

## Informations des navires

Il existe quatorze types de navires, allant du petit et primitif *pentecontre* au puissant *décares*. Leurs capacités sont résumées en cinq caractéristiques:

**Hommes** (*manpowers*): Nombre de marins à bord prêts à tirer des projectiles et à effectuer des abordages.

**Vitesse de croisière** (*cruise speed*): La distance pouvant être parcouru à chaque tour sans fatigue.

**Vitesse maximale** (*maximum speed*): La plus grande distance que vous puissiez atteindre par tour (moyennant un risque accru de fatigue des rameurs)

**Qualité** (*étoile et petit disque en or à l'arrière du navire sur la map*): La compétence de matelotage de la coque de l'équipage:

**Coque** (*hull*) : La capacité du navire à résister à l'attaque de collision des navires adverses.

**Bélier** (*ram*). Valeur de collision contre les navires ennemis.

## Commandement

Le système de commandement naval est organisé en escouades sous un commandant, reconnaissable à la bannière portée à l'arrière. Les commandants peuvent avoir une compétence qui fournit des bonus, détaillés à la fin de ce document. Certains commandants sont des amiraux (généralement un par bataille) et peuvent posséder deux compétences, sa bannière étant beaucoup plus longue.

Les commandants ont une zone de commandement de 4 hexagones, des ordres peuvent être donnés à tous les navires se trouvant dans cette zone. Si un navire se trouve en dehors de cette zone mais qu'un autre navire ami lui est adjacent sous commandement, il est également sous commandement. De cette manière, de longues lignes peuvent être formées avec tous les navires sous commandement bien qu'elles soient éloignées de l'officier.

S'il n'est pas possible de donner des ordres à un navire hors commandement, il essaiera automatiquement d'approcher le commandant le plus proche à la vitesse de croisière.

Si le navire d'un commandant est détruit, son commandement sera transféré sur le navire approprié le plus proche, mais la portée du nouveau commandement sera réduite à trois hexagones et il n'aura aucune capacité.

Lorsque la partie commence, tous les navires sous commandement suivent les ordres de leur commandant de la meilleure façon possible compte tenu de leur position et de leur orientation actuelles. La ligne qui unit le navire au commandant apparaît alors avec les couleurs de sa faction.

Si un ordre individuel est donné, le navire commence à agir de manière indépendante et la ligne de l'union apparaît alors en noir. Le navire sélectionné peut alors suivre à nouveau son commandant si le commandement qui flotte dessus est donné.

## Mouvement

Le déplacement se fait en pointant la destination, il est possible de tracer un itinéraire indiquant plusieurs points de destination.

Un navire peut atteindre sa vitesse maximale. Si la vitesse de croisière n'est pas dépassée, il n'y aura pas de fatigue.

Plus la vitesse de croisière est dépassée, plus le navire risque de souffrir de fatigue, la couleur de la route tend vers le rouge lorsque la vitesse augmente au-delà du niveau de la croisière. Si un navire pousse ou ramasse des rames, le risque de fatigue augmente.

Il est également possible de revenir en arrière, au maximum jusqu'à la vitesse de croisière. Si vous vous déplacez de plus d'un hexagone en arrière, le risque de fatigue augmente et l'itinéraire deviendra progressivement plus sombre.

Il est également possible d'émettre des ordres simples hexadécimaux avec le pavé numérique, à l'aide des touches 7-8-9 et 1-2-3.

Vous pouvez également **pivoter** (ROTATE) au début du mouvement dans l'hexagone initial à l'aide des boutons de rotation. Il est également possible d'émettre des ordres de rotation avec le pavé numérique, en appuyant sur les touches 4 et 6. Une fois la rotation effectuée, il n'est plus possible de dépasser la vitesse de croisière. Le navire peut être pivoté autant de fois que la valeur de la vitesse de croisière et après la rotation, il peut avancer ou reculer avec la vitesse de croisière restante.

Vous pouvez annuler toutes les commandes données à un navire sélectionné en cliquant sur le bouton Annuler ou en appuyant sur la touche Suppr.

