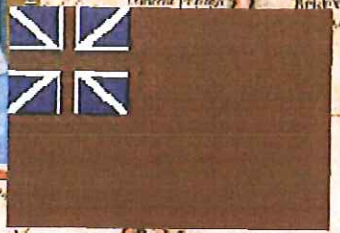
MEGAVENTURE

PIRATE DES CARAÏBES

Samedi 6 et Dimanche 7 Octobre 2012

Espace FAVOL de CARBON BLANC



Plus de 1500 figurines 28mm
sur une table de jeu de 130m²
une quarantaine de maquettes
seront animés par des joueurs costumés

ENTREE GRATUITE

DE L'ILE DE LA TORTUE
A TRAFALGAR

(Règle de simulations navales compatible avec la règle terrestre ARGAD)
époques louis XIV / Pirates

LA REGLE :

Celle ci est prévue simple et rapide de mise en œuvre, compatible avec la règle terrestre ARGAD imaginée par nos amis Bretons.
Tout extrait de cet ANNEXE MEGAVENTURE 2012 et de la règle originale n'étant autorisé qu'à des fins NON COMMERCIALES !

Toute éventualité non prévue dans cette version de la règle peut être extraite d'une autre et adaptée aux besoins.

L'ECHELLE DE JEU :

Un tour de jeu représente quelques minutes de temps réel.

Un centimètre représente 10m sur le terrain.

(Un hexagone représente 200m sur l'océan)

Une figurine représente 1 homme en escarmouche terrestre et une section de 3 hommes si embarquée à bord d'un navire.

CHOIX DU TERRAIN :

Les Maître de Jeu « MJ » sont les arbitres officiels de cette MEGAVENTURE et gèreront les divers scénarii terrestres et navals à l'aide de ces règles condensées ARGAD pour tout ce qui concerne le Terrestre et DE L'ILE DE LA TORTUE A TRAFALGAR pour ce qui concerne le Naval.

LE DEPLOIEMENT :

Chaque joueur déploie ses troupes ou ses vaisseaux en fonction du scénario initial !

LES ORDRES :

Ils découlent du scénario choisi.

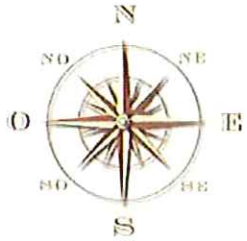
Inutile de les rédiger (sauf cas d'une mission spéciale), on joue en "escarmouche"

Le but est de battre l'adversaire réglementairement et en se faisant plaisir.

LES MOUVEMENTS :

TERRESTRES.....voir ARGAD version MEGAVENTURE 2012

NAVALS.....voir ci-dessous version MEGAVENTURE 2012



Vitesses des navires :	suivant le vent	de face.	3/4 avant.	3/4 arrière.	Arrière.
Frégate / Galion (*)	Jusqu'à 20cm		30 cm	50 cm	40 cm
Goélette / Cotre / Tartane (**)	Jusqu'à 25cm		35 cm	55 cm	45 cm
Sloop / Lougre / Brigantin (***)	Jusqu'à 30cm		40 cm	60 cm	50 cm
Chaloupe (***)	Jusqu'à 35 cm		45 cm	65 cm	55 cm
Canoë /Pirogue/Radeau	10 cm (chargée)		20cm (à vide)		

AUCUN NAVIRE NE PEUT NAVIGUER AVEC LE VENT DE FACE. LE VIRAGE DEVIENT OBLIGATOIRE SI LA SITUATION SE PRODUIT !!

(*) Nota ; Un virage coûte 20cm du potentiel de mouvement maximum autorisé (la nouvelle direction du vaisseau permet d'accroître ou de diminuer la vitesse du navire)

(**) Nota ; Un virage coûte 20cm du potentiel de mouvement maximum autorisé (la nouvelle direction du vaisseau permet d'accroître ou de diminuer la vitesse du navire)

(***) Nota ; Un virage coûte 10cm du potentiel de mouvement maximum autorisé (la nouvelle direction du vaisseau permet d'accroître ou de diminuer la vitesse du navire)

L'ensemble de ces mouvements sont à considérer par beau temps et calme.
Si, dans le cadre d'un scénario la météo doit être un facteur déterminant, se référer à l'annexe EVENEMENTS METEO.

