

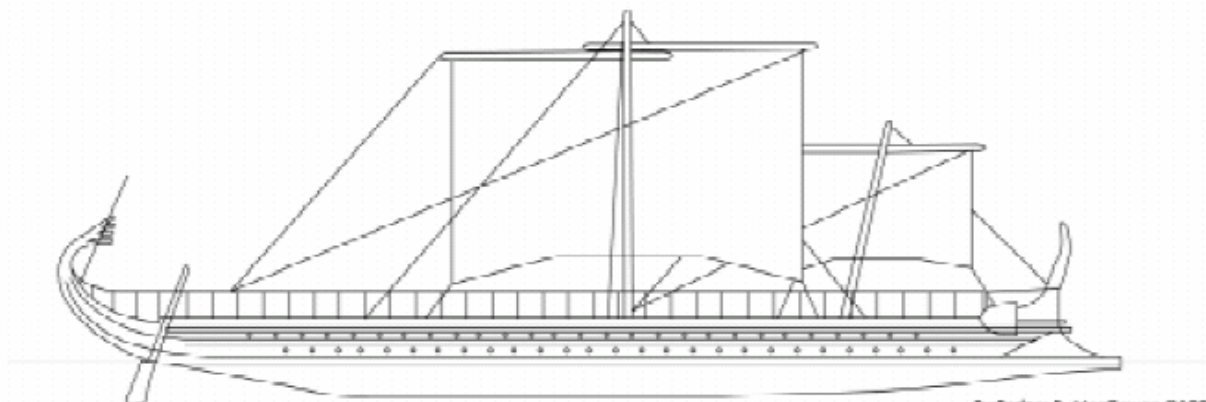
THE GREAT BATTLES OF HISTORY SERIES, VOLUME VI

CAESAR



CONQUEST OF GAUL

Naval Book



By Rodger B. MacGowan ©1999

TABLE DES MATIERES

1.0 Introduction.....	2	6.0 Mouvement.....	4
2.0 Matériel.....	2	7.0 Combat entre Navires.....	7
3.0 Séquence de Jeu.....	3	8.0 Combat entre Marins.....	7
4.0 Les Navires.....	3	9.0 Victoire.....	9
5.0 Le Système d'Escadron.....	4		

1.0 Introduction

War Galley permet aux joueurs de suivre le développement des tactiques navales, des navires et de l'armement en recréant les batailles navales majeures de chacun des conflits de l'époque des galères pré-Empire.

Ce module pour *WG* fait partie de *Caesar : Conquest of Gaul* et utilise une version abrégée des règles de *War Galley* afin de recréer la bataille navale contre les Veneti. La plupart des règles de *WG* ne sont pas données ici—comme l'éperonnage, etc.—tout simplement parce que ces tactiques n'étaient pas utilisables lors de cette bataille (la seule où il y ait eu des avirons contre des voiles).

2.0 Matériel

2.1 Les Pions

Il y a deux types de navires dans le jeu :

- Les Galères de Guerre
- Les Navires à Voile

La taille du pion (carré ou rectangulaire/taille double) représente la taille relative des navires. Chaque navire a le même ensemble de caractéristiques :

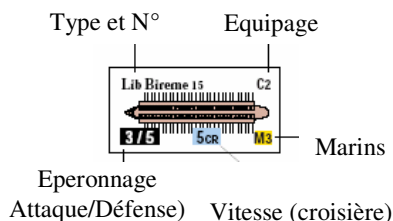
Type : Il désigne le « style » du navire représenté par le pion ; ex : Birème Liburnienne, et al. [4.0].

Equipage : le chiffre « C » représente la qualité des marins.

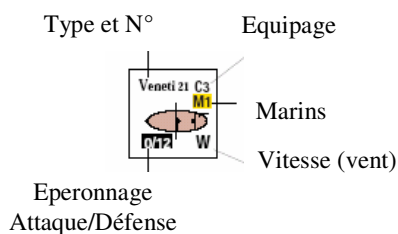
Capacité d'Eperonnage : Elle n'est pas utilisée ici.

M (Nombre de Marins et Capacité de Tir) : C'est le nombre d'hommes à bord utilisés pour l'abordage et le tir de petits projectiles. Cette valeur ne représente pas simplement un nombre pur, mais également l'entraînement, l'armure, le style tactique, etc.

Vitesse : Les galères ont deux valeurs : Croisière (au recto du pion) et Maximum (au verso du pion). Les navires à voile ont un « W » indiquant qu'ils sont à la merci de Mer Nature.



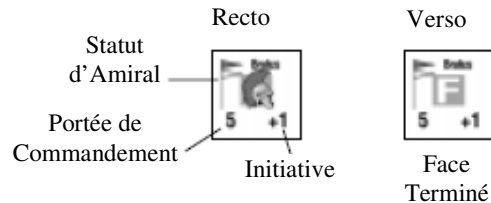
Les navires Veneti sont représentés par des pions carrés :



Le verso représente le navire immobile.

Chefs d'Escadron (CdE) : Ce sont les commandants dont la présence indique que le navire est un Navire de Commandement.

Amiral : L'Amiral est le CdE qui a la charge de toute la flotte, même lorsqu'il agit en tant que Chef d'Escadron. Il a des capacités supplémentaires relatives à ses CdE. Le verso du pion est utilisé lors d'un transfert vers un nouveau navire [6.75].



Marqueurs : Ils sont utilisés pour indiquer toute une variété d'états pour les navires, y compris la Fatigue, la Réduction, etc. Tout ceci est expliqué dans les règles qui suivent.

2.2 Les Dés

Pour *War Galley* nous utilisons des dés à six faces. « 1d6 » signifie lancer un dé ; « 2d12 » signifie lancer deux dés et les additionner. Ils ne sont pas fournis dans la boîte, vous devrez vous en procurer.

