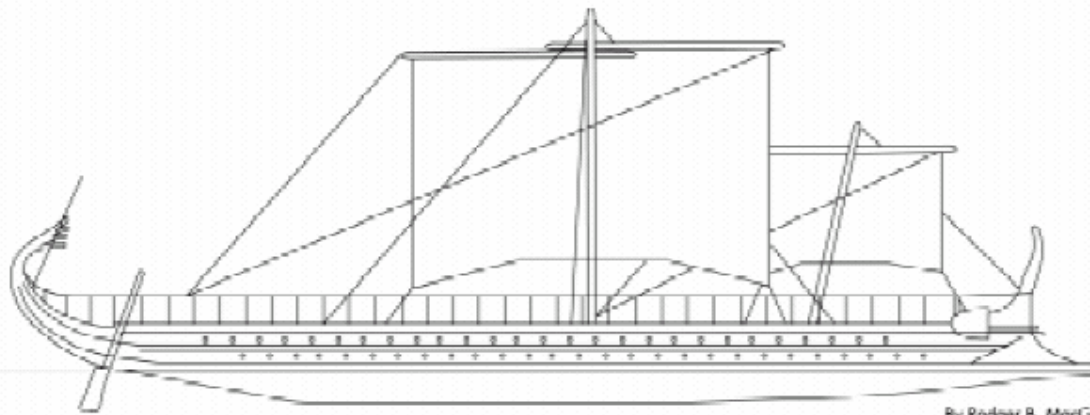


LIVRET DE REGLES

GREAT BATTLES OF HISTORY - VOLUME VII

WAR GALLEY

NAVAL WARFARE IN THE ANCIENT WORLD



By Rodger B. MacGowan ©1999

A Richard Berg Design

2nd Edition

TABLE DES MATIERES

1.0 Introduction.....	2	6.0 Mouvement.....	7
2.0 Matériel.....	2	7.0 Combat entre Navires.....	10
3.0 Séquence de Jeu.....	3	8.0 Combat entre Marins.....	13
4.0 Les Navires.....	4	9.0 Victoire.....	17
5.0 Le Système d'Escadron.....	5	10.0 Règles de Tournoi.....	18



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

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 principaux conflits de l'époque des galères pré Empire Romain.

Ce jeu est conçu pour être joué à deux joueurs. Néanmoins, il fonctionne bien en solitaire ou en multi-joueurs, en assignant des escadrons à différentes personnes.

La courbe d'apprentissage de ce jeu est modérée. Il y a deux aspects principaux : la manœuvre et l'attaque. Il faudra probablement quelques tours de mouvement pour voir ce que peuvent faire les galères et comment. L'aspect combat est légèrement plus complexe, car la trinité Eperonnage-Balayage-ou-Abordage se rapproche un peu du Caillou/Papier/Ciseaux. Comme pour les jeux terrestres de la série GBoH, les joueurs s'en sortiront mieux lorsqu'ils auront une solide connaissance sur ce que peuvent faire leurs flottes/galères.

2.0 MATERIEL

Ce jeu contient le matériel suivant :

- 2 cartes
- 6 planches de pions et marqueurs
- 2 fiches d'aides de jeu
- 1 livret de règles
- 1 livret de scénarios
- un bloc de 4 journaux de bord pour chacune des 13 batailles

2.1 Les Pions

La taille d'un pion—carrée ou taille double/rectangulaire—représente la taille relative des galères. Chaque galère a le même groupe de caractéristiques :

Type : Il désigne le « style » que représente le pion ; ex : 'Liburnienne', 'Quinquère', etc. [4.0].

Equipage : Ceci représente les talents de navigation des marins.

Capacité d'Eperonnage : Il y a deux valeurs d'Eperonnage : Attaque, pour la capacité à éperonner, et Défense, pour la capacité de ce type de galère à supporter un éperonnage. La Valeur d'Attaque est généralement plus élevée lorsque la galère est sur sa face Vitesse Maximum.

M (Valeur de Marins et Capacité de Tir) : C'est le nombre d'hommes de bord utilisés pour l'abordage (Marins) 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.

E (Artillerie) : La galère est équipée de suffisamment de pièces d'artillerie pour améliorer l'efficacité des projectiles.

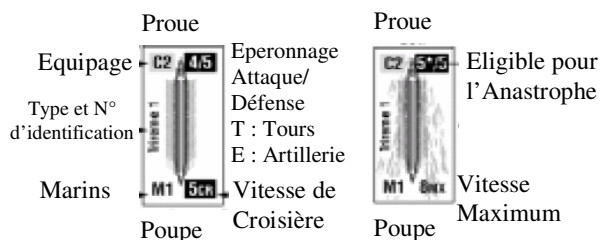
T (Tours) : La galère possède des plateformes à l'avant et/ou à l'arrière, ce qui améliore ses capacités de tirs et d'abordage.

Vitesse : Les galères ont deux valeurs : Croisière (au recto du pion) et Maximum (au verso).

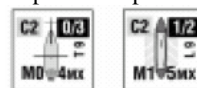


NOTE : Certains navires sont inhabituels, comme le Tremiola, qui a des capacités de rames/voiles. Ceci est indiqué par le symbole de « voile » sur le pion [6.28].

On utilise le recto de chaque pion pour la Vitesse de Croisière. Le verso représente le navire en Vitesse Maximum.

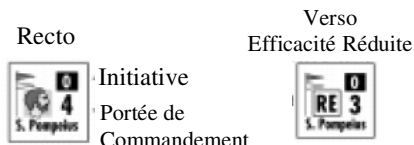


Les petits navires sont représentés par des pions carrés :



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].



Navire de Commandement : Toute galère qui transporte un Chef d'Escadron ou un Amiral. Le Navire de Commandement de l'Amiral est aussi appelé le Vaisseau Amiral.

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



2.2 Les Cartes

Ce jeu contient deux cartes. L'une est totalement vide de « terre » ; l'autre contient des bandes de « terre » utilisées dans certains scénarios. La terre est identifiée par une lettre. Par

exemple « D » pour les hexs de terre de Drepanum et « A » pour Arginusae.

Lorsqu'il n'y a pas de terre et que la bataille n'utilise qu'une seule carte, utilisez la carte de « mer ». Pour les batailles avec de la terre, n'utilisez que la portion de terre indiquée pour la bataille ; ignorez toutes les autres marques (traitez-les comme de l'eau).

2.3 Les Journaux de Bord

Il y a deux façons de noter les informations et le statut des galères, ceci parce que la communauté des joueurs est séparée en ceux qui utilisent des marqueurs et ceux qui utilisent des feuilles de notes. A cause de la nature du combat de galères, de telles informations sont nécessaires pour simuler les événements à ce niveau.

Méthode 1 : Utilisez les marqueurs, placez-les sur les navires affectés.

Méthode 2 : Utilisez les journaux de bord. Nous vous avons fourni plusieurs fiches recto-verso pour chaque bataille sur lesquelles noter toutes les informations nécessaires (pour cela, chaque navire a un numéro d'identification ; voir plus haut). Leur utilisation s'explique d'elle-même (tout du moins nous l'espérons). Vous pouvez en faire autant de copies que vous le souhaitez.

2.4 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. Lorsqu'il faut lancer 2d12, il faut généralement que le joueur obtienne un résultat compris dans une fourchette donnée (ex : 8-12).

Lorsque des modificateurs (DRM) sont appliqués à un jet de 2d12, traitez tout résultat modifié supérieur à '12' comme un '12' et tout résultat modifié inférieur à '2' comme étant automatiquement hors de la fourchette de résultats nécessaires.

2.5 Quelques Termes Utiles

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

Proue : C'est l'avant du navire, qu'on utilise pour éperonner.

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'une galère peut utiliser pendant un tour, selon qu'elle est en vitesse de Croisière ou Maximum. Elle dépend aussi des résultats du combat. Dans *War Galley*, la vitesse ne représente pas seulement la signification littérale de ce mot, mais aussi la manœuvrabilité des galères par rapport aux autres. Les sources indiquent que les « grosses galères », les heptères, les octares, etc. pouvaient avancer en ligne droite aussi vite que les trirèmes. Leur problème venait de la manœuvrabilité.

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 LE TOUR

3.1 Séquence de Jeu

Chaque tour de jeu est composé des phases suivantes, qui doivent être résolues dans l'ordre indiqué.

A. Phase de Détermination du Vent. Un joueur fait un jet pour déterminer la force et la direction du vent. Cette phase est ignorée dans la plupart des scénarios.

B. Phase de Détermination des Escadrons. Les joueurs déterminent simultanément combien et quels navires appartiennent à chaque Escadron [5.2].

C. Phase d'Initiative. Les joueurs font un jet pour savoir qui choisira celui qui joue en premier dans les phases D, E et F.

D. Phase de Détermination du Niveau de Vitesse. Les joueurs déterminent s'ils utiliseront la Vitesse de Croisière ou Maximum [6.11]. Ceci est fait par escadron, les joueurs alternant leur choix. Celui qui commence est déterminé dans l'étape C ci-dessus.

E. Phase d'Activation des Escadrons Commandés. Le joueur dont c'est le « tour » choisit un Escadron Commandé. Il active chaque galère de cet escadron. Les galères activées peuvent entreprendre les actions suivantes (si possible) :

1. **Segment de Mouvement.** Le joueur qui a été choisi pour agir en premier pendant la Phase d'Initiative déplace toutes les galères d'un escadron. Le mouvement peut inclure :
 - La résolution d'un Tir (qui peut avoir lieu pendant ou après le mouvement).
 - Les tentatives de Grappinage, Eperonnage et Balayage. Les navires adverses confrontés à un de ces événements peuvent tenter d'Esquiver.
 - Désengagement de Grappinage.

- Détermination de la Fatigue éventuelle pour les navires d'un escadron en Vitesse Maximum [6.42].

2. Segment d'Abordage. Après que toutes les galères d'un Escadron se soient déplacées, le joueur résout les tentatives d'Abordage.

3. Segment de Changement de Joueur. Lorsque le joueur a terminé, la main passe à son adversaire, qui répète les points 1 et 2. Si l'adversaire n'a plus d'escadrons, alors le joueur actuel continue la phase avec un escadron qui n'a pas encore été activé.

