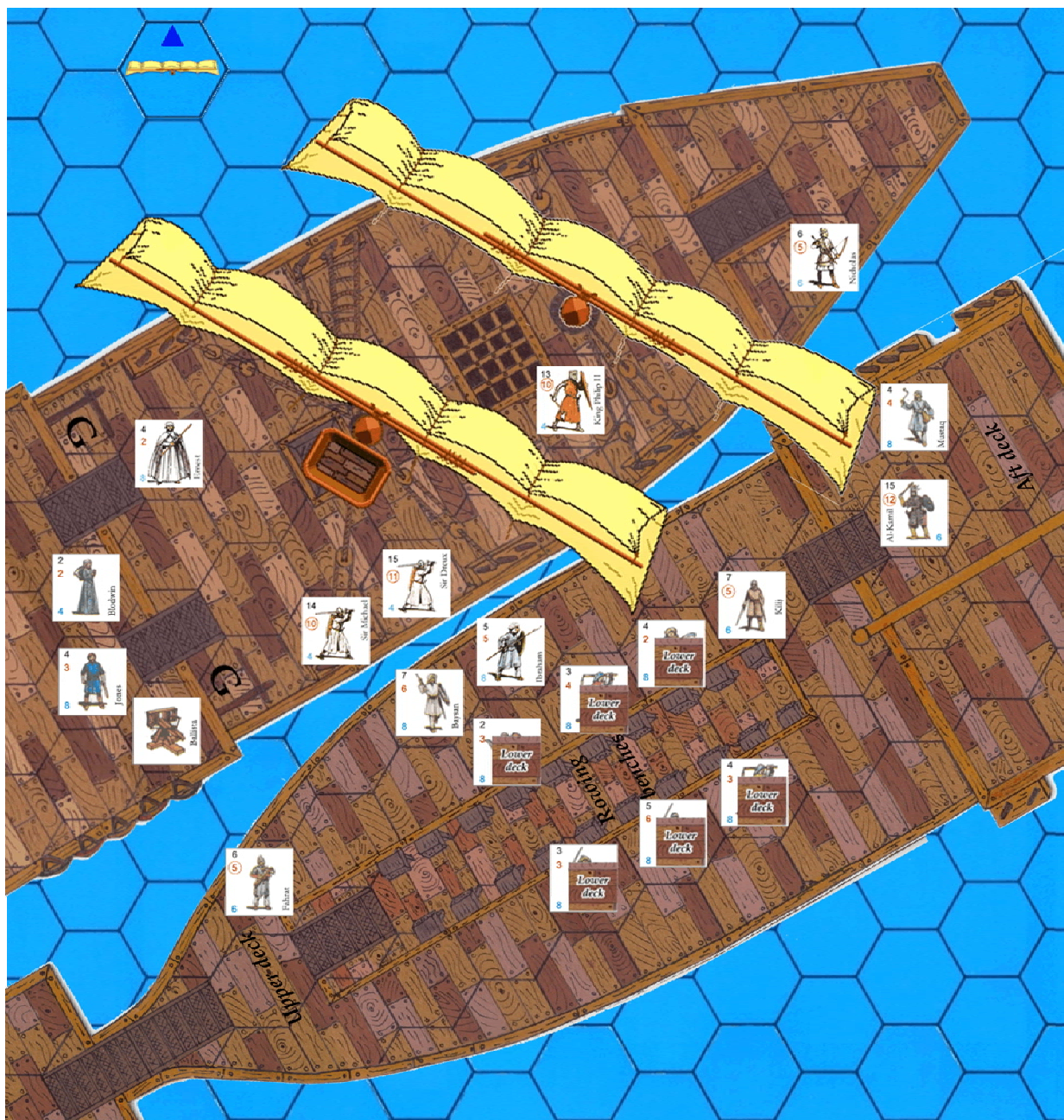


# Nefs & Galées

## Extension pour CRY HAVOC, SIEGE, CROISADES et VIKINGS

Les règles ci-dessous permettent d'adapter les règles de VIKINGS aux combats navals du Moyen Age, que ce soit en Méditerranée ou dans les mers septentrionales. Seules les modifications aux règles de bases sont indiquées ci-dessous. Quand rien n'est mentionné, les règles de VIKINGS s'appliquent.



# Sommaire

1	Description des bateaux .....	4
1.1	La nef .....	4
1.2	La galée .....	4
1.3	L'huissier .....	4
1.4	La felouque .....	4
1.5	La cogue .....	4
1.6	La chaloupe .....	4
2	Affectation de l'équipage .....	5
2.1	Les galériens .....	5
2.2	Les marins .....	5
2.3	Les soldats .....	5
2.4	Les nobles .....	5
3	Déplacement des bateaux .....	6
3.1	Initiative .....	6
3.2	Les bateaux à voile .....	6
3.2.1	Caractéristiques des bateaux à voile .....	6
3.2.2	Nombre de marins .....	6
3.3	Utilisation de la voile .....	6
3.3.1	Position de la voile .....	6
3.3.2	Position de la hune .....	7
3.3.3	Position des gouvernails .....	7
3.4	Mouvements à la voile .....	8
3.4.1	Le vent et l'allure .....	8
3.4.2	Le potentiel de vitesse .....	8
3.4.3	Vitesse instantanée .....	9
3.4.4	Nombre de virages .....	9
3.4.5	Comment ça marche ? .....	9
3.4.6	Décélération : .....	11
3.4.7	Les dégâts à la voilure .....	11
3.5	Les bateaux à rame .....	11
3.5.1	Caractéristiques des bateaux à rame .....	11
3.5.2	Les galériens .....	11
3.5.3	Nombre de rameurs .....	12
4	Toucher terre .....	12
4.1	Echouement .....	12
4.1.1	La galée, la nef et l'huissier .....	12
4.1.2	La felouque et la cogue .....	12
4.1.3	La chaloupe .....	12
4.2	Mise à l'eau .....	12
4.3	Accostage au port .....	12
4.3.1	La manœuvre d'accostage .....	12
4.3.2	Le navire à quai .....	13
4.3.3	La passerelle .....	13
5	Collisions .....	13
5.1	Chocs et gréement : .....	13
5.2	Dérive des navires attachés les uns aux autres .....	13
5.3	Evaluation des dégâts .....	13
5.3.1	La nef, la galée et l'huissier .....	13
5.3.2	La felouque et la cogue .....	13
5.3.3	La chaloupe .....	13
5.4	Autre type de collision : le Diekplus .....	13

6	Influence de l'affectation sur le cours du jeu .....	14
6.1	Tableau comparatif des niveaux d'élévation .....	14
6.1.1	Les tirs. ....	14
6.1.2	Les combats .....	15
7	Mouvement et combat sur des bateaux.....	15
7.1	Embarquement et débarquement .....	15
7.1.1	La chaloupe, la felouque et la cogue . ....	15
7.1.2	La nef, la galée et l'huissier.....	15
7.2	Combats.....	16
7.3	Points de mouvements et effets sur les combats .....	16
8	Machines de jet .....	16
8.1	Description des machines de jet .....	16
8.2	Dégâts causés par les projectiles .....	17
8.2.1	Détermination de la cible et de la portée.....	17
8.2.2	Résultat du tir .....	17
8.2.3	Explication des résultats :.....	17
8.2.4	Nature des dégâts.....	17

# 1 Description des bateaux

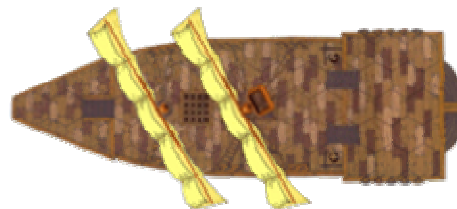
6 nouveaux types de bateaux sont utilisés dans NEFS & GALEES :

## 1.1 La nef

Ce grand navire, également appelé bateau rond, était principalement utilisé pour la navigation en mer. C'est sur ce type de navire que les croisés faisaient leur pèlerinage outremer et que les marins génois ou pisans ouvraient de profitables liaisons commerciales.