2.3 Termes et Acronymes

Amiral : C'est le Chef d'Escadron qui commande toute la flotte. Il a des capacités supplémentaires, en plus de ses capacités de Chef d'Escadron.

Proue : C'est l'avant du navire.

Portée de Commandement : C'est la distance maximum en hexs à laquelle un navire peut se trouver du Chef d'Escadron et toujours faire partie de l'Escadron.

DRM : Modificateur au dé. C'est un acronyme de jeu. Le DRM est ajouté ou soustrait du résultat d'un jet de dé pour obtenir un résultat « modifié ».

Ligne de Front : Les galères d'un escadron donné sont alignées, flanc à flanc. Il n'y a pas de règle spéciale pour cette formation ; son efficacité et son utilisation dépend de la situation de jeu.

Ligne Continue : C'est la formation d'un escadron où chaque navire est directement derrière le navire précédent, de façon à ce que toute la ligne puisse « suivre le chef » avec le Navire de Commandement de l'escadron.

PM : Point de Mouvement, c'est ce qu'un navire paie à chaque fois qu'il entre dans un hex, ou pour changer de direction.

Bâbord : Gauche.

Vitesse : C'est le nombre de PM qu'un navire utilise pendant son tour, elle dépend de l'utilisation des voiles, ou de si le navire est à Vitesse de Croisière ou Maximum.

Escadron : Un certain nombre de navires avec le même commandement, délimité par la Portée de Commandement du Chef d'Escadron.

Tribord : Droite.

Poupe : C'est l'arrière du navire.

3.0 Séquence de Jeu

Chaque tour est composé des phases suivantes et dans l'ordre :

A. Phase de Détermination du Vent : Un joueur fait un jet pour déterminer la force et la direction du vent.

B. Détermination des Escadrons : Les joueurs déterminent quels navires sont dans quel Escadron [6.1].

C. Phase d'Initiative : Les joueurs font un jet pour déterminer qui choisira celui qui agit en premier pendant la Phase des Escadrons.

D. Phase de Niveau de Vitesse Romaine : Les Romains décident d'utiliser la Vitesse de Croisière ou Maximum [6.23].

E. Phase d'Activation des Escadrons : Le joueur dont c'est le « tour » choisit un Escadron. Ce faisant, il active chaque navire de cet escadron, qui peut entreprendre les actions suivantes (si possible) [et voir 6.18] :

1. Segment de Mouvement. Le joueur qui a l'Initiative déplace tous les navires d'un escadron. Le mouvement peut inclure :

- La résolution d'un Tir (qui peut avoir lieu pendant ou après le mouvement),
- Le Grappinage.
- Le Désengagement
- La détermination d'une Fatigue éventuelle pour toutes les galères Romaines de cet escadron à vitesse Maximum [6.42].

2. Segment d'Abordage. Lorsque tous les navires de l'escadron se sont déplacés, le joueur résout les tentatives d'Abordage.

3. Passer. Lorsqu'un joueur a terminé, le jeu passe à l'adversaire, qui répète les segments 1 et 2. Si l'adversaire n'a aucun escadron à déplacer, le joueur en phase reprend la Phase d'Activation avec un escadron qui n'a pas encore été activé.

4. Segment Final. Lorsque tous les escadrons ont agi, passez à « F ».

F. Phase d'Activation des Escadrons Individuels (EI). Lorsque tous les escadrons ont agi, chaque joueur active un Escadron Individuel à la fois, en alternant les EI, et en

commençant par le joueur qui a l'Initiative. Voir 6.16 pour savoir quel EI peut agir.

G. Phase de Résolution des Statuts. Cette phase sert principalement à la détermination de certains statuts, donc les joueurs peuvent la faire en même temps. Cependant, les segments doivent être résolus dans l'ordre suivant :

1. Segment de Récupération des Navires

- Tentatives d'extinctions des Incendies [8.54].
- Vérification si le feu s'étend aux navires grappinés/emmêlés [8.55].

2. Segment de Récupération de la Fatigue Romaine

- Retirez tous les marqueurs « F1 » ; ces navires ne sont plus fatigués.
- Réduisez (en utilisant les pions appropriés) tous les marqueurs F à la valeur inférieure.

H. Phase de Victoire. Les joueurs vérifient si quelqu'un a gagné.

Il n'y a pas de nombres de tours prédéfinis. Chaque tour représente entre 5 et 10 minutes de temps réel.

Initiative

Le joueur qui joue en premier pendant la Phase d'Activation des Escadrons est déterminé par un jet de dé. Chaque joueur lance un dé et ajoute au résultat la Valeur d'Initiative de son Amiral. Celui qui obtient le total le plus élevé choisit qui joue en premier. En cas d'égalité, relancez le dé.

4.0 Les Navires

Les navires d'une vingtaine de mètres sont représentés sur des pions carrés. Les galères de guerre, qui mesuraient entre 40 et 50 mètres sont représentées par des pions de taille double.

War Galley utilise un seul pion pour représenter un groupe de 2 à 10 navires, en fonction de la bataille. Cette échelle nous permet de représenter tous les éléments d'une bataille de galère, de leur déploiement, des manœuvres, et des tactiques de combat de façon correcte.

NOTE HISTORIQUE : Pour la formation en Ligne de Front, une galère prenait environ 15 mètre, la largeur du navire + les avirons. Cependant, chaque navire restait en général entre 15 et 50 et 100 mètres du navire suivant, bien que cette distance puisse être réduite au besoin, et si l'Amiral voulait prendre le risque.

