

LEGENDS OF THE HIGH SEAS

(Légendes de la Haute Mer)

Traduction française synthétisée de la règle produite par Warhammer Historical Wargames et publiée par BL Publishing

Cette traduction ne peut être dissociée de la règle originale pour jouer, elle ne reproduit pas tous les tableaux, ni les exemples, graphiques, scénarios et profils d'équipages joueurs et non joueurs. Elle ne peut en aucun cas être vendue ni servir de règle officielle. Par commodité le titre complet du jeu se voit substitué à l'abréviation LOTHS et les numéros de pages entre parenthèses renvoient au livre de règle anglais.

LE TOUR DE JEU

Les parties de LOTHS sont divisées en tours subdivisés en deux parties (une pour chaque joueur). Au cours de chacun d'eux les joueurs peuvent déplacer leurs figurines, tirer ou combattre au corps à corps. La plupart des parties consistent en des affrontements entre équipages rivaux choisis dans la liste des Equipages (à partir de la p.49).

1 - Phases d'un tour de jeu:

- 1- Initiative
- 2- Phase de mouvement
- 3- Tir
- 4- Corps à corps
- 5- Fin du tour

2 - L'initiative:

Pour l'établir chaque joueur doit lancer 1D6 au début du tour et celui qui obtient le score le plus élevé disposera de l'initiative pour ce tour. En cas d'égalité c'est le camp qui avait l'initiative au tour précédent qui la cède à son adversaire. Il est conseillé d'employer des marqueurs afin de se souvenir de l'ordre des initiatives.

LA PHASE DE MOUVEMENT

Une fois l'initiative établie on procède aux mouvements. Ceux-ci dépendent du profil des personnages ou du terrain. Généralement une figurine parcourt 6 pouces

par tour (15 cm). C'est toujours le joueur possédant l'initiative qui bouge le premier, les autres devant attendre que tous ses mouvements soient effectués avant de se déplacer.

1 - Déplacer les figurines:

Cela se fait dans l'ordre choisi par le joueur mais en sachant que chaque figurine doit avoir terminé son mouvement avant qu'une autre soit déplacée. Les figurines ne peuvent pas passer au travers d'une autre mais peuvent être orientées gratuitement à n'importe quel moment de la partie. Elles doivent avoir assez de place pour franchir des passages étroits (ils doivent être au moins aussi larges que leurs socles) et ne sont pas autorisées à quitter l'aire de jeu à moins que le scénario joué ne le prévoie.

2 - Zones de contrôle:

Une figurine ne peut pas se positionner à moins d'un pouce de l'ennemi (2,5 cm) à moins d'avoir réalisé un mouvement destiné à le contacter: dans ce cas ce mouvement consiste en une charge qui doit être déclarée (décrit plus loin).

Il existe des exceptions à la règle des zones de contrôle:

- Les figurines déjà en contact avec un adversaire ne possèdent plus de zone de contrôle et une figurine ennemie peut donc se déplacer à moins d'un pouce de celle-ci.
- Les figurines sont parfois obligées de se déplacer à moins d'un pouce car elles disposent d'une règle spécifique les obligeant à aller au-delà plutôt qu'un mouvement délibéré du joueur. Dans ce cas, la figurine peut entrer dans la zone de contrôle ennemie sans déclarer de charge, toutefois elle doit être clairement dissociée au terme de son mouvement afin de montrer qu'elle n'est pas en contact.
- Les figurines peuvent parfois débiter leur mouvement à moins d'un pouce d'un ennemi pour diverses raisons et dans ce cas l'intrus ne peut pas se déplacer au contact d'un ennemi sauf s'il a l'intention de le charger tout en ayant la possibilité de se déplacer à proximité sans le contacter s'il le souhaite.

3 - Charges:

Une figurine peut combattre un ennemi au corps à corps uniquement si son socle est en contact avec celui d'un adversaire. Pour cela elle doit être amenée à son contact par l'intermédiaire d'un mouvement appelé « charge ». Une fois que la figurine a effectué sa charge elle ne peut plus se déplacer plus loin au cours de la phase de mouvement et une figurine qui s'est fait charger avant d'avoir pu se déplacer ne pourra plus le faire non plus au cours de cette phase. Rien n'empêche une figurine de contacter plusieurs ennemis en même temps si elle en a la possibilité.

4 - Qui peut charger? Visibilité:

Un personnage ne peut pas charger un ennemi qu'il ne voit pas au début de sa charge. Le moyen le plus facile d'évaluer le degré de visibilité consiste à se placer au niveau de la figurine et de se rappeler que son champ de vision est de 360°. Dans la plupart des cas vous ne pouvez apercevoir qu'une partie seulement de l'ennemi et dans ce cas il s'agit de déterminer si la majorité de son corps est visible ou non. Si on n'aperçoit pas le corps mais seulement une pièce d'équipement, le bout d'un mousquet, alors cette figurine n'est pas visible. S'il s'avère difficile de déterminer si une figurine est visible ou non un jet de dé doit couper court au débat: de 1 à 3 elle est visible, de 4 à 6 elle ne l'est pas.

5 - Combats:

A la fin de la phase de mouvement, chaque figurine se trouvant en contact avec un ennemi est engagée au combat. Parfois surviendront des situations où une figurine seule sera contactée par deux ennemis ou davantage: il s'agit dans ce cas d'un combat multiple et non individuel dans lequel les adversaires s'affrontent par paires dans toute la mesure du possible.

Si un personnage a la possibilité de se joindre à plusieurs combats pour engendrer un combat multiple c'est le joueur qui dispose de l'initiative qui décide quel combat il rejoint. De la même manière, quand les combats peuvent avoir lieu de diverses façons, c'est le joueur disposant de l'initiative qui décide quels combattants s'affrontent. Dans les deux cas n'importe quelles figurines peuvent être incluses et n'importe quel combat multiple peut avoir une figurine d'un côté et plusieurs de l'autre.

6 - Terrains difficiles:

La distance maximale donnée (6 pouces) suppose que celui-ci s'effectue sur un sol stable et dépourvu d'obstacles susceptibles d'entraver la progression. Naturellement ce ne sera pas toujours le cas car souvent les matelots doivent lutter dans des jungles luxuriantes, des pentes rocailleuses ou le plancher encombré d'un navire. Comme il y a beaucoup trop de types de terrains différents les joueurs doivent s'accorder au début de chaque partie pour déterminer leurs effets. Un terrain difficile n'est pas infranchissable mais ralentit le mouvement en divisant sa valeur par deux. Si une figurine traverse des terrains différents on mesure la distance parcourue en terrain difficile puis on la divise par deux en arrondissant toujours au demi-pouce supérieur (1,25 cm).

7 - Obstacles, barrières et trous:

Les obstacles peuvent revêtir différents aspects sur la table de jeu. La plupart sont constitués de murs, barrières, clôtures, etc... Certains éléments peuvent réduire les possibilités de déplacements en créant d'étroits goulets ou des trous profonds comme la distance séparant le pont d'un navire d'un quai ou bien entre deux toits: à la

différence des terrains difficiles qui ralentissent les figurines ces obstacles doivent être contournés au moyen d'actions spécifiques décrites plus bas.

A) Comment les figurines sont-elles affectées?

Les effets engendrés par le franchissement des obstacles dépendent de la hauteur de ceux-ci. En fonction de leur taille, une figurine pourra les franchir sans difficulté ou bien sauter par-dessus voire les escalader.

- Si un obstacle n'excède pas un demi-pouce (1,25 cm) en hauteur alors une figurine peut le franchir sans aucune pénalité.
- Si la hauteur se situe entre un demi-pouce et deux pouces (entre 1,25 et 5 cm) alors il faut sauter par-dessus et il est nécessaire de se référer à la règle des Sauts.
- Si un obstacle excède deux pouces de hauteur il doit alors être escaladé et il faut se référer à la règle d'Escalade.
- Certains obstacles peuvent s'avérer infranchissables car trop raides ou trop lisses: les joueurs doivent s'accorder là-dessus en début de partie.

B) Trous et fossés:

Leurs effets dépendent de leur largeur qui fera qu'une figurine pourra facilement sauter par-dessus ou les rendra tout simplement impossibles à franchir à moins de se balancer au moyen d'une corde.

- Si un trou n'excède pas un demi-pouce en largeur il pourra être franchi sans aucune pénalité
- Si un trou possède une largeur comprise entre un demi-pouce et deux pouces il est possible de sauter par dessus et il est nécessaire de se référer à la règle des Sauts.
- Si un trou excède deux pouces en largeur il ne peut pas être franchi autrement qu'au moyen d'une corde, d'un hauban, etc. et il est nécessaire de se référer à la règle de Balancement.

C) Sauter:

Pour franchir un obstacle de cette manière la figurine doit disposer de suffisamment de mouvement pour atteindre l'autre côté de l'obstacle en une fois. Si ce n'est pas le cas elle doit attendre le prochain tour. Un D6 est ensuite lancé pour évaluer la réussite sur la table des sauts:

TABLE DE SAUT

Résultat du dé	Conséquence
1	Faux pas! Le personnage ne franchit pas l'obstacle et son tour cesse. Consulter la table des chutes si la profondeur est supérieure à deux pouces
2 - 5	Succès! L'obstacle est franchi par le personnage qui est placé en contact avec celui-ci de l'autre côté sans pouvoir aller plus loin.
6	Facile! Le personnage réussit à franchir l'obstacle sans peine et peut même continuer à se déplacer s'il lui reste du mouvement

D) Escalader:

Les obstacles verticaux supérieurs à deux pouces ne peuvent être sautés et doivent être escaladés (à condition que les joueurs se soient déclarés d'accord sur ce principe). Dans ce cas le terrain escaladé est considéré comme étant difficile et divise le mouvement par deux puis on lance un D6 sur la table d'Escalade au début de l'ascension et à chaque tour tant qu'elle dure:

Table d'Escalade

Résultat du dé	Conséquence
1	Chute! Le personnage dérape et tombe. Consulter la règle concernant les chutes
2 - 5	Succès! S'il est proche du sommet le personnage a réussi l'ascension et est placé directement sur le bord. S'il n'a pas atteint le sommet alors l'ascension se poursuit avec succès
6	Facile! Même chose que précédemment mais si le personnage atteint le sommet et qu'il lui reste du mouvement il peut alors se déplacer

E) Chuter!

Sauter ou escalader une paroi d'une hauteur supérieure à deux pouces est une activité dangereuse! Si un personnage chute d'une telle hauteur alors il est couché au sol à la base de l'obstacle et subit une **touche de force 3 par pouce de chute** (par exemple s'il subit une chute de 3 pouces il encaisse 3 touches de force 3). Référez-vous à la section des tirs pour déterminer les blessures éventuellement subies. Il est important de noter que toute chute de plus de deux pouces ne requiert aucun jet sur la table de Saut, le personnage est automatiquement étendu au sol et ne peut plus se déplacer durant le tour même s'il survit à sa chute.

De même, lorsqu'une figurine située à un pouce ou moins du bord d'un bâtiment,

bateau, etc., il y a une chance de chuter en obtenant 1 sur le jet d'un D6. En cas de chute dans l'eau les effets de la chute sont résolus avant de se r  d  rer    la r  gle de Nage.

F) Se balancer!

Parfois, pour se lancer    l'abordage par exemple, un personnage peut entreprendre de se balancer avec une corde ou un hauban. D  signez l'emplacement de l'atterrissage et lancez un D6 sur la table ci-dessous.

Table de Balancement

R��sultat du d��	Cons��quence
1	Chute! Le personnage tombe directement sur le sol �� l'endroit de d��part de l'action (il aurait mal agripp�� la corde!). R��f��rez-vous aux r��gles de Chute
2 - 5	Succ��s! Le personnage se balance en ligne droite sur 2D6 pouces: la distance ainsi obtenue doit ��tre int��gralement parcourue m��me si le point vis�� par le joueur se trouve plus pr��s et qu'il est amen�� �� le d��passer.
6	Fend la Bise! Le personnage s'envole gracieusement en ligne droite depuis son point de d��part sur une • distance de 2D6 pouces et atterrit tr��s pr��cis��ment �� l'endroit d��sign�� tout en pouvant se d��placer s'il lui reste du mouvement.

Comme on le voit ci-dessus le personnage peut   tre trop « long » ou trop « court » par rapport    l'endroit qu'il souhaite atteindre. Cela peut l'amener    d  passer le pont du bateau et    tomber dans la mer! Traitez alors la situation avec la r  gle des chutes avant de faire un jet sur la nable de Nage. Il est possible de se balancer jusqu'au sein d'un combat et dans ce cas le personnage est plac   au contact de son adversaire comme s'il l'avait charg   au combat. S'il a parcouru au moins 6 pouces ET qu'il a remport   le combat alors il repousse son adversaire d'un pouce et l'assomme! Ce dernier est couch   au sol et encaisse le double de d  g  ts [de touches subies, NdT]    cause du choc subi.