La nef représentée dans NEF & GALEES est équipée de châteaux avant et arrière, ainsi que de deux mats dont un portant une hune. Les voiles couvrent 7 hexagones.

Compte tenu de sa hauteur, le pont principal est situé plus haut sur la ligne de flottaison que ceux des navires occupant 3 cases de largeur.

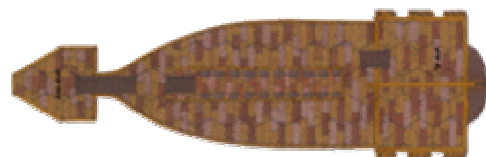


## 1.2 La galée

Equipant aussi bien les flottes byzantines, sarrasines ou chrétiennes, la galée est le navire de guerre par excellence du Moyen Âge. La galée est munie de 2 ponts : le pont inférieur où sont situés les bancs de nage des rameurs et le pont supérieur où prennent place les combattants et le barreur. Les galériens sont des esclaves ou des prisonniers de guerre, sauf pour les byzantins où se sont des salariés. La galée est un navire rapide mais qui est difficile à manoeuvrer et qui ne peut pratiquement pas reculer.

Des armes de jet comme des balistes ou des catapultes étaient souvent installées sur le pont supérieur. Les galées byzantines étaient en outre munies à l'avant du pont supérieur d'un tube servant à lancer le terrible Feu Grégeois.

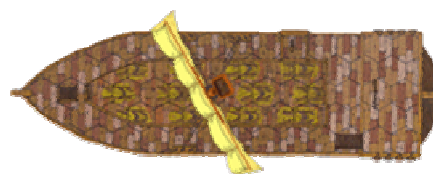
La galée représentée dans NEFS & GALEES est munie de châteaux avant et arrière, ainsi que de bancs de nage. 20 rameurs sont nécessaires pour faire avancer la galée à pleine vitesse. Les cases du pont supérieur sont situées plus haut sur la ligne de flottaison que celles des bateaux n'ayant que 3 cases de large.



## 1.3 L'huissier

Certains bâtiments appelés navires huissiers étaient spécialement aménagés pour le transport des chevaux. Ils possèdent sur le côté une porte qui donne directement accès à la cale. Cette entrée doit être hermétiquement fermée pendant le voyage, car elle se trouve alors en partie dans l'eau. À l'intérieur, les chevaux sont maintenus par des sangles que l'on a passées sous leur ventre.

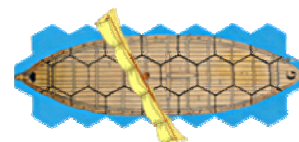
L'huissier représenté dans NEFS & GALEES peut recevoir 12 chevaux et ne possède qu'un château arrière. Le mât unique, muni d'une hune, reçoit une voile de 7 cases.



## 1.4 La felouque

Cette embarcation est utilisée aussi bien par les marchands arabes que par les pirates sarrasins. Avancant à la voile uniquement, sa voile triangulaire latine permet de serrer le vent et de manoeuvrer aisément.

La felouque sera représentée par un drakkar muni d'une voile de 5 cases.



## 1.5 La cogue

Navire à tout faire, utilisé principalement pour le cabotage ou la navigation fluviale, la cogue est principalement utilisée pour transporter des marchandises ou des matériaux de construction. Sa voile rectangulaire d'un maniement compliqué rend le bateau très lent et difficile à manoeuvrer.

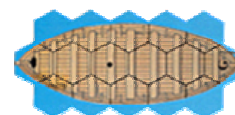
La cogue sera représentée par une galiote munie d'une voile de 5 cases.



## 1.6 La chaloupe

Elle sert à embarquer ou débarquer les passagers des galées et des nefs lorsque celles-ci ne peuvent accoster dans un port. Elle se manie seulement à la rame et n'a pas de gouvernail. Comme la barque, elle est facile à chavirer.

La chaloupe sera représentée par une galiote.





## 2 Affectation de l'équipage

L'esprit d'équipe qui animait les vikings et faisait leur force est oublié depuis longtemps au Moyen Age. On peut considérer que les navires médiévaux étaient occupés par 4 types de personnages aux attributions bien définies :

### 2.1 Les galériens

Ne sont considérés comme galériens que les personnages nommément désignés ainsi en début de scénario ou les personnages ennemis faits prisonnier au cours d'un combat précédant. Ils n'ont qu'une fonction : Ramer, sous les ordres d'un garde-chiourme, soldat ou noble. Les galériens cessent de ramer dès qu'il n'y a plus de garde sur le pont inférieur du navire ou s'il est engagé dans un combat. Etant enchaînés sur leurs bancs, ils ne peuvent pas attaquer et leur potentiel de défense est limité à 1. Ils ne peuvent pas écoper.

Exception : les galées byzantines embarquaient des galériens salariés, donc motivés.

### 2.2 Les marins

Ils sont affectés à la rame (chaloupe), à la barre (galée), ou au maniement des voiles (nef, huissier, felouque, cogue). Ils peuvent aussi écoper. Ils pourront être utilisés comme rameurs sur une galée si, pour une raison ou une autre, un poste de galérien est vacant. Ils peuvent également être utilisés comme servants des machines de jet ou comme lanceurs de grappins. Ils ne peuvent pas participer à l'abordage mais se défendent s'ils sont attaqués.

### 2.3 Les soldats

Ils sont prioritairement affectés à l'abordage, aux grappins ou au service des armes de jet. Ils peuvent écoper. Ils peuvent manier une voile s'ils sont guidés par un marin. Ils peuvent ramer (sur une chaloupe uniquement) si un poste est vacant et qu'il n'y a plus de marin sur le navire.

### 2.4 Les nobles

Qu'ils soient chevaliers, mamelouks ou klibanophoros, ils ne peuvent que participer à l'abordage ou commander l'action des armes de jet en lieu et place d'un ingénieur. Ils ne s'abaisseront jamais à remplacer un marin ou un galérien.

Les différentes affectations possibles sont résumées dans le tableau ci-dessous :

<b>affectation</b>	<b>galérien</b>	<b>galérien byzantin</b>	<b>marin</b>	<b>soldat</b>	<b>noble</b>
ramer	X	X	X	(X)	
barrer			X		
manier une voile			X	(X)	
servir une machine de jet			X	X	
écoper		X	X	X	
manier les grappins		X	X	X	
être prêt à l'abordage				X	X

## 3 Déplacement des bateaux

### 3.1 Initiative

Le bateau ayant le plus grande vitesse effective bouge en premier. En cas d'égalité, la galée l'emporte successivement sur la felouque, la nef, l'huissier, la cogue, la chaloupe et la barque.