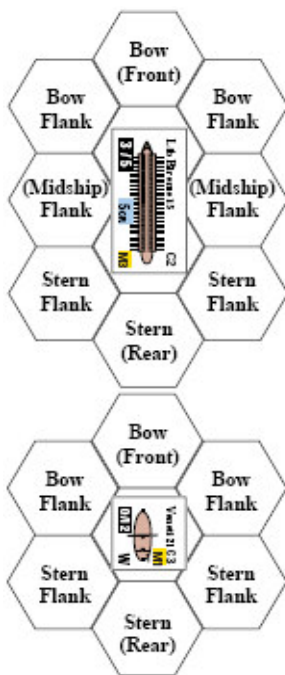
Les caractéristiques des navires sont données en 2.0.

5.0 Orientation

Les Galères et les navires à Voile sont toujours orientés vers un des côtés d'hexs de l'hex qu'ils occupent. La direction vers laquelle ils pointent détermine où sont le Front, les Flancs et l'Arrière.

Les galères de taille double ont deux côtés d'hexs de proue/flanc, deux côtés d'hexs de poupe/flanc, plus deux côtés d'hexs de flanc.

Les petits navires carrés ont deux côtés d'hexs de proue/flanc et deux côtés d'hexs de poupe/flanc.



5.1 Changement d'Orientation (Galères)

Les galères peuvent changer d'orientation sans bouger, en faisant pivoter l'arrière du pion, ou l'avant. Cela coûte 1 PM par angle d'hex de changement pour changer d'orientation sans avancer ni reculer. Cependant, une galère qui change d'orientation de cette façon (sans bouger) doit utiliser la Vitesse de Croisière pendant ce tour. Les navires en Vitesse Maximum ne peuvent pas Changer d'Orientation [7.5]. Les navires en Vitesse Maximum doivent changer leur direction/orientation en avançant dans un hex de proue/flanc. Mais ils ne peuvent pas changer d'orientation sans bouger.

5.2 Changement de Direction (Tous les Navires)

Pour changer leur direction, les navires avancent d'un hex en maintenant leur orientation. Ensuite ils peuvent, sans coût supplémentaire, ajuster leur orientation d'un angle d'un côté ou l'autre.

Les navires à voile ne peuvent pas changer d'orientation (dans un hex) sans s'être déplacés.

5.3 Demi-Tour

Les galères (mais pas les navires à voile) peuvent faire demi-tour pour un coût de 2 PM, simplement en faisant pivoter le pion de 180 degrés. Elles ne peuvent pas le faire si une unité ennemie est dans un hex adjacent, et le navire doit utiliser la Vitesse de Croisière. Les navires à Vitesse Maximum ne peuvent pas faire demi-tour.

NOTE HISTORIQUE : Il fallait à une galère avec un bon équipage environ une minute pour faire un tour complet de 360 degrés dans un rayon d'environ 80 mètres. Ou tout du moins, c'est ce que supposent les historiens.

NOTE DE JEU : Faites attention à la différence entre le Changement d'Orientation d'une galère, qui peut ne pas inclure de mouvement (juste pivoter) et le Changement de Direction, qui nécessite un mouvement dans un hex de proue/flanc.

EXEMPLE DE CHANGEMENT DE DIRECTION : Un navire en 2319 qui pointe entre 2318/2419 désire changer de direction. Il entre en 2419 puis change de direction en pivotant pour faire face à 2518/2519. Coût = 1 PM.

EXEMPLE DE CHANGEMENT D'ORIENTATION : Un navire est en 4022-3. Le joueur fait un changement d'Orientation en pivotant la moitié arrière du navire en 4122-4023. Si le même navire (en 4022-3) avait bougé en 4121-4022, cela aurait été un changement de direction dans le cadre d'un Mouvement.

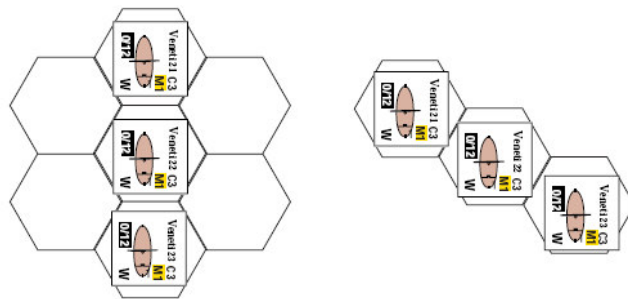
6.0 Mouvement

6.1 Le Système d'Escadrons

6.11 Le nombre de navires qu'un joueur peut déplacer pendant une Phase d'Activation d'Escadrons est délimité par la définition d'un Escadron. Un Escadron est n'importe quel navire/groupe de navires à portée d'un Navire de Commandement ; voir 6.14. Un Navire de Commandement est un navire transportant un CdE ou un Amiral.

6.12 Les navires en Ligne Continue n'ont pas besoin d'utiliser la Portée de Commandement pour déterminer l'Escadron. Toute la ligne forme un Escadron tant que le Navire de Commandement est premier ou second dans la ligne. Il existe deux « formes » de Ligne Continue :

- La proue de chaque navire fait directement face à la poupe d'un autre navire (sauf pour le premier de la ligne).
- Ou, la ligne de flanc/poupe vers flanc/proue (une forme d'échelon), comme dans l'illustration.



NOTE DE JEU : Nous suggérons que, étant donné les vicissitudes du combat naval, les joueurs interprètent ceci assez strictement.

6.13 Les navires qui ne sont pas dans un escadron comme défini précédemment, sont considérés comme étant leur propre Escadron Individuel. Utilisez les marqueurs « Individual Squadron » pour l'indiquer [6.15 et 6.16].

6.14 Tous les Chefs d'Escadron ont leur Portée de Commandement imprimée sur le pion [2.0]. La Portée est déterminée en comptant les hexs depuis n'importe quelle partie du Navire de Commandement vers n'importe quelle partie de

l'autre navire. La portée peut être tracée à travers un navire ami, mais jamais à travers un navire ennemi. Ne comptez pas l'hex (ou les hexs) où se trouve le Navire de Commandement.