G) Personnages au sol:

Les personnages pi  tons peuvent d  lib  r  ment s'allonger au sol dans le but de se dissimuler    la vue de leurs adversaires. Afin de repr  senter ceci les joueurs doivent coucher leurs figurines    l'endroit o   ils veulent les cacher, ceci co  tant **la moiti   des points de mouvement** (exemple: avec un mouvement de 6 le personnage peut en parcourir 3 avant de s'allonger). Cela permet de s'extraire facilement de la ligne de vue d'un adversaire mais attention car si une partie de la figurines demeure

visible alors elle peut être ciblée. Notez que les personnages peuvent être allongés au sol suite à une chute ou après avoir été assommés. Une fois au sol un personnage ne peut pas progresser de plus de deux pouces (il rampe). Placé directement derrière un couvert, il peut néanmoins jeter un coup d'oeil aux alentours sans pour autant s'exposer à la vue des autres: on considère qu'il peut voir comme s'il était debout même si le couvert se trouve directement devant sa ligne de vue. Pendant qu'il se trouve au sol un personnage ne possède pas de zone de contrôle et ne peut pas charger un ennemi tout en obéissant à des règles spéciales quand ils tirent ou combattent (se référer aux sections abordant ces phases de jeu).

H) Nager:

Pirates et marins passent parfois par-dessus bord ou bien sont contraints d'abandonner le navire en se jetant à l'eau. Un personnage à l'eau est considéré comme se trouvant en terrain difficile et se déplace pendant la phase de mouvement en effectuant toutefois un jet sur la table de Nage. Un personnage qui nage ne peut pas se coucher, tirer ou transporter une charge importante mais combat normalement au corps à corps en étant considéré comme désarmé.

Table de Nage

Résultat du dé	Conséquence
1	Coule à pic! Le personnage est trop affaibli par ses blessures ou épuisé et se noie! Il est retiré du jeu comme perte
2 - 5	Succès! Le personnage peut se déplacer de la moitié de son mouvement au maximum. S'il doit se hisser sur une berge haute, un ponton ou le pont d'un navire pour s'extraire de l'eau alors il est soumis aux règles d'escalade
6	Comme un poisson dans l'eau! Le personnage peut nager de la totalité de son mouvement mais demeure soumis aux règles d'escalade comme indiqué ci-dessus

I) Jets de perception:

Si une figurine est couchée par terre mais se trouve au moins partiellement dans la ligne de vue d'un ennemi alors elle peut être vue sur 4+ (si plusieurs adversaires peuvent l'apercevoir chacun doit effectuer un jet).

J) Obstacles et charges:

Si un personnage se trouve derrière un mur, une barrière, un fossé ou tout autre type d'obstacle linéaire équivalent il est bien placé pour empêcher quiconque de le franchir: les figurines ne sont pas autorisées à « atterrir » dans la zone de contrôle

d'un adversaire en contact avec l'obstacle. Cependant il est possible de charger l'ennemi et de le combattre avec une figurine située de n'importe quel côté, y compris lorsque l'obstacle les sépare!

Comme toujours, la figurine ennemie doit être visible par celui qui la charge au départ de son mouvement ainsi cela suppose que l'obstacle soit suffisamment bas pour laisser voir la cible. Pour charger un ennemi qui se trouve derrière un obstacle, le socle du personnage qui charge doit disposer de la distance suffisante pour pour contacter cet obstacle et toucher ou chevaucher la zone de contrôle ennemie. Par la suite, les deux figurines sont considérées comme étant engagées en combat exactement comme si leurs socles se touchaient et aucune des deux ne peut se déplacer dans ce tour. Dans la pratique cela signifie que si la largeur d'un obstacle excède 1 pouce il est impossible de charger l'adversaire sans préalablement négocier le franchissement de l'obstacle lui-même. En revanche, si l'obstacle est très étroit (une clôture par exemple) il est alors possible pour deux ou même trois figurines de charger l'ennemi situé derrière. Les règles de combat à travers les obstacles sont décrites plus loin dans la section consacrée au Corps à Corps.

K) Combat depuis une position élevée:

Un personnage qui escalade un mur, un balcon, falaise ou toute autre surface verticale compte comme chargeant l'ennemi le plus proche dont la zone de contrôle peut être chevauchée par le bord du sommet. L'escaladeur se positionne juste au bord et combat la figurine en contrebas. Si aucune zone de contrôle adverse ne chevauche le bord du sommet alors l'escaladeur se positionne sur le faite de l'obstacle sans pouvoir charger d'adversaire qui n'était pas visible au départ du mouvement. Seuls les personnages dont les zones de contrôle dépassent le bord sont considérés comme visibles lorsque le grimpeur débute son ascension. Le combat éventuel est normalement résolu lors de la phase de combat, la seule différence tenant au fait que la figurine ayant grimpé risque de chuter si elle échoue à vaincre,

LA PHASE DE TIR

Une fois que les deux camps ont effectué leurs mouvements il est possible d'ouvrir le feu pour les personnages équipés d'armes de tir comme des pistolets, mousquets, etc... C'est le camp qui dispose de l'initiative qui résout prioritairement ses tirs, suivi par le camp opposé: ceci est important car si une figurine est mise hors de combat avant d'avoir une chance de tirer elle ne pourra pas riposter. Un joueur peut choisir l'ordre des tirs au cours de sa phase qui se déroule en trois étapes: déclaration du tir, jet pour toucher, jet pour blesser.

1 - Déclaration des tirs:

A) Qui peut tirer?

N'importe quelle figurine dont le profil est doté d'une valeur de tir (S) et équipée d'une arme appropriée est en mesure de faire feu. Le joueur doit tout d'abord désigner la figurine adverse qu'il désire atteindre (c'est une bonne idée de l'orienter vers elle). Les figurines engagées en corps à corps à la phase de tir ne peuvent en aucun cas tirer.

B) Tirs multiples:

Il est important de se souvenir que la majorité des figurines ne peut tirer qu'une seule fois par tour. Cependant certains héros disposent de la possibilité de tirer plusieurs fois grâce à une arme ou une compétence particulière. Dans ce cas cela doit être indiqué sur la feuille d'Equipage (sur son profil ou celui de l'arme). Un héros effectuant des tirs multiples doit tous les résoudre avant de pouvoir passer à un autre tireur: résolvez chaque tir séparément, avec la possibilité de concentrer tous les tirs sur la même cible ou de les répartir sur plusieurs.

C) Bouger et tirer:

En fonction de l'arme employée, les figurines qui se sont déplacées pendant la phase de mouvement ne peuvent pas tirer lors de la phase de tir. Ceci est dû au temps nécessaire au rechargement de l'arme et, d'une manière plus générale, à la piètre fiabilité des armes à feu de l'époque. Toutefois certaines armes comme les pistolets autorisent leur porteur à se déplacer de la moitié de son mouvement au maximum avant de faire feu.

D) Lignes de vue:

Un personnage ne peut pas tirer sur un ennemi qu'il ne voit pas au lorsque c'est son tour de faire feu. Dans le cas d'une figurine partiellement visible (dissimulée par un élément de terrain comme une rangée de tonneaux par exemple) il est néanmoins possible de tirer mais en obéissant à la règle « In the Way » (« Sur la Trajectoire ») qui est développée plus loin. Rappelez vous de toujours songer à vous situer à la hauteur de la figurine pour évaluer une ligne de vue en cas de litige!

E) Visibilité:

Habituellement il est plutôt aisé de savoir si un personnage peut voir l'adversaire qu'il souhaite prendre pour cible mais, occasionnellement, il peut s'avérer délicat d'en être certain. Dans un tel cas c'est le jet d'un D6 qui tranchera: de 1 à 3 la cible est vue, de 4 à 6 elle n'est pas visible.

F) Portée:

Une figurine ne peut naturellement atteindre un ennemi que s'il est situé à portée de son arme. Les armes disposent de portées variables, certaines ayant une portée très supérieure alors que d'autres infligent des touches plus dangereuses. La section des Armes indique la portée de chacune d'elle ainsi que le mouvement maximal autorisé pour l'utilisateur avant de faire feu.

G) Cibles au combat:

Les personnages ne sont pas autorisés à ouvrir le feu sur des adversaires au corps à corps avec des membres de leur équipage, même en cas de cible évidente, ils risqueraient d'atteindre leurs amis! Toutefois, certains personnages disposent d'une compétence ou d'une règle spéciale qui leur permet d'ignorer cette règle (comme les équipages pirates). Cela doit figurer sur la Feuille d'Equipage.

2 - Jets pour toucher:

La valeur de tir figurant sur le profil du personnage représente le résultat minimal requis avec un D6 pour pouvoir toucher la cible.

A) « In the Way »:

Souvent l'espace séparant le tireur de sa cible n'est pas dégagé et offre des obstacles susceptibles de dévier le tir. On dit que l'obstacle est « Sur la Trajectoire » et qu'il y a une chance pour que se soit lui qui reçoive le tir plutôt que la cible initiale. Cet obstacle peut être une figurine adverse mais en aucun cas amie. Si au moins $\frac{1}{4}$ de la cible est masqué par cet obstacle on procède de la manière suivante: le tireur exécute son jet pour toucher normalement, s'il réussit alors il doit relancer un D6 et obtenir un score correspondant au minimum requis sur la table « In the Way » ci-dessous. En cas d'échec le projectile touche ou est dévié par l'obstacle, en cas de succès la cible initiale est bel et bien touchée et on peut effectuer le jet pour blesser. Attention car il peut y avoir plusieurs « In the Way » et autant de jets à effectuer que d'obstacles présents!

Table des « In the Way »

Résultat minimum à obtenir avec un D6	Type d'obstacle
3+	Panneau, enseigne, arbre solitaire, haie
4+	Rochers, barrière en bois, tonneaux, caisses, portes ou fenêtres de bâtiments, mur bas, figurine
5+	Mur fortifié, éboulement rocheux

Tout personnage non-joueur, cheval ou grand animal a toujours une valeur de 4+. Ces valeurs « In the Way » doivent être déterminées avant le début de la partie, elles sont traitées différemment lorsqu'il s'agit de tirs d'artillerie (voir p.43).

B) Tir depuis un couvert:

Si une figurine tire de derrière un couvert comme un mur bas ou une barrière celui-ci n'est pas considéré comme étant « In the Way » tant que le tireur est assez grand pour voir au-delà. C'est un cas où, dans la réalité, l'individu a la possibilité de se pencher rapidement pour tirer, ce qui est autorisé tant que sa tête est dégagée pour voir sa cible. De même lorsqu'on tire en étant juste derrière un ami, ce dernier n'est pas « In the Way » tant que le socle du tireur touche le sien et est de même taille ou plus petit.

C) Enrayement et rechargement:

A moins que le contraire ne soit spécifié dans leur description, les armes de tir peuvent être sujettes à enrayement ou incidents de tir à cause des conditions climatiques, un défaut dans le mécanisme, un manque d'entretien, etc... Cela place alors leur utilisateur dans une situation bien précaire! En effet, à chaque fois qu'un 1 est obtenu lors du jet pour toucher l'arme s'enraye ou génère un incident de tir: elle ne peut pas tirer ce tour ni le suivant à moins qu'elle ne soit désenrayée. S'il s'agit d'une arme à rechargement lent (« slow reload ») cela n'attire pas de pénalité additionnelle pour enrayement dans la mesure où le rechargement en lui-même rompt l'enrayement (voir p.33).

Désenrayer une arme ou la recharger nécessite une phase de tir complète, placez un dé ou un marqueur sur le porteur de l'arme afin de signaler l'impossibilité de tirer pendant un tour. Il est naturellement possible de tirer avec une autre arme durant le prochain tour, la première demeurant déchargée ou enrayée. Si souhaite faire usage à nouveau d'une arme déchargée ou enrayée il devra sacrifier une phase de tir complète pour cela: cette seule phase de tir résoudra tous les enrayements pour toutes les armes qui le requièrent.

D) Cibles au combat:

Comme mentionné plus haut, certains personnages détiennent la possibilité de tirer sur des mêlées incluant des figurines de leur camp. Dans ce cas faites un jet pour toucher normal et, en cas d'échec, le tir manque tout le monde. Mais en cas de succès relancez le dé pour déterminer qui a été atteint: sur 1 à 3 vous avez touché le membre de votre équipage le plus proche, sur 4 à 6 vous avez touché la cible initiale.

3 - Jet pour blesser:

Une fois la cible touchée vous devez déterminer si vous l'avez blessée ou non. Certaines armes sont plus redoutables que d'autres et la chance de blesser un ennemi dépend de la valeur de force de l'arme. Ainsi le résultat à obtenir avec le dé dépend de la confrontation de cette valeur avec la défense de la cible. Consultez la table des

Jets pour Blessier (p.23) pour déterminer le résultat à obtenir. Un résultat présentant deux chiffres comme « 6/5 » ou « 6/6 » indique que la valeur à obtenir excède 6 et qu'il faut effectuer deux jets: le premier doit être 6 et le second correspond au deuxième chiffre indiqué (ici 5+ ou 6+). Si une figurine subit une perte et ne possède qu'un seul point de blessure (W), c'est le cas d'une grande majorité, elle est mise hors de combat pour cette partie au moins et est retirée du jeu. Souvenez vous toutefois que certains héros possèdent plus d'un point de blessure sur leur profil et ne seront mis hors de combat qu'après avoir perdu le dernier point restant.