### 3.2 Les bateaux à voile

#### 3.2.1 Caractéristiques des bateaux à voile

##### CARACTERISTIQUES DES BATEAUX A VOILE

	Cogue	Felouque	Huissier	Nef 2 voiles (1 voile)
<b>Nombre de marins pour manoeuvrer la voile</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>6*</b>
<b>Vitesse maximale / Accélération</b>				
Vent debout	0 / -1	0 / -1	0 / -2	0 / -1 (0 / -1)
Près	2 / +1	4 / +2	2 / +1	3 / +1 (2 / +1)
Vent arrière	5 / +1	6 / +2	5 / +1	6 / +2 (4 / +1)
Largue	6 / +2	8 / +3	6 / +2	8 / +2 (5 / +1)
<b>Décélération : conditions requises</b>				
Vent debout	Réduction à 0	Réduction à 0	Réduction à 0	Réduction à 0
Près	-3 maxi. par tour	-3 maxi. par tour	-3 maxi. par tour	-3 maxi. par tour
Vent arrière	-1 maxi. par tour	-1 maxi. par tour	-1 maxi. par tour	-1 maxi. par tour
Largue	-2 maxi. par tour	-2 maxi. par tour	-2 maxi. par tour	-2 maxi. par tour
<b>Nombre de points de dégâts qu'un bateau peut encaisser avant de couler</b>				
	13	19	25	30
<b>Répercussion des dégâts sur la vitesse et l'accélération</b>				
<b>Vitesse</b>	- 1 par 3 points de dégâts encaissés		- 1 par 6 points de dégâts encaissés	
<b>Accélération</b>	- 1 par 6 points de dégâts encaissés		- 1 par 8 points de dégâts encaissés	

\* Par voile

#### 3.2.2 Nombre de marins

Hormis le barreur, il faut 4 marins pour actionner chaque voile lors des manoeuvres (6 pour les grands bateaux). Si le nombre de marins n'est que de 2 ou 3 (4 ou 5), la vitesse du bateau est réduite de 1 point supplémentaire pour chaque manoeuvre. S'il n'y a plus qu'un marin (2 ou 3), voire aucun, le navire reste dans la dernière direction qui était la sienne. Si le navire avançait vent arrière ou au large, il peut encore changer de direction (vent arrière ou large uniquement) s'il y a un barreur.

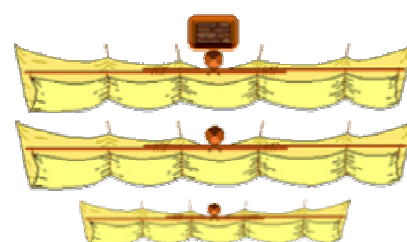
Des soldats peuvent être réquisitionnés pour remplacer des marins. Compte tenu de leur inexpérience de la navigation, au moins un marin doit rester pour leur indiquer comment manoeuvrer les voiles. Si 3 soldats assistent un marin (ou 5 soldats sur un grand navire), le navire peut à nouveau changer de direction au coût d'1 point supplémentaire pour chaque manoeuvre (ceci ne s'applique pas pour un changement de vent arrière à large ou réciproquement).

### 3.3 Utilisation de la voile

Les 4 types de bateaux à voile utilisés dans NEFS & GALEES (la nef, l'huissier, la felouque et la cogue) ne peuvent se déplacer qu'en fonction de la direction du vent.

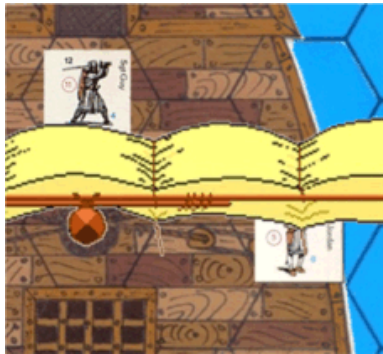
#### 3.3.1 Position de la voile

La voile peut être représentée par trois types de pions : un de 5 cases, un de 7 cases, et un autre de 7 cases avec une hune. Le mat est placé sur la case munie d'un point noir. La voile sera toujours positionnée perpendiculairement à la direction du vent. Sa position par rapport au bateau changera donc à chaque changement de cap.



Le bas de la voile est situé à environ 1 m 50 du pont. Une case voile ne bloque donc pas les mouvements des personnages mais les gêne simplement en les obligeant à se baisser. Compte tenu des contraintes graphiques, on considèrera que ce sont les cases sur lesquelles se trouve la vergue qui gênent le passage et non pas celles uniquement recouvertes par de la voilure. Les personnages seront toujours placés sous la case voile.

Toute case de voile qui surplombe l'eau ne peut pas gêner le mouvement du navire ou d'autres navires essayant de l'aborder.

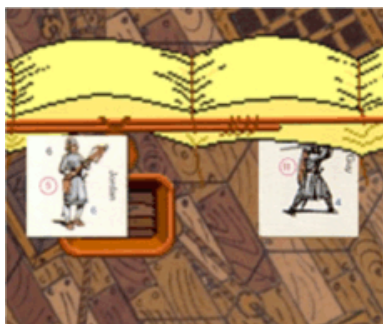


Exemple :

En cas de combat, Jordan l'arbalétrier sera gêné par la voile mais pas le Sergent Guy, puisque la vergue passe une case en dessous.

### 3.3.2 Position de la hune

La nef et l'huissier disposent d'une hune. Dans le cas de la nef, c'est le mat arrière qui dispose de la hune. Un personnage dans la hune sera toujours placé sur la case contenant le mat, quelque soit la position de la hune quand le bateau vire (pour des contraintes graphiques, la hune a été représentée solidaire de la voile alors que dans les faits, elle est solidaire du mat et ne tourne donc pas avec la voile). Un personnage dans la hune est toujours placé au dessus du pion voile.



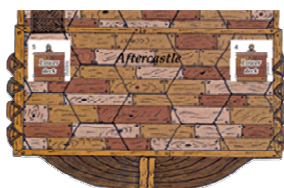
Exemple :

Jordan est maintenant dans la hune alors que le Sergent Guy est resté sur le pont.

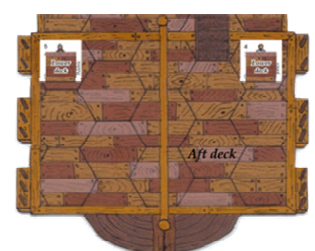
Les personnages peuvent grimper depuis le pont supérieur au sommet du mât par les haubans en forme d'échelle au coût de 4 PM. S'ils ne portent pas d'armure, ils peuvent grimper au sommet de n'importe quelle corde au coût de 8 PM. Il leur faut 2 PM de plus pour enjamber le parapet de la hune. Descendre de la hune ne coûte que 4 PM, que ce soit par les haubans, une corde, et que le personnage soit dans la hune ou non. Les nobles et chevaliers ne peuvent pas monter aux cordages à cause de leur armure lourde. Un personnage dans la hune a un avantage au combat (+) contre tout ennemi dans les haubans (-) ou cordages (--). Un personnage dans les haubans ou cordages doit passer un tour complet pour enlever un personnage mort de la hune et ne peut pas mener une autre action pendant ce temps.

### 3.3.3 Position des gouvernails

Les emplacements marqués « G » destinés aux barreurs ont été oubliés sur la galée et le navire huissier. Les illustrations ci-dessous indiquent où placer les barreurs. On mettra un marqueur « Lower Deck » sur ceux-ci pour indiquer qu'ils sont sur le pont principal et pas le château arrière.



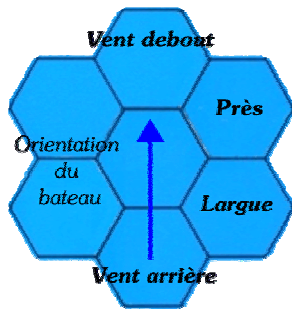
Navire huissier



Galée

### 3.4 Mouvements à la voile

#### 3.4.1 Le vent et l'allure



Chaque navire peut avoir 4 allures en fonction de l'orientation du bateau par rapport au vent. L'allure dépend des capacités nautiques de chaque navire.

