



LIVRET DE REGLES

I - INTRODUCTION

Nous sommes partis d'un constat: les wargames proposés sur le marché sont soit très réalistes et trop compliqués, soit simple de jeu mais irréalistes.

Nous avons travaillé pour conjuguer les deux et vous proposer des wargames navals privilégiant la jouabilité sans sacrifier à la réalité.

Nous sommes basé sur de nombreux témoignages d'époque pour définir les séquences de mouvement ou de combat.

Mais nous nous sommes attachés au partie pris de la jouabilité en nous fixant comme objectif de vous proposer des parties de 15 minutes à 3 heures maximum .

Matériel :

- carte
- pions
- Journal de bord
- Un dé de 6
- Tables

- Livre de scénarios

- Livre de règles

Echelle :

1 Hex = 200 m

1 tour = 5'

1 pion = 1 navire

1 M = 1,5 noeuds

SEQUENCE DE JEU

1 Changement météo

2 Chaîne de commandement

3 Rédaction des ordres

4 Déplacement simultané des navires

5 Combat

5-1 abordage

5-2 Tirs des bordées

6 calcul des dommages

7 Réditions

II - CARACTERISTIQUES DES NAVIRES

Déplacement : Chaque navire dispose d'un potentiel de déplacement (M = points de mature) calculé en fonction de la forme de la coque, de son déplacement, de sa surface de voile et des caractéristiques de son gréement. Ce potentiel peut-être réduit en fonction de la vulnérabilité du gréement, il va varier suivant l'allure du navire par rapport au vent et peut être augmenter en surtoilant (FS) le navire dans certaines conditions. Ce potentiel est réparti sur une ou deux sections. Le navire dispose aussi d'une capacité à faire varier sa vitesse (Inertie).

Combat : le navire dispose de trois valeurs de combats : Abordage, Courte portée (1-2 Hexs), Longue portée (3-7 Hexs). Ces valeurs serviront à définir les dégâts infligés à l'adversaire. Ces valeurs sont fonction du nombre de canons, de leur calibre, de l'efficacité de l'équipage.

Coque : Cette caractéristique (H) représente la résistance du navire dans sa structure mais aussi dans son équipage. Ces H sont répartis en section dont le nombre dépend de la solidité de la construction du navire. C'est cette caractéristique qui subit les dégâts infligés au navire, son état influence le potentiel de déplacement et celui de combat.

III - METEO

La météo est établie à partir de jets de D6 et de la table « changement de temps » ou suivant les indications du scénario au départ du jeu puis à chaque tour il sera vérifié si les conditions changent.

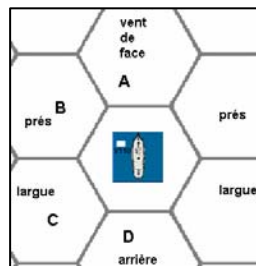
IV - DEPLACEMENT

Les déplacements sont préparés simultanément par chaque camp en notant ceux-ci sur le livre de bord puis exécutés simultanément. Les navires doivent dépenser les M disponibles sauf exceptions.

Sauf abordage il ne peut y avoir qu'un seul navire par hexagone, si deux navires finissent leur mouvement dans le même hexagone le navire dépensant le plus de M est prioritaire (en cas d'égalité la priorité est au navire avec le plus de points de M potentiel puis de coque), l'autre navire cesse son déplacement dans son hexagone précédent.

IV.a - Allures

Les allures possibles sont le près (B), le largue (C), le vent de face (A), le vent arrière (D). En fonction de ces allures les capacités de déplacement sont variables.



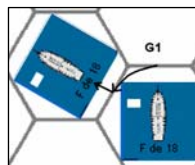
Cette valeur M est aussi influencée par les conditions météorologiques (voir table météo).

IV.b - En avant

Chaque déplacement d'un hexagone en avant coûte 1M (ordre = 1,2 ...).

IV.c - Pivotement

Un pivotement permet au voilier de tourner d'un bord de l'hexagone à un bord adjacent. Le premier pivot par tour de jeu coûte 0M, les suivants coûtent 1M chacun.



Les navires ne peuvent pivoter deux fois dans le même Hex. Le pivotement doit être suivi et précédé d'un déplacement en avant (ordre = 1G1 ou 1D1).

Les navires à l'ancre n'ont pas de capacité de mouvements ($M = 0$), mais ils peuvent pivoter une fois par tour.

IV.d - Inertie

D'un tour à l'autre le nombre de M devant être utilisé est égale à la vitesse (nombre d'hexagones franchis) du tour précédent plus ou moins l'inertie.

Ex : un navire dispose au large de 5 M, et d'une inertie de 1, au tour 1 il avance de 3 hexagones, au tour 2 il devra avancer de 2, 3 ou 4M au choix du joueur.