Un navire qui a atteint une vitesse pouvant générer de la fatigue effectue une vérification à la fin du virage en tenant compte de la vitesse atteinte et de la qualité du navire. Entrer en collision ou ratisser les rames adverses augmente la probabilité de fatigue. Si le résultat est un niveau de fatigue, il ne sera pas possible de dépasser la vitesse de croisière lors de l'avance ou de se déplacer de plus d'un hexagone si on recule. Il existe trois niveaux de fatigue:

TIRED (fatigué), FATIGUED! (exténué) et (EXHAUSTED !!) (épuisé). Chaque tour permet de récupérer d'un niveau.

Les navires accrochés, abordés ou aux prises ne peuvent pas se déplacer tant que leur situation actuelle n'est pas résolue.

## Combat

Tous les navires peuvent attaquer avec l'un des deux modes de combat possibles, vous pouvez choisir celui-ci avec les deux boutons qui apparaissent sur le navire lorsque vous le sélectionnez. Il est également possible de changer de mode de combat avec le pavé numérique, en appuyant sur la touche 0 / Insérer. Ce mode définit la manœuvre effectuée lors de la collision avec l'ennemi:

**Ramming:** (collision ou éperonnage) Le navire tente :

- D'éperonner l'adversaire si l'ennemi est attaqué latéralement
- De ratisser les rames s'il est attaqué depuis l'avant ou l'arrière

**Grappling:** Le navire essaie de s'agripper à l'ennemi rencontré. Si c'est un succès l'abordage commence.

Si un navire entre en collision avec un navire ami, le mouvement est arrêté. Ensuite, il tentera de reprendre son mouvement mais sa vitesse restante sera réduite **de moitié** pour le reste du tour. Planifiez donc bien le mouvement respectif de vos navires pour ne pas créer des embouteillages, et vous retrouver avec des retardataires sur les bras.

## Eperonnage.

Une attaque par éperonnage se produit lorsqu'un navire en mode **collision** parvient à toucher un autre navire ennemi sur son **côté**, à moins que le contact ne se produise avec les deux extrémités de l'arc. Un test est effectué où les facteurs déterminants sont la valeur du RAM (bélier) de l'attaquant par rapport à la valeur de la coque du défenseur ( hull). L'attaquant reçoit un bonus croissant lorsqu'il dépasse la vitesse de croisière.

Autres bonus :

- L'adversaire a également dépassé la vitesse de croisière
- L'adversaire a déployé ses voiles, est estropié, immobilisé, encastré et / ou est attaqué

Pénalité : Présence de Tours de combat ou de voiles déployées sur votre navire.

Si le test réussit, le navire adverse est détruit. Il peut arriver que le navire attaquant soit victime d'une faute, si c'est le cas un test est effectué chaque tour pour vérifier si le navire attaquant parvient à se libérer (en utilisant la qualité). Un navire percuté peut couler lors de chaque tour et entraîner le navire encastré (ce qui est pour le moins ballot...)

Si le navire attaquant ne réussit pas son éperonnage, la vitesse de l'adversaire pour le reste du tour est réduite de moitié. Dans tous les cas, le navire attaquant termine son mouvement avec la collision.

### Arrachage de rames (*Raking Oars*)

Lorsqu'un navire en mode collision entre en contact avec l'ennemi par l'avant ou par l'arrière, il tente de détruire ses rames. Si le contact est frontal, le navire ennemi tentera également de ratisser ou d'attaquer, selon son propre mode de combat.

Le facteur principal dans le ratisage des rames est la qualité des deux navires impliqués (étoile). La différence de maniabilité est également récompensée ou pénalisée en comparant la vitesse maximale pour déterminer si un navire est plus rapide ou plus lent que l'autre, quelle que soit la vitesse actuelle.

Autres bonus à garder à l'esprit:

L'adversaire avance à demi-vitesse

L'ennemi a déployé ses voiles, est estropié, immobilisé, encastré et / ou est attaqué

Pénalités: Votre navire a déployés ses voiles.

Un navire marqué « **CRIPPLED** » s'est fait briser sa ragée de rame sur un bord et ne peut donc se déplacer que d'un hexagone du côté opposé. Si les deux côtés sont arrachés, le navire est **IMMOBILIZED**

### Agrippement (*grappling- grappled*)

Lorsqu'un navire en mode grappling (*agrippement*) entre en contact avec un ennemi et n'excède pas la vitesse de croisière, une tentative de grappling est effectuée. Son succès dépend de la qualité du navire et est pénalisé si le navire ennemi avance dans la direction opposée.