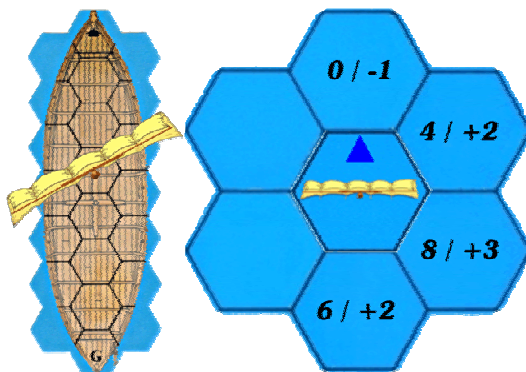
Le marqueur indique la direction du vent. Pour chaque scénario, le vent n'est pas variable, ni en force ni en direction. La direction est indiquée au début de chaque scénario.



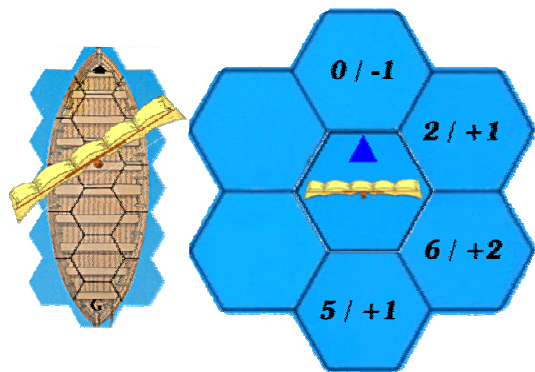
#### 3.4.2 Le potentiel de vitesse

Chaque navire dispose d'une vitesse maximale (premier chiffre) et d'une capacité d'accélération (second chiffre) en fonction de son allure. Note : dans les exemples ci-dessous, le marqueur de vent simule l'orientation du bateau.

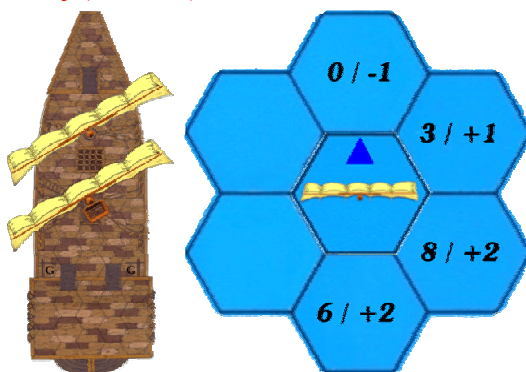
##### La féloque



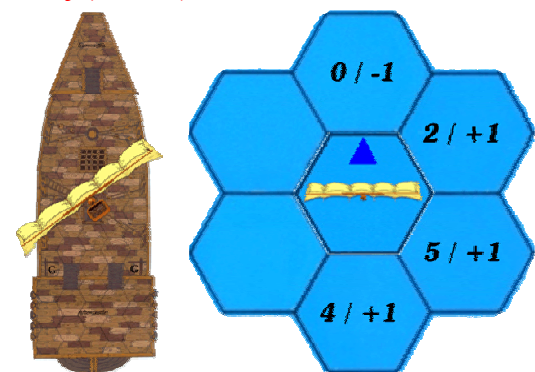
##### La cogue



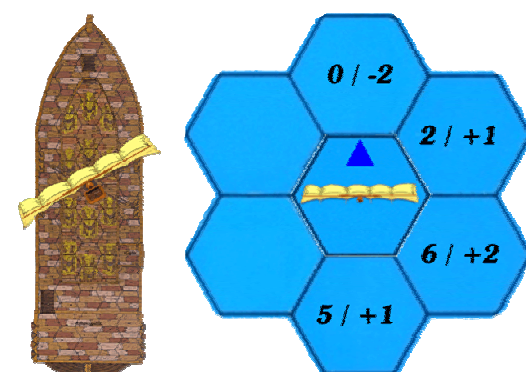
##### La nef (2 voiles)



##### La nef (1 voile)



##### Le navire huissier





### 3.4.3 Vitesse instantanée

> Vitesse du tour « T » = vitesse fin du tour « T-1 » plus ou moins le changement de vitesse au début de ce tour.

> Vitesse de fin du tour « T » = vitesse du tour « T » - perte éventuelle de vitesse due aux manœuvres.

Bien sûr la vitesse de fin du tour « T » doit rester inférieure ou égale à la vitesse maxi du navire.

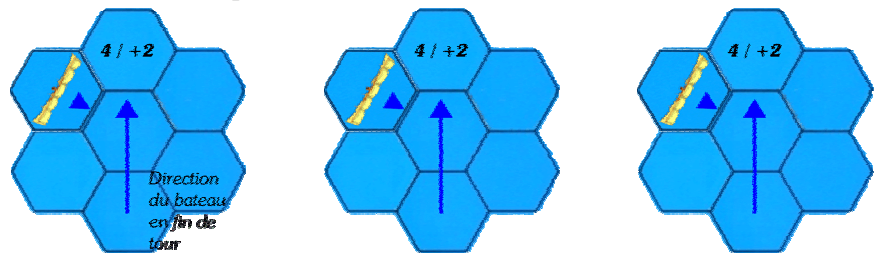
### 3.4.4 Nombre de virages

Les navires ne peuvent faire qu'un changement de cap par tour. Chaque changement coûte 1 point de mouvement et réduit d'un point la vitesse en fin de tour.

### 3.4.5 Comment ça marche ?

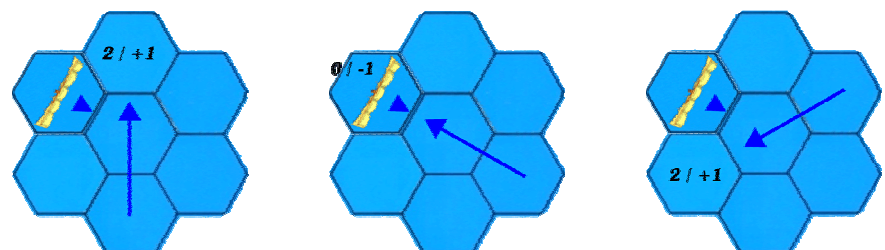
Les exemples ci-dessous montrent des bateaux se déplaçant en 3 phases successives. Les flèches montrent l'orientation du navire à la fin de chaque tour.

#### Exemple 1 : La féloque



Vitesse du tour précéd.t	1	3	4
Accélération	+2	+1 (pour ne pas dépasser la V max)	0
Vitesse du tour en cours	3	4	4
Vitesse de fin de tour	3	4	4
Vitesse maxi	4	4	4

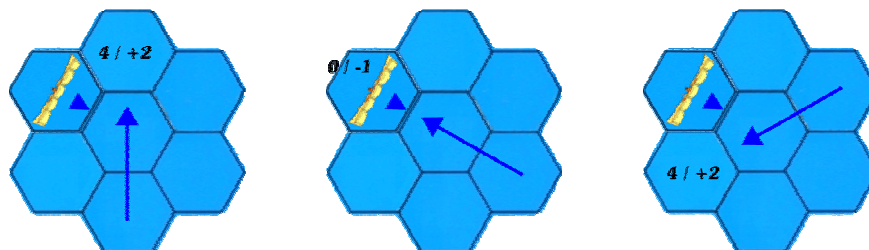
#### Exemple 2 : La cogue – virement de bord



Vitesse du tour précéd.t	1	2	1
Accélération	+1	0	-1
Vitesse du tour en cours	2	2	1 - 1 = 0
Vitesse de fin de tour	2	1 (-1 pour virage)	-1 (Virage)
Vitesse maxi	1	2	1

Notez que la cogue devra reculer dans la prochaine phase de mouvement mais elle peut toujours changer de cap (au coût d' 1PM supplémentaire). Une possibilité est d'accélérer de +2 pour atteindre une vitesse de 1 afin d'avancer d'une case, et une autre solution est d'accélérer de +2 mais en continuant à changer de cap, ce qui ramènera sa vitesse à zéro.