LA PHASE DE CORPS A CORPS

Durant cette phase les deux camps peuvent s'affronter socle à socle, étant entendu que l'on ne peut contacter un ennemi qu'après avoir déclaré et effectué une charge comme décrit dans la phase de mouvement.

1 - Quand combattre au corps à corps?

Le camp possédant l'initiative décide l'ordre dans lequel les combats sont résolus: le joueur choisit quel combat il souhaite résoudre en premier, les deux joueurs procèdent à sa résolution avant de passer au suivant jusqu'à ce que tous soient résolus. Pour déterminer lequel remporte le combat il faut lancer un D6 par figurine engagée ou autant de dés qu'une figurine possède d'attaques sur son profil: celui qui obtient le score le plus élevé gagne le corps à corps. En cas d'égalité, la figurine ayant la plus haute valeur de Combat sur son profil (Fight) gagne, sinon il faut s'en remettre au jet d'un D6: de 1 à 3 le camp ayant l'initiative gagne, de 4 à 6 c'est celui qui n'a pas l'initiative qui l'emporte.

Les figurines vaincues reculent d'1 pouce pour représenter leur défaite: elles ne peuvent pas contacter un nouvel ennemi en le faisant mais peuvent se trouver à 1 pouce d'un adversaire. En plus de faire reculer son ennemi, le vainqueur attaque le perdant et peut lui infliger une ou plusieurs blessures. Il faut alors se référer à la Table des jets pour Blessier en croisant la valeur de Force de l'attaquant avec celle de Défense de son adversaire. Le résultat indiqué, comme expliqué plus haut pour le tir, représente le score à obtenir avec le dé pour blesser l'adversaire. En cas de blessure(s) il faut les noter sur la Feuille d'Equipage, si la victime a perdu tous ses points de blessure elle est retirée de la partie. Quand tous les corps à corps sont résolus la phase de combat s'achève.

2 - Personnages « piégés »:

Il arrive qu'à l'issue d'un combat perdu une figurine ne soit pas en mesure de reculer d'un pouce car elle se trouve acculée contre un mur ou une autre figurine: c'est d'ailleurs irrémédiablement le cas lorsque trois adversaires cernent un seul personnage. On dit alors que la victime est « piégée » et toutes les attaques qui lui sont portées sont doublées (ainsi si le vainqueur possède une attaque sur son profil, il en portera deux, s'il en possède deux il en infligera quatre...). Le vaincu peut cependant s'échapper s'il existe un espace lui permettant de passer sans contacter ses ennemis. Si nécessaire, les autres figurines peuvent être déplacées pour assurer un passage clair. Naturellement, une figurine vaincue n'est pas autorisée à escalader ou sauter un obstacle pour éviter d'être piégée. Si elle se trouve au bord du vide, sur une falaise, un toit, une planche, etc... elle est piégée mais peut néanmoins choisir de sauter dans le vide: dans ce cas elle ne subit qu'une attaque normale mais doit encaisser les dégâts dûs à la chute si la hauteur excède 2 pouces. Si un personnage défait ne peut reculer parce que des figurines de son propre camp obstruent le passage alors ces dernières peuvent se déplacer d'un pouce maximum afin de libérer la voie. On appelle cela « faire place aux amis » et les figurines engagées au corps à corps ou allongées au sol ne peuvent le faire. Un individu piégé peut décider de se rendre au lieu de subir les attaques doublées de l'adversaire: il doit d'abord annoncer sa reddition (avant la résolution des attaques!) et son ennemi est libre de l'accepter ou non. S'il l'accepte la figurine vaincue est néanmoins retirée du jeu mais ne devra pas faire de jet sur la Table des Blessures en fin de partie car au lieu de cela elle est capturée (voir p.67). Les personnages qui se sont rendus n'apportent pas de points d'expérience aux figurines qui les ont capturés, si votre adversaire refuse la reddition alors le combat se poursuit normalement en comptant le double d'attaques.

3 - Personnages au sol:

Si une figurine est chargée alors qu'elle gît sur le sol elle ne peut pas se lever pendant la phase de mouvement mais peut tenter de le faire lors de la phase de corps à corps. Déterminez qui remporte le combat normalement et si le personnage au sol est vainqueur il n'inflige pas d'attaque(s) mais a le droit de se relever. Malheureusement s'il perd le combat il demeure au sol, est repoussé d'1 pas et est considéré comme piégé pour la résolution des attaques.

4 - Attaques multiples:

Certains personnages possèdent parfois plus d'une attaque sur leur profil, dans ce cas il faut lancer un nombre de dés équivalent à la valeur indiquée et considérer le meilleur score pour la résolution du combat. Ainsi une figurine dotée d'un profil d'attaque supérieur à 1 augmentera considérablement ses chances de remporter un corps à corps.

5 - Blessures multiples:

Tout comme la valeur d'attaque, certains personnages disposent d'une valeur de « blessures » supérieure à 1 sur leur profil. Par exemple si une figurine est dotée d'une valeur de 2, cela signifie qu'il faudra lui infliger deux blessures pour la mettre hors de combat.

6 - Combats multiples:

Lorsque deux figurines ou plus sont engagées au combat avec un seul ennemi lancez 1 dé par combattant (si l'un d'eux possède plusieurs attaques il conserve son meilleur score). Si des figurines engagées dans un combat multiple ont des valeurs d'attaque de 2 ou plus, totalisez le nombre d'attaques des deux camps et lancez le nombre de dés correspondant. Ensuite, choisissez le meilleur score de chaque côté. Dans le cas d'un match nul, comparez la valeur de combat [(F) sur le profil] de la figurine seule avec celle de la meilleure figurine adverse: si l'égalité persiste lancez un D6, de 1 à 3 le camp ayant l'initiative gagne, de 4 à 6 c'est l'inverse qui se produit. En conséquence, toutes les figurines du camp vaincu reculent d'un pas. Quand plusieurs figurines reculent face à une seule elles doivent le faire dans une direction strictement opposée à leur position dans le corps à corps, ce qui signifie qu'aucune, certaines ou toutes peuvent être piégées. Une fois que les figurines ont reculé, résolvez toutes les attaques: si le camp comportant plusieurs figurines gagne le combat chacune d'entre elle porte une attaque au perdant mais si c'est la figurine seule qui gagne, elle peut porter une attaque à n'importe lequel de ses assaillants (si elle dispose de plus d'une attaque sur son profil elle peut les répartir à sa guise sur ses adversaires touche après touche).

7 - Combats à travers des obstacles:

Les règles de mouvement décrivent la possibilité de charger et combattre un ennemi situé derrière un obstacle bas, voici comment se résout ce type de combat: lancez les dés pour la résolution comme un combat normal, le perdant recule d'1 pas à l'opposé de l'obstacle. Cependant, les attaques du vainqueur peuvent affecter l'obstacle au lieu de l'ennemi vaincu! Vous devez donc lancer un autre dé en conséquence: de 1 à 3 le coup demeure sans effet car il a été dévié par l'obstacle salvateur, de 4 à 6 c'est le défenseur vaincu qui est touché [cette règle est une sorte d'équivalent de la règle « In the Way » pour le corps à corps, NdT]. Lancez les dés séparément pour chacune des attaques si l'attaquant en possède plusieurs. Au tour suivant le personnage peut se déplacer normalement. Si le perdant survit, ayant laissé un espace libre du fait de son recul et si le vainqueur dispose de l'initiative, il peut, s'il le souhaite, tenter de sauter par-dessus l'obstacle (la plupart du temps pour en découdre à nouveau!). Si toutefois c'est le perdant qui obtient l'initiative au tour suivant alors il peut décider de charger l'obstacle, retenant son ennemi de l'autre côté en l'engageant encore au combat.

8 - Ennemis des deux côtés:

Si une figurine combat derrière un obstacle et se trouve également assaillie de son côté alors le vainqueur est déterminé de la même manière que dans un combat multiple. Evidemment les attaques portées par le vainqueur ont une chance d'être déviées par l'obstacle seulement si elles proviennent de l'assaillant situé derrière celui-ci. Si la figurine seule perd le combat elle doit retraiter à l'opposé de ses ennemis dans la mesure du possible, sinon elle est considérée comme piégée.

LE COURAGE

1 - Tester le courage:

Un test de courage s'effectue toujours de la même manière: on lance deux D6 et leurs scores sont additionnés. On y ajoute la valeur de courage figurant sur le profil du personnage et si le total obtenu est égal ou supérieur à 10 alors le test est un succès. Un tel test est généralement requis dans l'une des situations suivantes: test de déroute, charge d'un adversaire avec une réputation redoutable, « Hit the Deck » [« Tomber par Terre » NdT]

2 - Le test de déroute:

Quand un équipage a perdu la moitié ou plus de ses effectifs un test de déroute doit avoir lieu juste avant la phase de mouvement. Toutes les figurines sont soumises au test à moins qu'elles ne soient engagées au corps à corps. En cas d'échec la figurine est retirée du jeu mais n'est pas considérée comme ayant été mise hors de combat. Alternativement, après la perte de la moitié de ses membres, un joueur peut délibérément se mettre en déroute au début de sa phase de mouvement, fuyant le plateau de jeu et mettant fin à la partie: toutes ses figurines sont retirées, y compris celles étant engagées au combat, ceci afin d'illustrer le désespoir qui étreint subitement l'équipage qui réalise qu'il ne pourra désormais plus prendre le dessus et décide de fuir pour remettre les hostilités à plus tard.

3 - Réputation « Redoutable »:

Si un individu souhaite charger ou tirer sur un adversaire doté de cette compétence il doit préalablement effectuer un test de courage. Si le test est réussi le personnage peut effectuer sa charge ou son tir normalement mais s'il est raté on considère qu'il perd son sang-froid et ne fait rien durant cette phase.

4 - « Hit the Deck » [Tomber par Terre]:

Recevoir un feu nourri d'un adversaire est une expérience effrayante où certains peuvent perdre leurs nerfs et se faire clouer au sol. Quand un personnage

est touché par un tir mais pas mis hors de combat (jet pour blesser raté ou plusieurs points de blessure sur son profil) il doit néanmoins effectuer un test de courage immédiatement. Il devra également tester si un ami situé à 3 pouces ou moins est mis hors de combat. En cas d'échec au test la figurine perd son sang-froid et doit fuir instantanément vers un élément de terrain la protégeant du tireur. Ce mouvement doit se faire vers l'abri le plus proche, par le chemin le plus rapide et sûr, sachant que la figurine ne peut naturellement pas se déplacer d'une distance excédant son mouvement. Si au moment du test elle se trouvait déjà derrière un élément de terrain elle n'a pas besoin de se déplacer mais se couche sur le sol (elle sera considérée comme étant dans cette position au prochain tour). En cas d'échec au test au moment de tirer, le tir n'a pas lieu. Une figurine peut être amenée à faire plusieurs tests par tour en recevant plusieurs tirs dans une phase. Ces critères peuvent contraindre un personnage à se déplacer vers un adversaire susceptible de faire feu sur lui: ceci peut sembler incohérent mais symbolise l'état de panique aveugle qui saisit l'individu lorsque les balles sifflent autour de lui. Les tirs d'artillerie atteignant les navires ne causent pas de « Hit the Deck » mais si un personnage se trouve sur la trajectoire d'un boulet de canon qui rebondit et ne subit pas de blessures alors il doit se soumettre à un test réussi sous peine d'être contraint de se ruer vers le couvert le plus proche.

LES HEROS

1 - Chance et Renommée:

Les héros disposent de profils de caractéristiques semblables aux autres personnages [Acolytes ou Personnages non joueurs NdT] auxquels s'ajoutent deux caractéristiques spéciales qui sont la Renommée (Fame) et la Chance (Fortune). Contrairement aux autres caractéristiques elles représentent un capital de points utilisables durant la partie pour forcer le destin. Les joueurs sont libres de décider à quel moment les utiliser.

2 - La Renommée:

Elle symbolise l'aptitude d'un héros à réaliser de hauts faits. Quand un dé est lancé pour tirer, combattre ou faire autre chose, le score peut être ajusté favorablement par les points de renommée. La renommée peut également servir à réussir des Actions Héroïques (voir plus loin). Chaque point de renommée peut être dépensé pour augmenter ou abaisser le résultat d'un dé dans une limite de 1 à 6 (par exemple si un joueur obtient un 3 il peut dépenser deux points de renommée pour le passer à 5). Un joueur n'est pas obligé de décider s'il emploie sa renommée ou non avant que le dé ne soit lancé ou même avant que les deux joueurs n'aient lancé leurs dés pour déterminer qui remporte le combat: cela signifie qu'aussi longtemps qu'un

héros dispose de points de renommée il est en mesure de garantir le résultat!

