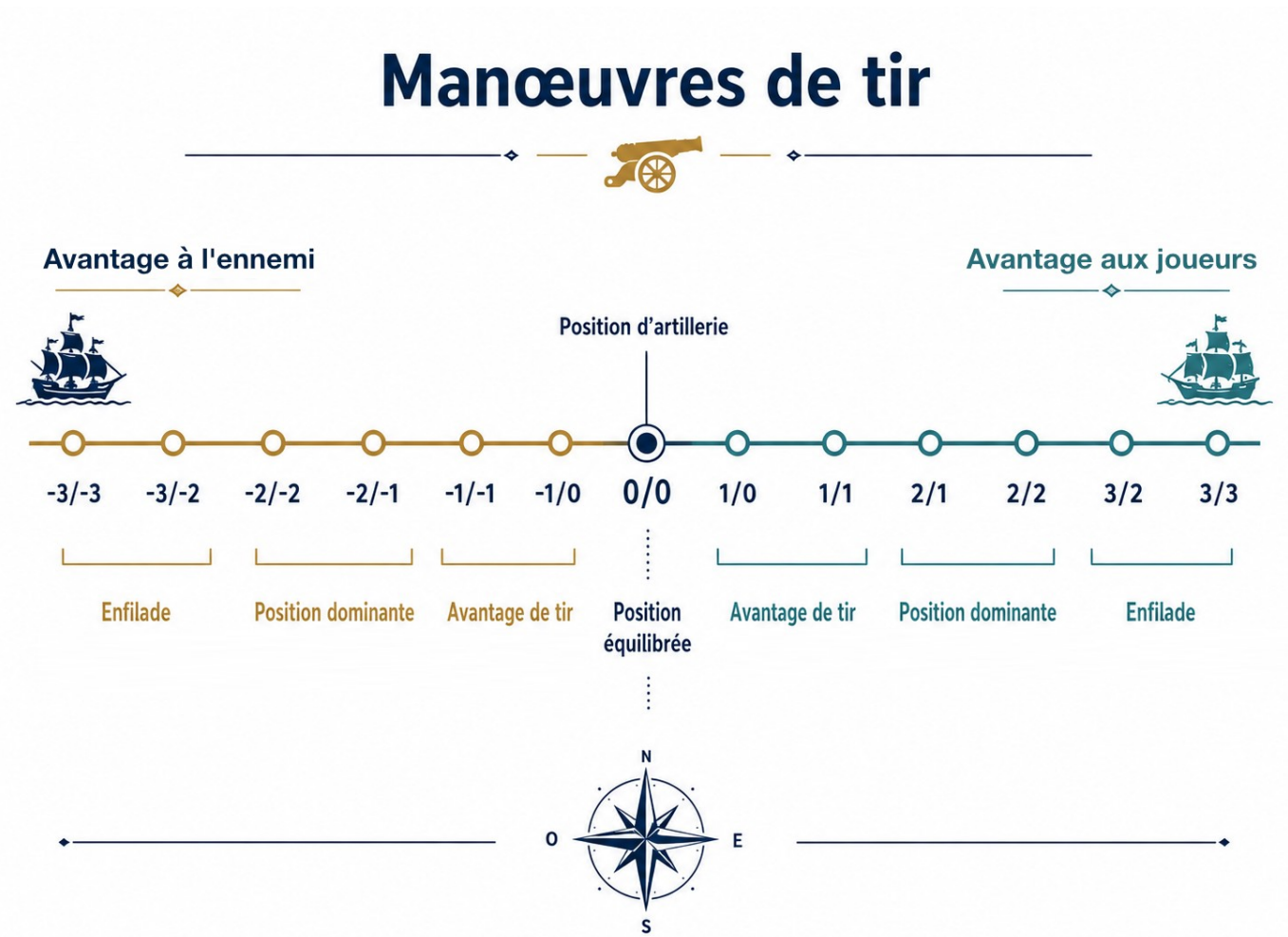
Son Capitaine choisit une **Manœuvre d'attaque d'artillerie** afin d'obtenir une meilleure position de tir.