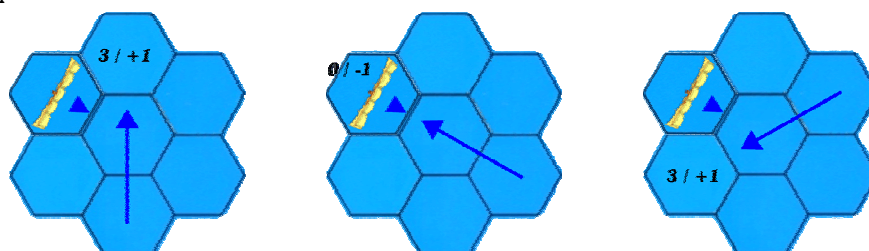
**Exemple 3 :**  
**La férouque –**  
**virement de bord**



Vitesse du tour précéd.t	1	3	3
Accélération	+2	+1	-1
Vitesse du tour en cours	3	4	$3 - 1 = 2$
Vitesse de fin de tour	3	3 (-1 pour virage)	1 (Virage)
Vitesse maxi	1	3	3

Nota : lorsque le bateau débute son tour face au vent, son premier mouvement doit consister à virer à babord ou tribord. Il ne peut pas avancer en direction du vent !

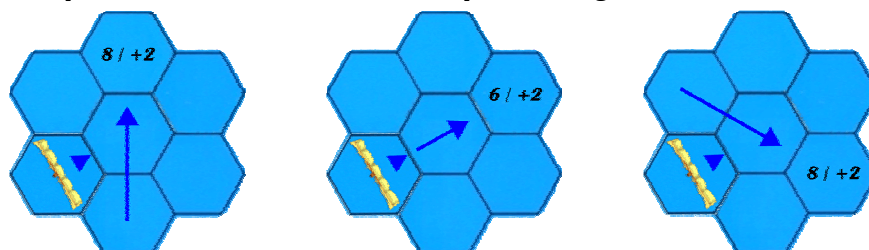
**Exemple 4 :**  
**La nef (2 voiles) –**  
**virement de bord**



Vitesse du tour précéd.t	1	2	1
Accélération	+1	0	-1
Vitesse du tour en cours	2	2	$1 - 1 = 0$
Vitesse de fin de tour	2	1 (-1 pour virage)	-1 (Virage)
Vitesse maxi	1	2	1

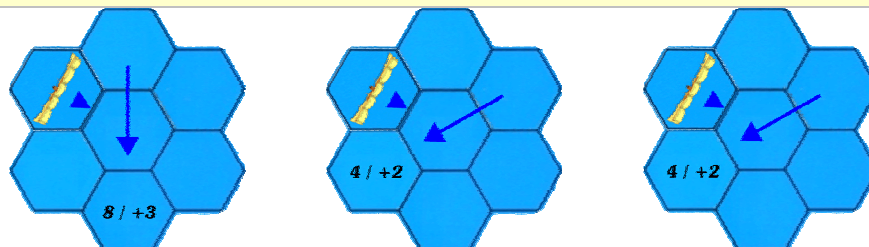
Nota : même avec une vitesse nulle, il est toujours possible de tourner, quelle que soit l'allure. Les indications de changement de mouvement au prochain tour données dans l'exemple 2 sont également valable ici.

**Exemple 5 :**  
**La nef (2 voiles) –**  
**empanage**



Vitesse du tour précéd.t	4	6	5
Accélération	+2	0	+1
Vitesse du tour en cours	6	6	6
Vitesse de fin de tour	6	5 (-1 pour virage)	5 (Virage)
Vitesse maxi	4	6	5

**Exemple 6 :**  
**La férouque) –**  
**remontée au près**



Vitesse du tour précéd.t	8	8	4
Accélération	0	0	0
Vitesse du tour en cours	8	8	4
Vitesse de fin de tour	8	4 ( Vmax sous la nouvelle allure)	4
Vitesse maxi	8	8	4

Nota : la felouque peut parcourir 3 cases au large, virer à tribord (1 point de mvt) puis avancer de 4 cases au près. Quelque soit le moment où le virage a lieu, le nombre de cases qu'elle peut parcourir au près ne peut dépasser 4, qui est sa vitesse maximale sous cette allure.

### 3.4.6 Décélération :

Un bateau à voile ne peut pas vraiment décélérer, sauf en se mettant bout au vent, en bordant un peu moins ses voiles que nécessaire ou en carguant les voiles.

- > Vent arrière : décélération maxi de - 1 par tour.
- > Large : décélération maxi de - 2 par tour
- > Près : décélération maxi de - 3 par tour
- > Vent debout : possibilité de réduire la vitesse à zéro

### 3.4.7 Les dégâts à la voilure

Ils peuvent résulter des projectiles lancés par les machines de jet ou des flèches enflammées. Le tableau des caractéristiques présente les vitesses maximales que peuvent atteindre des navires à voile avec une voilure en parfait état (soit 8 ou 6 points de voilure selon le bateau). Une voilure endommagée réduit la vitesse maximale du navire du nombre de points de voilure perdus au cours des différentes phases. Les points perdus ne peuvent plus être récupérés en cours de scénario. Lorsque tous les points sont perdus, le navire ne peut plus se déplacer. La nef peut fonctionner avec une seule voile, avec des performances nautiques amoindries.

Nota : Ces points sont indépendants des 5 ou 7 cases représentant la voilure du bateau. Le pion voile n'est enlevé que quand les tous les points de voilure ont été perdus.

Type de dégât	Points de voilure perdus
Roc	1 point
Feu grégeois	1 point toutes les 3 phases par case touchée.
Flèche enflammée	1 point toutes les 3 phases si le feu n'est pas éteint

## 3.5 Les bateaux à rame

### 3.5.1 Caractéristiques des bateaux à rame

#### CARACTERISTIQUES DES BATEAUX A RAME

	Galée	Chaloupe
Nombre max. de rameurs	20	6
Vitesse max. avant	8	3
Vitesse max. arrière	2	3
Vitesse réelle	égale au nombre de paires de rameurs*	égale au nombre de paires de rameurs
Accélération et Décélération : conditions requises		
+1**	3 paires de bancs de rameurs au minimum	1 paire de rameurs au minimum
+2 ou -2	4 paires de bancs de rameurs au minimum	3 paires de rameurs au minimum
+3 ou -3	5 paires de bancs de rameurs au minimum	-
Répercussion des différents types de mouvement sur la vitesse des bateaux		
En ligne droite	aucune	aucune
Mvt latéral	Vitesse - 1	aucune
Rotation	Vitesse - 2	Vitesse - 1
Restrictions :	Maxi 60°/ 1 par phase	Maxi 60°/ 2 par phase
Nombre de points de dégâts qu'un bateau peut encaisser avant de couler		
	25	3
Répercussion des dégâts sur la vitesse et l'accélération		
Vitesse	- 1 par 3 points de dégâts encaissés	
Accélération	- 1 par 6 points de dégâts encaissés	

\* Une galée peut atteindre une vitesse de 8 avec 10 bancs de rameurs à bord.

\*\* Un bateau sans personne qui rame voit sa vitesse diminuer automatiquement de 1 point par phase.