IV.e - Face au vent (A)

Le navire perd toute vitesse, il s'arrête instantanément. Au tour suivant il repart sans vitesse et avec la seule possibilité de faire un seul pivotement sur place. Au tour d'après il pourra accélérer normalement.

IV.f - Virement vent devant

Il s'agit d'un mouvement spécifique, il coûte 3M et se décompose à partir de l'allure du prés en 1 pivotement, 1 déplacement en avant, 1 pivotement dans le même sens que le précédent, le mouvement s'arrête là quelque soit la capacité de déplacement non-utilisée sur le tour (à la fin du virement la vitesse est nulle). Au tour suivant le navire calcule ses M utilisables en considérant une vitesse=0 au tour précédant.

IV.g - Voiles hautes

Certains navires disposent d'une capacité à surtoiler le gréement. S'ils en ont l'ordre et s'ils peuvent le faire dans les conditions de vent existant ils gagnent 2M de plus mais ils perdent au combat (ordre = FS). Une telle manœuvre coûte 1M et prend effet au tour suivant. Elle n'est possible que si le gréement est intact.

V - COMBATS

V.a - Abordage

Lorsqu'à l'issue des déplacements deux navires ennemis finissent dans le même hexagone et si la force du vent est inférieure à 4 (beaufort = 6) il y a abordage potentiel. L'abordage a lieu si un jet de D6 donne moins de 4.

Si l'abordage n'a pas lieu voir la résolution du contact en IV – Mouvement.

Si l'abordage a lieu il est résolu par trois rounds de combat par tour, chaque combat est résolu par 1 jet de D6 pour chaque navire participant au combat appliqué à la table « aux canons » sans aucun modificateur au dé. Les attaquants additionnent leurs forces et les répartissent également sur chaque défenseur pour déterminer la force de l'attaque par défenseur.

Ex : Camp 1, 2 navires de 10 et 5 de force d'abordage, Camp 2, 3 navires de 6, 4, 8 de force d'abordage. Au premier round Camp 1 attaque chaque navire du Camp 2 par force 5 et Camp 2 attaque chaque navire du Camp 1 par force 9.

L'abordage ne donne pas lieu à dégâts critiques.

V.b - Canons

Chaque navire calcul les dégâts qu'il va infliger sur une seule cible par tour. Il détermine sa force en fonction de la distance et seulement si la cible est dans son champ de tir. Il applique les modificateurs de force et de dé suivant les circonstances à un D6. Et regarde le résultat sur la « Table aux canons ».

Si le D6 donne 6 avant les modificateurs au dé, il faut rajouter aux dégâts de la « Table aux canons » un dégât critique : celui-ci est déterminé par l'addition d'un nouveau jet de D6 et de la force de l'attaquant (après modificateurs de force) suivant la « Table de dégâts critiques ». Les dégâts critiques infligés par l'artillerie des forts sont toujours le feu (ligne 16 de la table) si le résultat est supérieur à 5.

Les points de dégâts déterminés par la « Table aux canons » sont infligés sur les points de coques (H) de la cible. La perte totale d'une section entraîne un malus au tir et une chance déterminée par un jet de D6 de voir infliger des dégâts dans la mâture (si $D6 < 4$ = perte d'une section de mâture).

Si l'attaquant ne se trouve pas dans le champ de tir de la cible et que celle-ci est à moins de 4 hexagones du tireur, la cible est prise en enfilade, le tir est amélioré de +6 en force.

Si le tireur a une cible plus proche que celle visée il a un malus de -6 en force du fait de l'obstruction partielle de sa ligne de visée. Ce malus n'est pas applicable au fort.

Les forts du fait de leur position surélevée ont un bonus de dé, n'ont pas de malus de distance mais ne peuvent tirer sur une cible à moins de deux hexagones, ni prendre un navire en enfilade.

VI - REDDITION

Un navire n'ayant plus de point de coque (H) peut se déplacer mais pas combattre. S'il a une voie d'eau il coule immédiatement. S'il est adjacent à plus d'ennemis que d'amis il se rend (il peut alors être repris de la même manière).

VII – COMMANDEMENT

Tout navire à deux hexs ou moins du navire amiral en chef est commandé. Tout amiral en second à 16 Hexs ou moins du navire amiral est commandé. Tout navire à deux Hexs ou moins d'un navire ami commandé est commandé.

Tout navire commandé rédige ses ordres pour chaque tour,
Tout navire commandé par un amiral en second rédige ses ordres deux tours à l'avance,
Tout navire de ligne non commandé rédige ses ordres trois tours à l'avance, les autres navires non commandés deux tours à l'avance.