NOTE DE CONCEPTION : La majorité de la communication entre navires se faisait par le son (beaucoup de coups de trompette, de cris et de signaux manuels, ce qui n'était pas une méthode efficace pour communiquer des décisions tactiques complexes) et/ou des groupes de petits navires qui allaient et venaient comme des messagers/aides de camp.

6.15 Pendant la Phase de Détermination des Escadrons, les joueurs désignent quels navires appartiennent à quels Escadrons, en fonction de leur position sur la carte.

- Si un navire est à Portée d'un Navire de Commandement, il doit faire partie de cet escadron et ne peut pas être activé « indépendamment ».
- Si un navire est à portée de deux Navires de Commandement différents (ou plus), alors pendant la Phase de Détermination, le joueur doit indiquer à quel escadron il appartient. Un navire ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour.
- Si un navire n'est pas à Portée d'un Navire de Commandement, il est traité comme un Escadron Individuel et doit être activé individuellement [6.16].
- Il n'y a pas de limite numérique au nombre de navires pouvant composer un escadron. Les seules limites sont la Portée de Commandement et/ou 6.12.

6.16 Les Escadrons Individuels (EI) ne sont activés que pendant la Phase d'Activation des EI, après que tous les escadrons aient agi. Pendant cette phase, les joueurs alternent l'activation d'un EI à la fois, en commençant par le joueur qui a l'initiative (Phase 'D'). Lorsqu'il active un EI, le joueur lance le dé (1d6) :

- Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur d'Equipe de ce navire alors cet EI est libre de faire ce que veut le joueur (dans les limites autorisées).
- Si le résultat est supérieur, une galère EI ne peut pas utiliser de vitesse supérieure à la moitié de sa Vitesse de Croisière (arrondie au supérieur). Les navires à voile peuvent toujours utiliser toute la vitesse du vent, mais aucun ne peut entrer dans un hex adjacent à un navire ennemi.
- Si un EI qui rate le jet précédent commence le tour adjacent à un navire ennemi, il peut le Grappiner et l'Aborder, et/ou Tirer. Il ne peut rien faire qui nécessite un mouvement.

6.17 Pendant n'importe quelle Phase d'Activation, chaque joueur déplace le(s) navire(s) de l'escadron activé, que ce soit un Escadron ou un Individuel, en faisant toutes, quelques unes ou aucune des actions indiquées pour ce Segment (E/1). Ensuite le jeu passe à l'adversaire qui fait la même chose. Et ainsi de suite en alternant entre les joueurs jusqu'à ce que tous les escadrons aient été activés.

- Un escadron activé peut ne rien faire si le joueur le désire ; il est néanmoins considéré comme ayant été activé.
- Si un joueur n'a plus d'escadron à activer, alors l'autre joueur peut terminer d'activer tous les escadrons qu'il lui reste, un par un. Vous ne pouvez activer qu'un seul escadron par phase [mais voir 6.18].
- Les navires d'un escadron ne sont pas obligés de se déplacer de la même façon, ni à la même vitesse, à moins qu'ils ne désirent rester en Ligne Continue, selon 6.12.

6.18 Double Activation du Navire Amiral. Lorsque c'est la Phase d'Activation d'un joueur, celui-ci peut indiquer qu'il tenter d'utiliser son Amiral pour une Double Activation. S'il réussit, il peut déplacer deux Escadrons en une seule phase. Un de ces escadrons doit être l'escadron de l'Amiral. L'autre peut être n'importe quel escadron dont le Navire du CdE est à Portée de l'Amiral. Pour déterminer si vous pouvez utiliser une Double Activation, lancez le dé et consultez la Table de Double Activation, à l'intersection de la Valeur d'Initiative de l'Amiral et du jet de dé le résultat est :

- Réussite : vous pouvez utiliser la Double Activation.
- Echec... et la Confusion s'installe.
 1. L'escadron non Amiral est celui qui doit agir maintenant. Cependant, le joueur fait un jet sur la Table de Confusion (voir les tables). Suivez les indications données.
 2. L'escadron de l'Amiral pourra agir plus tard au cours du tour ; la Confusion ne s'applique pas.

On ne peut faire qu'une seule tentative de Double Activation par tour. Les Escadrons Individuels ne peuvent pas utiliser la Double Activation.

6.2 Vitesse : Navires à Avirons

La plupart des navires de l'époque étaient à rames, bien que certaines galères utilisaient des voiles lorsqu'elles naviguaient dans des eaux calmes et qu'elles n'étaient pas menacées par des flottes ennemies. Par conséquent la vitesse d'une galère dépend de l'ardeur des rameurs, ainsi que des niveaux maxima que le navire peut atteindre.

NOTE HISTORIQUE : L'estimation de la vitesse maximale d'une galère varie entre 7 et 9 nœuds (environ 1,5km par tour), mais seulement sur de courtes distances. La vitesse de croisière habituelle était légèrement inférieure à la moitié de ces valeurs.

6.21 Chaque Galère a Deux Niveaux de Vitesse : Vitesse de Croisière (recto) et Maximum (verso). La face du pion à utiliser dépend du statut choisi par le joueur pendant la Phase de Vitesse. Le nombre représente le nombre de PM [6.32] que la galère peut dépenser pendant son tour.

NOTE DE JEU : Comme indiqué plus bas, les navires gappinés ne peuvent pas se déplacer.

6.22 A chaque fois qu'un navire est sur sa face Vitesse Max, il doit faire un Test de Fatigue, quel que soit le nombre de Points de Mouvement réellement utilisés [6.42].

6.23 Le Niveau de Vitesse de chaque navire est choisi pendant la Phase de Niveau de Vitesse. Le nombre réel de PM que le navire utilisera pendant le tour est choisi et annoncé avant de réellement déplacer le navire, et le navire doit utiliser tous les PM annoncés, à moins qu'il n'entre en collision avec un autre navire ou ne s'échoue. Les Niveaux de Vitesse sont assignés individuellement. Ils peuvent être assignés pour un Escadron entier si le joueur le désire.