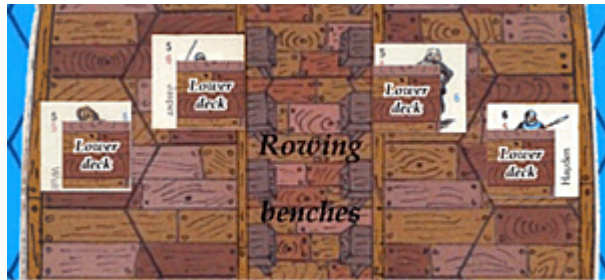
### 3.5.2 Les galériens

Une galée non byzantine ne peut se déplacer que si un garde est situé au pont inférieur et n'est pas engagé dans un combat. Dès que cette condition n'est plus remplie, les galériens cessent de ramer.

### 3.5.3 Nombre de rameurs

La galée est équipée de 10 bancs de nage, chaque banc pouvant recevoir 2 rameurs. Le nombre maximal de rameurs est donc de 20 rameurs. Le concept de paire de rameurs utilisé dans VIKINGS est étendu aux bancs de rameurs : une paire de bancs de rameurs est constituée de 4 rameurs répartis sur deux bancs de part et d'autre du navire (ils n'ont toutefois pas besoin d'être en vis-à-vis). Une rame est donc manipulée par un banc de 2 rameurs. Si un des 2 rameurs n'est plus en poste sur son banc, la rame ne peut plus être actionnée.

Les rameurs sont situés sur le pont inférieur. Pour ne pas les confondre avec les personnages situés sur le pont supérieur, on placera un marqueur « Lower Deck » sur eux. Comme dans drakkar, ils seront identifiés par leur position, dirigée vers l'avant du bateau.



Exemple : Wulf et Jasper occupent le même banc de nage et actionnent donc la même rame. Idem en face pour Hayden et Gobin. Les 4 personnages forment une paire de bancs de rameurs.

## 4 Toucher terre

### 4.1 Echouement

#### 4.1.1 La galée, la nef et l'huissier.

Elles ne peuvent s'approcher à moins de 12 cases du rivage sans risquer l'échouage. Un de ces bateaux avec une vitesse inférieure ou égale à 3 s'arrête automatiquement sur la première case située à moins de 12 cases du rivage. Il est considéré comme échoué sans avarie et ne peut plus bouger jusqu'à la fin du scénario en cours. Un grand navire qui a une vitesse supérieure à 3 ne s'arrête qu'à la case suivante (soit à 11 cases du rivage) et sa coque se déchire sur les rochers. Le cas est traité comme une collision frontale avec un bateau allant à la même vitesse (voir le chapitre collision).

#### 4.1.2 La felouque et la cogue

Elles ne peuvent pas pénétrer sur les cases de hauts fonds sans risquer l'échouage. Un navire à voile avec une vitesse inférieure ou égale à 3 s'arrête automatiquement sur la première case située à moins de 2 cases du rivage. Il est considéré comme échoué sans avarie. Il peut être remis à l'eau en suivant les règles de VIKINGS. Un navire à voile qui a une vitesse supérieure à 3 ne s'arrête qu'à la case suivante (soit à 1 case du rivage). Le navire est considéré comme profondément échoué dans le sable et ne peut plus être bougé jusqu'à la fin du scénario.

#### 4.1.3 La chaloupe

Elle suit exactement les règles de VIKINGS

### 4.2 Mise à l'eau

Cette règle ne concerne pas les grands bateaux qui ne peuvent pas s'échouer sur une plage. Il faut 2 personnages pour mettre à l'eau une chaloupe et 4 pour une felouque ou une cogue.

### 4.3 Accostage au port

#### 4.3.1 La manœuvre d'accostage

Il n'est pas possible d'accoster toutes voiles dehors. Le nombre de marins nécessaires à la manœuvre est celui indiqué pour chaque type de navire à voile dans la section 3.5.1. Cette manœuvre prend un tour complet pendant laquelle les marins ne peuvent pas faire autre chose.

Pour les bateaux à rames, celles-ci doivent être rentrées avant d'accoster.

Une fois la voile amenée (ou les rames rentrées), la vitesse de décélération du navire est de -3 points par tour.



La vitesse effective du navire ne peut pas excéder 1 quand il aborde le quai au risque d'endommager la coque.

#### **4.3.2 Le navire à quai**

Un navire est considéré à quai quand :

- sa voile a été ramenée : on enlèvera le(s) pion(s) Voile pour marquer le fait qu'elle(s) ne constitue(nt) plus une gêne pour le déplacement. Il est cependant toujours possible de monter dans la hune quand le bateau est à quai.
- Le navire est amarré sur le quai : on placera un marqueur cordage sur un bord de quai pour montrer cet état. La procédure d'amarrage nécessite deux personnages : un marin à bord et un manœuvre sur le quai. Cette opération prend un tour complet pendant lequel aucun des deux ne peut faire une autre action.

#### **4.3.3 La passerelle**

Les pontons du port sont considérés comme étant au niveau -0.5, tout comme l'eau du port, alors que les quais sont au niveau 0 (voir section 6.1). Il est nécessaire de placer une passerelle couvrant deux hexagones pour passer d'une case Quai à une case Pont supérieur d'un grand navire. La passerelle est stockée le long de la rambarde de chaque grand navire, il faut un tour complet à 2 personnages pour la mettre en place une fois que le bateau est amarré. Compte tenu de la pente, un personnage situé sur la case passerelle la plus proche du quai sera en position désavantageuse par rapport à un assaillant sur l'autre case passerelle. Si l'ennemi est sur le quai ou dans le bateau, le personnage sur la passerelle sera toujours en position désavantageuse.



## **5 Collisions**

### **5.1 Chocs et gréement :**

Lorsque deux navires rentrent en collision, sur un jet de 1 à 6 avec 1D10, leur gréement s'emmêle. Pour démêler les gréements, il faut réaliser un jet de 1 à 4 avec 1D10 au début du tour.

### **5.2 Dérive des navires attachés les uns aux autres**

Deux bateaux liés entre eux (par leur gréement ou grappins) ont immédiatement une vitesse nulle. Les 2 navires dérivent alors d'une case par tour dans la direction du vent.

### **5.3 Evaluation des dégâts**

#### **5.3.1 La nef, la galée et l'huissier**

L'équipage : Les personnages situés sur chaque pont des cases percutées et qui percutent peuvent être assommés, blessés ou morts. Les dégâts affectant les autres membres de l'équipage s'appliquent sur chaque pont, doublant ainsi les pertes. Les galériens étant enchaînés, ils doivent passer un test de noyade au début de chaque tour si la case sur laquelle ils se trouvent subit un point de dégât.

L'état de la coque d'un grand navire : Une voie d'eau se déclare au pont inférieur. Pour la galée, une case ayant subi un point de dégât (ou plus) ne peut plus servir à ramer.

#### **5.3.2 La felouque et la cogue**

Même règles que pour le drakkar et la galiote

#### **5.3.3 La chaloupe**

Si un grand navire percute une chaloupe avec une vitesse effective de 3 ou plus, celle-ci chavire automatiquement et les personnages à bord tombent à l'eau. Le grand navire ne subit aucun dégât mais sa vitesse est diminuée de 1 point. Si une chaloupe percute un grand navire, la collision est sans effet.