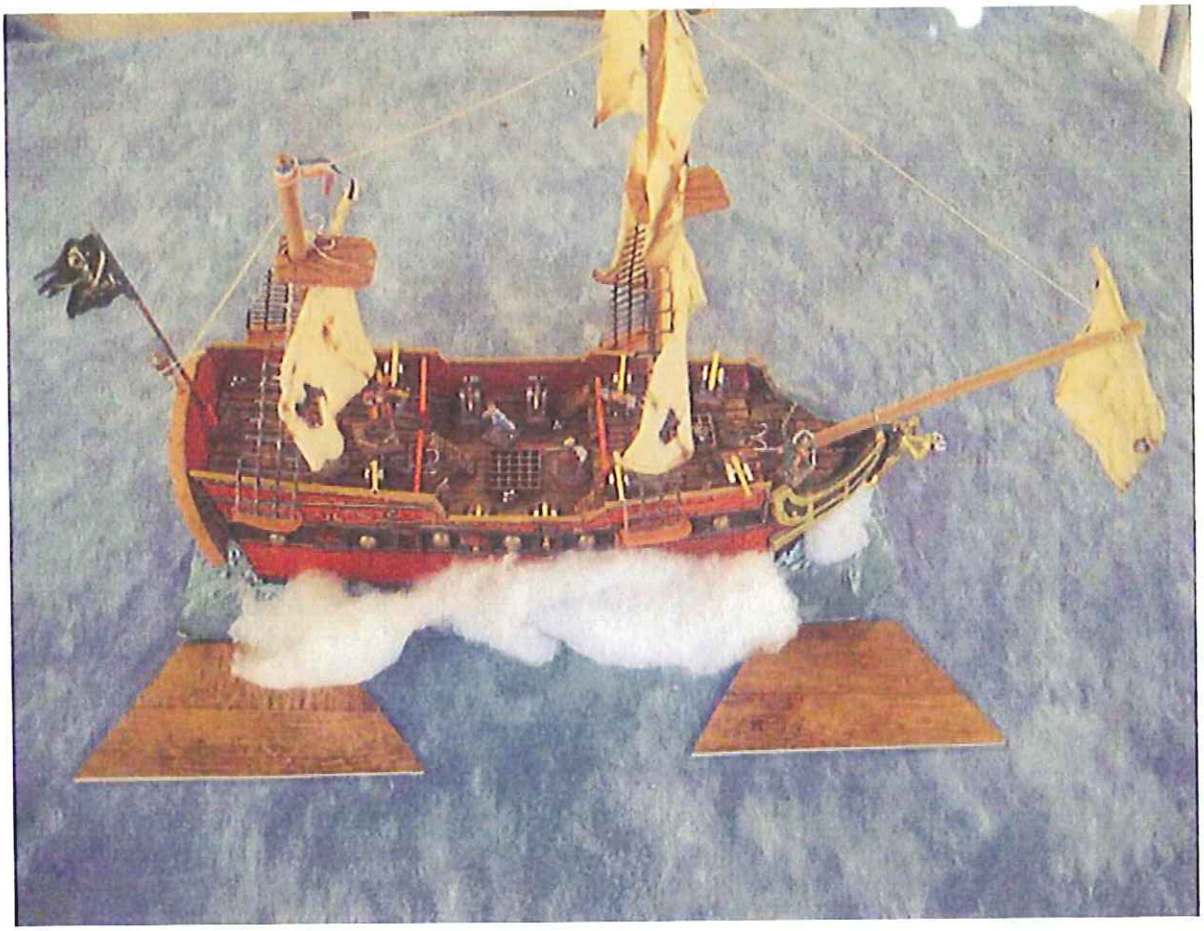
Une figurine sérieusement blessée ou un vaisseau fortement endommagé (perte de la moitié des mats et/ou la moitié des points de coque), n'avancent plus qu'à mi-vitesse et pour ce qui concerne les troupes, ne peuvent plus engager volontairement un adversaire et leur temps de rechargement de l'arme est doublé.
Au même titre que les manœuvres des vaisseaux qui diminuent proportionnellement aux pertes reçues dans le navire et l'équipage !

Un système de jetons de couleur ou de marqueurs amovibles pour les bateaux est utilisable pour visualiser le degré de blessures « dégâts » encaissées.

LES TIRS NAVAL:

Une pièce d'artillerie peut choisir de tirer à démâter ou dans la coque. Un tir à 20 cm (à bout portant) ou moins impose la coque comme cible. Un tir à plus de 120 cm (à longue distance) impose le gréement comme cible, la coque n'étant pas volontairement éligible à cause de la houle.
Voir les tableaux annexés à la règle correspondant aux dégâts à infliger selon les résultats des calculs de pertes.

Exemple ci-dessous du placement des marqueurs d'angle de tir.



Nota ; une indication « hexagone » ci-dessous est équivalent à un multiple de 20cm !