4. Segment Final. Lorsque tous les escadrons ont agi, passez à l'étape F.

F. Phase d'Activation des Escadrons Individuels. Lorsque tous les Escadrons Commandés ont agi, chaque joueur active un Escadron Individuel (EI) à la fois, en alternant les EI et en commençant par le joueur qui a joué en premier à l'étape E. Chaque EI fait les segments E/1 à E/3. Lorsque tous les EI ont été activés, passez à la Phase G.

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. Par contre, les segments doivent être résolus dans l'ordre suivant :

1. Segment de Désengagement. Les joueurs peuvent tenter de désengager les navires « Emmêlés » [8.35].

2. Segment de Récupération des Galères.

- Tentatives d'extinctions des Feux sur les galères [8.54]
- Vérification de la propagation des Feux aux navires Grappinnés/Emmêlés.
- Retirez les marqueurs « Masts Down » de toutes les galères.

3. Segment de Récupération de la Fatigue.

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

4. Segment des Navires qui Coulent. Vérifiez si les navires Eperonnés ont coulé [7.17]. Tous les navires « Emmêlés » et/ou « Grappinnés » avec des navires qui coulent sont retirés du jeu. Ils coulent aussi.

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.

3.2 Initiative

Le joueur qui joue en premier pendant les phases D à F est déterminé par un jet de dé. Chaque joueur lance un dé et ajoute au résultat obtenu 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.

NOTE DE JEU : Ce choix n'est fait qu'une fois et s'applique à toutes les phases affectées.

4.0 LES GALERES

Chaque pion galère représente de 1 à 8 navires, selon le scénario. Les navires d'une vingtaine de mètres sont représentés par des pions carrés. Les galères de guerre, qui mesuraient entre 40 et 50 mètres sont représentées par des pions rectangulaires.

NOTE SUR L'ECHELLE : L'échelle précédente ne signifie pas qu'un pion représente réellement tous ces navires. Ce que cette échelle nous permet, c'est de simuler tous les éléments d'une bataille de galère—le déploiement, la manœuvre et les tactiques de combat—de façon représentative.

NOTE HISTORIQUE : On dit que les navires gigantesques ont été construits par Ptolémée IV Philopater—Pharaon d'Egypte Macédonien— ils étaient supposés mesurer 140 mètres de long sur 20 de large, ce qui nécessiterait six hexes de long sur 2 de large, et ils transportaient environ 4000 hommes (une valeur « M » de 80 et plus)... assez inutilisable pour autre chose qu'une « parade ».

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

Les caractéristiques des navires sont données en 2.0. L'utilisation de chacune de ces caractéristiques est expliquée dans les règles qui suivent.

4.1 Abréviations Utilisées pour les Galères

Tout au long des règles nous désignons les types de galères par des abréviations utilisées dans de nombreuses sources. Par exemple, nous pouvons désigner une quinquèrème par l'abréviation « 5 ». Les termes utilisés pour ces navires se rapportent à la configuration des rameurs ainsi qu'au nombre de bancs de nage. La méthodologie exacte pour cette nomenclature est toujours débattue.

L Lembi. Un petit navire avec des capacités militaires mineures, à peu près l'équivalent des tirailleurs terrestres.

RL Lembi Renforcé. Un Lembi un peu plus difficile à éperonner grâce à l'ajout de planches de bois extérieures.

T Transport. Aucune valeur militaire. Certains étaient des galères âgées reconverties en transport de troupes.

2 Birème.

L2 Birème Liburnienne, une sorte de birème renforcée.

3 Trirème. La galère de guerre classique de l'époque antique. Les premières trirèmes (de l'époque Gréco-Perse) étaient différentes de celles des dernières batailles/époques, car la suprématie navale était un des moyens d'améliorer sa puissance. Tout bien considéré, c'est la galère la plus manœuvrable.

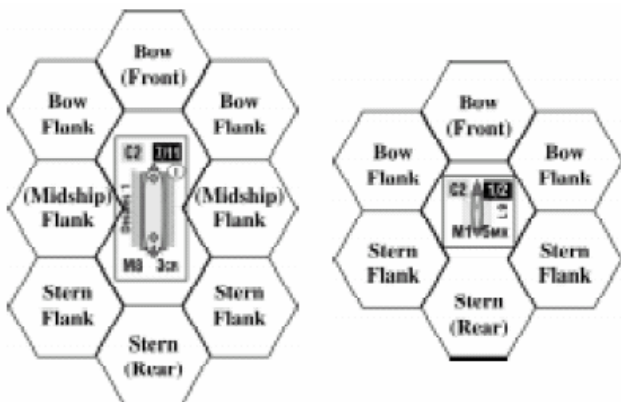
- cat3** Trirème Cataphractaire.
- 4 Quadrirème
- 5 Quinquèrème. La galère de guerre de base depuis les Guerres Puniqes jusqu'à la fin de l'époque Républicaine. C'est une amélioration technologique du '4'.
- 6 Sextères
- 7 Heptères
- 8 Octares
- 10 Dekares. A la fin du 1^{er} siècle avant J.C., ces galères plutôt grosses (de 6 à 10) étaient assez courantes.
- Trm** Tremiola. Galère à rame et à voile, conçue pour combattre les pirates.

NOTE DE CONCEPTION : A partir de la moitié du 4^e siècle avant J.C., toutes les galères étaient cataphractaires. Cela signifie qu'elles avaient un « toit » qui recouvrait le pont des rameurs. Cela protégeait les rameurs et permettait d'avoir un plus grand contingent de soldats. Nous n'avons inclus aucun « ajustement » pour le fait d'être cataphractaire, à une exception : les trirèmes Grecques qui étaient les premières à être cataphractaires. Par conséquent, nous avons fait une différence entre les premières trirèmes (3) et la version cataphractaire (cat3).

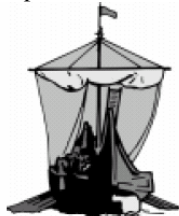
4.2 Orientation

Les Galères sont toujours orientées vers un des côtés d'hexes 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'hexes de proue/flanc, deux côtés d'hexes de poupe/flanc, plus deux côtés d'hexes de flanc.



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



5.0 LE SYSTEME DES ESCADRONS

5.1 Les Commandants

5.11 Chefs d'Escadrons (CdE). Les CdE n'ont qu'une seule valeur, leur Portée de Commandement [5.23].

5.12 Amiral. L'Amiral est le CdE qui dirige toute la flotte, bien qu'il agisse aussi en tant que Chef d'Escadron. En plus de sa Portée de Commandement, il a une Valeur d'Initiative :

- L'Amiral utilise cette valeur comme DRM pour l'initiative du tour [3.0].
- Cette valeur est aussi utilisée pour tenter une Double Activation [5.42].

5.13 Certains scénarios ont des flottes avec plusieurs Amiraux (ex : Ecnomus). Ceci n'est un « problème » qu'en termes d'Initiative s'ils ont une valeur différente. Lorsqu'il y a plusieurs amiraux par flotte, l'amiral utilisé pour affecter le jet d'initiative doit être celui dont l'escadron agira en premier si le joueur remporte l'initiative et choisit d'agir en premier. Sinon le joueur peut choisir l'escadron qui agira.

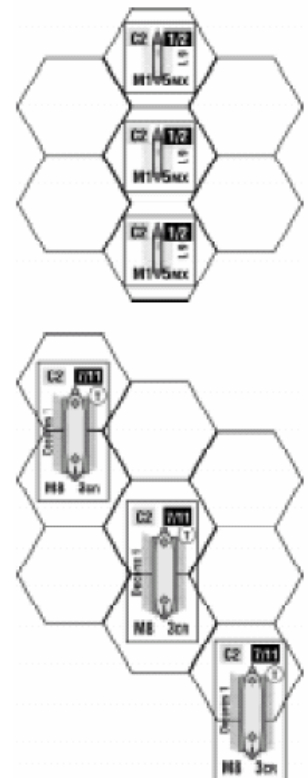
5.14 Navire de Commandement. C'est un navire qui transporte un Chef d'Escadron ou un Amiral. La galère de l'Amiral est le Vaisseau Amiral de la flotte.

5.2 Escadrons Commandés

5.21 Le nombre de galères qu'un joueur peut déplacer pendant une Phase d'Activation des Escadrons Commandés est limité par la définition d'un Escadron. Un Escadron est composé de tous les navires à portée d'un Navire de Commandement. Un Navire de Commandement est un navire qui transporte un CdE ou un Amiral.

5.22 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. Notez également que l'illustration d'échelon n'est pas le seul arrangement valide. La seule obligation est que la proue de la galère qui suit soit dans un hex de poupe/flanc de la galère qui la précède.

5.23 Tous les Chefs d'Escadrons ont leur Portée de Commandement imprimée sur le pion [2.1]. La portée est déterminée en comptant les hexs depuis n'importe quelle partie du Navire de Commandement jusqu'à n'importe quelle partie de l'autre navire. La portée peut passer à travers une galère amie mais jamais à travers une galère ennemie. Ne comptez pas le (ou les) hex(s) 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.

5.24 Pendant la Phase de Détermination des Escadrons (B), les joueurs désignent quelles galères appartiennent à quels Escadrons, en fonction de leur position sur la carte.

- Si une galère est à Portée d'un Navire de Commandement, elle doit faire partie de cet escadron et ne peut pas être activée « indépendamment ».
- Si une galère est à portée de deux Navires de Commandement différents (ou plus), alors pendant la Phase de Détermination, le joueur doit indiquer à quel escadron elle appartient.
- Si une galère n'est pas à Portée d'un Navire de Commandement, elle est traitée comme un Escadron Individuel et doit être activé individuellement [5.21].
- 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 les navires en ligne continue [5.22].

5.3 Escadrons Individuels

Les galères qui ne sont pas dans un escadron comme défini précédemment sont considérés comme étant des Escadrons Individuels. Utilisez les marqueurs « Individual Squadron » pour l'indiquer.