### **5.4 Autre type de collision : le Diekplus**

Cette tactique navale était connue sous ce nom chez les anciens Grecs et on peut penser qu'elle était encore utilisée lors des combats de galées au Moyen Âge. Lorsque 2 galées ripent l'une sur l'autre, l'assaillant peut tenter par sa manœuvre de briser les rames de son adversaire. Pour réaliser ce type d'assaut :

- Le navire attaquant doit d'abord faire rentrer ses propres rames pour ne pas les endommager. Cette action doit avoir lieu avant la collision et coûte 1 point de vitesse. A partir de ce moment, la vitesse de la galée diminue automatiquement de 1 point par phase tant que les rames n'ont pas été remises à l'eau.
- Le navire attaqué a la possibilité de rentrer ses rames avant le choc en réussissant le test d'initiative suivant : Le niveau de moral du personnage de plus haut rang présent sur le bateau et non adjacent à un ennemi est pris en compte (par exemple 8 pour un kataphractus). Si le résultat de 2D10 est inférieur ou égal à ce niveau de moral, le test est réussi et les rames peuvent être rentrées. Toutes les restrictions indiquées au paragraphe précédant s'appliquent. Si le résultat est supérieur, le navire n'a pas vu la menace ou n'a pas eu le temps de réaliser la manœuvre.
- Si les 2 navires ont leurs rames rentrées, l'assaut se termine par un simple phénomène de ripage d'un navire sur l'autre.
- Si le navire attaqué n'a pas pu rentrer ses rames à temps, l'assaut brise un nombre de rames donné par 1D6.

## 6 Influence de l'affectation sur le cours du jeu

### 6.1 Tableau comparatif des niveaux d'élévation

Pour garder une cohérence avec les niveaux d'élévation des différentes forteresses, il a été nécessaire de raisonner en demi-niveau pour éviter que la hune ne soit aussi élevée que le donjon du Château des Templiers. Ce point est important si le scénario se passe dans le port fortifié où les bateaux sont à portée de tir de personnages situés sur les tours et les remparts.

	<i>Nef</i>	<i>Galée</i>	<i>Huissier</i>	<i>Felouque</i>	<i>Cogue</i>	<i>Chaloupe</i>
Niveau 0						Pont principal
Niveau 0.5		Pont inférieur	Pont inférieur	Pont principal	Pont principal	
Niveau 1	Pont supérieur	Pont supérieur	Pont supérieur			
Niveau 1.5	Château avant/arrière	Château avant/arrière	Château arrière			
Niveau 2	Hune		Hune			

Par rapport aux règles de VIKINGS, les nouvelles affectations comme manier une voile ou servir une machine de jet sont assimilées à l'affectation ramer. Les servants des machines de siège sont assimilés au barreur en matière de couverture.

Les grands bateaux avec leurs ponts superposés nécessitent de nouvelles règles, par contre, la chaloupe, la felouque et la cogue sont traitées comme tout autre bateau à un seul pont.

#### 6.1.1 Les tirs.

Seuls les personnages prêts à l'abordage et situés sur le pont supérieur peuvent tirer. Le barreur bénéficie d'une couverture moyenne. Les autres ne bénéficient que d'une couverture légère car plus exposés.

Tous les personnages situés sur le pont inférieur bénéficient d'une couverture totale. On ne peut donc pas leur tirer dessus depuis l'extérieur et eux-mêmes ne peuvent pas tirer à l'extérieur.

Un personnage situé sur l'échelle entre les 2 ponts bénéficie d'une couverture moyenne d'où que vienne le tir (autre navire, même navire depuis le pont inférieur ou supérieur). Un tireur sur l'échelle peut tirer sur une cible située sur un des 2 ponts avec une modification du lancer de dé de + 1 (qui s'ajoute au + 1 pour le tir sur un bateau en mouvement).

L'ensemble des possibilités de tir est résumé dans le tableau ci-dessous. Les servants des machines de siège, y compris l'ingénieur ou le noble, sont assimilés au barreur en matière de couverture (c'est-à-dire moyenne), que le tir traverse la case de la machine de siège ou non :

## Modifications au tir pour les grands navires

Position du tireur	Position de la cible	Affectation de la cible	Couverture
Sur le pont inférieur	Sur le pont inférieur	-	0
	Sur l'échelle	-	Moyenne
	Autre	-	Tir impossible
Sur le pont supérieur	Sur le pont sup. d'un autre grand navire	Prête à l'abordage	Légère
		A la barre	Moyenne
	Sur l'échelle	-	Moyenne
	Sur un autre type de bateau	Prête à l'abordage	0
Sur l'échelle		A la rame ou à la barre	Légère
	Sur un des 2 ponts	-	0
	Sur un autre bateau	-	Tir impossible
Château avant/arrière	Château d'un autre grand navire	Prête à l'abordage	Légère
		A la barre	Moyenne
	Pont supérieur ou inférieur	Prête à l'abordage	0
		A la rame ou à la barre	Légère
Dans la hune	Sur l'échelle / dans la hune	-	Moyenne
	Sur n'importe quel pont	Prête à l'abordage	0
		A la rame ou à la barre	Légère
Sur un autre bateau ou à terre	Dans la hune d'un autre navire	-	Moyenne
	Sur l'échelle inférieure	-	Moyenne
	Sur le pont sup. d'un grand navire	Prête à l'abordage	Légère
		A la barre	Moyenne
	Sur l'échelle inférieure / hune	-	Moyenne
	Sur le pont inférieur d'un grand navire	-	Tir impossible

Si le tir doit traverser une case voile, on rajoute +1 au dé.

### 6.1.2 Les combats

Vue la position plus haute du pont supérieur d'un grand navire, tout personnage prêt à l'abordage sur un autre type de bateau bénéficie d'une position doublement avantageuse (++) en attaque comme en défense. Ils sont considérés en position avantageuse (+) dans le cas de l'abordage d'une autre galée.

Les autres personnages à la barre ou servant une machine de jet sont (0) en défense et (+) en attaque.

Un personnage sur l'échelle est considéré en position désavantageuse (-) en attaque comme en défense.

## 7 Mouvement et combat sur des bateaux

### 7.1 Embarquement et débarquement

#### 7.1.1 La chaloupe, la felouque et la cogue .

La table d'embarquement/débarquement proposée dans VIKINGS s'applique pleinement, mis à part que désormais, il coûte +1 PM pour monter ou descendre d'une barque ou d'une chaloupe.

#### 7.1.2 La nef, la galée et l'huissier

Compte tenu de la différence de niveau du pont supérieur, la table est modifiée comme suit :

Monter dans un grand navire à partir :		Descendre d'un grand navire	
d'un grand navire adjacent , même niveau	+ 1	dans un autre grand navire, même niveau	+ 1
d'un autre bateau adjacent avec 1 niveau de différence	+ 2	dans un autre bateau avec 1 niveau de différence	+ 2
d'un bateau adjacent avec 2 niveaux de différence	+ 3	dans un bateau avec 2 niveaux de différence	+ 3
d'un bateau adjacent avec 3 niveaux de différence	+ 4	dans un bateau avec 3 niveaux de différence	+ 4
d'une case eau profonde vers un pont principal	+ 6		

Il n'est pas possible de monter depuis une case terre ou de hauts fonds puisque ces grands navires ne peuvent pas s'approcher à moins de 12 cases des côtes. A cette distance, si la hauteur d'eau est insuffisante pour le navire, elle est néanmoins considérée pour les personnages comme de l'eau profonde.

Faire monter un cheval à bord : cette action n'est possible que pour les cogues, les felouques et les huissiers. Les chevaux ne sont pas transportés dans des galées. Les chaloupes quant à elles sont trop légères pour supporter le poids d'un cheval.

