

Codex des règles de combat naval pour Pavillon Noir

Déroulement du tour de combat naval :

1. Description de la configuration du combat

(évolution du vent, modificateur de -6 à +6, AFEAS p.130)

2. Initiative

(valeur de commandement du capitaine)

3. Tactiques

(modif. d'efficacité de -3D à +3D)

4. Résolution (AFEAS p.131)

Déplacement ; Manoeuvre en mer (Abordage, Virement de bord, Changer de voile, Danger droit devant, S'arrêter ou ralentir) ; Manoeuvre d'Artillerie (Recharger les canons de bordée, Recharger les canons de fuite ou de chasse, Branle-bas de combat, Filet d'abordage, Mettre tous les canons de même côté) ; Cannonade ; Tir de mousquerie

5. Actions des PJ (Tir de génie, AFEAS p.112, modificateur mêlée AFEAS p.125, LR p.76, moral affecté AFEAS p.120)

6. Fin du TCN, retour à l'étape 1

Deux actions en groupe : une action de mouvement AM, une action principale AP.

Exemples d'action de groupe AFEAS p.102, p.112

Réussite négative pour le groupe qui perd le jet d'opposition.

Unités de temps AFEAS p.100

Test de cannonade

1. Jet de cannonade d'équipage

(modificateur efficacité taille de la cible, modificateur facilité distance : chaque segment complet de portée séparant les canons de la cible inflige un malus de -1)

2. Jet de localisation (D6, en ajustant en fonction de la position)

3. Utilisation de la table de mesures et valeurs (surtout mesure !)

Dégâts d'un canon = (calibre / 6) * nbres de canons

4. Réduction des points de structure (autant d'équipage de moins que de dmg, jet de Chance des PJS AFEAS p.111, état critique AFEAS p.111)

Exemples d'artillerie AFEAS p.110

Portée de canons AFEAS p.147

Utilisation de la table de mesures et valeurs

1. Effectuer le test de compétence de groupe adéquat

2. Remonter d'une ligne (valeur -10)

3. Se décaler de 2 colonnes vers la droite par Succès (ou vers la gauche par Succès négatif), en comptant l'éventuel Modificateur de réussite

4. Lire la mesure correspondante

Table des mesures et des valeurs											
Mesure	1/10	1/8	1/7	1/5	1/4	1/3	2/5	1/2	3/5	4/5	1
Valeur	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	+0
Mesure	1	1,25	1,5	2	2,5	3	4	5	6	8	10
Valeur	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Mesure	10	12,5	15	20	25	30	40	50	60	80	100
Valeur	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Mesure	100	125	150	200	250	300	400	500	600	800	1000
Valeur	+20	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30

Utilisation de la table des actions non numériques

Le MJ décide quelle unité de temps doit être utilisé en fonction du type d'action.

Types d'action courtes : Virer de bord, diminuer la voile etc...

Types d'actions longues : Recharger des canons, appareiller etc...

TABLE DES ACTIONS NON NUMÉRIQUES								
Action	Réussite/Nombre de Succès							
	Catastrophe	Échec	1	2	3	4	6	8
Durée (TC, TCN, h, j, sem, mois) :								
- Action longue	8	7	6	5	4	3	2	1
- Action courte	5	4	3	2	1	1	(-1 UT)	(-1 UT)
- Effets	0	(-1 UT)	1	2	3	4	6	(+1 UT)
Gros temps	Avarie grave	Avarie sérieuse	Avarie légère	-	-	-	-	-
Action avec Compétence complémentaire (Effic.)	Catastrophe	Échec	+1D	+2D	+3D	+4D	+4D	+4D
Action avec Compétence de soutien (Facil.)	-4	+0	+1	+2	+3	+4	+4	+4

Test de manoeuvre

Prendre en compte les modificateur de manoeuvrabilité et vent

Discours parcouru par un navire = vitesse * 50m

Interrompre une manoeuvre --> prochaine manoeuvre très difficile -3

1 carreau = 100m

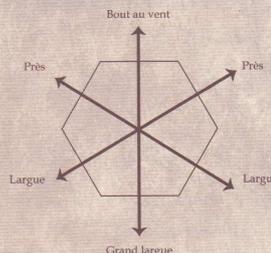
Distance parcourue : autant de carreaux que la vitesse (en fonction de l'allure)

Exemples manoeuvres en mer AFEAS p.104

Tenu dans le gros temps AFEAS p.110 (si vent au moins "grand frais" ou "établi" avec un navire sur-toilé

Force du vent		
Force	Vitesse	Nom donné
0 Beaufort	0 km/h	Calme plat
1 à 2 Beaufort	10 km/h	Petit temps
3 à 4 Beaufort	30 km/h	Établi
5 à 6 Beaufort	50 km/h	Frais
7 Beaufort	70 km/h	Grand frais
8 - 10 Beaufort	100 km/h	Tempête
11 et 12 Beaufort	120+ km/h	Ouragan

Niv.	Force du vent	Vitesse/ Manœuvrabilité	Spécial
-2	Calme plat	0/0	Seuls des avirons peuvent faire avancer ou tourner le navire.
-1	Petit temps	-1/+0	Jamais de Test de Gros Temps. Le navire ne peut pas être sur-toilé.
+0	Établi	+0/+0	Vous devez effectuer un Test de Tenue dans le gros temps après chaque Test de Manœuvre. Le navire ne peut pas être sous-toilé.
+1	Frais	+1/-1	
+2	Grand frais	+2/-3	
+3	Tempête	+3/-4	
+4	Ouragan	+4/-6	



Test de rechargement

Choix du type de munition

Nombre d'homme nécessaires AFEAS p.147