Le galion produit :

1 Attaque de Commandement ;
1 Attaque de Gabier.

Les Français jouent :
Capitaine : 10♥
Gabier : 9♥

Les deux Attaques sont défendues. Comme les deux cartes valent au moins 8 :
la frégate reprendra la Main en Seconde.
La Position reste : 0/0



Les tirs

La frégate vise l'Artillerie
Puissance de feu : 3

Le tir frappe principalement le pont de batterie. Le Galion à 4 en robustesse (*1 dégât fait perdre 1 point de Structure. Mais à chaque ronde il faut faire deux dégâts pour faire les premier, second et troisième points de dégâts.*) Après répartition et Robustesse du galion, **1 point d'Artillerie** devrait être perdu.

Soutiens espagnols

Le Charpentier espagnol réagit alors. L'Artillerie est pour lui une jauge secondaire : il dépense **2 Potentiels de Défense** pour empêcher cette perte.

Le **médecin espagnol** utilise une défense pour **finaliser sa seconde préparation**.

Artillerie espagnole : 9/9

Le galion vise la Manœuvre

Puissance de feu : **4**

Le MJ répartit :

3 vers la Manœuvre ;

1 vers l'Équipage.

Le Médecin utilise immédiatement son **4♦** et annule la perte humaine.

Le Charpentier joue ensuite : **D♦**

C'est une Figure de son École **Écaille**. Elle équivaut donc à deux points défensifs et lui permet d'intervenir sur sa jauge secondaire de Manœuvre. Il ne peut pas utiliser ces deux points de préparation pour limiter encore un peu les dégâts, car ils sont pour les points de structures.

Il limite la perte de Manœuvre d'un point.

La frégate subit finalement : **Manœuvre : 9 → 7**

Le Charpentier profite également de sa Figure. Il défause son **2♣** et pioche : **8♦**

Seconde : les Français cherchent l'ouverture

Mains

Capitaine : 8♠, 9♠, D♠, 4♣, 6♦

Gabier : 10♣, V♣, 10♦, D♥, C♣

Médecin : R♦, 5♥, 8♥, C♦, 7♠

Charpentier : 9♦, 8♦, 6♥, V♠, 3♣

La frégate possède la Main.

Le Capitaine choisit une **Manœuvre d'attaque d'artillerie**.

Il joue : **D♠**

Figure de Griffe : **2 Attaques**.

Le Gabier joue : **V♣, C♣** (*Il aurait pu jouer aussi le 10♣ mais préfère le garder pour plus tard*)

Figure de Souffle : **4 Attaques**.

Le galion dépense :

2 Défenses de Commandement ;

2 Défenses de Gabier.

Deux attaques passent, ce qui permet d'avoir une **position d'artillerie** avantageuse.

Position : **0/0 → 1/0 → 1/1**

Les deux personnages peuvent profiter de leurs Figures.

Le Capitaine défausse **4♣** et pioche : **7♥**

Le Gabier défausse D♥ et pioche : **1♥**, qu'il défausse encore pour un **10♠**

Il choisit D♥ plutôt que le 10♦, car il compte passer cette carte si nécessaire au Charpentier et lui donner une suite. Conserve sa main telle quelle.

Les tirs

Frégate

Toujours 3 points contre l'Artillerie, à quoi s'ajoute la position d'artillerie qui confère un +1.

Après Robustesse, **2 points d'Artillerie** devrait passer sur les 4.

Cette fois, le coup a fracassé un affût et endommagé un sabord. Il s'agit essentiellement d'un dégât matériel.

Soutiens espagnols

Le dernier Potentiel du **Charpentier espagnol** est utilisé pour achever sa **seconde Préparation de coque**, commencée pendant le Premier Assaut. Car il ne peut pas protéger sa jauge secondaire d'Artillerie avec une seule défense.

Le **Médecin espagnol** réagit alors. L'Artillerie est pour lui une jauge secondaire : il dépense **2 Potentiels de Défense** pour empêcher la perte de **1 point**.