## 7.2 Combats

Bateau/Bateau . Dans le cas d'un combat grand navire contre un autre type de bateau (hors barque), un personnage sur un grand navire est toujours considéré en terrain favorable (+) en attaque comme en défense. L'avantage dû au grand navire est annulé si un ennemi se trouve également sur un pont de même niveau. Dans le cas d'une attaque d'un grand navire depuis une barque ou chaloupe, l'assaillant est en plus considéré en terrain défavorable (-). Un combattant sur une case voile est considéré en terrain défavorable (-) en attaque comme en défense.

Bateau/Mer . Un personnage en mer ne peut pas combattre un personnage sur le pont supérieur d'un grand navire.

## 7.3 Points de mouvements et effets sur les combats

Type de case	Points de mouvements	Couverture	Combat
Pont ouvert	1 PM	Aucun / Légère *	0 / +
Caillebotis (sur la nef)	2 PM	Aucun / Légère *	-
Voile	2 PM	Aucun / Légère * / +1	-
Mat	2 PM (dues à la voile)	Moyenne	-
Escaliers (vers châteaux)	2 PM	Aucun / Moyenne **	-
Escaliers couverts (vers pont inférieur)	2 PM	Moyenne	-
Banc de rames (dans la galée)	2 PM	Aucun	-
Haubans (vers la hune)	4 PM	Aucun	-
Cordages (vers la hune)	8 PM vers le haut / 4 PM vers le bas	Aucun	- -
Hune	2 PM	Moyenne	+
Machines de siège (servants)	Impossible	Moyenne	0 att, + déf
Gouvernail / 'G'	1 PM	Moyenne	0 att, + déf
Passerelle	2 PM	Aucun	-

\* Un personnage sur un pont ou un escalier ouvert subissant un tir passant par le parapet bénéficie d'une couverture légère ; si le tir passe au travers d'une case voile, sa couverture devient alors moyenne.

\*\* Les personnages sur un escalier ouvert bénéficient d'une couverture moyenne quand le tir passe par le sommet de l'escalier.

# 8 Machines de jet

## 8.1 Description des machines de jet

Les machines de jet ne sont utilisées que sur les galées. Chaque machine nécessite une équipe constituée d'1 servant (3 pour la catapulte) et d'un ingénieur ou noble pour diriger le tir. 3 types de machines peuvent être utilisées :

- La baliste. Son rôle principal est d'envoyer à longue distance des traits enflammés pour incendier des vaisseaux ennemis. Elle peut aussi lancer des flèches standard en utilisant les portées ci-dessous et la table de résultat de tirs de SIEGE. La baliste est représentée par le pion baliste de SIEGE.

- La catapulte. Elle est utilisée pour lancer des pierres et endommager ainsi les vaisseaux ennemis. Les modèles embarqués sont d'un type plus petit et moins puissant que ceux utilisés lors des sièges. La catapulte est représentée par le pion Mangonneau de SIEGE.

- Le siphon. Ce tube, situé à l'avant des galées byzantines permettait de projeter le redoutable feu grégeois sur les navires ennemis ou sur la mer pour se protéger. Ce mélange de naphte était incendié par le jet de flèches enflammées. Il avait la particularité de brûler sur l'eau et ne pouvait être éteint qu'avec du sable ou du vinaigre. Le siphon est représenté par le pion fourni à cet effet.

CARACTERISTIQUES DES MACHINES DE JET			
	Baliste	Catapulte	Siphon
Nombre de servants	2 (dont 1 ingénieur)	4 (dont 1 ingénieur)	2 (dont 1 ingénieur)
Portée de tir			
Courte distance	1 à 30 cases	1 à 25 cases	5 à 10 cases
Moyenne distance (+ 1 au dé)	31 à 60 cases	25 à 50 cases	-
Longue distance (+ 2 au dé)	61 à 90 cases	51 à 75 cases	-
Fréquence de tir (fonction du temps d'armement)	Toutes les 3 phases	Toutes les 5 phases	Toutes les 5 phases
Type de projectile	Flèche	Roc Feu grégeois	Feu grégeois
Déplacement de la machine	Impossible	Impossible	Impossible



## 8.2 Dégâts causés par les projectiles

### 8.2.1 Détermination de la cible et de la portée.

Les machines de jet étant fixes, la cible doit être située dans l'axe de la machine (pour la baliste et la catapulte, cet axe doit être décidé au début du scénario). Le siphon ne peut être placé que dans la case frontale d'une galère byzantine, mais il peut tirer sur n'importe quelle cible située dans l'arc de 120° formé par les 3 cases à l'avant du siphon. La cible est soit une case de bateau ou de voile. Dans le cas des cases contenant à la fois un bateau et une voile, le tireur doit annoncer la nature de la cible (bateau ou voile). Les conséquences de ce choix sont expliquées plus loin.

Selon le nombre de cases séparant la machine de la case visée, la portée est déterminée en consultant le tableau des caractéristiques ci-dessus et une pénalité au jet de dé sur la table de résultat de tir ci-dessous est éventuellement appliquée.

### 8.2.2 Résultat du tir

Dé	Flèche	Roc	Feu grégeois
1	C	C	C
2	C	C + 1	C
3	C + 1	C + 1	C
4	C + 1	C + 2	C + 1
5	C + 2	C + 2	C + 1
6	C + 2	C + 3	C + 1
7	C + 3	C + 3	C + 2
8	C + 3	C + 4	C + 2
9	C + 4	D	C + 2
10	D	D	D

### 8.2.3 Explication des résultats :

C : Case cible. Le projectile atteint la case voulue.

C + "x" : Le projectile tombe à "x" cases de la cible. En fonction du rayon, le tireur jette :

- 1D6 si le rayon est de 1 case,
- 2D6 si le rayon est de 2 cases,
- 3D6 si le rayon est de 3 cases,
- 4D6 si le rayon est de 4 cases.

Le résultat indique la case dans laquelle tombe le projectile. Le calcul s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre, la première case étant celle située dans l'axe de la machine de jet et de la case cible.

D : Défaut de la machine de jet, le projectile n'est pas lancé. A chaque phase suivante, et si le nombre de servants reste constant, le jet d'1D10 indique s'ils ont réussi à réparer le dommage (corde cassée ou mécanisme coincé) :

- de 8 à 10, la machine est réparée ;
- de 1 à 7, la machine reste en défaut.

Une fois la machine réparée, le nombre de phases correspondant au temps d'armement doit être respecté.

### 8.2.4 Nature des dégâts

Feu grégeois : Le mélange inflammable se répand sur une surface de 6 cases autour de la case atteinte. Le mélange flotte à la surface de l'eau. Placez les pions de naphte correspondants sur les 7 cases concernées. Le mélange s'enflamme dès qu'une flamme l'atteint (provenant d'une flèche enflammée ou d'un incendie déjà allumé). Le mélange brûle jusqu'à la fin du scénario, même sur l'eau ! Le feu sur un bateau se propage selon les règles de SIEGE. Lancer le dé à chaque tour pour toute case inflammable adjacente, y compris le pont inférieur : le feu s'y propage sur un résultat de 7 à 10. Les cases où le feu grégeois s'est propagé sont considérées comme des feux ordinaires. Le feu grégeois ne peut pas être éteint par des personnages...

Si une des cases atteintes par le feu grégeois contient également une voile, celle-ci est aussi imprégnée de naphte et prendra feu en même temps que les autres..

Flèche enflammée : Appliquez les règles de SIEGE.

Roc : Si la case atteinte est un bateau (pont supérieur pour un grand navire), les dégâts sont équivalents à ceux de la ligne "12 à 17" sur la table de collisions de VIKINGS. Si la case atteinte est une voile, les dégâts s'élèvent à 1 point de voilure.