EXEMPLE : Une birème est en vitesse de Croisière, ce qui signifie que le joueur peut dépenser de 0 à 4 PM lorsqu'il déplacera le navire. Le joueur décide de ramer à une vitesse de 3, ce qu'il annonce avant de déplacer l'unité. La birème doit

maintenant dépenser ses 3 PM à moins qu'elle ne rentre dans un autre navire ou ne s'échoue.

6.24 Vitesse Assistée par le Vent. Elle n'est pas utilisée par les galères dans ce scénario.

6.3 Mouvement

6.31 Les navires ne peuvent se déplacer que dans des hexs entièrement remplis d'eau. Les navires qui entrent dans un hex côtier/terrestre se sont échoués [6.35].

6.32 Les coûts pour déplacer une galère, en termes de PM dépensés, sont les suivants :

- Cela coûte 1 PM pour entrer dans un hex de front ou proue/front. Ce sont les seuls hexs où un navire peut entrer lorsqu'il avance.
- Cela coûte 2 PM pour reculer directement vers l'arrière ou dans un hex de poupe/flanc.
- Cela coûte 1 PM pour changer de direction, et par côté d'hex, sans se déplacer, à l'intérieur de l'hex, selon 5.0. Ceci ne peut pas être fait par les navires en Vitesse Max.

6.33 Reculer. Une galère qui utilise la Vitesse de Croisière (uniquement) peut reculer lorsque c'est son tour. Cela coûte 2 PM pour reculer d'un hex, et ce faisant, la galère doit reculer directement vers l'arrière ou dans un hex de poupe/flanc. Elle ne peut pas utiliser un autre type de mouvement (en avant) ni changement de direction pendant ce tour. Elle ne peut pas utiliser le Changement d'Orientation. Tout ce qu'elle peut faire, c'est reculer. Les navires à voile ne peuvent pas reculer.

6.34 Les galères/navires à voiles grappinés ne peuvent pas se déplacer.

6.35 A chaque fois qu'un navire entre dans un hex côtier (comme indiqué dans le scénario), il s'échoue automatiquement et est éliminé.

6.4 Equipage

Les équipages ne représentent pas les rameurs, mais plutôt le contingent de marins qui dirigent le navire.

6.41 Tous les navires ont un Equipage, et sa valeur varie entre '1' (recrue) et '4' (professionnels d'élite).

6.42 Fatigue de l'Equipage des Galères. A la fin du Segment de Mouvement, le joueur Romain doit faire un Test de Fatigue pour chaque galère de l'escadron activé qui est sur sa face Vitesse Max. Pour cela, lancez un dé (1d6) et déterminez le résultat à l'intersection du résultat et de la Valeur de l'Equipage sur la Table de Fatigue.

Le DRM suivant peut s'appliquer au Test de Fatigue :

- Ajoutez au dé la différence entre la Vitesse (PM) utilisée et le Niveau de Croisière du navire. Donc une galère avec un Niveau de Croisière de '4' utilisant 6 PM aura un différentiel de +2.

NOTE DE JEU : les navires à voile ne sont jamais Fatigués.

6.43 Les résultats possibles sont :

- Aucun Effet, ou
- Le nombre de tours où la galère sera Fatiguée. Ex : un résultat F-3 fatiguera l'équipage pendant les 3 prochains tours. Placez le marqueur « Fatigued-# » approprié sur le navire.

EXEMPLE : Une galère avec une vitesse de 4/6 et un Equipage de '3' utilise sa Vitesse Max et 5 PM pour avancer. Le joueur obtient un '3', auquel il ajoute la différence (+1). A l'intersection du jet de '4' et de la colonne '3' de l'Equipage, le résultat est Aucun Effet. Donc l'équipage n'est pas Fatigué. Si la galère avait utilisé 6 PM (avec un DRM de +2), et si le dé avait donné un '5', le résultat aurait été Fatigue-2.

NOTE DE JEU : Le Tableau de Fatigue ne contient aucun résultat F-1 ; c'est un statut qu'un navire ne peut atteindre que par la Récupération.

6.44 L'effet de la Fatigue, quel que soit le nombre sur le marqueur est que :

- le navire ne peut pas utiliser la Vitesse Maximum, et
- la vitesse de croisière est réduite du niveau de fatigue. Le navire peut toujours avoir une vitesse minimum de '1'.

EXEMPLE : En utilisant la situation de l'exemple 6.43, avec un marqueur F-2, la galère aurait une CM de '2'.

6.45 Récupération. La Récupération de la Fatigue peut être un processus assez long, chaque étape étant entreprise pendant la Phase de Récupération de la Fatigue.

- D'abord, retirez tous les marqueurs « F-1 ». Ces navires ont récupéré et ne sont plus Fatigués.
- Puis remplacez tous les marqueurs F-2 et supérieurs par un marqueur de valeur immédiatement inférieure. Ainsi un marqueur F-3 serait remplacé par un marqueur F-2.

6.46 Les navires ne perdent pas d'Equipage ; sa Valeur reste la même à moins qu'il ne soit un Navire Capturé [8.15].

6.5 Esquive [Section inutilisée]

6.6 Empilement

On ne peut mettre qu'un seul pion navire par hex à tout moment. Tout navire qui essaie d'entrer dans un hex occupé par un autre navire entre en collision et cesse son mouvement. Il n'y a pas d'autre effet.