Artillerie espagnole : 9 → 8

Galion

Toujours 4 points dirigés contre le gréement, mais avec la position d'artillerie de la Frégate cela qui confère un -1. :

2 Manœuvre ;

1 Équipage.

Le Médecin dépense **1 Préparation médicale** il en reste **2**
La perte d'Équipage est annulée.

Puis vient le tour du Charpentier.

Le Médecin lui transmet :

Médecin → Charpentier : C♦

Le Charpentier lui donne en retour :

Charpentier → Médecin : 3♣

Le Charpentier joue immédiatement : **C♦**

C'est une Figure d'Écaille, soit deux points défensifs. Il limite donc d'un point les dégâts infligés à sa jauge secondaire de Manœuvre.

La frégate subit : **Manœuvre : 7 → 6**, elle perdu 3 points, et est donc, pour la prochaine ronde, **endommagée**, car elle a perdu un tiers de ces points ce qui l'empêchera de piocher une carte en Quarte.

Le Médecin joue ensuite : **R♦**

Figure de son École Écaille. Ses deux points rouges lui permettent de reconstituer immédiatement une Préparation médicale.

Il revient donc à : **3 Préparations médicales**.

Tierce : une première brèche dans la défense

Mains

Capitaine : 8♠, 9♠, 6♦, 7♥

Gabier : 10♣, 10♦, 10♠

Médecin : 5♥, 8♥, 7♠, 3♣

Charpentier : 9♦, 8♦, 6♥, V♠

Le Capitaine joue un enchaînement : **8♠ → 9♠** soit 2 Attaques.

Le Gabier joue : **10♠** soit 1 Attaque.

Les Espagnols ne disposent plus que :

1 Défense de Commandement ;

1 Défense de Gabier.

Deux Attaques sont bloquées.

Il reste : **1 Point de victoire de Manœuvre**.

La Position évolue :

1/1 → 2/1

Mais les cartes de la Défausse de Manœuvre forment également :

8 - 9 - 10 à ♠

C'est la première véritable combinaison collective de Défausse de l'exemple, cela déclenche : **Manœuvre enchaînée**

Le Capitaine renouvelle une carte.

Il défausse : **6♦** et pioche : **8♣**

Les tirs

Frégate

La nouvelle Position est immédiatement utilisée :

Puissance 3 + 2 = 5

La frégate continue obstinément de battre le pont d'artillerie.

Après Robustesse, **deux points** passent, mais il faut aussi mettre de côté un point qui représente une fragilité pour la prochaine ronde :

Artillerie espagnole : 8 → 6, elle perdu 3 points, et est donc, pour la prochaine ronde, **endommagée**, car elle a perdu un tiers de ces points.

Soutiens espagnols

Le **Charpentier espagnol** est à bout de souffle en défense.

Le **Médecin espagnol** dépense son dernier Potentiel défensif pour commencer sa **troisième Préparation médicale**. Le médecin sera la prochaine ronde à bout de souffle en défense.

Galion

La Position 2/1 n'offre toujours qu'un point de protection à la frégate.

Le galion tire toujours avec : **4-1**

Répartition :

2 Manœuvre ;

1 Équipage.

Le Médecin dépense une Préparation médicale : **3 → 2**

L'Équipage est préservé.

Le Gabier comprend que le Charpentier manque de bonnes cartes rouges et utilise une Liaison :

Gabier → Charpentier : 10♦

Le Charpentier joue :

9♦ → 10♦

Deux cartes rouges. Cela lui permet de limiter d'un point les dégâts affectant sa jauge secondaire de Manœuvre.

La frégate descend donc :

Manœuvre : 6 → 5

Le Médecin joue parallèlement : **8♥** pour initier un point en préparation.

Le Charpentier donne au capitaine :

Charpentier → Capitaine : V♠

Quarte : la frégate prend le quartier

La Main

Capitaine : 8♣, 7♥, V♠

Gabier : 10♣

Médecin : 5♥, 7♠, 3♣

Charpentier : 8♦, 6♥

La jauge de Manœuvre est à 5/9. La Manœuvrabilité de la frégate tombe donc à **2** et la carte supplémentaire normalement accordée en Quarte est perdue.