5.31 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 agi en premier à la Phase D. Lorsqu'il active un EI, le joueur lance le dé (1d6) :

- Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur d'Equipage du navire alors cet EI est libre de faire ce que veut le joueur (dans les limites autorisées).
- Si le résultat est supérieur, retournez la galère sur sa face Vitesse de Croisière (si elle n'y est pas déjà). La galère ne peut pas entrer dans un hex adjacent à un navire ennemi. Toutefois, si au début du tour un EI est adjacent à un navire ennemi, il peut faire tout ce qu'une galère Commandée peut faire.

5.4 Activation des Escadrons

5.41 Pendant n'importe quelle Phase d'Activation, chaque joueur déplace le(s) navire(s) de l'escadron activé, que ce soit un Escadron Commandé ou un Individuel, en faisant toutes,

quelques unes ou aucune des actions indiquées pour ce Segment (E/1 puis E/2). Ensuite la main 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'escadrons 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.
- 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 [5.12].

5.42 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 Commandés 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 (voir les Tables).
 1. L'escadron non Amiral est celui qui doit agir maintenant. Par contre, le joueur fait un jet sur la Table de Confusion et applique les ajustements de Vitesse nécessaires à chaque galère de l'Escadron avant de procéder à l'activation.
 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.

5.5 Transfert de Commandement

5.51 Un joueur peut transférer le CdE ou l'Amiral d'une galère vers la galère amie (ou Capturée et maintenant amie) la plus proche (comptez les hexs ; s'il y en a plusieurs, le joueur peut choisir). La décision du transfert peut être prise à tout moment (et pour n'importe quelle raison) au cours du jeu, mais il ne peut être fait que selon 5.52. On ne peut faire qu'une seule tentative de transfert par commandant et par tour. Un CdE ne peut pas être transféré vers une galère Emmêlée ou Grappinée.

5.52 Pour faire un Transfert, lancez un dé.

- Sur un résultat de 3-6, le Transfert a lieu. Placez le pion sur le nouveau navire, mais retournez-le sur sa face à Efficacité Réduite, et mettez la galère qui le reçoit sur sa face Vitesse de Croisière. Le CdE est retourné sur sa face normale à la fin du premier tour d'activation où a utilisé ses valeurs réduites. La galère ne peut pas utiliser la Vitesse Maximum tant que le CdE n'est pas revenu sur sa face normale.
- Sur un résultat de 1-2, le commandant reste sur sa galère d'origine. Si elle coule, il coule avec elle.

5.53 Si un Commandant Naval est perdu, retournez son pion sur sa face réduite et placez-le sur la galère la plus proche dans son escadron (s'il y en a plusieurs, c'est le joueur qui décide). Ce CdE est définitivement réduit jusqu'à la fin de la partie. Les CdE déjà réduits le restent.

6.0 MOUVEMENT

6.1 Vitesse : Navires à Rame

La plupart des navires de l'époque étaient à rame, 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 maximums que le navire peut atteindre.

NOTE HISTORIQUE : L'estimation de la vitesse maximale d'une galère (pour éperonner) 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.

NOTE DE CONCEPTION : La capacité de vitesse pure de la majorité des galères de guerre était à peu près la même. Ajoutez plus de rameurs pour la puissance et vous devez aussi augmenter la taille, le poids et le tirant d'eau. Tout cela semble s'équilibrer, tout du moins en termes de mouvement. Par conséquent, les Valeurs de Vitesse prennent aussi en compte la manœuvrabilité.

6.11 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 Détermination du Niveau de Vitesse (D). Le nombre représente le nombre de PM [6.32] que la galère peut dépenser pendant son tour, ainsi que sa possibilité de Grappinage (Vitesse de Croisière uniquement), d'utiliser les manœuvres de Diekplus ou d'Anastrophe (Vitesse Maximum uniquement), d'Eperonnage (n'importe quelle vitesse); voir les sections correspondantes pour plus de détails.

6.12 Le Niveau de Vitesse de chaque galère (la face du pion à utiliser) est choisi pendant la Phase de Détermination du Niveau de Vitesse. Les Niveaux de Vitesse sont déterminés pour chaque galère par escadron, le joueur ayant l'initiative choisissant le premier escadron puis en alternant entre les joueurs. Les galères qui sont à Mi-Vitesse, Fatiguées, Capturées (ou Recapturées), Désseparées ou immobiles (Emmêlées, Grappinées ou Eperonnées) ne peuvent pas être mises en Vitesse Maximum. Pendant les phases d'activation, une galère en Vitesse Maximum est immédiatement retournée sur sa face Vitesse de Croisière si elle est Eperonnée, Désseparée, forcée de passer à Mi-Vitesse ou Fatiguée.

6.13 Le nombre réel de Points de Mouvement (PM) qu'une galère utilisera pendant le tour est choisi et annoncé avant de commencer à déplacer la galère, et elle doit ensuite utiliser tous les PM annoncés, à moins qu'elle n'Eperonne une autre galère ou ne s'Echoue.

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.

NOTE DE JEU : les galères avec des Tours (T) ont en général une Vitesse Maximum inférieure de un aux galères de type similaire sans Tours [voir 8.48].

6.14 Si un navire commence un Segment de Mouvement à Vitesse Maximum, il doit faire un Test de Fatigue [6.42], quel que soit le nombre de PM réellement utilisés.

6.2 Vitesse : Navires à Voile

Les galères à voiles de l'époque utilisaient un système de voiles plutôt simple pour les aider à propulser le navire lorsqu'il ne risquait pas de se faire attaquer. Lorsque c'est applicable, le scénario commence avec une Force et une Direction du Vent spécifique. Au début de chaque nouveau tour, un joueur lance deux dés (2d12) pour voir si la Force et/ou la Direction du vent change. Voir les tables et tableaux. Si le résultat est Calme Blanc, il n'y a pas de vent (et la propulsion due au vent ne peut être utilisée par aucun navire).

NOTE DE JEU : La plupart des scénarios n'utilisent pas cette règle, car le vent n'était pas un facteur important. Certains scénarios indiquent que le Vent est continu pour toute la bataille. Dans ce cas il n'y a pas besoin de faire de jet ; il reste identique pendant toute la partie.

6.21 Pour utiliser les voiles, une galère doit commencer le scénario avec les voiles levées ou les lever lorsqu'elle est activée. Il coûte 1 PM pour Lever ou (volontairement) Baisser les Voiles, et une telle action doit être faite avant tout mouvement réel. Une galère ne peut pas lever les voiles si elle est adjacente à une galère ennemie ; par contre, elle peut les baisser dans une telle situation.



6.22 Une galère ne peut Lever les Voiles que si elle utilise la Vitesse de Croisière ; les galères en Vitesse Maximum ne peuvent pas Lever (ni utiliser) les Voiles [voir 6.28 pour une exception]. Placez un marqueur de Voile sur la galère pour indiquer que les voiles sont sorties. Une galère avec les voiles sorties ajoute un (+1) à sa Vitesse de Croisière (sans subir de Fatigue) mais seulement si elle commence son tour avec le vent soufflant [3.1A] dans ses côtés d'hex de proue ou proue/flanc. Le vent soufflant dans toute autre direction n'a aucun effet.

6.23 Une galère utilisant les voiles subit les pénalités suivantes :

- Elle doit utiliser sa Vitesse de Croisière (le tremiola est une exception, 6.28).
- Elle ne peut pas changer d'orientation (sans mouvement) ni faire demi-tour [6.34/5].
- Elle ne peut pas Balayer. Elle peut Eperonner, mais avec une capacité considérablement réduite (vitesse et valeur d'Eperonnage réduite).
- Elle peut Tirer, mais avec un DRM -1.
- Elle peut tenter de Grappinner, mais avec un DRM -1.



6.24 Si une galère propulsée par le vent est entrée en Collision [7.16] avec un autre navire, retournez le marqueur de Voile sur son verso, face Démâtée (Mast Down). Les galères Démâtée ont leur Vitesse de Croisière réduite de moitié, arrondie à l'entier supérieur. Le marqueur Démâté est retiré pendant le Segment de Récupération des Galères (G/2).

6.25 Le Tremiola combine les rames et le vent très efficacement, avec les règles suivantes :

- En plus de la vitesse donnée par les rames, ils peuvent ajouter 2 PM pour la Propulsion due au Vent [6.22] à leur Vitesse de Croisière ou Maximum.
- Ils peuvent lever ou baisser les voiles sans dépenser de PM. Néanmoins une telle décision doit être prise avant de commencer le mouvement. S'ils baissent les voiles, ils ne peuvent pas utiliser les +2PM du Vent.
- La restriction de 6.23 s'applique toujours si le navire est propulsé par le vent.

NOTE HISTORIQUE : l'Hémiola était le « navire pirate » standard parce qu'il pouvait aller plus vite que n'importe qui. Le Trémiola a été conçu comme une « escorte de convoi » pour la protection contre les hemis.

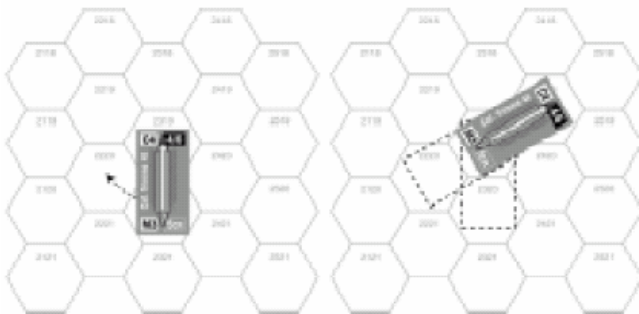
6.3 Mouvement

6.31 Les galères ne peuvent entrer que dans des hexs de pleine mer. Lorsqu'une galère entre dans un hex de terre/file—comme indiqué dans le scénario—elle s'échoue automatiquement. Elle reste ainsi jusqu'à ce que le joueur puisse la dégager selon 6.36.

