

Systeme Naval

Un navire peut faire des actions supplémentaires en plus de celles dans le système des terres de guildes. Ces actions devront être faites lors des inscriptions.

Un navire peut :

1- Attaquer un navire d'un joueur ou un bateau aléatoire.

(tirer une carte "ancré" + carte nationalité + carte navire guerre, marchand ou joueur)

Ou

2- Il peut visiter un port pour y effectuer du commerce.

Une personne ayant la compétence navigateur nv.3 peut faire 1 action supplémentaire si dessus.

Le commerce :

Un type de ressource est en demande dans chaque port. La ressource est tirée au hasard. La ressource en demande est achetée par le port à 20 DA. Les autres ressources sont achetées et vendues à 10 DA.

Une Flotte :

Un Navigateur peut commander une flotte de bateaux.

Pour commander une flotte le navigateur doit avoir les compétences : navigateur nv.5, militaire et contremaître nv.2.

Les autres navires doivent avoir un navigateur à bord.

S'il y a un combat, le commandant de la flotte choisit son navire qui combat. S'il perd avant le 3e round un autre navire peut prendre sa place.

Une flotte est constituée d'un maximum de 3 navires.

Une flotte de 2 navires a un bonus de 2 à la manœuvre et une flotte de 3 navires un bonus de 4.

Le combat :

1-Piger une carte pour un événement (1 par round)

2-Piger une carte pour modifier la manœuvre (1 par joueur par round)

3-Piger une carte pour connaître les dommages d'abordage, s'il y a lieu. (1 par joueur par round)

Celui qui gagne le concours de manœuvre décide :

1- D'aborder le navire ennemi

2- D'utiliser ses armes de longue portée

3- De fuir, ce qui met fin au combat

S'il n'y a pas de fuite, le combat peut durer jusqu'à trois rounds.

Qu'il y ait eu un abordage ou une attaque à longue portée, les phases 1,2 et 3 doivent être refaites, pour un maximum de 3 fois.

Les joueurs à bord du navire ne participent pas au combat lors d'un abordage, il ne font donc pas partie de l'équipage.

Gagner un combat :

Si un combat est gagné par l'abordage : toutes les possessions des joueurs présents sur le navire perdant sont remises au capitaine du navire vainqueur, le capitaine décide du sort des prisonniers, -2 EV s'il les tue. **Il peut aussi prendre le navire, mais la règle de flotte s'applique.**

Si un bateau est coulé : les joueurs présents sur le navire qui sombre perdent 3 EV et la moitié de leur DA. Le bateau est perdu et doit être rayé de la terre de la guilde à qui il appartenait.

Les types de bateaux :

Navire marchand

Cale : 5

Équipage : 10

Manœuvre : 3

Structure : 4

Navire de guerre

Cale : 2

Équipage : 15

Manœuvre : 2

Structure : 6

Lors de sa construction le type doit être décidé. Les 2 ont le même coût de construction et d'entretien.

Description des statistiques :

Cale : Le nombre de ressources qui peut être transportées par le navire.

Équipage : Le nombre de marin qui se battront lors d'un abordage. Lorsque réduit à zéro, la bataille est perdue.

Manœuvre : Modificateur pour les concours de manœuvres.

Structure : Le nombre de dégât que peut recevoir un navire. Lorsque réduit à zéro le bateau est coulé et détruit à jamais. Les joueurs à bord meurent.

Réparation :

3 DA par point de structure

1 DA par membre d'équipage

Compétences utiles :

Navigateur : +1 de manœuvre par niveau de la compétence

Militaire : +1 dommage à l'équipage lors de l'abordage

Charpentier : répare la structure gratuitement

Contrebandier : 15% de rabais sur l'achat de ressources

Soigneur : remplace les membres d'équipages gratuitement

Pour que les compétences soient utiles, les joueurs doivent être à bord du navire. Donc, ils subissent les conséquences en cas de défaite ou de tout autre événement.

Un seul joueur par compétence, le joueur ne prend pas de place dans l'équipage.

Le fait d'être à bord du navire, n'empêche pas le joueur d'utiliser sa compétence pour autre chose.

Un joueur peut seulement être à bord d'un navire.

Améliorations :

Archers : arme longue portée; 1 dmg à l'équipage; -1 équipage; 10DA

Catapulte : arme longue portée; 1 dmg à la structure; 20DA

Cale élargie : +1 cale, -1 équipage; 20DA

Corbeau : +1 dmg à l'équipage à l'abordage; 10DA

Coque renforcée : +2 structure, -1 manœuvre; 30DA

Courette supplémentaire : +2 d'équipage; 25DA

Éperon : 1 dmg à la structure lors de l'abordage, doit avoir gagné le concours de manœuvre; 15DA

Grappins : permet de faire 2 rounds consécutifs sans refaire le concours de manœuvre; 20DA

Gréement supplémentaire : +1 manœuvre; 25DA

Rameurs : +1 manœuvre, -1 cale; 20DA

Structure allégée : +1 manœuvre, -2 structure; 20DA

On peut faire une seule amélioration de chaque type.