

À L'ABORDAGE !

CHAMP DE BATAILLE :

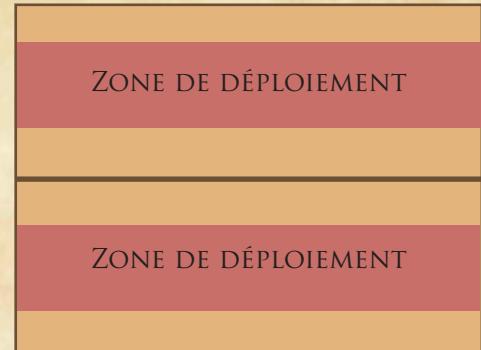
Table dans le sens traditionnel séparée en deux au milieu par une barrière représentant les bastingages des bateaux.

Pour le reste faites ce que vous pouvez pour que ce soit crédible, les forêts et les marais sont peu courants sur la plus part des navires, mais il peuvent astucieusement être remplacé par une zone de gréements, un gros tas de cordage, des tonneaux faites donc parler votre imagination !

DÉPLOIEMENT :

Chaque joueur lance 1D6 celui qui obtient le plus grand résultat choisit son côté de table et commence à se déployer. Les joueurs déplacent leurs unités chacun leur tour.

La zone de déploiement de chaque joueur s'étend sur toute la largeur de la table à plus de 6 pas de la ligne médiane et à plus de 6 pas de son bord de table.



RÈGLES PARTICULIÈRES :

Bastingages :

Obstacle. Aucune unité ne peut effectuer une marche forcée à travers le bastingage, de plus toute figurine le franchissant doit effectuer un test de terrain dangereux.

Les bateaux bougent malgré les harpons d'abordage et les moins chanceux finissent noyé ou broyés entre les coques

Sont exemptées de test les figurines qui utilisent leur mouvement de **Vol** pour le traverser ainsi que les figurines dotées des règles **éthéhé** et **planeur**.

De plus, si une unité au corps à corps chevauche le bastingage elle ne peut pas être **indomptable** (sauf si elle a la règle **tenace**).

Canonnade :

Avant le premier tour, le joueur qui commence **doit** faire tirer au choix une machine de guerre ou une unité bénéficiant d'armes de tir sur une cible qui est à portée, ensuite c'est au second joueur de faire de même, puis le premier choisit une nouvelle unité qui remplit les conditions ci-dessus, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités éligibles de chaque joueur aient tiré.

Les tirs utilisant la CT souffrent d'un malus de -1 pour toucher en raison du mouvement des bâtiments qui se mettent en place pour l'abordage.

Les machines de guerre utilisant le dés de dispersion ne peuvent pas obtenir de «hit» utilisez la petite flèche sur le symbole et effectuez la dispersion normalement.

Aucun test de panique n'est effectué durant cette phase de canonnade.

Dans un mouchoir de poche :

Les **éclaireurs** ne peuvent être déployés que dans la moitié de table alliée, il peuvent en revanche se déployer à moins de 12 pas de l'adversaire. Les figurines dotées de la règle **avant-garde** ne peuvent effectuer qu'un mouvement de 6 pas.

Les rats quittent le navire :

Le champs de bataille en bois sur une mer pas toujours calme que représente les 2 navires possède 15 points de flottaison par tranche de 1000 points d'armée entamée. Quand les points de flottaison tombent à zéro la partie s'arrête à la fin de la phase de jeu en cours.

Voyant que les deux navires vont sombrer de manière imminente les combattants s'arrêtent et les hommes valides tentent de sauver leurs peaux en abandonnant le navire le plus touché pour mettre les voiles avec l'autre bâtiment.

Chaque attaque ayant une force de 10+ ou ayant la règle **attaque enflammée** effectuant un 1 naturel pour toucher fait perdre 1 point de structure.

Les attaques ne nécessitant pas de jet pour toucher de force 10+ ou étant une attaque enflammée obtenant un 6 pour blesser font perdre 1 point à la structure. Si une attaque qui fait perdre un point à la structure bénéficie de la règle **blessure multiple** retirez à la place un nombre de points de structure égal correspondant. (Dans le cas d'une attaque qui fait un 1 pour toucher lancez le dés de blessure multiple si nécessaire.)

Trop froide !:

À l'exception des figurines dotées des règles **Vol** et **Créature marine** les unités, ne peuvent pas poursuivre en dehors de la table, elle s'arrêtent à la place à 1 pas du bord.

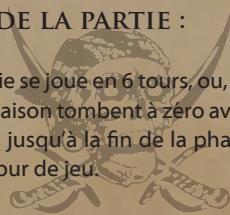
CONDITIONS DE VICTOIRE :

Sur un navire l'état-major est capital en manœuvres comme au combat. Privé de sa «tête» un navire est voué à sombrer.

- ✗ Un général adverse tué rapporte 2 points,
- ✗ une grande bannière 2 points,
- ✗ un étendard capturé 1 point,
- ✗ et une unité détruite 1 point.

A la fin de la partie chaque joueur compte le nombre de points qu'il a empoché, celui qui en a le plus remporte la partie, en cas d'égalité si l'un des deux joueurs a perdu son général et l'autre pas il perd la partie, sinon c'est une égalité.

DURÉE DE LA PARTIE :



La partie se joue en 6 tours, ou, si les points de flottaison tombent à zéro avant la fin du 6^e tour, jusqu'à la fin de la phase en cours de ce tour de jeu.