6.32 Les coûts de mouvement d'une galère, en termes de Points de Mouvement (PM) dépensés sont :

- 1 PM pour entrer dans un hex de proue (Front) ou de Proue/Flanc. Ce sont les seuls hexs où une galère peut entrer lorsqu'elle avance.
- 1 PM pour changer de direction, par côté d'hex, sans se déplacer, à l'intérieur de l'hex [6.34].
- 2 PM pour faire demi-tour dans le même hex [6.35].
- 2 PM pour Reculer dans un hex de Poupe (Arrière) ou de Poupe/Flanc [6.33].

Lorsqu'elle entre dans un hex de Proue/Flanc, une galère doit faire pivoter sa Poupe de façon à ce que sa Proue soit face à l'hex de Proue/Flanc dans lequel elle désire entrer. Lorsqu'elle recule dans un hex de Poupe/Flanc, une galère doit faire pivoter sa Proue de façon à ce que sa Poupe soit face à l'hex de Poupe/Flanc dans lequel elle désire entrer.



EXEMPLE DE MOUVEMENT PROUE/FLANC : Une galère en 2319-2320 souhaite entrer dans un hex de Proue/Flanc de façon à changer de direction pendant son mouvement. Elle entre en 2419-2319 en changeant la direction à laquelle elle fait face par le côté d'hex de proue/flanc qu'elle a traversé.

6.33 Reculer. Une galère utilisant la Vitesse de Croisière peut reculer lorsque c'est son tour. Chaque hex de recul coûte 2PM, et ce faisant, la galère doit entrer directement dans son hex de Poupe (Arrière), ou dans un de ses hexs de Poupe/Flanc. Elle ne peut utiliser aucun de mouvement vers l'avant pendant ce tour.

Elle ne peut pas utiliser le Changement d'Orientation [6.34], mais elle peut changer de direction lorsqu'elle recule dans un hex de Poupe/Flanc.

6.34 Changement d'Orientation (unités de taille double). Les galères peuvent changer d'orientation sans bouger, en faisant pivoter la moitié avant ou arrière du pion. Le coût est de 1 PM par hex d'ajustement, pour changer d'orientation sans avancer ni reculer. Cependant, une galère qui change d'orientation avec cette méthode (sans bouger) doit être en Vitesse de Croisière pour ce tour. Les navires en Vitesse Maximum ne peuvent pas Changer d'Orientation ; ils doivent changer leur direction/orientation en avançant dans un hex de Proue/Flanc. Ils ne peuvent pas changer d'orientation sans bouger.

Changement d'Orientation (unités carrées). Le principe est le même que pour les unités de taille double. Néanmoins, les petits pions n'ont pas à faire pivoter la moitié du pion dans un autre hex ; le pion reste dans son hex et change simplement la direction à laquelle il fait face.

Les galères « voiles levées » ne peuvent pas changer d'orientation (dans un hex) sans se déplacer.

EXEMPLE DE CHANGEMENT D'ORIENTATION : Un navire est en 4022-3. Le joueur fait un Changement d'Orientation en faisant pivoter la moitié arrière du navire en 4122-4023. Si le même navire (en 4022-3) s'était déplacé en 4121-4022, cela aurait été un changement de direction faisant partie d'un mouvement.

6.35 Demi-Tour. Les galères (sauf celles voiles levées) peuvent pivoter de 180 degrés pour un coût de 2 PM, en faisant simplement faire un demi-tour au pion. Cela est interdit si une unité ennemie est dans un hex adjacent, et la galère doit être en Vitesse de Croisière. Les galères en Vitesse Maximum et celles qui ont les Voiles Levées ne peuvent pas faire Demi-Tour.

NOTE HISTORIQUE : Il fallait à un bon équipage de galère environ une minute pour faire un tour complet à 360 degrés avec un rayon de giration d'environ 80 mètres. Tout du moins, c'est ce qu'estiment les historiens navals.

NOTE DE JEU : Faites attention à la différence entre un Changement d'Orientation, qui n'implique pas de mouvement (juste faire pivoter le pion, ou pour les petits navires, les repositionner dans l'hex) et le Changement de Direction qui nécessite un mouvement dans un hex de Proue/Flanc.

6.36 Les galères qui se sont échouées peuvent tenter de se libérer à partir du tour suivant celui où elles se sont échouées. Pour cela, le joueur lance un dé (1d6) :

- Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de l'Equipage de la galère échouée, elle s'est libérée. Retirez le marqueur « Run Aground » et faites-la reculer d'un hex. Elle peut se déplacer normalement au tour suivant.
- Si le résultat est un '6', le navire est définitivement coincé et considéré comme éliminé.
- Sur tout autre résultat, le navire reste échoué.

Une galère échouée ne peut pas être éperonnée ni balayée ; elle peut être abordée si le grappillage se déroule de façon telle que le navire faisant la tentative n'entre pas dans un hex côtier.

6.37 Les dommages et d'autres effets du combat affectent grandement la capacité de mouvement des galères :

- Les galères Eperonnées, Emmêlées, Grappinnées ou Echouées ne peuvent pas se déplacer.
- Les galères Désseparées peuvent se déplacer d'un hex. Cependant, elles ne peuvent pas aller tout droit ; elles doivent toujours se déplacer dans l'hex de proue/flanc indiqué par le marqueur Désseparé (Crippled) [7.28]. Un second résultat Désseparé sur le bord opposé immobilise la galère.
- Les galères à Mi-Vitesse ne peuvent utiliser que la moitié (arrondie à l'entier supérieur) de leur Vitesse de Croisière et elles ne peuvent pas utiliser la Vitesse Maximum. Retirez le marqueur « ½ Speed » lorsque le navire a terminé son mouvement.
- La Fatigue empêche une galère d'utiliser la Vitesse Maximum et réduit sa Vitesse de Croisière [6.44].
- Si un navire est Démâté il doit utiliser sa Vitesse de Croisière qui est réduite de moitié, arrondie à l'entier supérieur.

NOTE DE JEU : Les effets de la Fatigue ne sont pas cumulatifs avec d'autres ajustements de vitesse. Utilisez le résultat le plus restrictif. Par exemple, une galère avec une Vitesse de Croisière de 4 a une Fatigue F1 et est à Mi-Vitesse. La galère peut utiliser 2 PM pendant son segment de mouvement. Si elle était F3, elle ne pourrait utiliser qu'un seul PM.

6.4 Equipage

L'équipage ne se rapporte pas aux rameurs, mais au contingent de marins qui dirige le navire.

6.41 Toutes les galères ont un Equipage, et la valeur de chaque équipage varie de '1' (recrue de base) à '4' (professionnels d'élite).

6.42 Fatigue de l'Equipage. Le joueur doit vérifier la Fatigue pour chaque galère de l'escadron activé qui a commencé le Segment de Mouvement en Vitesse Maximum. La vérification est faite après que toutes les galères aient terminé leurs actions pour ce segment. Pour cela lancez un dé (1d6) et lisez le résultat à l'intersection du jet de dé et de la Valeur de l'Equipage sur la Table de Fatigue. Les DRM cumulatifs suivants peuvent s'appliquer :

- Ajoutez la différence entre le nombre de PM utilisés et la Vitesse de Croisière du navire. Par exemple, une galère avec une Vitesse de Croisière de 4 utilisant 6 PM ajoutera deux (+2).
- Ajoutez un (+1) si la galère a fait une tentative d'Eperonnage pendant ce tour, qu'elle ait réussi ou non.
- Ajoutez un (+1) si la galère a fait une tentative de Balayage pendant ce tour, qu'elle ait réussi ou non.

Les actions suivantes donnent automatiquement de la Fatigue :

- Une Esquive réussie donne automatiquement « F-2 ».
- Une tentative d'Anastrophe [7.3] donne automatiquement de la Fatigue [7.36].

6.43 Les résultats possibles sont :

- Aucun Effet, ou
- Le nombre de tours où la galère sera Fatiguée. Par exemple, F-3 fatiguera l'équipage/les rameurs pendant les 3 prochains tours. Placez le marqueur F-# approprié sur la galère.

EXEMPLE : Une galère avec une Vitesse de Croisière de 4, une Vitesse Maximum de 6 et un Equipage de 3 utilise la Vitesse Maximum et dépense 5 PM pour se déplacer. Le joueur obtient un '3' auquel il ajoute la différence entre ses PM et la Vitesse de Croisière (+1). A l'intersection du jet de '4' et de l'Equipage de '3', le résultat est Aucun Effet. Donc l'équipage n'est pas fatigué. Si la galère avait utilisé 6 PM (avec un DRM +2), et si le jet avait été un '5', elle aurait été Fatigue-2.

NOTE DE JEU : Le Tableau de Fatigue ne donne aucun résultat F-1 ; c'est un statut que les galères ne peuvent obtenir que par la récupération.



6.44 Les effets de la Fatigue, quel que soit le nombre sur le marqueur, sont que la galère :

- Ne peut pas utiliser la Vitesse Maximum.
- Ne peut pas Eperonner, Balayer ni Esquiver.
- A sa Vitesse de Croisière diminuée du Niveau de Fatigue. La galère peut toujours se déplacer d'un hex.

EXEMPLE : En utilisant la situation de l'exemple en 6.43, avec un marqueur F-2, la vitesse la plus élevée possible pour cette galère au prochain tour est '2'.

6.45 Récupération de l'Equipage. La Récupération de la Fatigue peut être un processus assez long, chaque étape étant entreprise pendant le Segment de Récupération de la Fatigue (G/3).

- D'abord retirez tous les marqueurs « F-1 ». Ces galères ont récupéré et ne sont plus Fatiguées.
- Ensuite remplacez tous les marqueurs F-2 et plus par un marqueur immédiatement inférieur. Par exemple, un marqueur F-3 sera remplacé par un marqueur F-2.

6.46 Les galères ne subissent pas de Pertes d'Equipage ; la Valeur de l'Equipage ne change pas, à moins que la galère n'ait été Capturée [8.25].

6.5 Esquive

6.51 Une galère inactive qui est menacée—ou qui pense qu'elle est menacée—peut utiliser l'Esquive au moment où un navire actif entre dans un hex qui lui est adjacent. Le joueur actif n'est pas obligé de révéler ce qu'il a l'intention de faire par la suite.