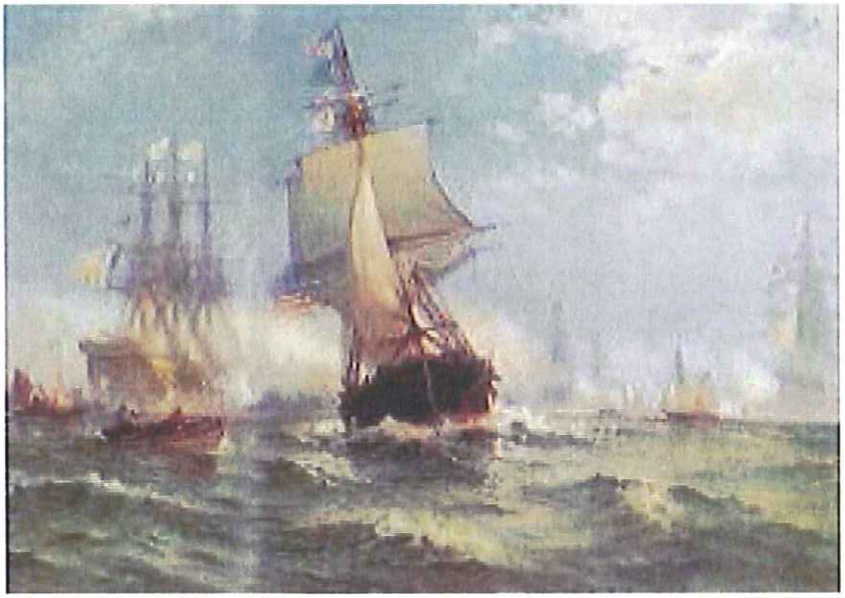
LE MATERIEL DE JEU :

Ce jeu ne coûte pas grand chose.

En fait il vous suffit d'aligner ce qui suit;

- 1 dé à six faces D6 marqué 123456,
- 1 dé à dix faces D10 marqués 1234567890,
- 1 mètre gradué en centimètres,
- quelques jetons pour le chargement des canons,
- Quelques cartes pour les ordres de mouvement du navire,
- quelques figurines 25/28 mm en plastique ou en plomb,
- quelques maquettes de bateaux, maisons, murets, arbres etc...
- un revêtement type drap ou décors gazonné (c'est beaucoup plus sympa et réaliste).

1 journée à 1 week-end (ou plus) à consacrer pour une bonne partie de MEGAVENTURE A THEME PIRATE !



Bonnes simulations à tous ...

Copyright (c) PAUZAT Philippe - tous droits réservés – Juillet 2000

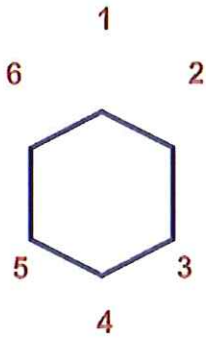
Mise à jour Août 2012.

Tous droits de reproduction réservés : la loi n'autorise, sauf accord écrit et exprès de l'auteur, que la reproduction partielle et réservée à l'usage exclusif du possesseur.

Dépôt légal 3° trimestre 2012

TABLE DE DIRECTION DU VENT

Lors de la première sélection du sens du vent, jeter un D6 et dans le sens des aiguilles d'une montre placer l'indicateur dans la direction obtenue sur le dé (voir schéma ci-dessous) :



Sur un score de 1 = Le vent revient dans sa direction initiale

Sur un score de 2 = Pas de changement

Sur un score de 3 = Le vent change de 60° par Tribord

Sur un score de 4 = Le vent change de 60° par Bâbord

Sur un score de 5 = Le vent change de 120° par Tribord

Sur un score de 6 = Le vent change de 120° par Bâbord

Tableau de détermination des tirs des navires

Nombre de Pièces par bordée	Tireur 1à2	Distance (hexagones) Tireur/cible .3....4....5....6à7....8à10	Tir en enfilade proue/poupe		Qualité de l'équipage E/V/M/D/N	Bordée initiale	Type de munitions M/BR/BB/B	Navire à l'ancre
1 à 2	2	.....2.....1.....0... -1.....-2	+1	+2	+1/+1/0/0/-1	+1	-1/+1/+1/0	+1
3 à 5	3	.....2.....1.....0... -1.....-2	+1	+2	+2/+1/0/0/-1	+1	-2/+1/+1/0	+1
6 à 9	4	.....3.....2.....1.... 0.....-1	+1	+2	+2/+1/0/0/-1	+2	-2/+1/+1/0	+1
10à14	5	.....4.....3.....2.... 1.....0	+1	+2	+2/+2/0/0/-1	+2	-3/+2/+2/0	+1
15à18	6	.....5.....4.....3.... 2.....1	+1	+2	+2/+2/0/-1/-1	+2	-3/+2/+2/0	+1
19à23	7	.....6.....5.....4.... 3.....2	+1	+2	+2/+2/0/-1/-1	+3	-3/+2/+2/0	+1
24à29	8	.....7.....6.....5.... 4.....3	+1	+2	+2/+2/0/-1/-1	+3	-4/+3/+2/0	+1
30 à +	9	.....8.....7....6.... 5.....4	+1	+2	+2/+2/0/-1/-1	+4	-4/+3/+3/0	+1