Si deux héros ennemis s'affrontent et que l'un souhaite employer sa renommée pour l'emporter, l'autre peut alors faire de même afin de contrer son adversaire: les deux joueurs notent secrètement le nombre de points qu'ils utilisent avec un minimum de 1 avant de le révéler simultanément. Au début de chaque partie vous devez noter le nombre de points dont dispose chaque héros et tenir un compte strict pendant la partie. Il est important de noter que le héros ne peut modifier de la sorte que ses propres scores et non ceux d'une autre figurine, adverse ou amie. En cas de combat multiple il est indispensable que les dés du héros, susceptibles de modification, soient distincts des autres. La renommée ne peut pas être utilisée dans le cadre d'un jet de département à « 50/50 » ni pour un jet d'initiative.

A) Phase de mouvement:

A la phase de mouvement, la renommée peut être utilisée pour affecter le résultat d'un jet d'Escalade, Saut, Nage, Balancement, Courage.

B) Phases de tir et corps à corps:

La renommée peut être employée pour influencer des jets pour gagner un combat, toucher et blesser. Chaque point dépensé dans un jet pour blesser ajoute 1 au résultat et dans le cas où un double jet est requis (exemple un résultat 6/4) le point dépensé continue de s'ajouter au second jet (exemple pour un 6/4, si le héros dépense 2 points il doit obtenir respectivement 4+ et 2+).

3 - Chance:

Elle représente la bonne étoile, le destin d'un héros et le préserve d'un mal ordinaire qui pourrait lui arriver, là où un matelot ordinaire se retrouverait dans le coffre de Davey Jones! Si un héros perd 1 point de blessure alors il peut dépenser un ou plusieurs point(s) de chance pour sauvegarder ce point. Pour ce faire il déduit 1 point de chance de son capital et lance un D6: si le résultat est 4+ alors il sauvegarde sa blessure. En cas d'échec il peut à nouveau dépenser un point de chance pour réessayer, on peut ainsi récupérer autant de points de blessure que l'on veut jusqu'à épuisement de son capital et sans dépasser le nombre de points de blessure figurant sur le profil. Des points de renommée peuvent permettre d'ajuster un jet de chance. Les points de chance sont habituellement utilisés en combat mais un héros peut les employer s'il se blesse à la suite d'une chute ou d'un accident similaire: dans ce cas un résultat réussi signifie que le héros ne s'est pas tué mais est tombé sur ses jambes sans dommages.

4 - Actions héroïques:

En début de chaque phase de mouvement, tir ou combat, n'importe quel héros peut dépenser 1 point de renommée pour accomplir une Action Héroïque. Il doit la

déclarer en début de phase et nommer l'une des trois actions possibles suivantes:

- Mouvement héroïque « Avec moi! »
- Tir héroïque « Feu à volonté »
- Combat héroïque « Pas de Quartier »

A) Actions héroïques multiples:

Si les deux joueurs veulent faire accomplir une ou plusieurs actions héroïques alors ils lancent un dé pour déterminer quel camp commence le premier: sur un jet de 1 à 3 le joueur ayant l'initiative commence, sur 4 à 6 c'est l'inverse. Une fois que tous les héros d'un camp ont déclaré leurs actions héroïques ceux de l'autre camp peuvent agir à leur tour.

B) Descriptions des Actions héroïques:

Elles permettent aux héros de bouger ou tirer en premier mais ne permettent pas de se déplacer ou tirer deux fois

- « Avec Moi »: un héros qui déclare cette action au début de la phase de mouvement bougera avant toutes les figurines et entraînera tous ses amis situés à 6 pouces ou moins de lui. Les amis qui se déplacent ainsi le font en même temps et doivent achever leur mouvement à 6 pouces ou moins des héros.
- « Feu à volonté »: un héros qui déclare cette action au début de la phase de tir peut faire feu avant toutes les autres figurines ce tour. En plus, au moment du tir, tous ses amis situés à 6 pouces ou moins de lui peuvent tirer en même temps sur autant de cibles qu'ils veulent dans la mesure du possible.
- « Pas de Quartier »: au début de la phase de combat cela permet de résoudre un combat dans la foulée, sans prendre en considération l'ordre de résolution des combats du joueur ayant l'initiative et si les personnages adverses sont mis hors de combat, le héros et toute figurine amie ayant pris part à ce combat peuvent encore se déplacer avant de procéder à la résolution des combats restants: c'est un mouvement supplémentaire équivalent au plus de la valeur de mouvement de la figurine et tenant compte d'éventuels effets du terrain qui peut même permettre de charger d'autres ennemis ou rejoindre d'autres combats. Un héros ne peut tirer davantage d'une action héroïque qu'une seule fois par phase: par exemple s'il a déclaré un « Pas de Quartier » et rejoint un autre combat dans lequel un autre héros de son camp a aussi déclaré une action héroïque équivalente alors il ne peut en profiter à nouveau.

ARMURERIE

1 - Armes de tir:

A) Pistolet:

Il a une portée maximale de 8 pouces [20 cm] et une F3. A cause du temps nécessaire à leur rechargement ils imposent une restriction au mouvement: une figurine peut seulement se déplacer de la moitié de son mouvement au maximum pour tirer. Il est affligé d'un rechargement lent et ne peut pas tirer le tour suivant à moins que le porteur ne prenne le temps de recharger comme précisé à la phase de tir.

B) Pistolet à deux tubes:

Certains pistolets sont dotés de deux canons et percuteurs séparés. Un personnage équipé d'une telle arme peut tirer un ou deux coups au choix sur une ou deux cibles. S'il tire un seul coup la restriction du demi mouvement s'applique comme pour un pistolet ordinaire mais s'il tire deux fois alors aucun mouvement ne peut être effectué. Un résultat de 1 au tir sur l'un des deux canons provoque un enrayement privant l'arme de la possibilité de tirer le tour suivant, c'est aussi un rechargement lent.

C) Mousquet:

Les fusils à silex ou mousquets ont une portée maximale de 18 pouces [45 cm] et une force de 3. Ils nécessitent le même temps de rechargement qu'un pistolet et ne peuvent pas tirer si l'on a bougé lors de la phase de mouvement. Leur rechargement est lent, ils peuvent être utilisés comme des armes improvisées au corps à corps et sont considérés comme des lances s'ils sont équipés de baïonnettes.

D) Tromblon:

Ils emploient le gabarit de souffle et provoquent des touches de F2. Généralement employés en combat rapproché ils projettent une grêle de petits projectiles, sont d'un rechargement lent et d'une piètre précision. Avant de tirer lancez un D6: si un 1 est obtenu il y a un incident de tir ou un enrayement, sinon placez l'extrémité la plus étroite du gabarit en contact avec le socle du tireur en direction de la cible. Vous pouvez positionner le gabarit entre deux figurines pour optimiser le nombre de cibles. Ignorez les effets du terrain et les « In the Way » car il est très improbable que tous les projectiles soient déviés ou stoppés par l'obstacle. Toute figurine partiellement ou entièrement couverte par le gabarit est touchée sur un 4+, quelque soit la caractéristique de tir du tireur. Faites ensuite un jet pour blesser pour chaque figurine touchée. Rappelez vous que la plupart des personnages ne peuvent ouvrir le feu s'il existe un risque d'atteindre un ami.

E) Pierriers (« swivel guns »):

Appelés aussi « patarero », il s'agit de petits canons montés sur les bateaux car ils nécessitent un support stable et étaient couramment employés pour ouvrir le feu sur un pont ennemi avant l'abordage. Ils sont relativement petits et inefficaces à longue portée mais peuvent se révéler dévastateurs à portée courte. Ils obéissent à la même règle que les tromblons mais provoquent des touches de F5. Comme ils doivent être installés sur des plate-formes stables ils imposent une restriction d'un mouvement complet, ils sont également sujet à un rechargement lent.

F) Grenades:

Une forme assez primitive de grenade était employée à cette époque mais il s'agissait d'armes instables et destructrices autant pour leurs utilisateurs que pour leurs cibles. Elles ont une force variable et une portée équivalant à la force du lanceur multipliée par deux [exemple: une figurine de ayant une caractéristique de force de 3 peut lancer une grenade à 6 pouces]. Pour lancer une grenade, faites un jet pour toucher comme pour une arme de tir classique et si elle touche placez le petit gabarit sur la cible qui subit une touche de F5. Toutes les autres figurines se trouvant au moins partiellement sous le gabarit subissent une touche de F3. Blessées ou non, toutes les figurines affectées sont étourdies par l'explosion [la règle ne précise pas comment cela se traduit en terme de jeu, considérons donc que les victimes étourdies ne peuvent rien faire durant la phase ou le tour, NdT]. Si lors du jet pour toucher le lanceur obtient un 1 alors la mèche est trop courte et la grenade explose dans la main du lanceur: centrez le gabarit sur lui et résolvez les touches comme cité plus haut. Si le lanceur dispose de points de renommée il peut modifier ce résultat. On considère que les figurines équipées de grenades en ont assez pour toute la partie toutefois en cas d'incident, si le lanceur survit, on considère que son stock est fichu et qu'il devra en racheter lors de la partie suivante!

G) Arcs:

Cela peut concerner des arcs de chasse indigènes. Ils ont une portée de 18 pouces et une F2. Une figurine équipée d'un arc peut se déplacer de la moitié de son mouvement et tirer.

H) Autres armes de jet (couteaux de lancer, hachettes, etc...):

Leur portée équivaut à la force du lanceur multipliée par deux exprimée en pouces. Elles peuvent être lancées au moment d'une charge: ainsi le lanceur déclare sa charge, l'effectue mais s'arrête à 1 pouce de sa cible, lance son arme de jet, son tir est résolu comme lors d'une phase de tir même s'il s'agit de la phase de mouvement. Une fois l'arme lancée l'assaillant peut se placer en contact avec sa cible si celle-ci a survécu, sinon il peut compléter son mouvement comme il le souhaite. Cela implique que le chargeant peut potentiellement charger un nouvel ennemi et combattre, mais on ne

peut effectuer qu'un seul jet d'arme par tour.

2 - Armes de mêlée

A) Couteaux et dagues:

La majorité des matelots disposait de toutes sortes de couteaux autant pour assurer leur défense que pour les tâches qu'ils avaient à accomplir à bord des navires. Ces armes ont une valeur de force égale à celle de leur porteur mais souffrent d'un malus de 1 à la résolution des combats (un jet de 4 devient 3 par exemple, mais un 1 reste un 1!). Une baïonnette non fixée sur un mousquet est affligée d'une pénalité équivalente.

B) Epées, sabres:

Epées longues, rapières, sabres d'abordage sont regroupés sous cette appellation générique. Ces armes ont une force équivalente à celle de leur porteur qui a de surcroît le droit d'utiliser une attitude purement défensive afin de se consacrer exclusivement à la parade des coups adverses. Dans ce cas il doit le déclarer au début de la phase de corps à corps: pour parer un personnage lance deux dés pour chaque point d'attaque figurant sur son profil et s'il remporte le combat il ne peut pas infliger de blessure à son adversaire qui recule néanmoins comme on le fait suite à un combat perdu. Si un personnage est engagé dans un combat multiple il ne peut parer que si toutes les figurines engagées de son camp le font (elles doivent donc être équipée d'épées). Une figurine dotée d'une lance ou d'une pique ne peut pas soutenir un personnage qui pare.

C) Armes à une main:

Haches, « clubs » ou armes similaires dont la force correspond à celle de leur utilisateur.

D) Lances et piques d'abordage:

Leur force est également celle de leur porteur mais en lui permettant de soutenir un ami engagé dans un corps à corps en lui procurant une attaque supplémentaire. On qualifie cette action de « soutien » et le porteur de lance n'a pas besoin de contacter l'ennemi pour cela, il lui suffit de contacter la figurine qu'il supporte. Il ne peut soutenir qu'un ami à la fois, ne peut pas le faire s'il est engagé en corps à corps et une figurine ne peut recevoir qu'un seul soutien. De même des piquiers/lanciers ne peuvent pas soutenir des amis équipés d'armes à deux mains ni s'ils ont tiré lors de la phase de tir. Les piques d'abordage et les mousquets dotés de baïonnettes bénéficient de la même règle de soutien.

E) Armes à deux mains:

Certaines armes sont si lourdes et imposantes qu'elles ne peuvent être brandies qu'à deux mains. Elles imposent un malus de 1 à la résolution de combat (avec un score minimum de 1) pour refléter la difficulté de leur maniement, mais en contrepartie elles bénéficient d'un bonus de 1 pour blesser: en cas de double jet (exemple: 6/5) ce bonus s'applique aux deux jets de dé. En cas de combat multiple il est nécessaire d'employer des dés de couleur pour distinguer les figurines dotées de malus/bonus. Notez cependant que les porteurs d'armes à deux mains ne peuvent pas porter d'autres armes de mêlée ou de tir ni être soutenus par un ami doté d'une lance/pique/mousquet+baïonnette.

F) Désarmé!

Tout jet de résolution de combat ET pour blesser est affligé d'un malus de 1 pour un personnage qui combat à mains nues.

G) Armes improvisées:

Il y a des moments où un personnage se trouve lui-même au milieu d'une bagarre de taverne ou toute autre situation le privant d'arme. Il lui est possible d'employer des armes improvisées comme des bouteilles cassées, branches d'arbre, crosse de pistolet, etc... L'emploi de telles armes se traduit par un malus de 1 à la résolution du combat.