6.52 Pour tenter une Esquive, le joueur lance un dé (1d6) :

- Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de l'Equipage, la galère peut avancer d'un hex en allant tout droit. Si la galère est en Vitesse de Croisière, elle peut à la place reculer d'un hex directement derrière elle. Cependant, une tentative d'Esquive réussie entraîne automatiquement une Fatigue F-2 pour l'Equipage [6.42].
- Si le résultat est supérieur, la galère ne peut pas Esquiver et il n'y a pas de Fatigue.

NOTE DE JEU : Les galères en Vitesse Maximum ne peuvent qu'avancer lorsqu'elles esquivent.

6.53 Les galères avec un Equipage Fatigué, ou celles qui sont Désseparées, Emmêlées ou Grappinnées ne peuvent pas

Esquiver. Les galères à Mi-Vitesse peuvent Esquiver, mais il faut ajouter un (+1) à la tentative.

6.54 Une galère peut tenter un nombre d'Esquives illimité, tant que 6.51 s'applique (et elle ne réussit pas et devient Fatiguée).

6.6 Empilement

Il ne peut y avoir qu'un seul pion galère par hex à tout moment. Il peut y avoir une exception lorsqu'une galère tente de Traverser [7.24].

6.7 Eperonnage de Réaction (Optionnel)

A chaque fois qu'une galère active passe devant une galère adverse (dans l'hex de proue/front), l'adversaire peut tenter d'Eperonner la galère qui se déplace. La galère qui ne se déplace pas doit être éligible pour faire la tentative [7.13] et réussir un Test d'Equipage en lançant un dé et en comparant le résultat à la Valeur de l'Equipage. Si le résultat est inférieur ou égal, le joueur peut Eperonner en utilisant 7.14-7.16 ; sinon il n'y a aucun effet et la galère en mouvement peut continuer de se déplacer.

Si la tentative d'Eperonnage réussit, le navire éperonné s'arrête immédiatement (pour de bonnes raisons). Appliquez les résultats de Retrait comme indiqué. Si la tentative d'Eperonnage a échoué ; appliquez le résultat de Collision à la galère qui ne se déplace pas tandis que la galère en mouvement dépense 1 PM. La galère active continue son segment de mouvement, mais pour toute tentative d'Eperonnage ou de Balayage qu'elle fera pendant cette phase, elle devra soustraire un (-1) au jet de dé.

7.0 COMBAT ENTRE GALERES

7.1 Eperonnage

NOTE HISTORIQUE : L'Eperonnage était une tactique majeure pour la plus grande partie du début de l'époque « antique », surtout à l'apogée de la Grèce, lorsque les tactiques évoluaient autour de l'excellence des navires et de la capacité des équipages à les manœuvrer. Néanmoins, avec l'arrivée de Rome en tant que puissance maritime, et en parallèle la suprématie du combat personnel, la tactique la plus souhaitable (et la plus utilisée) devint l'abordage.

NOTE DE JEU : L'Eperonnage est une tactique qu'il est préférable d'utiliser avec les flottes ayant les galères les plus grosses et les meilleures ; un bon équipage n'est pas nécessaire. Cependant, bien que l'Eperonnage détruise les navires ennemis, il mettait aussi hors de combat pendant un certain temps la galère qui éperonnait.

7.11 L'Eperonnage fait partie du Mouvement et est résolu pendant le Segment de Mouvement du joueur. Une galère ne peut faire qu'une seule tentative d'Eperonnage par tour ; de plus une galère avec une Valeur d'Eperonnage de '0' ne peut pas en faire. Une galère inactive peut subir un nombre illimité de tentatives d'Eperonnage, en général jusqu'à ce qu'une tentative réussisse.

7.12 Une galère peut tenter d'Eperonner une galère adverse soit en commençant dans un de ses hexs de Flanc, soit en y entrant (cela inclut les hexs de proue/flanc et de poupe/flanc)—jamais dans un hex de proue ou de poupe—la proue de la galère pointant directement vers le navire cible. La galère qui se déplace ne peut changer de direction à aucun moment au cours du tour [6.34] sans avancer (y compris le demi-tour).

7.13 Une galère Désseparée, Fatiguée ou à Mi-Vitesse ne peut pas tenter d'Eperonnage.

NOTE DE CONCEPTION : Cette règle est là pour prendre en compte le Continuum Espace-Temps que ce type de combat évoque, et particulièrement le fait que les galères sont toujours en mouvement.

7.14 Pour résoudre la tentative d'Eperonnage, le joueur actif consulte la Table d'Eperonnage, en lisant la valeur à l'intersection de la Valeur d'Attaque d'Eperonnage de l'attaquant et de la Valeur de Défense d'Eperonnage du défenseur. La valeur indiquée est la plage de résultats nécessaire pour réussir l'Eperonnage avec un jet de 2d12.

EXEMPLE : Une galère en mouvement avec une valeur d'attaque de 6 qui a pris pour cible une galère avec une défense de 7 aura besoin d'un jet de 10-12. Si la cible est Désseparée, cela donnerait un DRM +1 à l'attaquant et avec un jet de 9, il aurait réussi, car le DRM aurait transformé le 9 en 10.

NOTE DE CONCEPTION : La Table d'Eperonnage n'est pas symétrique, car la relation entre les valeurs d'Attaque et de Défense n'est pas la même que pour un rapport de forces. La relation numérique est entre la puissance absolue d'éperonnage et la capacité absolue à le supporter, le résultat moyen « 8-12 » se produisant lorsque la puissance de l'attaque est « identique » à la capacité à la supporter. Par exemple, le fait qu'une attaque de 8 contre 4 donne une probabilité de 4-12 et qu'une attaque de 4 contre 2 ne donne que 6-12 représente le fait que la première attaque est plus forte de 4 « points » tandis que la seconde ne l'est que de 2 « points ».

7.15 Le jet d'éperonnage peut être modifié par ceci :

Modificateurs Positifs (aidant l'Attaquant)

+1 Par point de mouvement réellement utilisé (pendant cette phase) au-dessus de la Vitesse de Croisière de la galère. Par exemple une galère s'étant déplacée de 7 hexs avec une vitesse de croisière de 5 ajoutera deux au jet d'éperonnage. Pour pouvoir utiliser ce modificateur, la galère ne peut pas faire plus d'un virage (entrer dans plus d'un hex de Proue/Flanc).

NOTE DE JEU : la restriction précédente est heureusement une « sécurité » pour les joueurs qui pensent qu'une galère peut éperonner en tournant en rond ou en faisant des zigzags.

+1 Si la galère cible est Désseparée, Emmêlée ou Grappinée.
+1 Si la galère cible est mobile et à Mi-Vitesse et/ou Fatiguée.
+1 Si la galère qui attaque a un Equipage de valeur supérieure.

Modificateurs Négatifs (aidant le Défenseur)

-1 Si la galère cible est en Vitesse Maximum.
-1 Si la galère cible a un Equipage de valeur supérieure.
-1 Si la galère qui attaque a des Tours.

-1 Si c'est une attaque Anastrophe [7.3], et que la galère qui tente l'Eperonnage à raté sa tentative de Balayage.

7.16 Les résultats possibles pour un Eperonnage sont les suivants, plus ou moins dans l'ordre où se déroulent les événements :

Raté. La tentative d'Eperonnage n'a pas lieu car la cible a réussi à Esquiver ; la galère qui tentait d'Eperonner doit continuer son mouvement, selon 6.13.

Collision. Le résultat est « No/C » ce qui signifie que l'éperonnage a échoué mais que les navires sont entrés en collision.

- La galère qui éperonne ne peut plus se déplacer pour cette activation.
- Retournez l'attaquant et la cible sur leur face Vitesse de Croisière.
- Placez un marqueur de Mi-Vitesse sur la galère qui éperonne (mais pas sur la cible) pour indiquer que (pour sa prochaine activation), elle ne pourra se déplacer (au maximum) que de la moitié de sa Vitesse de Croisière imprimée. A la fin de la prochaine activation de cette galère, retirez ce marqueur.
- La galère qui se déplace ne peut pas tenter de Grappiner pendant le tour ou la collision a eu lieu ; mais elle peut Tirer.



Eperonné. Si la tentative d'Eperonnage a réussi, placez un marqueur « Rammé » sur la cible. La galère cible est immobilisée.

- Elle ne peut pas se déplacer.
- Elle peut tirer, mais uniquement sur la galère qui l'a éperonnée.
- Elle peut Grappiner, mais uniquement contre les galères ennemies avec lesquelles elle est Emmêlée.
- Elle peut Aborder si elle est Grappinée.
- Elle peut Couler.

Retrait (après Eperonnage). Après avoir réussi à éperonner, la galère qui attaque tente de se désengager de la cible endommagée (et qui peut éventuellement couler). Pour déterminer si une galère ayant réussi son éperonnage arrive à se retirer, le joueur utilise le même jet de dé non modifié qu'il a utilisé pour la tentative d'Eperonnage. Il peut modifier ce jet en soustrayant la Valeur de l'Equipage du navire qui a éperonné. Il n'y a pas de « nouveau » jet de dé.

- Si le jet de l'Eperonnage réussi (modifié par l'Equipage) est entre 7 et 12 (Emmêlé) alors la galère n'a pas réussi à se Retirer et est Emmêlée.
- Si le jet est inférieur à un résultat Emmêlé, la galère s'est Retirée, retournez-la sur sa face Vitesse de Croisière. La galère peut reculer d'un hex si cela est possible. Sinon, elle reste sur place mais est libérée de la galère éperonnée. Elle peut toujours Grappiner, aborder et tirer si elle est adjacente.

EXEMPLE : en utilisant l'exemple précédent, la galère qui éperonne a réussi avec un jet de '9' (cible Désemparee). Cela est dans la plage du résultat Emmêlé (7 à 12 non modifié). Cependant, le navire a un équipage de '3' qui est soustrait au '9' original, ce qui donne 6, donc le navire n'est pas Emmêlé.

NOTE DE JEU : Les galères en Retrait et qui n'ont pas pu reculer et qui sont toujours adjacentes au navire cible peuvent

subir un grappinage, un abordage, un tir, etc. car l'adjacence est la seule obligation pour ces actions.