La frégate possède néanmoins toujours la Main.

Le Capitaine joue : **V♠**, c'est une Figure de Griffe, soit 2 Attaques.

Le Gabier joue : **10♣**, soit une Attaque.

Les Défenses espagnoles de Manœuvre sont épuisées.

3 Points de victoire.

La Position évolue :

2/1 → 2/2 → 3/2 → 3/3, le maximum

La frégate arrive franchement sur la poupe du galion.

Avant les tirs, le Capitaine anticipe les dégâts qui vont encore tomber sur le gréement.

Il donne :

Capitaine → Charpentier : 7♥

Le Médecin transmet au Gabier pour qu'il ne soit pas à bout de souffle :

Médecin → Gabier : 3♣

Les tirs

Frégate

Puissance :

3 + 3 = 6 où il faut y ajouter le point de la ronde précédente stocké en « fragilité », soit un équivalent de **7 points**.

Le tir reste concentré sur l'Artillerie.

Après Robustesse, **4 points d'Artillerie** passent, les dégâts sont dévastateurs.

Le MJ répartit :

3 Artilleries ;

1 Structure;

Le Charpentier espagnol dépense librement une de ses Préparations de coque et annule le point de Structure. Il lui reste une préparation.

Artillerie espagnole : 6 → 3 l'état est critique pour la prochaine ronde.

Galion

La batterie espagnole était encore « **Endommagée** » lors de l'échange de tir, sa Puissance de feu est passée lors de la ronde précédente de 4 à 3.

Puissance 3, diminuée par la Position française :

3 - 3 = 0

Le Médecin joue parallèlement : **5♥** pour finaliser sa **3eme préparation**.

Le Charpentier fait

6♥ → 7♥

Ces deux points permettent de regagner un point dans la manœuvre **Manœuvre : 5 → 6**

Quinte : Dans l'axe de poupe

La Main

Capitaine : 8♣,

Gabier : 3♣

Médecin : 7♠

Charpentier : 8♦

Le Médecin aide le Capitaine à tenir son poste, car cette carte ne lui sert à rien, quitte à ne rien faire autant aider son Capitaine pour la prochaine ronde :

Médecin → Capitaine : 7♠

Le Capitaine joue le 8♣ soit 1 attaque ;

Le Gabier joue le 3♣ soit 1 attaque ;

Les Espagnols n'ont plus de Défenses de Manœuvre.

Les deux Attaques du Capitaine passent.

La Position est déjà à son maximum et ne peut pas évoluer :

3/3

C'est alors, au moment où les navires achèvent leur évolution, que la vigie hurle depuis les hauts.

Des voiles apparaissent au loin, à la limite du « hors de vue ».

Une première.

Puis trois.

Puis davantage.

Une escadre espagnole approche.

La manœuvre de cette Ronde est déjà engagée. Il est trop tard pour changer d'objectif : la frégate exploite son enfilade, mais le Capitaine sait déjà qu'il va perdre la main, et qu'il va par la suite devoir fuir. Il compte bien achever l'artillerie de ce Galion pour qu'il ne profite pas la perte de main pour endommager encore plus la frégate.

Les tirs

Frégate

Puissance 3 + Position 3 = 6

La bordée est toujours concentrée sur l'Artillerie.

Après Robustesse :

2 points menacent l'Artillerie ;

1 point menace la Structure.

Le Charpentier espagnol dépense librement sa dernière Préparation de coque et annule le point de Structure.

Les deux dégâts d'Artillerie passent.

Artillerie espagnole : 3 → 1

Galion

Au début de la Ronde, son Artillerie était à 3/9, donc déjà Critique.

Puissance effective : 2

Position française : -3

Le Tir des batteries principales tombe à : **0**

Le galion ne produit aucun Total de tir subi.

Le médecin est à bout de souffle.