REGLES NAVALES

TAILLE DES BATEAUX

Elle est déterminée par la longueur de ceux-ci mesurée de la poupe à la proue en suivant la ligne de flottaison. Un navire qui mesure moins de 6 pouces est considéré comme un canot et doit suivre la règle des canots expliquée plus loin. La table ci-dessous indique la classification par taille ainsi que le nombre de manoeuvres qu'il est possible d'effectuer à chaque tour.

Taille du bateau	Longueur	Nombre de manoeuvres
Petit	6 à 8 pouces	3
Moyen	8 à 16 pouces	2
Grand	16 pouces et +	1

VALEURS DEFENSIVES

Elles représentent le nombre de points de dommage que le navire peut encaisser:

- Les navires petits et moyens ont une valeur de 8
- Les grands bateaux ont une valeur de 9

Les navires disposent d'un certain nombre de Points de Coque qui indiquent le nombre de dommages qu'ils peuvent subir avant de sombrer. Ces points sont générés au moment du recrutement de l'équipage et ce montant demeurera fixe, il ne pourra pas être dépassé au cours de la campagne:

- Petit navire 1D6+4
- Navire moyen 1D6+12
- Grand navire 1D6+18

EQUIPAGES

Au-delà de sa taille, un bateau doit disposer de figurines pour composer l'équipage nécessaire à son mouvement. A chaque tour le joueur doit disposer du minimum de matelots nécessaires à la navigation à moins qu'il ne soit stationnaire ou impliqué dans un abordage. Un membre d'équipage affecté à un canon ne compte pas comme un matelot de même que certains passagers comme des personnages non joueurs ou des « spécialistes ». Les navires dotés du nombre de matelots inférieur au minimum requis sont considérés comme étant hors de contrôle et doivent faire l'objet du jet de Mouvement Aléatoire avec un D6:

Table des Mouvements Aléatoires

Résultat du dé	Conséquence
1 - 2	Pivot de 45°
3 - 4	Continue en ligne droite sans pouvoir changer de cap
5 - 6	Vire à tribord de 45°

La vitesse du navire correspond à une vitesse de base à laquelle s'ajoute le dé lancé pour le cap et tous les mouvements doivent être effectués. Si le bateau tourne en étant hors de contrôle, il se déplace cependant de la distance minimum avant de pivoter (un bateau moyen doit parcourir 4 pouces avant de tourner). Un bateau hors de contrôle continue d'avancer à la vitesse initiale et continue à moins de changer de cap dans quel cas il se déplacera d'une distance nouvelle. Par exemple, un navire moyen avance avec le vent d'un D6+8 pouces mais tombe en-dessous du nombre de membres d'équipage requis ; il continuera à avancer d'un D6+8 pouces à la prochaine phase de mouvement mais s'il change de cap son mouvement sera de un D6+6 pouces. Pour récupérer le contrôle du navire il faut allouer d'autres figurines à l'équipage de matelots et une fois ce minimum retrouvé le bateau se trouvera sous contrôle au tour suivant. Les figurines peuvent tirer avec leurs armes si elles se trouvent à portée suffisante, les figurines désignées comme des matelots ce tour ne peuvent le faire à cause de leurs tâches inhérentes à la manoeuvre mais peuvent cependant utiliser leurs pistolets si elles en possèdent. Ceux qui actionnent les canons sont quant à eux bien trop occupés pour tirer.

Taille du navire	Nombre de matelots nécessaires au contrôle
Petit	3
Moyen	5
Grand	7

PERDRE UN NAVIRE

Dès qu'un navire coule et que l'équipage a effectué ses jets sur la table des blessures on considère qu'il a pu atteindre le rivage. Indifféremment à la manière dont l'équipage se sauve vous devez tester pour voir si l'équipage se mutine, ensuite il commencera la partie suivante avec un bateau de départ (p.51). Ils peuvent modifier leur navire mais à chaque perte de bateau ils perdent 5 points d'amélioration de navire [shipwright]. Quand le bateau reçoit des boulets de canon il voit ses points de coque diminuer: dès qu'il en perd la moitié le capitaine doit réussir un test de courage pour voir s'il continue le combat ou se rend. Le test s'effectue avec la valeur de courage du capitaine et en cas d'échec il abaisse les couleurs et la partie s'arrête pour lui. Si le test est réussi le combat peut se poursuivre mais ensuite un test sera requis à chaque fois que le navire perdra un ou plusieurs points de coque. Du fait des

dommages subis le navire perd progressivement ses capacités de navigation: toutes les valeurs de mouvement de base et jets de dé sont divisés par deux à cause des voies d'eau dans la coque ou les dégâts sur le gouvernail. Quand le nombre de points de coque tombe à zéro lancez deux D6 et consultez la Table de Naufrage.

TABLE DE NAUFRAGE

Résultat des dés	Conséquence
2	Avec une soudaineté terrifiante le vaisseau coule à pic et tous ses passagers sont noyés et perdus
3 - 4	Le bateau prend de la gîte et sombre! Tous les passagers doivent effectuer un mouvement normal pour le quitter et sauter à la mer. S'ils ne peuvent pas atteindre le bord ou se trouvent dans le pont inférieur ils sont perdus. Ceux qui ont pu sauter à l'eau sont retirés de la partie mais doivent faire un jet sur la Table des Blessures
5 - 10	Le vaisseau va couler dans 1D3 tours (faites le jet immédiatement): l'équipage doit réussir un test de courage pour rester à bord et tenter d'embarquer sur les canots, sinon ils courent pour sauter par-dessus bord et s'ils n'ont pas la distance pour le faire ou bien se trouvent dans le pont inférieur ils sont perdus. En attendant le navire ne peut plus effectuer de mouvement et dérive
11 - 12	L'un des membres de l'équipage détient des compétences de charpentier et est parvenu à colmater la voie d'eau la plus récente. Le navire peut récupérer 1 point de coque et dérive

Si un équipage est équipé de canots il peut essayer d'y embarquer avant que le navire ne coule. Il n'y a pas besoin de mise à l'eau, pour simplifier le jeu on considère que la barque flotte non loin de là au moment du naufrage! Tous les personnages doivent cependant sauter dans l'embarcation et disposer de la distance nécessaire pour le faire. Ceux qui n'ont pas le temps de gagner le canot sont retirés du jeu et subissent un jet sur la table des blessures (p. 65).

AMELIORER UN NAVIRE

A l'âge d'or de la piraterie personne ne construisait de bateaux pour les pirates et ces derniers adaptaient à leurs besoins des navires capturés, les améliorant souvent afin de les rendre les plus rapides possible. Dans *Légends of the High Seas* un équipage débute le jeu avec un petit bateau doté de deux petits canons et 20 points d'Amélioration de Navire (Shipwright). Quand vous commencez votre carrière vous devez dépenser ces points sans être obligé de tout utiliser sachant que les points non

employés sont perdus. Voici les différentes façons dont vous pouvez améliorer votre vaisseau:

- Points de coque additionnels: la coque a été renforcée et devient plus résistante que la précédente. Lorsque vous faites un jet pour déterminer les points de coque vous pouvez y ajouter jusqu'à 5 points déduits de vos points d'Amélioration (Shipwright points, abrégés en SWP's). 1 point de coque additionnel coûte 4 points d'Amélioration.
- Amélioration des gréements: des voiles de meilleure qualité sont installées et la vitesse de mouvement du bateau augmente de 1 pouce dans n'importe quelle direction. Coût: 6 points d'Amélioration.
- Canot: cela vous permet de disposer d'un canot pour fuir si le bateau coule, aborder un rivage, etc... Un seul canot peut être acquis ainsi et si vous souhaitez en avoir d'autres vous devrez les acheter sur la liste des équipements avec des doublons. Les canots ont 4 points de coque et 4 pouces de longueur [10 cm], ils coûtent 3 points d'Amélioration.
- Nid de pie: un seul est autorisé pour chaque mât, ils permettent au capitaine de relancer les jets de rencontre d'équipages non joueurs et à un membre d'équipage d'être idéalement posté pour tirer (pas de In the Way!). Coût: 2 points d'amélioration par mât.

MOUVEMENTS DES NAVIRES

1 - La direction du vent:

Les navires sont toujours positionnés avec le vent dans l'une des trois directions relatives suivantes: vent arrière, vent de travers, vent de face. Au cours d'une bataille il est important de marquer la direction du vent: au début de la partie désignez le côté ou un coin de la table qui indique le nord puis lancez un D6 avant de consulter la Table de Direction du Vent.

TABLE DE DIRECTION DU VENT

Résultat du dé	Conséquence
1	Le vent vient du Nord
2	Le vent vient du Sud
3	Le vent vient de l'Ouest
4	Le vent vient de l'Est
5	Les deux joueurs lancent un D6, le score le plus élevé choisit la direction du vent
6	Conditions inhabituelles! Lancez un D6: de 1 à 3 le vent est léger, retirez 2 pouces à la valeur de mouvement des navires, de 4 à 6 le vent est fort et permet d'ajouter 2 pouces à la valeur de mouvement des navires. Relancez un D6 pour déterminer la direction du vent et ignorez le 6

Règle optionnelle: Changements de vent.

Le vent pouvant être imprévisible, il arrive qu'il change brusquement de direction. Pour symboliser ceci, lorsque les joueurs font leur jet d'initiative et obtiennent un score égal, alors la direction du vent change automatiquement. S'il est égal sur un nombre impair la direction du vent se décale d'un cran dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (exemple: un vent du nord devient un vent d'ouest), si l'égalité est un chiffre pair alors la direction du vent se décale d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEPLACER LES NAVIRES

Les navires se déplacent avant toutes les figurines contrôlées par le joueur. La vitesse dépend du vent. Un bateau immobile ne pourra pas parcourir plus de la moitié de sa vitesse au tour suivant.

TABLE DES MOUVEMENTS

Taille	Vent arrière	Vent de travers	Vent de face	Nombre de pivots autorisé	Distance minimum à parcourir avant de pivoter
Petit	D6+6	D6+4	D6+3	3	2 pouces
Moyen	D6+8	D6+6	D6+2	2	4 pouces
Grand	D6+10	D6+8	D6+1	1	6 pouces

RALENTIR UN NAVIRE

Tant qu'il y a toujours le nombre minimum de matelots pour assurer la manoeuvre il est possible de ralentir le navire en abaissant les voiles. Quand le capitaine d'un bateau qui se déplace souhaite le faire ralentir il peut choisir de ne pas lancer le dé pour un mouvement supplémentaire et seulement se déplacer de sa vitesse de base. Au tour suivant, si le capitaine souhaite encore ralentir sa vitesse il peut alors se déplacer de la moitié de son mouvement de base. Exemple: un vaisseau moyen avec un vent « de travers » se déplacerait normalement d'un D6+6: le capitaine peut ralentir en choisissant de ne pas lancer de D6 et n'avance que de 6 pouces et au tour suivant il peut descendre à 3 pouces.

VALEURS DE MOUVEMENT

Les navires peuvent pivoter vers l'avant de 45° (voir le tableau des valeurs de mouvement pour les distances minimales à parcourir avant le pivot). Placez le gabarit de pivot sur le côté du navire à hauteur de la moitié de sa longueur au moins, après que le bateau ait parcouru sa distance minimale. S'il achève son pivot en étant orienté

entre deux directions de vent alors lancez un D6: de 1 à 3 il est toujours dans le vent, de 4 à 6 il est sorti du vent et est orienté dans l'autre direction la plus proche.

Un navire non ancré ou immobilisé et dont le mouvement est tombé à 0 dérive de un D6 pouces dans la direction du vent. Seul un navire ayant jeté l'ancre ou qui se trouve amarré peut demeurer stationnaire.

Un navire qui quitte la table de jeu ne tombe pas au bord du monde mais peut rentrer n'importe où entre 6 et 12 pouces de l'endroit par lequel il est sorti. Selon la taille du navire cela prend plus ou moins de temps: un petit navire revient en jeu dès le tour suivant, un moyen au deuxième tour et un grand au troisième tour. Les bateaux qui sont de retour en jeu ne peuvent pas tirer avec leurs canons car l'équipage se consacre au retour du navire dans l'engagement.

TIRER AU CANON

Cette section détaille les règles de tir avec les canons. Ces tirs sont résolus avant ceux des armes individuelles des figurines

1 - Limitations:

La taille des navires conditionne le nombre ET le calibre des canons:

Taille du navire	Nombre de canons maxi	Calibre maxi	
Petit	4	6 livres	
Moyen	8	9 livres	
Grand	10	18 livres	
Calibre	Portée	Force	Domages
3 à 6 livres	36 pouces	7	1
8 à 9 livres	48 pouces	8	1D3
12 à 18 livres	60 pouces	10	1D6

Les navires peuvent avoir un canon disposé à la proue (calibre 6 maxi) et deux à la poupe (cal.6 maxi pour les petits, 9 pour les moyens et gros). Naturellement, le nombre maxi de canons doit être divisé par deux pour équiper chacun des bords.