Emmêlé. Si la tentative d'Eperonnage a réussi et que la galère qui a éperonné n'a pas réussi à se Retirer, les deux galères sont Emmêlées (Fouled) (et la cible est toujours Eperonnée). Les deux galères sont retournées sur leur face Vitesse de Croisière. Aucune galère ne peut se déplacer. Voir 8.35 pour se désengager d'un Emmêlement.



7.17 Cette Sensation de Couler. Pendant le Segment des Navires qui Coulent (G/4), chaque joueur lance un dé (1d6) pour chaque galère avec un marqueur « Rammé ».

- Si le résultat est entre 1 et 5, elle reste à flot (mais toujours Eperonnée).
- Si le résultat est '6', la galère coule, ainsi que toutes les galères Grappinées ou Emmêlées avec elle.

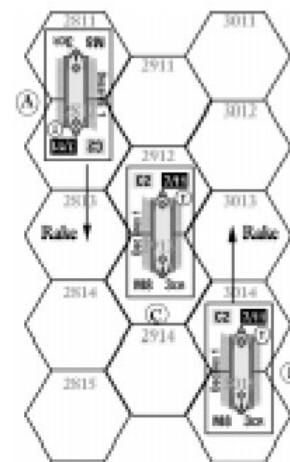
NOTE DE JEU : La dernière phrase signifie que si « A » est Grappiné avec « B » et que « B » est Emmêlé avec « C », alors si « A » coule, B et C coulent aussi.

NOTE HISTORIQUE : Il était rare qu'une galère « coule » réellement. La plupart des galères éperonnées prenaient l'eau, devenaient inutilisables, et tombaient graduellement en morceaux et se transformaient en obstacles pour les autres galères. Il est intéressant de noter que la capacité de rester à flot n'avait que peu de rapport avec la taille. Les Trirèmes, qui étaient relativement légères, « flottaient » à peu près aussi bien que les gros Dekares, qui bien que plus lourds, avaient des compartiments étanches (comme le Titanic).

7.2 Balayage

NOTE DE JEU : Le Balayage (Briser les rames) est une action utilisée à l'avantage des galères ayant le meilleur équipage et la meilleure mobilité. Ceci est utilisé pour désemparer un adversaire, principalement les galères les plus grosses, avec une chance minimale d'endommager la galère active. C'est aussi un moyen de percer une solide ligne de navires ennemis. Néanmoins, un balayage réussi nécessite toujours une action supplémentaire pour achever le navire ennemi (et obtenir les Points de Victoire).

7.21 Une galère en mouvement peut tenter de désemparer une galère ennemie en lui détruisant ses rames. Pour cela, la galère en mouvement doit soit



- entrer dans un hex de milieu/flanc de la cible (pas dans un hex de proue/flanc ni de poupe/flanc) directement depuis un côté d'hex de proue/flanc ou de poupe/flanc de la cible au cours de son mouvement, ou
- si la cible est un petit pion, entrer dans n'importe quel hex de flanc depuis un hex de flanc adjacent.
- en utilisant la Traversée [7.24]

Les navires A et B peuvent tenter un Balayage contre C parce qu'ils sont dans un hex de

Proue/Flanc ou de Poupe/Flanc et orientés vers l'hex du milieu du flanc avec des PM restant.

(Notez que le navire A serait aussi éligible avec la même orientation s'il avait commencé en 3012-3011, et le navire B serait éligible s'il avait commencé en 2814).

La tentative est faite lorsqu'ils entrent en 2813 et 3013 respectivement.

NOTE DE JEU : Cette règle restrictive représente le fait que la galère qui balaye passe sur la plus grande longueur de la cible afin d'atteindre le maximum de rames.

7.22 Une galère qui est Déseparée, Fatiguée ou à Mi-Vitesse ne peut pas tenter de Balayage.

7.23 Que la tentative de Balayage ait réussi ou non, la galère active termine son mouvement en utilisant tous les PM indiqués. [Mais voir 7.3]. La tentative de Balayage ne coûte aucun PM. La galère en mouvement peut tenter un autre Balayage (si possible), tenter d'Eperonner ou de Grappiner (si elle y est autorisée). Et elle peut tirer.

7.24 Traverser ; la Manœuvre Diekplus. Traverser est un mécanisme grâce auquel une galère se déplace entre deux galères ennemies adjacentes (il n'y a pas d'hex dégagés entre ou adjacents aux deux) uniquement dans le but de faire un Balayage. Pour faire une Traversée, une galère en mouvement doit :

- Etre en Vitesse Maximum, et
- Commencer dans ou entrer dans l'hex de Proue (Avant) ou de Poupe (Arrière) de la galère cible du Balayage. Le mouvement dans ces hex doit être en ligne droite ; une galère ne peut pas utiliser la Traversée si elle doit se déplacer vers bâbord ou tribord pour entrer dans l'hex de Proue ou de Poupe ennemie.

NOTE DE JEU : Le Diekplus nécessite d'être en Vitesse Maximum ; mais pas les autres tentatives de Balayage.

7.25 Pour résoudre le Diekplus, les coûts de mouvement et obligations suivantes doivent être respectés (sans inclure le coût en PM pour atteindre la position adjacente et pointer vers la proue/poupe de la galère cible) :

- La galère en mouvement dépense 2 PM pour avancer à travers la galère ennemie et tenter d'en Balayer une (mais pas les deux).
- Il doit lui rester suffisamment de PM pour atteindre un hex qui ne soit pas occupé par d'autres navires, généralement deux hex après la galère immobile.

NOTE DE JEU : Ce qui précède indique pourquoi les flottes avaient généralement une ligne de réserve proche de la première ligne. Cela annulait l'utilisation du Diekplus à cause de l'obligation de place libre.

Après avoir terminé le mouvement de Traversée, le joueur actif fait un jet pour résoudre la tentative de Balayage [7.26].

NOTE DE JEU : La Traversée n'est utilisée que contre une ligne de navires adjacents ; si une galère a un flanc qui n'est pas protégé, le joueur doit utiliser le Balayage régulier.

EXEMPLE : Des galères ennemies sont en ligne dans les hex 2812-2911, 2811-2910 et 2810-2909. Une galère amie commence son activation en 2512-2413. La galère est en Vitesse Maximum et dépense 6 PM. Elle dépense 2 PM pour avancer en 2711-2612, ce qui la met dans l'hex de Proue de la galère (A) en 2811-2910. Le joueur annonce une Traversée contre « A » en dépensant 2 PM pour Traverser, puis ses deux derniers PM pour entrer en 3010-3109. Si elle avait eu une vitesse de 5 elle n'aurait pas pu entreprendre cette manœuvre, car elle n'aurait pas pu atteindre 3019 et se serait retrouvée dans le même hex que « A » (du moins partiellement). La tentative de Balayage est maintenant résolue.

NOTE HISTORIQUE : Le Diekplus était la tactique utilisée pour tenter d'attaquer un mur de galère côte à côte. La défense contre ceci était la double ligne, comme indiqué plus haut. Cependant cela rendait une flotte de taille égale sensible au Periplus, où les navires ennemis contournaient simplement les rangs de leur adversaire pour les prendre par derrière.

7.26 Pour résoudre une tentative de Balayage il faut déterminer la valeur se trouvant à l'intersection de la Valeur d'Equipage de la galère qui attaque et de celle de la cible. On ne peut prendre pour cible qu'une seule galère. La valeur indiquée est la plage de résultats devant être obtenues avec 2d12 pour réussir :

- Si le Balayage est réussi, la galère visée est maintenant Déseparée [7.28]. Sinon,
- Si la tentative a échoué, il n'y a pas d'autre effet en dehors du fait que la galère qui se déplace doit obéir à 6.13.

7.27 Modificateurs de Balayage. Ces modificateurs prennent en compte les différences de mobilité et d'agilité entre les galères. Ils se reportent à la valeur de Vitesse imprimée (Maximum/Croisière, pas celle utilisée par la galère pendant le tour) pour le camp dont la galère se déplace. Ils sont cumulatifs.

- Si la galère qui Balaye a une Valeur de Vitesse supérieure à celle de la galère cible, ajoutez un (+1).
- Si la galère cible a une Valeur de Vitesse supérieure à la galère qui Balaye, soustrayez un (-1).
- Si la galère cible est Déseparée, Grappinée ou Emmêlée, ajoutez un (+1).
- Si la galère cible est mobile et à Mi-Vitesse et/ou Fatiguée, ajoutez un (+1).

EXEMPLE : Une quadrirème en Vitesse Maximum (6) a une Valeur de Vitesse inférieure à une Quinquérème en Vitesse Maximum (7), donc le résultat est un DRM -1 si la quadrirème tente un Balayage.

7.28 Une Galère Balayée est Déseparée. Lorsque ceci se produit, placez un marqueur « Crippled » sur la galère, la flèche pointant vers le côté balayé. Retirez tous les marqueurs de Mi-Vitesse ou de Fatigue. Un navire Déseparé peut se déplacer au maximum d'un hex par tour ; cependant, il ne peut se déplacer, ou changer d'orientation sans se déplacer que dans la direction de la flèche (et pas droit devant). Il ne peut pas Eperonner, Balayer ni Esquiver ; il peut Grappiner et Aborder s'il y est autorisé. Sa valeur de défense contre un Eperonnage ne change pas. Une galère avec des marqueurs Crippled pointant des deux côtés ne peut plus bouger.

7.3 Anastrophe

La tactique de l'Anastrophe combine le Balayage et l'Eperonnage (contre la même cible) en un seul tour. Elle

réussissait mieux lorsqu'elle était tentée par les meilleurs équipages. De plus, la capacité à utiliser l'anastrophe repose sur la haute manœuvrabilité des premières galères, et modifie les règles de mouvement et de changement d'orientation normales.

7.31 L'Anastrophe est entreprise par un navire individuel et ce sera sa seule manœuvre pour son activation. Elle n'est autorisée qu'aux galères ayant une astérisque après leur Valeur d'Eperonnage en Attaque (ex : 6*)—les Trirèmes et les Trirèmes Cataphractaires, ainsi que quelques Birèmes—et ne peut être utilisée qu'en Vitesse Maximum. L'Anastrophe n'utilise pas de Point de Mouvement et ne suit pas les règles de mouvement standards (comme vous le verrez), mais on suppose que le navire dépense tous ses PM disponibles pour cette tactique.