Qualité des équipages :
E = Elite, **V** = Vétéran, **M** = Moyen, **D** = Débutant, **N** = Nuls (MAUVAIS)
Type de munitions : **M** = Mitraille, **BR** = Boulets Ramés, **B** = Boulets (ces 3 types de munitions se rechargent automatiquement par bordée si 1/3 de l'équipage est présent à bord. NOTA : On ne charge qu'une bordée à la fois !, **BB** = Boulets doubles (chargés en un tour de plus que les munitions classiques)
RAPPEL ; TOUS LES TIRS SONT LIMITES A 1 PAR TOUR !
Nota ; le résultat des tirs à mitraille sont lu directement dans le tableau ci-dessus ! Les autres résultats de tirs sont lus dans les tableaux ci-dessous en ayant auparavant choisi la cible (coque ou gréement).
Un tir à Boulets Doubles augmente l'efficacité, mais diminue la portée de moitié !

TABLES DE RESOLUTIONS DES TIRS DANS LA COQUE

(de 1 à 6 hexagones de portée efficace, soit de 0 à 120 cm)

Dés	1	2	3	4	5	6 (*)
Table N° 1	Tir raté !	1 Coque	1 Canon	1 Coque 1 Canon	1 Coque 1 Equipage 1 canon	1 Coque 1 Gréement 2 Equipages
Table N°2	1 Canon	1 Coque	1 Coque 1 Canon	1 Coque 1 Equipage	1 Coque 1 Gréement 1 Equipage	2 Coques 1 Canon 2 Equipages
Table N°3	1 Canon 1 Equipage	1 Coque 1 Canon	1 Coque 1 Canon 1 Equipage	2 Coques 1 Gréement 1 Equipage	2 Coques 1 Equipage 1 canon	2 Coques 2 Canons 2 Equipages
Table N°4	1 Canon 1 Equipage	1 Coque 1 Gréement	2 Coques 1 Canon 1 Gréement	2 Coques 2 Canons 1 Equipage	3 Coques 2 Equipages 1 canon	3 Coques 1 Canon 3 Equipages
Table N°5	1 Coque 1 Canon 1 Equipage	2 Coques 2 Equipages 1 Gréement	2 Coques 1 Canon 2 Equipage	2 Coques 2 Canons 1 Equipage	3 Coques 2 Canons 2 Gréements	3 Coques 2 Canons 3 Equipages
Table N°6	2 Coques 1 Canon 2 Equipages	2 Coques 2 Equipages 1 Gréement	2 Coques 1 Canon 2 Gréements	2 Coques 2 Canons 2 Equipages	3 Coques 2 Canons 3 Equipages	4 Coques 2 Canons 3 Equipages
Table N°7	2 Coques 2 Canons 2 Equipages	2 Coques 2 Equipages 1 Gréement 1 canon	3 Coques 2 Canons 2 Equipages	3 Coques 2 Canons 3 Equipages	4 Coques 2 Canons 3 Equipages	4 Coques 3 Canons 3 Equipages 1 Gréement
Table N°8	3 Coques 2 Canons 2 Equipages	3 Coques 1 Canon 3 Equipages 2 Gréements	3 Coques 2 Canons 2 Equipages 1 gréement	4 Coques 2 Canons 3 Equipages	4 Coques 2 Canons 2 Gréements 3 Equipages	4 Coques 3 Canons 3 Equipages 2 Gréements
Table N°9	3 Coques 3 Canons 2 Equipages	3 Coques 2 Canons 2 Equipages 2 gréements	3 Coques 2 Canons 3 Equipages 1 Gréement	4 Coques 2 Canons 3 Equipages 1 Gréement	4 Coques 2 Canons 4 Equipages 2 Gréements	5 Coques 2 Canons 4 Equipages 2 Gréements
Table N°10	3 Coques 3 Canons 3 Equipages	3 Coques 3 Canons 2 Equipages 2 Gréements	4 Coques 2 Canons 3 Equipages 1 Gréement	5 Coques 2 Gréements 2 Canons 4 Equipages	5 Coques 4 Equipages 3 Canons 2 Gréements	6 Coques 3 Canons 5 Equipages 3 Gréements

NOTA ; si le résultat du tir dépasse la table 10, alors ajouter 1 point de perte (pour chaque tableau manquant) sur chaque catégories déjà touchées.
Exemple ; +2 points par catégorie si la table N°12 est déterminée lors du tir !