2 - Tirer:

On procède aux bordées à la phase de tir avant toutes les armes individuelles. Il ne faut pas mesurer les distances de tir avant de les déclarer mais les évaluer pour chaque canon et l'écrire sur un papier. Un canon dispose d'un arc de tir de 45°. Le joueur doit donc annoncer sa distance de tir (exemple: « 24 pas » ou « 32 pas » sans pouvoir toutefois dépasser la portée maximale de la pièce. Ensuite placez un marqueur à l'emplacement exact de la mesure annoncée puis lancez un D6 sur la Table des Tirs plus bas. Si la cible se trouve au-delà de la moitié de la portée du canon on applique un malus de 1 au jet de dé. Seul un 6 indique un coup critique et un 1 un incident de tir. Le

boulet parcourt la distance en ligne droite plus une éventuelle distance additionnelle selon le résultat tiré sur la Table des Tirs. Il peut être trop court, trop long ou frapper sa cible en fonction de l'évaluation du joueur et du résultat du dé. Si le boulet tombe à l'eau, il est perdu [celle là je l'ai traduite quand même car elle est bien bonne! NdT]. S'il touche une cible située à terre il faut relancer le dé: sur 1 il s'arrête mais de 2 à 6 il rebondit et toutes les figurines situées entre les deux points subissent une blessure de la force due au calibre du boulet. A cause de la vélocité du projectile la plupart des obstacles ne pourront rien contre sa force d'impact, seuls les obstacles « In the Way » avec une valeur de 5+ comme des murs fortifiés ou des amas rocheux nécessiteront un jet de In the Way.

3 - Cadence de tir:

Tant qu'il y a au moins deux membres d'équipage pour une pièce d'un calibre de 9 livres maximum il est possible de tirer une fois par tour (à moins qu'un incident de tir ne survienne naturellement). S'il ne reste qu'un seul homme pour manipuler le canon il lui faut un tour supplémentaire pour recharger. Pour des canons d'un calibre supérieur (12 à 18 livres), trois hommes sont alors requis et, en dessous de cet effectif, deux tours de plus sont nécessaires au rechargement. S'il y a un incident de tir et qu'il ne reste qu'un seul homme pour recharger il faudra compter un tour supplémentaire pour rendre la pièce opérationnelle.

TABLE DES TIRS (et incidents de tirs!)

Résultat du dé	Conséquence
1	Incident de tir! Relancez sur la table ci-dessous
2	Raté! Le boulet a manqué sa cible et s'abîme dans la mer
3	Court: le boulet tombe 1D6 pouces avant le marqueur
4	Long: le boulet tombe 1D6 pouces après le marqueur
5	Touché! Lancez un dé sur la Table des Dégâts
6	Touche critique! Ajoutez 1 au jet sur la Table des Dégâts
Résultat en cas d'incident de tir	Conséquence de l'incident de tir
1	Arme détruite! Le canon explose et est totalement détruit. Toute figurine située à 1 pouce ou moins subit une touche de F4 due à l'explosion et les éclats font perdre 1 point de coque au navire
2 - 4	Incident! Le canon ne tire pas ce tour ni le suivant en raison d'un dysfonctionnement
5 - 6	Poudre mouillée! Le canon ne tire pas ce tour

4 - Portée courte:

Si les navires se trouvent à 8 pouces maxi l'un de l'autre alors les canons bénéficient d'un bonus de +2 pour leur jet sur la Table des Tirs et d'un +1 aux dommages (ainsi un canon de 9 livres infligera 1D3+1 dommages au lieu de 1D3). En cas d'obtention d'un résultat « court » ou « long » sur la Table des Tirs la distance exprimée en pouces à retirer/ajouter sera de 1D3 au lieu de 1D6. Dès qu'une action d'abordage est déclarée aucun canon ne peut tirer, sauf les pierriers, à cause de la mêlée.

5 - Dommages et types de tirs:

Dès lors qu'un boulet atteint un navire, comparez la force du boulet avec la défense de la coque. Si une « blessure » est infligée cela signifie que la coque a subi des dommages correspondant au nombre indiqué par un jet de dé approprié au calibre du projectile. Les boulets n'affectent pas les membres d'équipage (ceci pour simplifier le jeu et assurer des chances de survie aux figurines). Les canons peuvent aussi produire différents tirs avec des types de munitions variant selon la cible et le type de dégâts que l'on souhaite infliger. Chaque joueur doit préciser la nature des munitions chargées pour le tour en même temps qu'il annonce son estimation pour le tir. Si un joueur décide de changer son chargement après avoir annoncé son tir, il peut le faire, mais manque la phase de tir de ce tour dans ce cas. Voici les deux autres types de munitions auxquelles vous pouvez recourir:

- Tir à mitraille: employez simplement le gabarit de souffle et placez en l'extrémité la plus étroite contre la gueule du canon. Ensuite faites un jet sur la Table des Tirs: un incident de tir est traité normalement mais tout autre résultat voit l'arme réussir son tir [en somme lancez un D6, sur 1 = incident de tir, de 2 à 6 le tir est réussi]. Toute figurine entièrement ou partiellement couverte par le gabarit subit une touche de F5 en obtenant 4+ sur un D6. Ce type de tir ignore les couverts en raison de l'extrême dispersion des multitudes de projectiles qui fusent partout.
- Boulets chaînés: ils sont spécialement destinés à endommager les voiles dans le but de ralentir le navire. Ils consistent en deux boulets reliés ensemble par une section de chaîne. Pour tirer, suivez les règles de tir classiques mais les boulets chaînés ont une portée maximale de 12 pouces. Vous devez désigner un mât comme cible et s'il est atteint la vitesse du navire perd 1D3 pouces. Ce type de tir demeure sans effet contre la coque ou les équipages.

6 - Tirs des équipages:

Les membres d'équipage peuvent ouvrir le feu avec leurs propres armes s'ils sont à distance. Comme les ponts des navires sont généralement très encombrés et qu'il est difficile de représenter précisément tout ces obstacles on fera systématiquement un jet de In the Way d'une valeur de 3+, exception faite des

personnages qui se trouvent dans les nids de pie.

7 - « Accrochez-vous pour l'impact! »:

Des collisions peuvent survenir pour cause de récifs, rivages ou autres navires sur la trajectoire. Tout dépend de la vitesse du bateau qui subira les dommages et en infligera éventuellement à un autre navire. La force de l'impact est déterminée par un jet de 1D6+4 comparé à sa valeur de défense. Si le bateau subit une « blessure » il faut se reporter à la Table des Dégâts par Collision ci-dessous. En cas de collision un navire peut rester accroché et il faut lancer un D6 en obtenant 4+ pour se désengager sinon il ne peut pas bouger et au début de chaque tour il faudra réussir un jet de 5+ pour se désengager et se déplacer à nouveau normalement.

TABLE DE DEGATS PAR COLLISION

Taille du navire	Dommages subis avec vitesse de	
	0 à 6 pas	plus de 6 pas
Petit	D3	D3+1
Moyen	D6	D6+1
Grand	D6+1	2D6

8 - Eperonnage:

Parfois, un navire peut essayer d'en éperonner un autre dans le but de tenter de crever la coque adverse. Pour accomplir cela le navire ne peut effectuer qu'un seul pivot de 45° lors du tour: les deux facteurs qui déterminent les dégâts sont la distance parcourue et la taille du navire. Pour chaque pouce parcouru avant de heurter la cible le bateau ajoute 1 point à sa force de base jusqu'à un maximum de F10. Si l'éperonnage inflige une « blessure » alors déterminez le nombre de points de coque perdus.

EPERONNAGE

Taille du navire	Force de base	Distance parcourue de 0 à	
		6 pouces	plus de 6 pouces
Petit	2	D3	D3+1
Moyen	3	D6	D6+1
Grand	4	D6+1	2D6

- Le navire qui effectue l'éperonnage est susceptible de s'infliger des dégâts, s'il est de même taille ou plus grand que le bateau éperonné il subit subira une touche d'impact sur un 4+ mais s'il est plus petit il subira une touche d'impact sur 2+. S'il subit une touche la force de l'impact déterminée pour résoudre l'éperonnage s'applique aussi contre lui et en cas de « succès » provoque la perte de 1D3 points de coque. Dans tous les cas à chaque fois qu'une collision se produit entre deux

navires il y a une chance pour qu'ils soient agrippés ensemble. Voyez plus loin la section détaillant les abordages.

- Réparation des navires: les bateaux subissent des dégâts dûs à la navigation et aux combats. La plupart des marins possèdent un minimum de connaissances pour entretenir un bateau car c'est vital pour assurer leur propre survie. Après chaque partie les joueurs peuvent tenter de réparer leur navire en lançant un D6 pour chaque point de coque perdu: chaque résultat de 5 ou 6 permet de récupérer le point perdu. Si un charpentier fait partie de l'équipage il est possible de relancer une fois le dé: par exemple, si un navire a perdu 5 points de coque il lance 5D6. Vous pouvez aussi payer des réparations pour recouvrer jusqu'à la totalité des points de coque mais malheureusement c'est très coûteux!

LES ABORDAGES

Pour aborder un vaisseau ennemi il est nécessaire de l'affaiblir: il ne peut être abordé que s'il avance de sa vitesse de base ou moins. On peut l'obtenir en faisant perdre la moitié de ses points de coque à un navire adverse (dans la mesure où un capitaine manque son test de courage il peut ensuite être abordé) ou bien en réduisant sa valeur de mouvement en infligeant des dégâts aux voiles avec des boulets chaînés.

Quand un navire est en situation d'être abordé vous devez amener votre bateau contre lui sans avoir parcouru plus de 8 pouces ET l'ennemi ne doit pas être en mesure d'avancer plus vite que sa vitesse de base. Si vous approchez à plus de 6 pouces vous aurez cependant à subir un impact. S'il n'approche pas parallèlement sa proue devrait viser le centre du vaisseau ennemi: déplacez votre bateau à 1 pouce de l'adversaire touché et, ceci fait, les attaquants peuvent lancer les grappins: les navires sont alors liés l'un à l'autre.

L'abordage peut ensuite avoir lieu: déplacez les assaillants depuis leurs bastingages et si aucun équipage ennemi ne s'oppose à eux ils peuvent se déplacer sur le pont ennemi en considérant que l'action d'abordage est réalisée. Si l'ennemi défend son bastingage il y a combat à travers un obstacle (voir les règles s'y référant) et éventuellement d'une position plus haute car les tailles des navires peuvent être différentes et les plats-bords plus élevés.

Une fois les deux vaisseaux liés l'un à l'autre il y a une chance pour que le défenseur essaye de rompre les filins et repousser les gaffes brandies par l'attaquant pour accrocher le navire. Pour cela, un bateau doit répondre aux trois conditions suivantes:

- Il y a moins de la moitié de l'équipage adverse à bord de votre navire à la fin de la phase de combat. Dans ce cas l'équipage peut tenter de couper les filins sur un 4+
- Un navire plus grand peut tenter de couper les filins du navire plus petit tant qu'il y a au moins deux figurines non engagées en combat ou qui font partie de

l'équipage minimum requis pour la manoeuvre. Ces deux figurines peuvent couper les filins sur un 2+

- Si tous les ennemis du navire opposé ont été mis hors de combat, le bateau victorieux peut automatiquement se détacher et poursuivre sa route.

Une fois qu'un navire s'est détaché, l'équipage file au large et il peut parcourir 4 pouces dans n'importe quelle direction indiquée par le joueur.

LES CANOTS

La plupart des navires transportent plusieurs chaloupes pour diverses raisons. Vous pouvez acheter des canots dans la liste d'équipement ou avec les points d'Amélioration en sachant que les grands navires peuvent en transporter 3 au maximum, les moyens 2 et les petits 1 seul. Les chaloupes peuvent se faufiler entre de petits îlots, elles ne peuvent jamais excéder en taille les navires qui les transportent [sic!]. Manoeuvrer une chaloupe requiert 2 membres d'équipage qui ne peuvent rien faire d'autre, elle ne peut pas parcourir plus de 5 pouces après le tour auquel elle est mise à l'eau. La mise à l'eau prend un tour entier durant lequel elle ne peut pas bouger et les matelots peuvent sauter à l'intérieur en effectuant un jet sur la table de Saut: sur 1 le personnage tombe à l'eau et se réfère à la Table de Nage.

1 - Mouvement des canots:

Au début du tour, quand les barques sont mises à l'eau, déterminez la direction de la dérive due au courant. Les joueurs sont libres de déterminer l'ampleur et la direction du courant qui sera de 1D3 pour un courant normal ou 1D6 pour un courant fort. A la phase d'initiative chaque figurine nageant dans l'eau et chaque canot se déplace dans la direction et à la vitesse du courant. Vous pouvez avoir de 2 à 6 marins dans la chaloupe pour manier les rames: pour connaître la vitesse du canot consultez la Table de manoeuvre des Canots ci -dessous. Les chaloupes se déplacent à la phase de mouvement du joueur, peuvent être orientées dans n'importe quelle direction au début de leur mouvement mais ne peuvent plus pivoter ensuite lors du déplacement.