6.7 Les Commandants

6.71 Chefs d'Escadrons (CdE). Les CdE n'ont qu'une valeur, leur Portée de Commandement [6.14].

6.72 Amiral. L'Amiral est le CdE qui a la charge de toute la flotte, même s'il agit comme un CdE. En plus de sa Portée de Commandement, il a une Valeur d'Initiative :

- l'Amiral utilise sa valeur comme DRM pour l'initiative [3.0].
- Cette valeur est aussi utilisée pour tenter une Double Activation [6.18].

6.73 Navire de Commandement. C'est un navire qui transporte un Chef d'Escadron ou l'Amiral. Le navire de l'Amiral est le vaisseau Mère pour la flotte.

6.74 Transfert de Commandant. Un joueur peut transférer un CdE ou un Amiral de n'importe quel navire vers celui le plus proche (comptez les hexs s'il y en a plusieurs, au choix du joueur). Cette décision de transfert peut être prise à tout moment (et pour n'importe quelle raison) au cours du jeu, mais elle ne peut être faite que selon 6.75. On ne peut faire qu'une seule tentative de Transfert par commandant et par tour.

NOTE DE JEU : Vous ne pouvez pas transférer un CdE vers un navire Capturé ou Grappiné.

6.75 Pour faire un Transfert, le joueur lance un dé.

- Si le résultat est entre 3 et 6, le commandant peut être transféré. Placez son pion sur le nouveau navire, et retournez-le sur sa face à Efficacité Réduite, et mettez le navire en Vitesse de Croisière. Le CdE est remis sur sa face normale à la fin du tour d'activation où il a utilisé ses valeurs. Une galère ne peut pas utiliser sa Vitesse Maximum avant que le CdE ne récupère ses valeurs normales.
- Si le résultat est 1 ou 2, le commandant reste sur son navire d'origine. S'il coule, il coule avec lui [6.76].

6.76 Si un Commandant Naval est perdu, alors au début du tour suivant une telle perte, le joueur peut désigner le navire ami le plus proche comme un Navire de Commandement en y plaçant un pion CdE générique (4-0). Si un CdE est perdu avant que son escadron n'ait été activé, alors l'escadron pourra toujours être activé comme si le CdE était toujours là.

NOTE DE CONCEPTION : En d'autres termes, l'effet de la perte ne se produit pas avant que le nouveau CdE ne soit placé sur la carte.

6.8 Navires à Voile

Les navires à voile sont totalement dépendants de la force du vent, et de la direction dans laquelle il souffle afin de déterminer leur vitesse pour le tour.

6.81 Le scénario commence avec une Force et une Direction spécifique pour le Vent (utilisées uniquement pour les navires à voile). Au début de chaque nouveau tour, un joueur lance deux dés (2d12) pour voir si le vent et/ou sa direction changent. [Voir les Tables et Tableaux]. Si le résultat est Calme Blanc, il n'y a pas de vent.

6.82 La vitesse maximum dont un navire à voile peut se déplacer est n'importe quelle nombre inférieur ou égal à la Force du Vent. Comme pour les navires à rames, cette vitesse peut être aussi élevée que le maximum. Donc avec un Vent de '5', un navire à voile peut utiliser de 1 à 5 PM. Cependant, s'il y a un Calme Blanc, les navires ne peuvent pas bouger.

NOTE DE JEU : Les navires à voile n'ont pas de Vitesse de Croisière et Max, ils n'ont que la vitesse des voiles.

6.83 En plus de la force du vent, la direction dans laquelle il souffle peut augmenter/réduire la vitesse Maximum des navires

à voile. Les joueurs font un jet pour la Direction du Vent uniquement lorsqu'ils obtiennent un '7' sur la Table du Vent (pour la force). Placez le Marqueur de Vent sur la carte, orienté comme indiqué dans le scénario.

- Si le vent souffle directement dans un hex de poupe/flanc, le navire peut augmenter sa Vitesse du tour de un (+1) au-dessus de la Force du Vent pour ce tour.
- Si le vent souffle dans l'hex de poupe d'un navire, il n'y a Aucun Effet.
- Si le vent souffle directement dans un hex de proue/flanc, diminuez la vitesse max autorisée de un (-1).
- Si le vent souffle directement dans un hex de proue, diminuez la vitesse max autorisée de deux (-2).

7.0 Combat Entre Navires

7.1 Eperonnage

Cette section n'est pas utilisée, les navires Veneti étaient bien trop solides pour être éperonnés.

7.2 Casser les Rames

Cette section n'est pas utilisée. Les navires à voile n'étaient pas assez manoeuvrables pour tenter une telle tactique.

7.3 Anastrophe

Cette tactique intéressante (du début de l'époque des trirèmes) n'est pas disponible dans ce scénario.

8.0 Combat Entre Marins

8.1 Grappinage

Le Grappinage est le prérequis pour l'Abordage puis la Capture d'un navire. En tant que tel, il met la pression sur les capacités de l'équipage, car la tentative d'Abordage qui s'ensuit repose sur le nombre d'hommes. Les deux tactiques sont bien utilisées par des flottes avec des galères inférieures et un équipage supérieur (ou même égal).

8.11 Tout navire utilisant la Vitesse de Croisière/Vent et qui termine son Mouvement en partageant un côté d'hex commun avec un navire ennemi peut tenter de le Grappiner de façon à pouvoir l'aborder. Le Grappinage est fait pendant le Segment de Mouvement ; l'Abordage ne peut avoir lieu qu'entre deux navires mutuellement grappinés, mais pendant le Segment d'Abordage [8.2].

NOTE DE JEU : l'obligation « habituelle » de flanc signifie que les navires immobiles peuvent grappiner, mais seulement s'ils ont ce côté d'hex de flanc commun.

8.12 Le joueur qui tente de Grappiner consulte la Table de Grappinage puis lance un dé et trouve le résultat à l'intersection du résultat et de la Valeur de l'Equipage. Il peut modifier le jet de cette façon :

- La cible est immobilisée, ajoutez deux (+2).
- La cible est déjà grappinée, ajoutez un (+1).

