

## PAVILLON NOIR : RECAPITULATIF COMBAT NAVAL

### A) DESCRIPTION DE LA CONFIGURATION INITIALE

#### 1/ Le Vent et la Mer

Situation initiale : Tirer 2 cartes bac à sable Picto Mer (force vent + mer / direction)

- Utiliser le schéma du vent imprimé pour les allures
- Utiliser aide de jeu pour le niveau du vent et les bonus/malus

Attention, un Navire peut voler le vent d'un autre s'il se trouve à une distance de moins de 100 m. Dans ce cas, la victime subit Vit-2 mais gagne Man+2 pour les tests de tenue dans le gros temps.

#### 2/ La Géographie

Test de la vigie ou d'un joueur avec longue-vue (Vigilance F Perception) pour localiser les éléments.

- Regarde vers le soleil – modificateur de -2
- Vent frais ou plus – modificateur de -1 à -4
- Mer agitée ou plus – modificateur de -1 à -3

Test Capitaine ou Pilote (Géographie F Erudition) avec modificateurs cartes et journaux de bords.

Ne pas tous décrire suivant le résultat (1 succès = 20% des éléments)

Éléments géographiques : îles, haut fonds, récifs, bancs de sable

#### 3/ L'Hydrographie

Test du capitaine, pilote ou PJ (Hydrographie F Perception) pour localiser les éléments.

Localisation des éléments proches (plus loin si longue vue) suivant état de la mer et vent. Ne pas tous décrire suivant le résultat (1 succès = 20% des éléments)

Éléments hydrographiques :

- Zone de survente (Force Vent +1)
- Zone de dévente (Force Vent -1)
- Zone adonnante / refusante (direction du vent change de + ou - 60° ou 1/6 tour)
- Courants (déporte le navire d'une case par case de mouvement)

#### 4/ Navires et Positions

Décrire les positions des deux navires.

Test Capitaine ou PJ (Connaissance des Navires F Erudition) pour avoir des détails sur le navire adverse et ses possibilités

### B) GESTION DES TOURS DE COMBAT NAVAL

#### 1/ Modification des Paramètres

Tous les 2 tours : Tirer 1 carte bac à sable Picto Vent (évolution vent + mer)

Tous les tours (sauf le premier) : Tirer 1 carte bac à sable Picto Canon (événement combat naval)

#### 2/ Observations Géographiques et Hydrographiques

Refaire les tests de A2 et A3 pour localiser de nouveaux éléments ou détecter les variations

#### 3/ Modificateur de situation

Attribuer un modificateur de situation en fonction du rapport de forces et des actions précédentes (-3 à +3)

Exemples d'éléments pris en compte :

- Rapports de tailles de navires : -2 à +2
- Moral en baisse : -1
- Pris par surprise : -1
- Vient d'essuyer un tir d'artillerie : -1
- Vient de réussir un tir d'artillerie : +1
- Manœuvre complexe réussie au tour d'avant : +1
- Un joueur a gonflé le moral des troupes au tour d'avant : +1

#### 4/ Description des tactiques

- Le plus petit modificateur de situation décrit sa tactique en premier.
- Test (Tactique F Perception) des suivants pour comprendre la tactique
- Le suivant décrit sa tactique, nouveau test, ...

Une tactique comporte :

- Manœuvre nautique (virement de bord, augmenter/réduire la voile, installer filets, ...)
- Manœuvre d'artillerie (recharger, branle-bas de combat, déplacer canons, ...)

Attribuer un modificateur de -3D à +3D selon la tactique envisagée

#### 5/ Décrire les actions personnelles

- Les PJ occupés à la manœuvre disposent d'un TC (12s) par TCN (2min)
- Les autres peuvent utiliser tout le TCN pour une action personnelle

#### 6/ Résolution des actions

Déplacement classique (sans test) : vitesse (nœuds) x 50m

Manœuvres nautiques : Appliquer les Mod. de situation, tactique, de manœuvrabilité du navire, de vent

- Virer de bord (AC, TCN) : 1 dé bonus si virement vent debout
- Augmenter/Réduire la voile (AC, TCN)
- Installer les filets d'abordage (AC, TCN) -> Difficulté +1 pour l'abordage adverse

Manœuvres d'artillerie : Appliquer les Mod. de situation et tactique

- Recharger les pièces (de bordée, de chasse, de fuite) (AL, TCN)
- Branle-Bas de Combat (AC, TCN) -> Permet de se jeter à l'abris lors d'un tir de mitraille (on oppose la manœuvre à la canonnade).

Actions des PJ ou PNJ :

- Pointage de pièce de précision (aFeaS p 144)
- Tir de mousquet (50m)
- Rechargement / Tir au pierrier (50m)

**Les différentes actions sont décrites sur l'écran du MJ ...**

#### 7/ Description des résultats

Si les canons sont rechargés et qu'une ligne de tir se présente → Canonnade ! (aFeaS p 141)

Application des modificateurs de tir :

- La distance : Malus -1 par segment de portée séparant les deux navires
- La fumée : Malus -2 si Tir moins de 5 TCN avant et vent rabat fumée vers navire
- Taille du navire visé : Voir Malus sur écran MJ
- Etat de la mer : Malus -1 si mer très agitée, Malus -2 si mer grosse, Malus -3 si mer démontée

Faire le test de Canonnade :

- Ajouter les succès liés à l'orientation de la cible (voir écran du MJ)
- Compter 1 de protection par catégorie de taille de la cible au-dessus de l'agresseur.
- Pensez à opposer la manœuvre adverse si mitraille et branle-bas de combat.

Consultation table mesures & valeurs :

- Sélectionner la valeur de dégâts de l'artillerie
- Remonter d'une ligne et décaler de 2 cases vers la droite par succès et de 1 case vers la gauche par protection
- Consulter la mesure correspondante pour les PS perdus et les pertes dans l'équipage

Faire un test de localisation pour les dégâts suivant le type de munitions et l'orientation de la cible.

Si l'une des parties du navire passe en état critique, une avarie se déclenche (voir aFeaS p 143)

Tirer une carte bac à sable Picto Pertes tous les 7 membres d'équipages perdus pour connaître le PNJ particulier touché.

Considérer qu'il s'agit d'un simple matelot si le poste n'existe pas ou qu'il est occupé par un joueur.

Pour les joueurs, réaliser un test de chance (chance d'être épargné = % survivants / équipage) pour savoir si touchés (soutenu par Esquive F Adaptabilité si tir de mitraille alors que le branle-bas de combat a été fait).

#### Dégâts d'artillerie :

- Boulets ou boulets ramés = 1D6 + 2 sur 1 localisation
- Mitraille : 1D6 + 1 sur 2 localisations.