7.32 L'Approche. Pour faire une Anastrophe, la galère activée doit commencer son tour :

- en Vitesse Maximum,
- adjacente à, et avec sa proue dans, un des hexs d'Approche opposés à la proue de la cible, face à elle (on ne peut pas faire d'Anastrophe en approchant l'ennemi par la poupe) ; ou
- dans les deux hexs de la proue de la cible, face à elle.

7.33 Le Balayage. La galère activée peut maintenant tenter de Balayer la cible. Elle peut le faire avec un balayage « adjacent » [7.21] ou par un Diekplus/Traversée [7.24, bien que cette dernière restreignent sa capacité de Contournement]. Que le balayage ait réussi ou non, la galère procède au Contournement.

7.34 Le Contournement. Après la tentative de Balayage (réussie ou non), la galère qui attaque est placée en position d'Eperonnage [7.1]. Aucun mouvement réel n'est entrepris, placez simplement l'unité comme indiqué. Néanmoins, ceci ne peut être fait (et donc l'Anastrophe également) que si les hexs de Contournement sont vides. Cela inclut les galères amies qui voudront également tenter une Anastrophe pendant cette phase et souhaitant utiliser un des hexs de Contournement. Les hexs de Contournement sont toujours les hexs de poupe et de flanc/poupe de la galère cible, plus les hexs occupés par la galère faisant l'Anastrophe pendant sa tentative de Balayage. Le diagramme page suivante illustre ce principe.

NOTE DE JEU : Bien que l'Anastrophe puisse être tentée en utilisant le Diekplus, les navires ennemis en ligne de front la rendront un peu plus difficile car cela restreint les capacités de Contournement.

7.35 La Frappe. Pour résoudre l'Eperonnage, la galère qui attaque est maintenant placée proue en avant contre le côté d'hex de flanc/poupe sur le côté opposé au balayage (voir l'exemple). La galère en attaque fait maintenant une tentative d'Eperonnage en utilisant les règles standard. Pour le DRM de mouvement, la galère a dépensé un nombre de PM égal à sa Vitesse Maximum. Si la tentative de Balayage a échoué, le joueur soustrait un (-1) à son jet d'Eperonnage.

NOTE DE JEU 1 : La galère cible est toujours libre d'utiliser l'Esquive si elle en est capable.

NOTE DE JEU 2 : Toute galère peut toujours enchaîner un Eperonnage suite à un Balayage. Cependant il faut en général un second tour pour cela. Seules les galères capables

d'Anastrophe ont la manœuvrabilité nécessaire pour le faire dans un espace limité.

EXEMPLE DE DIEKPLUS & ANASTROPHE : La galère cible « B » est en 1917-1818 (voir le diagramme) ; d'autres galères de cette flotte sont en ligne de front en 1817-1717, 1918-1819 (galère « A ») et 2019-1919. La galère activée est en 1619-1519, le seul hex d'où elle peut tenter un Balayage. Notez également que, étant donné la configuration de la ligne cible, la galère « B » est la seule galère qui a des hexs de Contournement libres.

- La galère active utilise le Diekplus pour se déplacer entre « B » et « A », et Balayant « B » ce faisant.
- La galère active Contourne (2017-8, 1916) et est placée en 1915-1916 pour la tentative d'Eperonnage.

NOTE HISTORIQUE : L'Anastrophe—le mot se rapporte au contournement rapide par le navire attaquant—était une tactique majeure des trirèmes Grecques, qui avaient la vitesse et la manœuvrabilité pour la réussir. Elle disparut avec l'arrivée des quinquérèmes plus grosses et moins mobiles, dont le personnel était de toute façon plus orienté vers l'abordage. Pour ceux que cela intéresse, il y a une excellente visualisation de l'anastrophe—avec des marins prêts à repousser l'abordage et une poignée d'échanges de tirs à bout portant— dans « Warfare in the Ancient World », édité par General Sir John Hackett (p. 90).

7.36 Les galères qui ont fait une Anastrophe, réussie ou non, sont automatiquement Fatiguées. Le niveau de Fatigue dépend de la Valeur de l'Equipage. Pour la déterminer, utilisez la ligne « 7A » de la Table de Fatigue. Ainsi, un Equipage de 2 tentant une Anastrophe aura une Fatigue automatique F3.

8.0 COMBAT ENTRE MARINS

8.1 Grappinage

Le Grappinage est le prérequis pour l'Abordage puis la capture d'un navire. Il met l'accent sur la capacité de l'équipage, la tentative d'abordage ultérieure se reposant sur le nombre de marins. Ces deux tactiques sont utilisées au mieux par les flottes ayant des galères inférieures mais des équipages supérieurs (ou égaux).

8.11 Toute galère utilisant sa Vitesse de Croisière qui termine son mouvement en partageant un côté d'hex commun avec un navire ennemi [et voir 7.16] peut tenter de Grappiner ce navire ennemi pour pouvoir l'Aborder. Les galères en Vitesse Maximum ne peuvent pas tenter de Grappiner. Le Grappinage est résolu pendant le Segment de Mouvement ; l'Abordage ne pouvant avoir lieu qu'entre deux navires mutuellement Grappinés [8.2].

8.12 Le joueur qui tente de Grappiner consulte la Table de Grappinage et lance le dé puis consulte le résultat à l'intersection du jet de dé et de la Valeur de l'Equipage qui tente le Grappinage. Les modificateurs (cumulatifs) suivants s'appliquent :

- Si la cible est Désseparée, Emmêlée ou déjà Grappinée, ajoutez un (+1).
- Si la cible a sorti ses voiles, ajoutez un (+1).

- Si la cible se déplace dans la direction opposée à la galère qui tente de Grappiner, et que la cible n'est pas Fatiguée, Désarmée ou à Mi-Vitesse, soustrayez un (-1).
- Si la galère qui Grappine a sorti ses voiles, soustrayez un (-1).
- Appliquez les modificateurs spécifiques du scénario pour des inventions comme le Corvus, Harpax et autres.

Le résultat est soit une Réussite, et les galères sont Grappinées (placez un marqueur Grappled sur les deux navires), soit un Echec, sans effet supplémentaire.

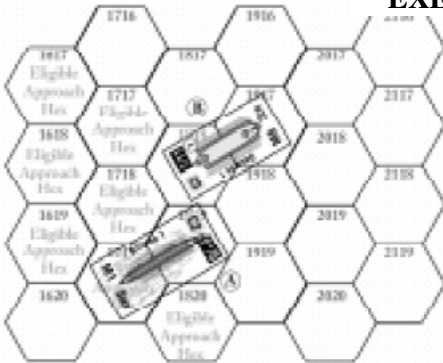


8.2 Abordage

L'Abordage est la méthode préférée des flottes avec les meilleurs marins et donc, la tactique favorite de Rome.

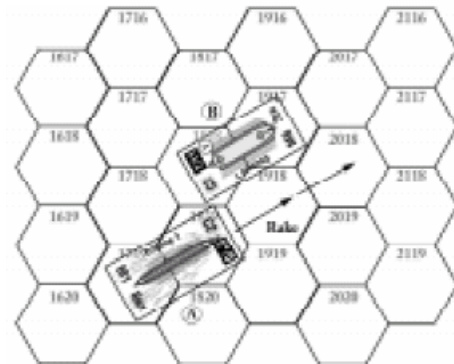
8.21 Un joueur peut envoyer ses marins (Valeur de Marins) aborder un navire ennemi Grappiné pour tenter de le capturer. L'Abordage se déroule pendant le Segment d'Abordage du joueur actif lors de la Phase d'Activation des Escadrons. Une galère doit avoir une valeur d'au moins M1 pour aborder. Les galères avec une valeur de M0 ne peuvent pas aborder, bien qu'elles puissent se défendre.

EXEMPLE D'ANASTROPHE

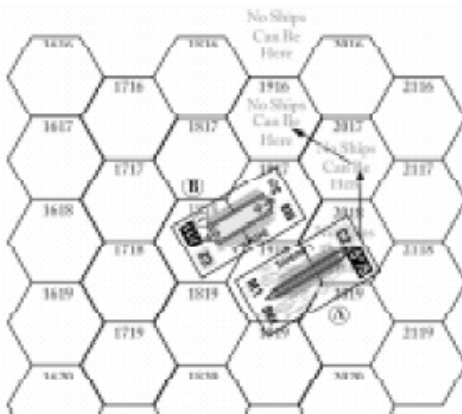


Etape 1 : L'Approche. Le navire A est l'attaquant. Le navire B est la cible. Pour cet exemple, le navire A fera l'Anastrophe sur le bâbord du navire B. Les autres hexs d'approche éligibles sont également indiqués.

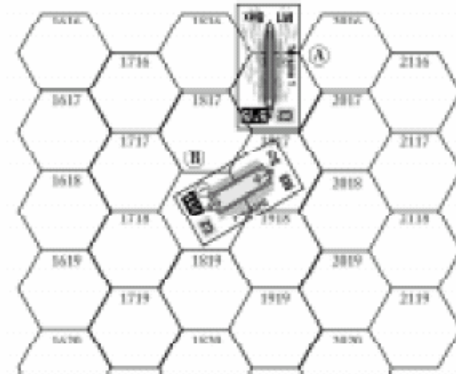
Notez que la Trirème en attaque est en Vitesse Maximum, face à la cible et dans les deux hexs de la proue du navire cible.



Etape 2 : Le Balayage. Le navire A entre 1918 et tente un Balayage. Quel que soit le résultat, le navire A entre en 2018 et procède au Contournement.



Etape 3 : Le Contournement. Déplacez le navire A en 1915-16, la proue pointant vers 1917. Pour pouvoir faire cette manœuvre, aucun autre navire (même ami) ne peut occuper les hexs 1915, 1916, 2017 ou 2018.