TABLES DE RESOLUTIONS DES TIRS DANS LE GREMENT

(de 2 à 10 hexagones de portée efficace, soit de 40 à 200cm)

Dés	1	2	3	4	5	6 (*)
Table N° 1	Tir raté !	1 Gréement	2 Gréements 1 Equipage	1 Equipage 3 Gréements	4 Gréements 2 Coques 1 Equipage	1 Canon 5 Gréements 2 Equipages
Table N°2	1 Canon	1 Gréement	2 Gréements 1 Equipage 1 canon	3 Gréements 1 Canon 2 Equipages	1 Canon 4 Gréements 2 Equipages	1 Coque 2 Equipages 5 Gréements
Table N°3	1 Equipage	1 Gréement 1 Equipage	2 Gréements 1 Canon 2 Equipages	3 Gréements 1 Canon 3 Equipages	4 Créments 2 Canons 4 Equipages	1 Coque 5 Gréements 5 Equipages
Table N°4	1 Canon 1 Gréement	1 Coque 2 Gréements	2 Equipages 1 Canon 3 Gréements	3 Gréements 1 Canon 3 Equipages	4 Gréements 4 Equipages 2 coques	1 Coque 5 Equipages 4 Gréements
Table N°5	1 Gréement 2 Equipages 1 Equipage	2 Gréements 1 Canon 2 Equipages	2 Coques 3 Gréements 4 Equipages	3 Gréements 1 Canon 5 Equipages	4 Gréements 2 Coques 2 canons 5 Equipages	5 Gréements 2 Canons 2 Coques 6 Equipages
Table N°6	2 Gréements 2 Equipages	1 canon 2 Equipages 2 Gréements	2 coques 2 Equipages 3 Gréements	4 Gréements 2 Canons 4 Equipages	5 Gréements 2 Coques 1 Equipage	6 Gréements 2 Coques 2 Equipages
Table N°7	2 Gréements 2 Equipages 1 canon	3 Gréements 1 Canon 2 Equipages	3 Gréements 2 Canons 2 Coques	2 Coques 4 Equipages 4 Gréements	5 Gréements 2 Canons 2 Equipages	2 Coques 2 Canons 6 Gréements
Table N°8	3 Gréements 2 Canons 2 Equipages	3 Gréements 1 Coque 3 Equipages	4 Gréements 3 Equipages 2 Canons	4 Gréements 4 Equipage 2 Canons	2 Canons 5 Gréements 3 Equipages	2 Coques 3 Equipages 6 Gréements
Table N°9	2 Canons 1 Coque 4 Gréements	1 Coque 3 Equipages 4 Gréements	2 Coques 3 Equipages 5 Gréements	2 Canons 4 Equipages 5 Gréements	2 Canons 4 Equipages 6 Gréements	2 Canons 7 Gréements 4 Equipages
Table N°10	1 Coque 5 Gréements 2 Equipages	6 Gréements 2 Canons 2 Equipages	2 Coques 2 Canons 6 Gréements	1 Coque 6 Gréements 2 Canons 4 Equipages	2 Coques 4 Equipages 2 Canons 6 Gréements	2 Coques 2 Canons 5 Equipages 7 Gréements

NOTA ; si le résultat du tir dépasse la table 10, alors ajouter 1 point de perte (pour chaque ligne du tableau manquant) sur chaque catégories déjà touchées.
Exemple ; +2 points par catégorie si la table N°12 est déterminée lors du tir !

NOTA ; un point de dégât reçu sur le gréement se traduit par le retrait d'une allumette au pied du mât cible (6 allumettes retirées = le mât tombe) !

TABLE DES TIRS CHANCEUX

(Lorsqu'un score 6(*) est tiré au dé lors de la phase de tir)
Pour cela, ajoutez-le produit d'un jet de D6 au chiffre du tableau des tirs précédemment utilisé.