2 - Attaquer des canots:

Ils peuvent être attaqués comme des bateaux voire par des personnages. Un canot est doté d'1 point de coque par pouce de longueur jusqu'à un maximum de 4: ainsi s'il mesure 6 pouces de long il sera doté de 4 points de coque. Toutes les chaloupes ont une valeur de défense de 6 et il est possible de les doter d'un seul canon de petit calibre (voir les règles des canons). N'importe quelle figurine qui ne manie pas les rames dans la chaloupe peut s'y déplacer, tirer et combattre normalement. Les personnages tirant depuis un canot comptent comme s'ils étaient stationnaires et ne sont pas sujets aux règles de mouvement pour les armes à moins qu'ils ne soient en train de se déplacer à l'intérieur de la chaloupe.

Table des Manoeuvres des Canots

Résultat du dé	Conséquence
1	Perte de contrôle! Les marins utilisent le reste de leur phase de mouvement pour reprendre le contrôle: le canot ne peut plus se déplacer ce tour mais dérivera avec le courant
2 - 5	En avant toute! Le canot doit se déplacer de 1D6 pouces maxi. Il se déplacera d'un pouce supplémentaire par marin maniant les rames sans tenir compte des deux figurines nécessaires pour assurer la manoeuvre (exemple: 1D6+2 pouces pour une chaloupe contenant 4 marins)
6	Excellents rameurs! Le canot peut se déplacer de 6 pouces maxi plus 1 pouce additionnel pour chaque marin maniant les rames sans compter les deux requis pour la manoeuvre (exemple: un canot avec 6 marins peut avancer de 6+4 pouces)

RESUME DES REGLES DE RECRUTEMENT ET DE CAMPAGNE

Il s'agit d'un résumé des éléments essentiels au déroulement et à la gestion d'une campagne. Pour les équipages disponibles (p. 52 à 57) ainsi que les personnages non joueurs ou les marins spécialisés (p. 98 à 112) ou les héros légendaires (p. 113 à 123) vous devrez vous référer au livre de règles.

LE RECRUTEMENT

Le budget de départ est de 200 doublons à dépenser en totalité ou partiellement. Il est conseillé de recruter 5 personnages au minimum dont l'un est capitaine (imposé par la règle de campagne). Il est obligatoire de choisir un Archétype pour le capitaine parmi ceux qui se trouvent évoqués ci-dessous. En cas de renouvellement du capitaine (suite à une mutinerie notamment) pensez à choisir un nouvel archétype.

- **Assoiffé de sang:** impose un malus de -1 au courage de l'équipage adverse
- **Gentleman:** -1 au test de mutinerie de l'équipage (mais un 12 reste un échec) et -2 doublons pour recruter Héros et Acolytes (pas les Spécialisés)
- **Sévère:** les équipages réussissent automatiquement les tests de dérouté et ne fuient jamais, cependant ils ajoutent 2 aux tests de mutinerie à cause de l'extrême sévérité du capitaine
- **Courageux:** +1 au courage des membres d'équipage
- **Chanceux:** le joueur dispose de 2 relances de dé pour chaque partie
- **Audacieux:** permet de relancer n'importe quel test de dérouté raté mais souffre d'un +1 aux tests de mutinerie

TABLES DE COMPETENCES ET EXPERIENCE

En évoluant de partie en partie, l'équipage et les héros prennent de l'expérience et ces derniers peuvent même acquérir des compétences. Tout doit être suivi et noté sur la Feuille d'Equipage. Attention, chaque type d'équipage possède une liste de compétences favorite!

Les personnages sont classés en deux catégories: Héros et Acolytes. Les premiers disposent d'une capacité spéciale de commandement sur leur profil et ont accès à de meilleurs armements. N'importe quel personnage recruté peut être équipé de deux armes de mêlée au maximum et plus d'une arme de tir est possible. Au départ de la campagne ils doivent choisir dans leur propre liste d'équipement.

Tous les équipages débutent avec 1 petit bateau doté de 2 canons de 3 à 6 livres.

FEUILLE D'EQUIPAGE ET REPUTATION

La Feuille d'Equipage permet d'enregistrer tous les changements dûs à l'évolution des personnages ainsi que l'état du trésor dont dispose l'équipage pour s'équiper, recruter et réparer. Chaque équipage est doté d'un niveau de Réputation correspondant au nombre de figurines multiplié par 5 auquel s'ajoutent les points d'expérience [abrév. « XP »] accumulés par les personnages.

EQUIPAGES

1 - La marine royale [Royal Navy dans le livre, peut représenter un équipage militaire de n'importe quelle nation présente historiquement sur les mers - NdT]:

Ce sont des soldats professionnels et des marins au service d'une armée (Britanniques, Espagnols, Portugais, Français, Provinces-Unies principalement).

- 5 figurines au minimum, 30 au maximum
- 200 doublons de trésor de départ dont aucun ne peut être économisé
- Compétences favorites: Tir, Jugeote, Déplacement
- Règles spéciales: en raison de la discipline militaire et de leur entraînement les équipages ne se mutinent pas sur 10+ mais sur 12 (susceptible d'être modifié par l'Archétype cependant).
- Héros: compétence « Leader » du capitaine: s'il réussit son test de courage la réussite s'étend à toute figurine amie située à 6 pouces ou moins. Débute avec 8 Xps. Les lieutenants sont Loyaux et réussissent automatiquement leurs tests de déroute tant que le capitaine est à bord et vivant. En cas de mutinerie, tout lieutenant qui ne succède pas au capitaine perd son rang et subit le même sort que lui! Le joueur peut recruter et équiper jusqu'à deux nouveaux lieutenants.

2 - Les Pirates:

- 5 figurines au minimum, 30 au maximum
- Trésor de départ de 200 doublons avec possibilité d'en conserver une partie
- Compétences favorites: Combat, Jugeote, Déplacement
- Règles spéciales: « La vie ne vaut rien! », permet aux pirates d'ouvrir le feu sur des ennemis engagés dans une mêlée au risque d'atteindre des amis.
- Héros: compétence Leader (voir plus haut). Capitaine débutant avec 8 Xps. Le Maître de Manoeuvre est Loyal et perçoit le « salaire du maître »: s'il n'est pas mis hors de combat dans la partie il gagne une relance d'un seul dé pour son jet de revenu (voir plus loin). Autre héros: second.

3 - Les Corsaires:

- 5 figurines au minimum, 30 au maximum
- Trésor de départ de 200 doublons avec possibilité d'en conserver une partie

- Compétences favorites: Combat, Jugeote, Déplacement
- Règles spéciales: « Lettre de Marque », les corsaires sont payés par un gouverneur ou une société commerciale et agissent pour ce salaire. Etant moins motivés pour achever leurs tâches, les capitaines corsaires ne sacrifient pas leurs hommes inconsidérément (un trait admirable souvent interprété, par erreur, comme de la couardise). Ils doivent en conséquence effectuer un test de dérouté dès qu'ils ont perdu le tiers de leur équipage plutôt que la moitié. Les Acolytes mis hors combat sont considérés comme morts en obtenant 1 (au lieu de 1 et 2) au jet de blessure.
- Héros: le capitaine possède la règle « Leader » et débute avec 8 Xps. Le « Proctor » est un Surveillant envoyé par le commissionnaire émetteur de la Lettre de Marque pour veiller au respect des engagements du capitaine. Tant qu'il se trouve à 3 pouces ou moins du capitaine il lui octroie la possibilité de relancer un seul dé à chaque test de courage (avec obligation comme dans toute relance de tenir compte du second résultat).

GERER UNE CAMPAGNE

But de la campagne: le joueur doté du plus grand nombre de points de réputation au terme de la campagne est déclaré vainqueur! A l'issue de chaque partie les équipages sont gérés selon la séquence qui suit:

- Blessures: on fait un jet sur la Table des Blessures pour chaque Héros mis hors de combat et un jet de Blessure pour chaque Acolyte
- Expérience: Héros et Acolytes gagnent de l'expérience pour avoir survécu et/ou atteint un objectif
- Réparation: on effectue les jets de Réparation
- Jet de mutinerie: si un autre Héros de l'équipage atteint la même valeur de courage que le capitaine, faites un jet sur la Table de Mutinerie
- Revenus: on fait les Jets de Revenu pour augmenter le trésor de l'équipage
- Marchandage: recrutement de personnages supplémentaires, achats d'équipements, paiement de réparations
- Calcul du niveau de réputation

Il est possible de dissoudre un équipage à l'issue de n'importe quelle partie en repartant avec un équipage neuf. Les Xps, équipements et bonus sont perdus, vous pouvez « licencier » jusqu'à la moitié de votre équipage à la fois si vous souhaitez éviter une dissolution.

Mort du capitaine: le Héros doté de la plus haute valeur de courage doit lui succéder: il devient Leader et a désormais accès aux équipements réservés. Si plus d'un Héros est éligible tenez compte de la meilleure XP sinon choisissez. Si aucun Héros n'est disponible pour la succession alors cet équipage est dissous.

Achats: les personnages peuvent acheter de l'équipement avec le trésor

commun mais veuillez à vérifier l'accès de certaines armes qui sont réservées aux Héros: tout changement doit être noté sur la feuille d'équipage.

Blessures: les Acolytes mis hors de combat durant la partie doivent tous effectuer un jet de Blessure avec un D6: sur 1 ou 2 (1 seulement pour les Corsaires) ils sont morts mais de 3 à 6 ils se remettent de leurs blessures et pourront prendre part normalement à la prochaine partie. Les Héros mis hors de combat durant la partie font un jet sur la Table des Blessures avec deux D6 (un pour les dizaines et l'autre pour les unités):

TABLE DES BLESSURES

Résultat	Conséquence
11 - 15	Blessures multiples! Relancez un D6 et ignorez les résultats « Mort », « Capturé », « Traîné en Justice », « Totalement remis » et « Blessures multiples »
22	Relancez le dé. Si vous obtenez 1 la jambe est fracassée: le héros perd un pouce de mouvement et déduit 1 à tous ses jets pour Sauter, Escalader, Se balancer et Nager. De 2 à 6 la blessure est légère et le personnage manque la prochaine partie. Si à l'avenir il obtient encore le résultat « Jambe fracassée » il est retiré du jeu.
23	Blessure au bras! Relancez un D6 et si vous obtenez 1 la blessure est sévère: le bras est amputé et remplacé par un crochet, le personnage ne peut employer que des armes à une main et le crochet compte comme une dague. De 2 à 6 la blessure est légère et le personnage manque la partie suivante.
24	Pète les plombs! Les nerfs ont lâché et le personnage doit réussir un test de courage au début de chaque tour de jeu. S'il est manqué il demeure prostré ce tour et ne peut accomplir aucune action, sa valeur de combat est de 1 et il ne peut avoir qu'une seule attaque. Il peut utiliser sa renommée et sa chance mais pas conduire d'action héroïque.
25	Jambe cassée, -1 pouce au déplacement
26	Blessure à la poitrine! Le personnage est affaibli, sa défense est réduite de 1 point
31	Oeil crevé! -1 à la valeur de tir. Si à l'avenir le joueur tire à nouveau ce résultat il est retiré du jeu.
32	Blessure de guerre! Elle empêche le personnage de combattre s'il obtient 1 avec un D6 en début de partie.
33	Nervosité! Le personnage est traumatisé et sa

- valeur de courage est réduite de 1 point avec un minimum de 1
- 34 Main blessée! La caractéristique de combat est réduite de 1
- 35 Blessure profonde! Le personnage manquera les 1D3 prochaines parties. N'oubliez pas d'ajuster la réputation de l'équipage en conséquence
- 36 Dépouillé! Le personnage a réussi à sauver sa peau mais en y laissant tout son équipement, y compris les armes
- 41 - 56 Totalement remis, les blessures étaient superficielles!
- 61 Rancoeur tenace! Le héros s'est remis mais a développé une haine véritable à l'encontre de l'équipage qui l'a blessé. Si à l'avenir il l'affronte encore il réussit automatiquement ses tests de courage pendant toute la partie. S'il doit effectuer un test de déroute il peut relancer le dé en cas d'échec mais doit considérer le second résultat
- 62 Capturé! Le héros a perdu connaissance et se réveille en détention chez l'équipage ennemi. Il peut être rançonné pour un montant choisi par son geôlier ou échangé contre un autre prisonnier. Si le captif est pirate ou corsaire alors il peut être livré pour une prime de 1D6x5 doublons. Les prisonniers échangés ou rendus contre rançon conservent armes et équipement mais ceux qui sont livrés aux autorités sont retirés du jeu et leur équipement est perdu [ou jugés comme en 65? NdT]
- 63 - 64 Endurci! Le héros a survécu et est insensible aux périls de la mer. Il ne testera désormais jamais son courage face à un ennemi « Redoutable »
- 65 Traîné en justice! Le héros a été capturé puis livré aux autorités locales: il doit répondre de ses actes de débauche et de violence. Lancez un D6: sur 1 le héros est condamné à mort, pendu et retiré du jeu, de 2 à 5 il doit payer une amende de 3D6 doublons sous peine de passer les 1D3 prochains tours en prison, sur 6 il est acquitté, blanchi des charges pesant contre lui il ressort libre du tribunal.
- 66 Survie contre tous les pronostics! Le héros a survécu et rejoint son équipage en gagnant même 1 XP!