Le Charpentier joue son 8♦ et finalise sa **3eme préparation de coque**;

Sixte : rompre l'enfilade

La Main

Capitaine : 7♠

Gabier : à bout de souffle

Médecin : à bout de souffle

Charpentier : à bout de souffle

Le Capitaine annonce une **Manœuvre d'attaque de distance**.

La frégate possède encore une Position exceptionnelle :

3/3

Il faut d'abord la briser.

Les cartes de Manœuvre sont :

Capitaine : 7♠, 1 Attaque ;

Gabier : à bout de souffle fait donc perdre la main automatiquement

Les Défenses espagnoles sont épuisées.

Le Capitaine obtient donc :

1 Point de victoire.

Mais il vient de changer de stratégie.

Le Point sert entièrement à rompre la Position d'artillerie :

3/3 → 0/0

La frégate ne gagne encore **aucune Résistance de distance**.

Elle reste donc à portée.

Deuxième Ronde de tir après l'apparition de l'escadre

Frégate

La Position étant revenue à 0/0 :

Tir = 3

Toujours sur l'Artillerie espagnole.

Après Robustesse :

Artillerie espagnole : 1 → 0 elle est totalement détruite.

Galion

Son Artillerie était à 1 au début de la Ronde. Elle est Critique.

Sa Puissance de feu est donc :

2

Il continue à viser le gréement français.

Le MJ répartit :

1 Manœuvre ;

1 Équipage.

Le Médecin dépense une Préparation médicale, il en reste 2.

La perte humaine est annulée.

Le Charpentier est à bout de souffle.

Manœuvre : 6 → 5

Fin du Deuxième Assaut

Frégate

Artillerie : **12/12**

Manœuvre : **5/9, Endommagée**

Équipage : **12/12**

Structure : **21/21**

Pertes cumulées, compensées ou pas, sur l'équipage ou l'artillerie : **4**

Distance : **première position à portée**

Position d'artillerie : **0/0**

Main : **Galion espagnol**

Le Médecin possède encore : **2 Préparations médicales**

Le Charpentier possède : **3 Préparations de coque.**

Galion

Artillerie : **0/9, Détruite**

autres jauges encore intactes.

Pertes cumulées, compensées ou pas, sur l'équipage ou l'artillerie : **10 (il y a eu, en plus des 9 points perdus, une protection d'une attaque)**

Les Français n'ont **jamais changé de cible**. Ils ont méthodiquement labouré le pont d'artillerie.

Les Espagnols ont fait exactement la même chose avec la Manœuvre française.

Les deux capitaines ont presque obtenu l'avarie qu'ils recherchaient, mais aucune bordée n'a encore fait perdre 3 points d'un seul coup à une jauge déjà sous la moitié. Il n'y a donc encore ni Incendie sur le pont d'artillerie ni Mât rompu.

Troisième Assaut : sortir de portée

La frégate est toujours à portée, avec le galion qui possède la Main.

La Manœuvrabilité française est tombée à **5**. Elle a donc encore droit à une carte supplémentaire pendant cet Assaut. Le Capitaine pioche pour essayer d'avoir une figure de Griffes.

Mains piochées

Capitaine : V♥, 9♠, 2♦, 10♠, 6♠, A♥

Gabier : C♥, D♣, 9♦, 8♠, 2♣, R♣

Médecin : V♦, 6♥, 9♣, 3♦, V♠, 4♥

Charpentier : C♦, 8♥, 7♦, 2♠, 10♦, 6♣

La carte supplémentaire de Prime est attribuée au Capitaine : **R♣**

Comme c'est du souffle il le passe au Gabier : Capitaine → Gabier : R♣

Prime : le galion ne tente pas de retenir la frégate

Capitaine : V♥, 9♠, 2♦, 10♠, 6♠, A♥

Gabier : C♥, D♣, 9♦, 8♠, 2♣, R♣

Médecin : V♦, 6♥, 9♣, 3♦, V♠, 4♥

Charpentier : C♦, 8♥, 7♦, 2♠, 10♦, 6♣

Le galion sans canon décide de faire une **Manœuvre d'attaque de distance**. Mais en direction de son escadre, donc dans le sens opposé de la fuite de la Frégate. Dans ce cas particulier, la Frégate ne se bat plus contre ce Galion, mais contre un Galion de guerre de l'escadre, le plus prêt. Le premier **bâtiment de l'escadre** se trouve à 5 Résistances de la rupture du contact visuel.