Le résultat est soit Succès, et le navire est grappiné, soit Echec et il n'y a pas d'autre effet.

NOTE DE JEU : Les Faux Infernales Romaines ne font pas partie du Grappinage. Ils sont utilisés pour immobiliser les navires Veneti, ensuite le grappinage est un peu plus facile.

8.2 Abordage

8.21 Un joueur peut aborder un navire grappiné pour le capturer. L'abordage prend place pendant le Segment d'Abordage de la Phase d'Escadrons du joueur en phase. Un navire doit avoir une valeur d'au moins M1 pour pouvoir aborder. Les navires avec M0 ne peuvent pas aborder, bien qu'ils puissent se défendre.

8.22 En cas de multiples navires :

- Tous les navires activés d'un joueur qui sont grappinés à la même cible peuvent faire partie de la tentative d'abordage ; additionnez simplement les valeurs de tous ces navires.
- Si un navire est grappiné par 2 navires ennemis ou plus, alors ce premier peut, si le joueur le désire, Aborder plus d'un navire. Pour cela il distribue ses points de Marins entre les navires qu'il a désigné (n'oubliez pas le minimum de M1, ci-dessus).

EXEMPLE : Une galère M3 est grappinée à deux navires ennemis. Le joueur décide d'aborder les deux navires et divise ses Marins en M1 et M2. Il aurait pu n'en aborder qu'un seul avec M3.

8.23 Pour résoudre une tentative d'Abordage, le joueur actif consulte la Table d'Abordage. A l'intersection de son nombre de Marins (attaquant) et de celui de la cible, vous trouverez le résultat nécessaire (2d12) à obtenir pour réussir. Les résultats possibles sont :

- Capturé : la cible est Capturée.
- Repoussé : le défenseur a contré la tentative d'abordage [voir 8.27].

EXEMPLE : deux galères avec M2 abordent un navire à voile M1. A l'intersection du '4' de l'attaquant et du '1' du défenseur, on trouve qu'il faut un jet de 4 à 12 pour réussir. Un jet de '3' ou moins signifie que l'abordage a été repoussé. Voir aussi 8.27.

8.24 Le seul DRM pour l'Abordage est l'Avantage de Hauteur.

- Si l'Attaquant a l'Avantage de Hauteur, ajoutez un (+1) au jet ; si l'Attaquant a un Désavantage de Hauteur, il y aura un DRM -1.

8.25 Si la cible a été capturée, placez un marqueur « Captured » dessus. Les navires capturés :

- ont leur équipage et leurs marins réduits à « 0 ».
- une galère ne peut utiliser que sa Vitesse de Croisière.
- si c'est un navire à voile, la vitesse maximum autorisée est toujours la moitié de celle du vent (arrondie au supérieur).

Le joueur peut maintenant déplacer le navire (après le désengagement, bien sûr) ; il ne peut pas l'utiliser pour faire

autre chose. Les navires capturés sont traités comme les autres navires pour toutes les autres règles.

8.26 Lorsqu'un navire a été Capturé, il est toujours traité comme un Navire Capturé. S'il est repris, retournez le marqueur sur « Recaptured ».

8.27 Si l'Abordage a été Repoussé, les abordeurs ont été battus et le défenseur garde le contrôle de son navire. La tentative d'abordage est terminée pour ce tour. Une autre tentative peut avoir lieu lors d'un autre tour, tant que les navires restent Grappinés.

8.28 Les résultats sur les Marins (autres que 8.15) causés par les tentatives d'Abordage sont exprimés en Réduction du Nombre de Marins. Les Réductions sont indiquées en utilisant les marqueurs appropriés. Une Réduction (cumulative) de moins un (-1) se produit pour le joueur indiqué si :

- l'Attaquant capture un navire avec un jet entre 9 et 12.
- l'Attaquant a été Repoussé (Réduction automatique).
- le Défenseur a Repoussé sur un résultat entre 2 et 5.

8.3 Désengagement [Cette section est bien plus courte que celle des règles d'origine.]

Le Désengagement signifie qu'un navire se détache d'un navire avec lequel il était grappiné.

8.31 Pour qu'un navire grappiné puisse se déplacer, il doit d'abord se Désengager. Le Désengagement fait partie du Segment de Mouvement et coûte 2 PM au navire en phase s'il est réussi ; s'il est raté, cela n'a pas d'importance car le navire ne peut pas bouger. Le joueur consulte la Table de Désengagement et lance un dé pour chaque navire avec lequel il est grappiné. Puis il croise le résultat avec la Valeur de son Equipage. Les DRM suivants peuvent s'appliquer :

- le navire en phase a réussi à repousser un abordage pendant ce tour (+1)
- le navire en phase a un meilleur Equipage que celui du navire avec lequel il est grappiné (+1).
- le joueur contrôle les deux navires grappinés en question (+2).

8.32 Résultats.

F = le Désengagement échoue. Le navire reste grappiné.

S = la tentative de Désengagement a réussi. Retirez le marqueur Grappled ; le navire est libre de se déplacer (et il a déjà dépensé 2 PM pour se désengager).

8.33 Un navire qui est grappiné avec deux navires ennemis peut tenter de se désengager de chacun de ces navires pendant la même Phase. Cependant, le bonus d'Equipage Supérieur [7.51] ne peut pas être utilisé pour ces tentatives.

8.4 Tir de Projectiles

Le Tir de Projectiles comprend les archers, les frondeurs, les javeliniers et (parfois) de la petite « artillerie » (catapultes et scorpions), tout ceci ayant été homogénéisé en une seule joyeuse valeur. Tirer avec des armes tenues en mains sur un navire en mouvement n'a jamais été facile, et l'artillerie qui lançait des pierres/traits était par nature, assez légère.