Autres bonus :

Il existe des dispositifs facilitant la saisie, comme le **corvus** ou le **harpax**.

L'adversaire a ses voiles déployées, est estropié, immobilisé, encastré et / ou déjà saisi par un autre de vos navire.

Pénalités: Voiles déployées sur votre navire.

Si le l'agrippement réussit, l'abordage commence. Deux navires statiques adjacents (suite à une tentative de prise au piège manquée) n'essaieront plus de se saisir à moins que vous ne lui en redonnez l'ordre.

### Abordage

Les marins partis à l'abordage du navire adverse se battent pendant une série de rondes jusqu'à ce que le navire abordé soit capturé ou que l'assaut soit repoussé. La valeur déterminante à utiliser pour les deux navires est le MANPOWER, avoir des **tours** est un bonus pour le navire qui en est équipé. Chaque manche a un côté gagnant et peut entraîner des pertes, plus le nombre d'attaches (de cordes reliant les deux navires) et de soldats amis affichés sur le pont attaqué est élevé, meilleurs sont les résultats pour l'attaquant.

Lorsque le nombre de tours victorieux atteint un maximum pour un camp, un gagnant est déclaré. Si le gagnant est le défenseur, l'embarquement est refusé; si le gagnant est l'attaquant le navire est capturé.

Un navire capturé est contrôlé par le camp adverse. Une bannière avec les couleurs du nouveau propriétaire est affichée sur le pont. Les navires capturés ne disposent ni de marins ni de vitesse de croisière.

Lorsque l'abordage arrive à son terme et que certains des navires concernés ne sont pas en mode abordage, ils essaie de briser les attaches qui les relient en utilisant la qualité de ce navire. En cas de succès, les navires concernés sont maintenant laissés en vrac et peuvent manœuvrer. Les navires ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de la vitesse après avoir commencé à jouer. Les dispositifs de capture tels que corvus ou harpax rendent plus difficile la manipulation.

### Tir de projectiles

Lorsqu'un navire a un ennemi situé à moins de deux hexagones de distance, ses marins commenceront automatiquement à tirer. Plus il y a de marins disponibles, plus le risque de faire des victimes parmi l'équipage ennemie est grand, surtout si l'ennemi se situe à une distance d'un hexagone ou moins. S'il y a plusieurs cibles à la même distance, les tirs seront divisés entre elles. Il n'est pas possible de tirer à travers des navires amis.

Le tir est résolu en une série de tours à chaque tour en utilisant la valeur MANPOWER, les résultats s'améliorent si le navire est doté de **tours** et / ou de **machines**. S'il y a des victimes, la force de travail ennemie est réduite.

### Feu

Les navires équipés d'armes incendiaires sont en mesure de mettre le feu au navire ennemi lorsqu'ils tirent. Certains navires peuvent également équiper des FIREPOTS RODIAN, ce qui permet de mettre le feu à un navire en poussant dessus lorsque le résultat n'est pas satisfaisant. Si la vérification incendie est réussie, le navire affecté sera en feu. Les navires avec 0 homme manquent automatiquement la vérification du feu.

Chaque tour suivant, un essai de lutte contre l'incendie sera effectué, où il sera possible d'éteindre l'incendie, de brûler le navire ou d'incendier le navire sur des navires agrippés ou encastrés. Si le navire a ses voiles déployées, il y a plus de chance d'être consumé par les flammes. Un navire consumé par les flammes est considéré comme détruit et peut couler lors de tout prochain virage.

### Voiles

Les voiles permettent aux navires d'obtenir la vitesse du vent. Pour que cela soit possible, il est nécessaire d'avoir un vent de dos soufflant depuis l'un des trois hexagones arrière.

Il est également nécessaire de déployer les voiles (RAISE), une action qui nécessite un tour à effectuer. Vous pouvez cliquer sur le bouton Augmenter ou appuyer sur la touche + du pavé numérique.

Un navire profitant d'un vent arrière ajoute un hexagone à sa vitesse de croisière, mais ne peut pas le dépasser, le faire pivoter ou revenir en arrière. Avoir ses voiles déployées au cours d'une tentative d'agrippement, de brisage de rames ou d'une collision comporte des sanctions, et le feu se propage également plus rapidement.