Résultat	Cible	Effets du tir chanceux
1	Gréement	A une portée de 3 hexagones ou moins = 1 point de coque en moins
	Coque	Rien à signaler
2	Gréement	Rien à signaler quelques voiles percées.
	Coque	A une portée de 3 hexagones ou moins = doublez les pertes En canons et équipages
3	Gréement	Votre pavillon est tombé !
	Coque	La cuisine prend eau, les rations seront humides !
4	Gréement	La chute d'une vergue endommage la bordée bâbord = 2 points de gréements perdu et –1 aux 3 prochains tirs.
	Coque	Le capitaine glisse sur un boulet !
5	Gréement	Une drisse assomme pour un tour le capitaine !
	Coque	Si le navire est ancré, celui-ci perd son ancre et le navire dérive !
6	Gréement	La chute d'une vergue endommage la bordée tribord = 2 points de gréements perdu et –1 aux 3 prochains tirs
	Coque	La réserve de Rhum vient de ce percé !
7	Gréement	La chute d'une vergue tue l'officier en second !
	Coque	Equipage démoralisé, ajoutez le score d'un D6 à la valeur de L'équipage = si résultat < à 6 perte d'un cran de qualité de L'ensemble de l'équipage.
8	Gréement	Un mât est sectionné à sa base = perte d'une rangée de gréement (un score de 1 à 3 le mât tombe à tribord, 4 à 6 à bâbord)
	Coque	Dommage possible au gouvernail (si tir par ¾ arrière ou en Enfilade sur la poupe = sur un score de 1, 3 ou 5, -1 à la Capacité de giration.
9	Gréement	La chute d'une vergue empêche la visibilité du pilote pour 1 tour (le navire stoppe son avance ou continue en ligne droite) !
	Coque	La réserve de poudre est inondée, il ne restent seulement que 4 bordées à utiliser !
10	Gréement	1 ligne de gréement perdue suite à la chute d'un mât ! (un score de 1à3 le mât tombe à tribord, 4à6 à bâbord)
	Coque	Le câble de l'ancre est coupé ! perte de l'ancre.
11	Gréement	La chute d'une drisse assomme pour 2 tours le capitaine !
	Coque	La sainte barbe prend feu ! Si l'addition d'un D6 et de la portée du Tir sont < ou = à 4, le navire explose ! ! !
12	Gréement	La chute d'une vergue tue le capitaine !
	Coque	Dommages en dessous de la ligne de flottaison = 12 hommes sont Assignés au pompage pour le reste du jeu !
13	Gréement	Doublez les pertes en équipage
	Coque	Doublez les pertes en canons et en équipage
14	Gréement	La vigie tombe de son pigeonnier = perte d'un homme !
	Coque	Feu à bord, sur un score de 6, le feu est incontrôlable et le navire menace D'exploser. tous les scores autres indiquent le nombre de tour nécessaires à l'extinction de l'incendie avec une section de 10 hommes !
15	Gréement	2 hommes tombent à la mer !
	Coque	2 hommes blessés hors de combat (le médecin doit intervenir) !
16	Gréement	4 hommes tombent à la mer
	Coque	4 hommes blessés hors de combat (le médecin doit intervenir) !

TABLE DE COQUE DETRUITE

Lorsqu'un navire a perdu tous les points de coque situés sur un de ses flancs, il ne peut plus tirer avec la bordée opposée sans risquer de faire eau ! !
De plus, sitôt que tous les points de coque sont détruits, un test de réaction est effectué à l'aide d'un D6

Sur un score de 1 à 3, le navire stoppe tous combats et tirs, un militaire amènera ses couleurs et se rendra navire qui l'accostera, alors qu'un pirate ou un corsaire tentera de s'échouer ou évacuera le lieu de bataille pour réparation à terre.

Sur un score de 4 ou 5, le navire coulera si un score de 5 ou 6 est obtenu sur un nouveau D6 !

Sur un score de 6, le navire explosera si un score de 5 ou 6 est obtenu sur un nouveau D6 !

TABLE DES COMBATS EN MELEE (version rapide si ARGAD n'est pas choisie)

Nota ; Avec l'accord préalable des belligérants, avant chaque résolution des combats (limités à 2 phases par tours) utiliser, pour accélérer les calculs, les tableaux suivants :

Valeur des équipages engagés :
ELITE OFFICIER SUPERIEUR = 5 points de base par figurine
VETERAN TROUPE AGUERRIE = 4 points de base par figurine
MOYEN TROUPE ENTRAINEE = 3 points de base par figurine
DEBUTANT PEU ENTRAINE = 2 points de base par figurine
NULS PEU/PAS COMBATTANT = 1 point de base par figurine

Le produit du nombre de belligérants et de leur valeur combative vous indique ainsi la colonne à consulter lors du jet de dé (qui vous déterminera les pertes subies par votre adversaire) !

Résultats des pertes subies ;

Score au dé	Facteur de base de la mêlée 1à10	11à20	21à30	31à40	41à50	51à60	61à70	71à80	81et plus
1	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**	**4**	**4**
2	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**	**4**
3	**0**	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**
4	**0**	**0**	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**3**
5	**0**	**0**	**0**	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**
6	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**

Le nombre de figurines à retirer « en simultané » du navire apparaissent ainsi en caractères gras (Exemple ; 0, 1, 2, 3 ou 4 à l'issue de chaque tour de mêlée !

TENTATIVE D'ABORDAGE DE NAVIRES

Avant chaque abordage, le joueur attaquant (voire plusieurs en même temps) tentent de jeter les grappins (maximum à 20cm, soit un hexagone) afin de s'arrimer au navire convoité !