Il produit :

1 Attaque de Commandement ;

1 Attaque de Gabier.

Les Français jouent :

Capitaine : **V♥**

Gabier : **C♥**

Les deux Attaques sont annulées.

La frégate reprend la Main.

Médecin → Charpentier : V♦

Gabier → Charpentier : 9♦

La distance ne change pas, Le Galion n'a plus de batterie, et la Frégate décide d'économiser ces boulets.

Le Charpentier joue une très belle suite : **9♦ → 10♦ → V♦ → C♦**

Pour remettre en état le gréement, avec deux figures de son école navale il cumule 6 points, mais cela ne rétablit que 3 points de manœuvres. **Manœuvre : 5 → 8/9** ce qui permet de sortir de l'état endommagé.

Le Charpentier renouvelle une carte.

Il défausse : 2♠ et pioche : D♠

Il défausse : 7♦ et pioche : C♠

Seconde

La frégate possède la Main.

Capitaine : 9♠, 2♦, 10♠, 6♠, A♥

Gabier : D♣, 8♠, 2♠, R♣

Médecin : 6♥, 9♣, 3♦, V♠, 4♥

Charpentier : 8♥, C♠, D♠, 6♣

Le Médecin voit que le Capitaine peut produire une manœuvre beaucoup plus forte s'il reçoit la bonne carte, et le Charpentier et le Gabier suivent le mouvement.

Ils lui donnent :

Médecin → Capitaine : V♠

Charpentier → Capitaine : C♠

Gabier → Capitaine : 8♠

Le Capitaine peut alors jouer l'enchaînement :

8♠ → 9♠ → 10♠ → V♠ → C♠

Ses cartes produisent :

8♠, 9♠ et 10♠ : 1 Attaque ;
V♠ et C♠ Figures de Griffes : **2 Attaques**.
Total : **7 Attaques de Commandement**.

Et le Gabier joue : D♣ → R♣ se qui ajoute encore 4 points, soit un total colossal de **11 points**

Le galion dépense ses **3 Défenses de Commandement** et **3 du Gabier**, mais Il reste : **5 Points de victoire**.

La frégate serait donc théoriquement sur le (2) bleu foncé, mais le Galion désarmé c'est lui aussi éloigné pendant deux rondes, donc le MJ considère qu'il est maintenant hors de vue, et donc hors de vue de l'escadre espagnole.

Cela met fin au combat naval.

Bilan

Frégate

Manœuvre : **8/9**

Pertes cumulées, compensées ou pas, sur l'équipage ou l'artillerie : **4**, soit 1 mort, probablement un Gabier au vu du ciblage.

Galion

Artillerie : **0/9, Détruite**

autres jauges encore intactes.

Pertes cumulées, compensées ou pas, sur l'équipage ou l'artillerie : **10** (*il y a eu, en plus des 9 points perdus, une protection d'une attaque*)

Avec la règle du tiers de mort sur les pertes cumulées, cela représente 3 morts. Mais comme l'artillerie est détruite, et qu'elle ne c'est pas rétablie en fin de scène, cela représente **9 morts**, et **9 blessés graves**.

Les Français n'ont **jamais changé de cible**. Ils ont méthodiquement labouré le pont d'artillerie, au vu de la robustesse, ce n'était pas la meilleure stratégie.

Les Espagnols ont fait exactement la même chose avec la Manœuvre française. Les deux capitaines ont presque obtenu l'avarie qu'ils recherchaient, mais aucune bordée n'a encore fait perdre 3 points d'un seul coup à une jauge déjà sous la moitié. Il n'y a donc encore ni Incendie sur le pont d'artillerie ni Mât rompu.