Mettre BASSE voiles (*lower*) est une action qui dure un tour dans laquelle les pénalités de voiles sont toujours appliquées. Vous pouvez cliquer sur le bouton Augmenter ou appuyer sur la touche du clavier numérique.

Le *Tremiola* est un type de navire conçu pour fonctionner avec des voiles. Il dispose donc de deux hexagones de mouvement supplémentaires en cas de vent arrière et il peut abaisser les voiles automatiquement dans le même tour où l'ordre est donné.

### **Equipement navale.**

En plus des voiles et des commandants, les navires peuvent être équipés des dispositifs suivants:

**Tours (towers):** améliore les tirs et les embarquements de missiles, mais réduit la vitesse maximale d'un hexagone.

**Catapultes (Engines):** améliore le tir de projectile.

**Corvus (corbeau en latin):** augmente les chances d'agripper et rend plus difficile l'agrippement adverse, mais le navire ne peut pas dépasser sa vitesse de croisière.

**Harpax:** augmente les chances d'agrippement et rend plus difficile l'agrippement adverse.

**Feu:** ajoute une chance de mettre le feu à la cible.

**Feu en Pot:** ajoute la possibilité d'incendier via les attaques de bélier qui n'ont pas endommagé l'ennemi. (*si j'ai bien compris...*)

### **Caractéristique des commandants**

Les compétences des commandants sont prédéterminées pour les scénarios historiques. Dans les jeux d'escarmouche, ils seront choisis au hasard parmi ceux possibles.

**Tacticien:** La portée de commande est augmentée à cinq hexagones.

**RAM renforcé:** +1 à l'attaque au bélier.

**Coque renforcée:** +1 à la coque.

**Infatigable (tireless):** +1 à la vitesse de croisière.

**Impossible à arrêter (unstoppable):** +1 à la vitesse maximale, ignore la diminution de moitié de la vitesse après les collisions.

**Marins d'élite (elite sailors)** +1 à la qualité.

**Endurance (stamina):** récupère le niveau de fatigue en un tour.

**Repositionnement:** peut reculer de n'importe quelle distance sans se fatiguer.

**Archers d'élite:** amélioration de la puissance des tirs de projectiles

**Soldats d'élite:** amélioration de la puissance de corps à corps à l'abordage

**Experts en grappin:** facilite l'agrippement, complique (ou empêche...?) les tentatives ennemies, ne subit jamais d'encastrement et réussit toujours à se dégager. (*traduction incertaine...*)

**Expert en ratissage :** bonus pour ratisser les rames et rendre les tentatives de ratissage de l'ennemi plus difficiles.

**Experts en voile:** levée et descente instantanée des voiles.

**Pyrotechnie:** permet de mettre le feu à des ennemis et d'éteindre vos propres feux, empêche le navire lui-même de prendre feu ou d'être consumé par les flammes.

**Garde d'honneur:** augmentation de l'effectif de 10.

De plus, deux capacités restreignent le commandement du commandant; elles n'apparaissent que dans les scénarios historiques:

**Commandement restreint:** vous ne pouvez commander que le même type de navire.

**Commandement national:** ne peut commander que les navires sous commandement au début de la partie.

Enfin, un navire peut être un trésor, qu'il soit commandant ou non. Cela implique l'octroi de points de victoire supplémentaires. Il constitue donc une cible alléchante pour l'ennemi lors d'une bataille.

## **Victoire**

La situation de chaque flotte est évaluée à chaque tour. Chaque navire possède des points de victoire qui sont fonction de ses caractéristiques et de son équipement. Un navire détruit (battu, coulé ou en flammes) donne sa pleine valeur, un navire estropié donne la moitié de sa valeur et s'il est immobilisé à 75%. Un navire au trésor double tout cela. Chaque camp additionne tous ces points de victoire et les compare à la valeur totale initiale de sa flotte.

Si un camp a perdu plus de la moitié de la valeur initiale, le jeu se termine et le type de victoire est déterminé en comparant les points de victoire actuels des deux camps. La barre de victoire représente les points de victoire restants; lorsque le jeu se termine à zéro, le jeu se termine.