Expérience:

Chaque scénario indique la somme de Xps liée aux objectifs. La constante veut que chaque personnage survivant à une partie (qui n'est pas mis hors de combat) reçoit toujours 1 XP lui permettant de cocher une case sur la Feuille d'Equipage. A chaque fois qu'il atteint une case noire il doit faire un jet sur la Table de Promotion correspondant à sa catégorie (Héros ou Acolyte). Ce jet doit être réalisé en présence d'autres joueurs. En cas de « Combat inégal », soit si un équipage affronte un ennemi doté d'une réputation très supérieure, il bénéficie des bonus de rééquilibrage suivants:

TABLE DE COMBAT INEGAL

Différence de points de réputation	Nombre de relances*	Bonus d'XPs**
0 - 25	0	0
26 - 50	1	+1
51 - 75	2	+2
76 - 100 et +	3	+3

* un seul dé n'importe quand dans la partie (sauf relance d'une relance!)

** pour chaque personnage ayant survécu à la bataille, vainqueur ou non

TABLE DE PROMOTION DES HEROS

Résultat de deux D6	Résultat
2	Choisissez n'importe quelle caractéristique et ajoutez +1 au score
3	Vous héritez d'une nouvelle compétence favorite, choisissez l'une des tables de compétences spécifiées dans votre équipage et relancez pour une nouvelle
4	+1 au tir
5	+1 attaque
6	+1 au courage
7	+1 au combat
8	+1 en force
9	+1 en défense
10	+1 point de blessure
11	Relancez un D6, de 1 à 3 la renommée reçoit 1 point de plus, de 4 à 6 vous héritez d'un point de chance supplémentaire
12	Nouvelle compétence: choisissez n'importe quelle table de compétences et faites un jet pour en acquérir une nouvelle

Attention! Les caractéristiques ne peuvent pas être augmentées au-delà d'un maximum exprimé sur le profil ci-dessous:

S	F	St	D	A	W	C	Fa	Ft
3+	9	6	6	3	3	7	6	3

TABLE DE PROMOTION DES ACOLYTES

Résultat de deux D6	Résultat
2 - 3	+1 au tir
4	+1 point de blessure
5	+1 attaque
6	+1 en force
7	+1 au combat
8	+1 en courage
9	+1 en défense
10 - 12	L'Acolyte devient un héros et est de ce fait ajouté à la section des héros sur la Feuille d'Equipage en recevant 1 point de renommée. Seul un Acolyte par partie peut bénéficier de ce genre de promotion.

Attention: les Acolytes ne peuvent augmenter leurs caractéristiques que de 1 point. La seule manière pour eux de progresser plus loin est de tirer un 10 - 12 à leur jet de promotion sur la table ci-dessus.

COMPETENCES

Lancez un D6 pour chaque catégorie (le jet se fait dans la liste favorite de l'équipage):

COMPETENCES DE DEPLACEMENT

Résultat du dé	Compétence reçue
1	Pied marin! Le personnage a l'habitude de naviguer, il ignore les effets de toute pénalité de mouvement à bord d'un navire
2	Agile! Le personnage peut relancer un jet de Saut/Escalade/Balancement/Nage raté
3	Furtif! S'il est à 1 pouce ou moins d'un obstacle et qu'il est ciblé par un tireur alors celui-ci doit faire un jet de 4+ pour voir sa cible comme si elle était couchée sur le sol
4	Rapide comme l'éclair! Le personnage peut choisir d'effectuer un mouvement supplémentaire à la phase de tir au lieu de tirer. Il ne doit pas être

5	engagé en combat ni employer ce bonus pour charger. Le mouvement équivaut à 1D6 pas Esquiveur! Ses réflexes lui permettent de prévenir le danger, en cas de blessure il lance un D6 et sur un 6 il sauvegarde cette blessure
6	Scout! Ignore les pénalités dues aux terrains difficiles

COMPETENCES DE TIR

Résultat du dé	Compétence reçue
1	Le personnage peut lancer une Action Héroïque gratuite « Feu à volonté » au début de chaque phase de tir tant qu'il utilise un pistolet. Ce « Feu à volonté » ne s'applique qu'au tireur
2	Oeil d'aigle! Le personnage ignore les In the Way avec l'arme de son choix (pistolet ou mousquet)
3	Pistolero! Possibilité de tirer autant de coups de pistolet que l'on a d'attaques sur le profil tant qu'il y a assez de pistolets et que l'on reste immobile lors de la phase de mouvement
4	Vigilant! Quand il est chargé, le personnage oblige le chargeant à s'arrêter à 1 pouce pour préalablement lui tirer dessus s'il a un pistolet chargé et non enrayé. Si le tir rate alors la charge est effective
5	Tireur d'élite! Avec un mousquet, le personnage peut relancer le dé pour toucher en cas d'échec, y compris s'il obtient un enrayement
6	Tireur mortel! +1 au jet pour blesser avec toute arme de jet ou de tir

COMPETENCES DE COMBAT

Résultat du dé	Compétence reçue
1	Bagarreur! Habitué à se battre dans les tavernes, le personnage n'aura pas de malus s'il emploie des armes improvisées ou s'il combat à mains nues
2	Costaud! Peut porter une arme à deux mains sans subir les pénalités habituelles
3	Epéiste! Peut utiliser deux épées à la fois et tenter d'infliger une blessure supplémentaire à chaque fois qu'il gagne un combat. Il ne peut cependant pas parer plus d'une fois
4	Bretteur! Avec une épée il peut relancer l'un des dés employés pour déterminer le vainqueur d'un combat en cas d'égalité
5	Furieux! +1 attaque s'il charge
6	Poufendeur! N'a jamais besoin d'obtenir au

dessus de 4+ pour blesser un adversaire, quelque soit sa valeur de défense. Naturellement la renommée peut toujours modifier ce résultat

COMPETENCES DE JUGEOTE

Résultat du dé	Compétence reçue
1	Résolu! Peut relancer un test de courage manqué
2	Lit dans les pensées! A 6 pouces ou moins d'un héros ennemi déclarant une action héroïque il peut immédiatement appeler une action du même type sans dépenser de renommée. Il ne peut pas appeler un « Feu à Volonté » ou « Avec moi » s'il est déjà engagé en combat
3	Chineur! +2 aux jets destinés à trouver des équipements rares
4	Railleur! Tout adversaire engagé au combat avec lui passe un test de courage. En cas d'échec il ne peut pas blesser et en cas de victoire il ne fait que le repousser
5	Bon parieur! Peut relancer un D6 pour le jet de revenu tant qu'il ne cherche pas un équipement rare et n'a pas été mis hors de combat
6	Redoutable! Tout adversaire qui souhaite tirer sur lui ou le charger doit réussir un test de courage sous peine d'inaction

Mutinerie: dès qu'un membre d'équipage a une valeur de courage égale ou inférieure à celle du capitaine il y a alors un risque de mutinerie. Après chaque partie perdue et si le cas se présente lancez 2D6 et il y a mutinerie sur 10+ (un 12 est toujours une mutinerie). Le capitaine est alors dégradé et retiré du jeu avec ses possessions. Suivez la règle évoquée en cas de mort du capitaine.

REVENUS ET COMMERCE

Partage du butin: à la fin de chaque partie chaque joueur lance 2D6 et 1D6 supplémentaire pour le vainqueur. Multipliez le résultat par 5 et cela indique le nombre de doublons gagnés par l'équipage et devant être inscrits sur la Feuille d'Equipage.

Salaires: avant de dépenser ou stocker vos gains vous devez rémunérer l'équipage selon le tableau ci-dessous:

Taille de l'équipage	Salaires total en doublons
1 - 5	5
6 - 10	10
11 - 15	15
16 - 20	20
21 - 25	25
26+	30

Si, pour n'importe quelle raison, le salaire n'est pas versé, il y a un test de mutinerie et à l'issue de chaque partie où l'on ne rémunère pas l'équipage il y a un malus de +1, +2, etc... à ce test. Il est possible de payer des arriérés de solde pour atténuer un malus (exemple: +3 au test, si le capitaine paye double salaire le malus devient +2, etc.).

Dépenser les revenus: il est possible d'acheter des équipements (voir la liste p.74), de recruter de nouveaux personnages (ils doivent être équipés à partir de la liste de leur équipage), de réparer les bateaux (1D6 x 5 doublons par point de coque), de recruter des spécialistes qui ne comptent pas dans l'équipage mais apportent des services précis (p. 106-112). Parmi les objets achetés certains sont communs et disponibles en quantités illimitées, d'autres sont rares et sont dotés d'un indice de rareté qui correspond au résultat à obtenir avec deux dés pour pouvoir les acheter. On ne peut faire qu'un seul jet par héros entre chaque partie (sauf ceux qui ont été mis hors de combat). Il est aussi possible de revendre des objets entre chaque partie à un prix correspondant à 50% de leur valeur initiale.

Equipements spéciaux:

- Canots: 1D6 doublons par pouce de longueur (voir p. 48)
- Vêtements distinctifs: permet de relancer un test de dérouté manqué, si le personnage est mis hors de combat les vêtements sont fichés de 1 à 3
- Rhum jamaïcain: un Héros peut boire du rhum au début d'une partie afin d'augmenter son courage de 1D6 points jusqu'à un maximum de 7 pour la durée de la partie. En combat sa valeur de défense augmente de 1 mais celles de combat et de tir sont à l'inverse réduites de 1. Une fois consommé, le rhum est retiré de la Feuille d'Equipage
- Veste en cuir: permet d'ignorer la première blessure infligée à chaque combat au corps à corps en obtenant un 6 sur un D6

- **Passe-partout:** si un résultat « Capturé » est tiré sur la Table des Blessures le Héros peut lancer un D6 et s'évader sur 5 ou 6 mais son équipement est alors perdu (sauf le passe partout)
- **Herbes médicinales:** elles permettent de relancer un dé sur la Table des Blessures en ignorant les résultats « Dépouillé », « Traîné en justice », « Rancoeur tenace », « Endurci » en les considérant comme un rétablissement complet
- **Cuirasse en métal:** +1 en défense mais nécessite de lancer DEUX D6 au lieu d'un seul pour Sauter, Escalader, Se Balancer et Nager en retenant le plus petit score des deux!
- **Singe:** il réussit tous ses jets pour Sauter, Escalader et Se Balancer et permet d'ajouter un dé d'attaque à son maître. Il a automatiquement la compétence « esquive » et évite un coup sur 5 ou 6. En cas de blessure, il est perdu!

	<i>S</i>	<i>F</i>	<i>St</i>	<i>D</i>	<i>A</i>	<i>W</i>	<i>C</i>
Singe	0	2	2	2	1	1	2

- **Perroquet:** il peut distraire un adversaire durant un combat en retirant 1 point au plus haut de ses résultats de combat (cumulatif avec d'éventuelles pénalités dues aux armes). Il ne peut être ciblé mais se trouvera affecté par les effets d'une grenade, explosions, tromblons, etc. Dans ce cas il est touché sur un 6 (Défense 2 et 1 point de blessure). On ne tolère qu'un seul perroquet par navire, une fois blessé il est perdu.
- **Escale:** une escale à terre permet de passer une nuit à boire et fréquenter les femmes de joie tout en retirant 1 point au prochain test de mutinerie
- **Carte au trésor:** lancez 1D6 et consultez la table ci-dessous:

Table de carte au Trésor

Résultat du dé	Conséquence
1	Rien
2	Rhum! L'équipage boit toute la nuit mais le capitaine se garde une bouteille à inscrire sur la Feuille d'Equipage
3 - 4	Position révélée! Si le scénario « Le X marque le trésor » est joué alors vous pouvez consulter secrètement un marqueur avant que le jeu ne démarre
5	Vous trouvez 2D6 doublons!
6	Trésor! Vous trouvez 6D6x5 doublons!

- **Consultation chez l'apothicaire:** un Héros affligé d'une blessure aux effets permanents peut se rendre chez un apothicaire pour solliciter un traitement coûtant 4D6 doublons avant de faire un jet sur la table ci-dessous. Attention car les bras/jambes amputés et les yeux crevés ne peuvent jamais être guéris [sauf pèlerinage à Lourdes et en obtenant 60 avec 10D6, NdT].

Table de l'Apothicaire

Résultat du dé	Conséquence
1	Charlatan! La blessure est aggravée, refaites un jet sur la Table des Blessures en ignorant les résultats « Dépouillé » « Rancoeur tenace » « Capturé » « Traîné en justice »
2 - 3	Aucun effet!
4 - 5	Amélioration! Une des blessures permanentes du Héros est guérie, rayez la de la Feuille d'Equipage ainsi que les éventuelles pénalités qui en résultaient
6	Miracle! L'apothicaire est un génie, toutes les blessures permanentes sont guéries!