8.41 Un navire peut Tirer contre un navire adjacent ou dans un rayon de deux hexs, même s'il se déplace ! Un Tir régulier ne peut être dirigé que par des côtés d'hexs de flanc ; jamais par des côtés d'hexs de proue/poupe. Les Projectiles Enflammés peuvent être tirés par n'importe quel côté d'hex.

8.42 Un navire peut Tirer :

- une fois pendant sa propre phase d'activation, et
- une fois par Phase pendant la Phase d'Activation de l'adversaire en Tir de Réaction. Le Tir de Réaction ne peut être utilisé que contre des navires qui lui ont tiré dessus, ou contre des navires adjacents qui tentent de le grappiner. Si le Tir de Réaction est fait lorsqu'un navire ennemi lui tire dessus, les résultats des deux tirs sont appliqués simultanément. Donc, chaque navire peut tirer avant d'appliquer les effets du tir ennemi.

8.43 Si un navire en phase a terminé son mouvement et qu'il entreprend un Tir à la fin de son mouvement, il peut tirer sur plusieurs cibles, si c'est possible. Pour cela, il divise son nombre de marins entre les cibles. Donc un navire M3 peut tirer sur deux navires en utilisant la colonne « 1-2 ». Les navires M1 ne peuvent pas « séparer » leur tir.

8.44 Pour résoudre un Tir, le joueur note sa Valeur de Marins (M) et lance un dé, et modifie éventuellement le résultat :

- Si la cible est à deux hexs de distance, -1 au dé. Le tir à deux hexs ne peut pas être utilisés par les Projectiles Enflammés.
- Avantage de Hauteur : +1.
- Désavantage de Hauteur : -1.
- Cible immobilisée ou Désemparée : +1.

8.45 Il y a deux résultats possibles pour le Tir :

- La cible a subi un résultat « D » (8.41) ou « D/F » (8.31). Le résultat supplémentaire « F » ne s'applique qu'aux galères utilisant la capacité de Projectiles Enflammés.
- Aucun Effet.

NOTE DE JEU : L'effet des projectiles n'était pas si important, et en général il faisait partie des tentatives d'abordage.

8.46 Un tir à une portée de deux hexs est bloqué s'il y a un navire entre le tireur et sa cible de façon telle qu'il n'y ait pas un hex vide non bloqué entre les deux.

8.5 Feux

Vers la fin du IV^e siècle avant J.C., l'utilisation de Projectiles Enflammés à portée minimale devient très populaire. Seuls les Romains ont une capacité de Tir Enflammé ici.

8.51 L'utilisation de Projectiles Enflammés est une action de Tir qui n'est autorisée qu'aux galères ayant cette capacité. Cette capacité n'est pas indiquée sur le pion, mais dans les instructions du scénario. Un résultat « F » sur la Table de Tir indique qu'en plus du résultat « D », le joueur doit relancer le dé. S'il obtient 4, 5 ou 6, la cible prend Feu ; entre 1 et 3, il n'y a aucun effet.

8.52 La portée maximum des Projectiles Enflammés est de un hex.

8.53 Si le tir du projectile enflammé a réussi, le navire cible est maintenant en feu. Un navire en feu peut faire tout ce qu'il ferait s'il n'était pas en feu. Pendant la Récupération des Navires de la Phase de Résolution des Statuts, son joueur détermine les effets du feu. Lancez le dé et consultez la Table d'Extinction des Feux. Il est possible, selon la table, que les navires grappinés avec un navire en feu prennent feu eux aussi.

8.54 Si une galère est grappinée à un navire en feu, elle peut prendre feu elle aussi. Pendant le Segment de Récupération des Navires (G/2), lancez un dé pour chaque navire qui n'est pas en feu et « attaché » au navire en feu.

- Si le résultat est 1-4, il ne se passe rien.
- Si le résultat est 5-6, le navire a pris feu.

NOTE DE JEU : Les navires qui prennent feu à cause des deux mécanismes précédents ne sont pas autorisés à faire un jet sur la Table d'Extinction des Feux avant leur prochaine activation.

8.6 Pertes du Personnel

8.61 La Réduction est le résultat principal du combat contre le personnel : tir ou abordage (incendier un navire en est un autre). La Réduction n'affecte que la valeur en Marins d'un navire ; elle n'a aucun autre effet sur l'Equipage, la Vitesse, ou quoi que ce soit d'autre. Si un navire subit un résultat de Réduction, placez le marqueur « Depl-1 », « Depl-2 » approprié sur le navire, en augmentant son niveau de 1 à chaque résultat.

8.62 La Réduction est un nombre négatif appliqué au nombre de Marins, en le réduisant en conséquence. Il n'y a pas de limite au nombre de Réductions qu'un navire peut subir, sauf qu'aucune valeur ne peut passer en dessous de '0'.

8.63 Les résultats de Réduction sont appliqués immédiatement. Si ce qui l'a causée est un Tir, et que ce Tir était simultané à un tir ennemi, alors les Réductions sont appliquées après avoir résolu tous les tirs.

8.64 Ce qui suit est un résumé des divers aspects des pertes causées aux navires, et comment elles sont subies.

Marins (M) :

- Cette valeur est diminuée par la Réduction.
- Les navires capturés ont une valeur M0.
- Un navire M0 ne peut pas aborder ; mais il peut se défendre.

Equipage des Galères :

- Les navires capturés ont un Equipage de '0'.
- Les navires avec un Equipage à '0' ne peuvent pas utiliser la Vitesse Maximum.

Vitesse :

- Si l'Equipage est Fatigué, la Vitesse Maximum n'est pas autorisée. La Vitesse de Croisière est réduite de la valeur Niveau de Fatigue.
- Les navires Immobilisés et Grappinés ne peuvent pas se déplacer.

9.0 Victoire

Voir le scénario. La perte de l'Amiral ne s'applique pas ici.