Un résultat de 1 ou 2 sur un D6 permet un abordage. Un score différent indique que la tentative à échouée !

Un navire qui est agrippé et qui ne souhaite pas combattre peut tenter de sectionner les grappins.
Pour cela il lui suffira d'obtenir un score de 1 ou 2 sur un D6 pour que sa tentative (de limiter la casse au niveau d'un éventuel combat !) aboutisse.
L'assaillant n'aura plus qu'à renouveler sa tentative d'abordage le tour suivant, si les navires sont encore à portée ! !

EPERONNAGE DE NAVIRES

Lors d'une tentative d'éperonage, volontaire ou non, d'un vaisseau sur un autre, les gréements peuvent s'emmêler et/ou occasionner des dégâts.

Un score de 1 à 3 sur un D6 indique que les gréements sont emmêlés (un abordage est alors possible). Un autre score indique que les navire se télescopent et glissent coque contre coque !

Un décrochage des gréements peut s'envisager sur un score de 1 ou 2 sur un D6 (et pour chaque équipage). Tout autre score indique que les gréements restent emmêlés.

Lors d'un éperonage (ou d'un échouage), les navires et/ou l'équipage peuvent subir des pertes.
Pour en connaître les effets, lire les résultats dans la table ci-dessous :

DEGÄTS SUR GREEMENTS (EPERONAGE ou ECHOUAGE)

Pour cela, il vous suffit de lire le résultat des dégâts reçus sur le navire éperonnant ou s'échouant dans les tables N° 3 à 10 des dégâts dans le gréement, selon la catégorie et la vitesse du navire.
Voir pour cela le tableau ci-dessous avant de lire le résultat dans la table des dégâts subis par les gréements.

Classe des Navires gréement	malus à additionner	ajouter vitesse du navire (nombre de cases avancées)	= ligne du tableau de pertes dans le à consulter.
4	+ 1	+ X	= Table N°
3	+ 1	+ X	= Table N°
2	+ 2	+ X	= Table N°
1	+ 2	+ X	= Table N°

La ligne du tableau de pertes dans le gréement étant ainsi identifiée (Table N°), jeter un D6 pour connaître les pertes subies par le navire éperonnant ou s'échouant !

TEST D'INCENDIE A BORD D'UN NAVIRE

Lors de tirs incendiaires par une batterie côtière ou pirate à boulets rouges ou lors de l'explosion proche (environ 20cm) d'un autre vaisseau, les risques d'incendie à bord sont à évaluer.
Un navire pris pour cible alors qu'il avait chargé à boulets rouges doit également tester afin de vérifier si ses « munitions » ne ce sont pas renversées et de ce fait incendiées le bâtiment !!!

En fait la cible teste, en jetant **1D10** et applique les résultats ci-dessous détaillés.

+1 Si plus de 50% de pertes dans l'équipage (arrondi par défaut),
+1 Si plus de 75% de pertes dans l'équipage (cumulatif),
+2 Si 50 % de batteries détruites,
-2 Si le vaisseau est démâté,
+1 Pour chaque point de coque détruit par un tir à boulet rouge
OU
Pour chaque point de gréement détruit alors que l'on utilise des boulets rouges,
+2 Si la cible subit un tir d'obus ce tour-ci,
+1 Par tour (cumulatif à chaque tour) enchevêtré avec un bateau en feu et sans control,
+2 Si un bateau à explosé à proximité ce tour-ci,
+4 Si un bateau en contact explose ce tour-ci,
+1 Si le feu subsiste encore après deux tours (cumulatifs),
-3 Lorsqu'il y à une tempête ou s'il pleut,
-2 Si le vent souffle à l'opposé du vaisseau en feu et enchevêtré,
-1 Par section d' 1/3 de l'équipage assignée comme pompier.

RESULTAT DU TEST D'INCENDIE

13 = LE FEU EST HORS CONTROL, ABANDONNEZ LE NAVIRE !!!
12 = LE FEU PROGRESSE A BORD JUSQU'A CE QU'IL SOIT ETEINT
(le navire ralenti sa vitesse de 40cm),
11 = LE FEU PROGRESSE A BORD JUSQU'A CE QU'IL SOIT ETEINT
(les bouches à feu ne tirent qu'à mi efficacité),
10 = IL Y A LE FEU A BORD
(Tester à nouveau le tour prochain pour tenter de l'éteindre, dans ce cas 1/3 de l'équipage minimum est nécessaire),
9 ou moins= LE FEU EST MAITRISE l'équipage reprends ses activités normales !