Dé	6	5	4	3	2	1
FORCE						
0	1					
1	1	1				
2	1	1	1			
3	1	1	1	1		
4	1	1	1	1	1	
5	2	1	1	1	1	
6	2	2	1	1	1	
7	2	2	2	1	1	
8	2	2	2	2	1	
9	3	2	2	2	1	
10	3	3	2	2	1	
11	3	3	2	2	2	
12	3	3	3	2	2	
13	4	3	3	2	2	
14	4	3	3	3	2	
15	4	4	3	3	2	
16	4	4	3	3	3	
17	4	4	4	3	3	
18	5	4	4	3	3	
19	5	4	4	4	3	
20	5	5	4	4	3	
21	5	5	4	4	4	
22	5	5	5	4	4	
23	6	5	5	4	4	
24	6	5	5	5	4	
25	6	6	5	5	4	
26	6	6	5	5	5	
27	6	6	6	5	5	
28	7	6	6	5	5	
29	7	6	6	6	5	
30	7	7	6	6	5	

Direction Initiale	Force Vent=>Modification Vitesse	Changement Vent	Direction
1 = Nord	0=>PAS DE VENT	1=-1	1= droit 60
2 = NE	1 (beaufort=2)=>-2, -3 (D)	2=-1	2= droit 120
3 = SE	2 (b=3)=>-1	3=direction	3= gauche 60
4 = S	3 (b=4,5)=>0	4=direction	4= gauche 120
5 = SW	4 (b=6,7)=>+1, -1 POUR PV<4, PAS	5=+1	5= droit 60
6 = NW	5 (b=8,9)=>-1, -2 POUR PV<4, PAS	6=+1	6= gauche 60
	6 (b=10 +)=>-2, -3 POUR PV<4, PAS VH		
	Force Vent 4,5,6 => pas d'abordage,		
	Force Vent 6 => pas de tir		

Visibilité
lever/coucher=0600/2000
1-3=clair=120hexes
4= brouillard =6hexes
(pluie si force du vent>3)
5= pluie =30 hexes
6=forte pluie=18 hexes
nuit = jour/10

ORDRE DE MOUVEMENT		
avant	1, 2, 3, ...	1M
virage	1G1,1D1	0M, 1M
virement vent devant	G1G or D1D	3M
mettre l'ancre	A	1T
lever l'ancre	-A-	2T
pleine voile	VH	1T and 1M
pleine voile	+2M mais -2 en force	

modificateur du dé
Forte pluie = -1
Nuit= -1
Brouillard = -2
Premier tir = +2
5-7 hex = -2 (sauf fort)
Pleine voile= -2
Fort= +2 et pas d'enfilade
à l'ancre= +2
modificateur de la force
enfilade 1-3 hexes = +6
-2 (Tir) or -4 (Abordage) en force pour chaque section PV détruite
Tir sur la cible la plus proche, sinon -6
force du vent 5 = /2

CHART CREW'S QUALITY (for list of fleet)						
quality	inertia	Rigging	B	a	b	c
1						
2	0	0	0	x1,7	x1,4	x1,4
3	0	-1<2deck	+1	x2	x1,7	x1,7
4	+1	-1<2deck	+1	x2,5	x2	x2
5	+1	+1	+2	x3	x2,5	x2,5

DEPLACEMENT:

pivotement = 0PM pour le premier/tour 1PM ensuite, un par hex maxi sauf vent de face
virement de bord vent devant:sur 1 tour; 3 pts déplacement et = 1 pivot, 1 hex face au vent, 1 pivot et sortie V = 0
face au vent = arrêt sauf virement vent devant, sortie v=0, 1 pivot possible tour suivant
accélération deccélération: x/tour avec (x), vitesse = Vi +- x
ancre:1 pivot par tour possible

DOMMAGES CRITIQUES	
1D6 + force de l'attaquant après modificateurs de force	AVANT modificateur de dé
1 à 6 = -	
7 = maître canonier tué -1 au dé	
8 = Capitaine mort : rédaction des ordres + un tour	
9 = gréement endommagé -1M	
10 = Tous officiers morts : rédaction des ordres + 4 tours	
11 = gréement endommagé : -1 en Inertie et plus de VH	
12 = amarres des canons rompus : -2 en force	
13 = petite voie d'eau! : force/2 + par tour: -1 PV et 1D6, si=1,2 et si le navire n'a pas tiré sur ce tour : voie d'eau réparée	
14 = explosion! :Coque : - initial PV/2 , tous les navires à moins de 2 cases - initial PV/4	
15 = voie d'eau : pas de combat possible + par tour : -3 PV et 1D6, si =1 voie d'eau réparée	
16 = feu! Pas de combat possible + par tour : 1D6 si = 6 => explosion, si = 5,4 feu éteint, si 1,2,3 => -1,-2,-3 PV	
pour une section de Coque détruite 1D6, si <4 une section de mats détruite	