MARQUEUR INDICATEUR DU VENT / LIVRE DE BORD

Indicateur de direction du vent

(Celui-ci pourra changer tous les trois ou quatre tours)

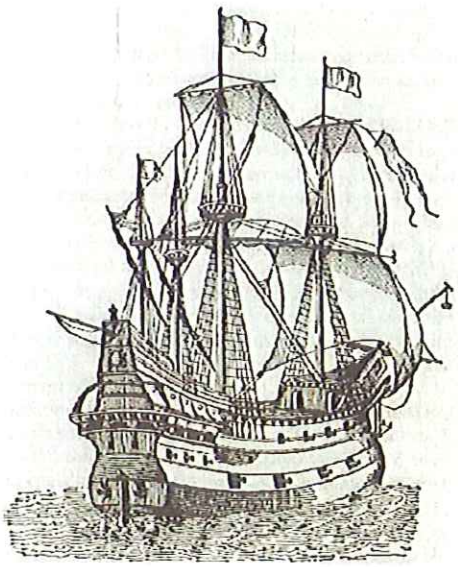
Fiche de caractéristiques des navires

Nom : LE MORNING STAR (Galion pirate de Morgan Adams)
Classe : 1 (c'est un Galion, avec 4 mats dont un beaupré)
Equipage : VETERANS (26 figurines = 260 hommes à bords)

Vitesse du navire : (à lire sur le gouvernail stylisé)
- 20cm = vent en proue **VIRAGE OBLIGATOIRE**
- 30cm = vent ¾ avant
- 50cm = vent 3/' arrière
- 40cm = vent en poupe

Caronades : 4 unités (2 par bordées)
Canons : 28 unités (14 par bordées)
Coque : 18 Points (9 par coté)
(Pour ce galion de 1200 tonneaux environ)

NOTA : Classement des différents navires :
Classe 5 pour la catégorie CANOTS, CANOES, RADEAUX,
Classe 4 pour la catégorie CHALOUPE,
Classe 3 pour la catégorie SLOOP,
Classe 2 pour la catégorie GOELETTE,
Classe 1 pour la catégorie FREGATE GALION !



FICHES D'ORDRES DES NAVIRES ET EQUIPAGES

(Utilisables lors de chaque programmation d'attitudes et actions à chaque tour de jeu)

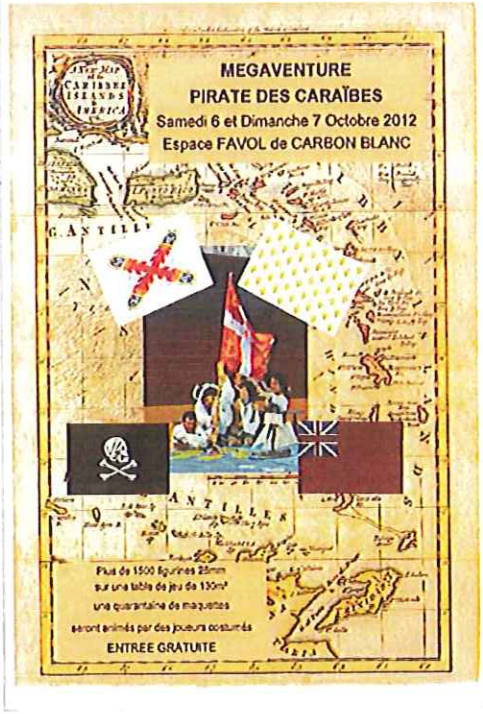
1 Fiche « MARQUEUR BLUFF », marqueur leurre
(Utilisable à volonté)

2 Fiches « BORDEE DE CANONS »
2 utiles par navire et retournées (1 ou 2 en même temps)
Lors d'un ou deux tirs annoncés mais un seul chargement possible (avec 1/3 de l 'équipage minimum)!

1 ou 2 Fiches « VIRER BABORD ou TRIBORD » (selon la catégorie du navire)
(Bâbord = gauche ou Tribord = droite)
Cela coûte 20 ou 40cm (selon la catégorie du navire) à déduire du potentiel de mouvement global dans le tour de jeu où ils sont utilisés.

5 Fiches de mouvements « AVANCER .... »
« Jusqu'à 20cm »,
« Jusqu'à 40cm »,
« Jusqu'à 60cm »,
« Jusqu'à 80cm »,
« Jusqu'à 100cm » !

Nota ; jusqu'à 5 de ces fiches sont utilisables par tour pour chaque navire !

1 Fiche « A L'ABORDAGE » (Donc lancé de grappins)
Utilisable lors d'un assaut ou d'un contre abordage prévu.

1 Fiche « JETER L'ANCRE »
Utilisable, à la proue uniquement, lorsque l'on souhaite stopper son navire (uniquement dans une zone de haut fond, au port MAIS PAS EN HAUTE MER) !