Etape 4 : La Frappe. Maintenant le navire A fait un Eperonnage contre le navire B. Si le Balayage précédent a échoué, il y a un DRM -1 à la tentative d'Eperonnage.

8.13 Une galère active ne peut faire qu'une seule tentative de Grappinage par tour, quel que soit le nombre de navires adjacents. Cependant, une galère inactive peut être Grappinée par plusieurs galères actives au cours d'une phase donnée [8.23].

8.14 Les galères Emmêlées, en Collision ou celles qui ont réussi à se retirer ne sont pas considérées comme Grappinées. Pour tenter un Abordage, elles doivent d'abord réussir un Grappinage si elles y sont autorisées.

8.21 En cas de multiples galères :

- Toutes les galères activées d'un joueur qui sont Grappinées à la même cible peuvent participer à l'Abordage ; additionnez simplement les valeurs de toutes les galères.
- Si une galère est Grappinée à 2 galères ennemies ou plus alors cette première peut, si le joueur le désire, Aborder plusieurs galères. Pour cela il répartit sa Valeur de Marins entre les cibles désignées. (N'oubliez pas le minimum de M1 ci-dessus).

EXEMPLE : Une galère M3 est Grappinée à deux galères ennemies. Le joueur décide d'Aborder les deux navires et répartit ses marins en M1 et M2. Il aurait pu n'en aborder qu'une seule avec M3.

8.23 Pour résoudre une tentative d'Abordage, le joueur actif consulte la Table d'Abordage et croise sa Valeur de Marins avec celui de la cible. Cela donne le jet nécessaire (2d12) à obtenir pour réussir. Les résultats possibles sont :

- Capturé : la cible est Capturée [8.25].
- Repoussé : le défenseur a repoussé la tentative d'abordage [8.27].
- Les résultats peuvent entraîner une Réduction [8.28].

EXEMPLE : Deux galères M2 abordent une galère M1. A l'intersection de la colonne '4' de l'attaquant et de la ligne '1' du défenseur, on trouve que l'attaquant a besoin d'un jet entre 4 et 12 pour réussir. Un jet de '3' ou moins signifiera que l'abordage a été Repoussé [8.28].

8.24 Le seul DRM pour l'Abordage est l'Avantage de Hauteur donné par les Tours [8.47].

- Si l'Attaquant a l'Avantage de Hauteur, ajoutez un (+1).
- Si le Défenseur a l'Avantage de Hauteur, soustrayez un (-1).

8.25 Si la cible a été Capturée, placez un marqueur « Captured » sur le navire. Les navires capturés ont un équipage minimal :



- La Valeur d'Equipage et de Marins est « 0 » ;
- Ils ne peuvent pas utiliser la Vitesse Maximum.

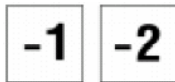
Le joueur peut maintenant déplacer cette galère (après l'avoir désengagée, bien sûr). Dans tous les autres cas, les galères capturées sont considérées comme des galères normales.

NOTE DE JEU : Cela signifie qu'elles peuvent être utilisées pour Eperonner et Tirer. Elles ne peuvent pas Aborder (bien qu'elles puissent Grappiner).

8.26 Lorsqu'une galère a été Capturée, elle est toujours traitée comme une galère Capturée. Si elle est reprise, retournez le marqueur sur sa face « Recaptured ».

8.27 Si le résultat est Repoussé, les attaquants ont été refoulés et les défenseurs gardent le contrôle de leur galère. La tentative d'abordage est terminée pour ce tour. Une autre tentative d'abordage peut se produire lors d'un tour ultérieur, du moment que les navires restent grappinés.

8.28 Les résultats d'un Abordage sont exprimés sous la forme d'une Réduction de la Valeur de Marins [8.61]. Les réductions sont indiquées en utilisant les marqueurs de Réduction appropriés ou en les indiquant sur les journaux de bord. Le principe de base est qu'un résultat Capturé réduit le nombre de Marins à M0. Sinon, une Réduction (cumulative) de moins un (-1) se produit si :



- l'attaquant capture le navire sur un jet modifié de 9-12, auquel cas il subit une Réduction.
- tout résultat Repoussé entraîne une Réduction automatique pour l'attaquant.
- le résultat Repoussé à été obtenu par un jet modifié de 2-5, le défenseur subit une Réduction.

Le résultat de Réduction s'applique à chaque groupe d'abordage de l'attaquant s'il y en a plusieurs.

8.3 Désengagement

Le Désengagement représente la capacité d'un navire à se détacher lui-même d'un navire avec lequel il est Emmêlé ou Grappiné.

8.31 Les deux types de Désengagements prennent place à différents moments au cours de la Séquence de Jeu.

- **Désengagement de Grappinage :** Il fait partie du Segment de Mouvement, avant de commencer à se déplacer. Le mouvement ne peut avoir lieu que si le Désengagement a réussi.
- **Désengagement d'Emmêlement :** Il se produit pendant le Segment de Désengagement de la Phase de Résolution des Statuts (G/1).

8.32 Désengagement de Grappinage. C'est une tentative faite par un navire Grappiné pour couper les cordes le retenant à un autre navire. Pour qu'une galère Grappinée puisse se déplacer, elle doit d'abord se Désengager. Le Désengagement de Grappinage fait partie du Segment de Mouvement et coûte tous les PM disponibles, ou 2 PM (selon le coût le moins élevé) pour la galère active s'il est réussi. S'il est raté, la galère ne peut pas se déplacer. Le joueur consulte la Table de Désengagement de Grappinage puis lance un dé pour chaque galère avec laquelle il est Grappiné et lit le résultat à l'intersection du jet de dé et de la Valeur de l'Equipage. Les DRM suivants peuvent s'appliquer :

- si la galère a réussi à repousser un abordage pendant ce tour, ajoutez un (+1).
- si la galère a un meilleur Equipage que la galère avec laquelle elle est Grappinée, ajoutez un (+1). Ce DRM n'est pas utilisable si le joueur tente de se désengager de plus d'une galère **.
- si le joueur contrôle les deux navires Grappinés en question—ce qui se produit généralement lorsqu'il a capturé une galère ennemie en l'abordant, ajoutez deux (+2)**.
- si la galère est Déseparée ou Emmêlée, soustrayez un (-1).
- si la galère a été Grappiné à l'aide de Corvus ou d'Harpax ; voir le scénario.

** = Les joueurs ne peuvent pas combiner ces DRM.

NOTE DE JEU : Les galères dont le niveau de vitesse a été réduit à moins de 2 PM peuvent toujours se Désengager d'un Grappinage.

8.33 Résultats : Si le résultat modifié est un « S », la tentative de Désengagement de Grappinage a réussi. Retirez le marqueur « Grappled » ; le navire est libre de se déplacer (et il a déjà dépensé 2 PM pour se désengager) s'il lui reste suffisamment de PM. Sinon la galère reste Grappinée.

8.34 Une galère qui est Grappinée à deux navires ennemis peut tenter de se Désengager des deux pendant le même Segment de Mouvement, tout cela pour le coût indiqué en 8.32. Par contre, le bonus du meilleur équipage ne peut pas être utilisé pour ces tentatives.

8.35 Désengagement d'Emmêlement. Pendant le Segment de Désengagement de la Phase de Résolution des Statuts (G/1), chaque joueur consulte la Table de Désengagement d'Emmêlement et lance un dé pour chaque galère Emmêlée

qu'il a en jeu, en lisant le résultat à l'intersection du jet de dé et de la Valeur de l'Equipage. Si la tentative de Désengagement a réussi, remplacez le marqueur « Fouled » par un marqueur de Mi-Vitesse. Sinon, le navire reste Emmêlé.

NOTE DE JEU : Contrairement au Désengagement de Grappinage, il n'y a pas de modificateurs.

8.4 Tirs de Projectiles

La Valeur de Marins inclut la capacité à engager des Tirs de Projectiles. Bien que la majorité du combat sur les galères était orienté abordage, de petits contingents de troupes légères équipées de projectiles (archers, frondeurs, javeliniers) étaient présents. Plusieurs navires ont une valeur « E », qui indique la présence d'artillerie (catapultes, scorpions, etc.), ce qui permet d'apporter un bénéfice (de jeu) lors d'un tir. Tirer avec des armes tenues à la main à bord d'un navire n'a jamais été facile, et l'artillerie tirant des pierres/carreaux était par nature assez légère.

8.41 Une galère peut Tirer contre tout navire qui lui est adjacent, ou dans un rayon de deux hexs, même s'il se déplace ! Les Tirs Réguliers ne peuvent être dirigés que par les côtés d'hexs de flanc ; jamais par les côtés d'hexs de proue/poupe. Les Projectiles Incendiaires peuvent être tirés par n'importe quel côté d'hex.

8.42 Une galère peut Tirer :

- une fois pendant son Segment de Mouvement (E/1), et
- une fois par phase pendant le Segment de Mouvement de son adversaire dans le cadre d'un Tir de Réaction. Le Tir de Réaction ne peut être utilisée que contre les galères qui lui ont tiré dessus, ou contre les galères ennemies adjacentes qui tente de Grappiner, Eperonner ou Balayer. Si le Tir de Réaction est utilisé lorsqu'un navire ennemi tire sur cette galère, les résultats des deux tirs sont appliqués simultanément. Donc chaque galère peut tirer sans appliquer les effets du tir ennemi.

8.43 Si une galère active a terminé son mouvement et qu'elle Tire à la fin de son mouvement, elle peut tirer sur plusieurs cibles, s'il y en a. Pour cela, il suffit de répartir la Valeur de Marins comme vous le souhaitez entre les cibles. Ainsi, une galère M2 peut tirer sur deux galères ennemies en utilisant la colonne « 1-2 ». Les navires M1 ne peuvent pas « répartir » leur tir ; pas plus que les navires M0.

8.44 Pour résoudre un Tir, le joueur indique sa Valeur de Marins et s'il utilise un Tir normal ou Incendiaire, puis lance un dé et modifie le résultat :

- si la galère qui tire a des engins (« E »), ajoutez un (+1) au jet de dé.
- si la galère qui tire a un Avantage de Hauteur, ajoutez un (+1) au jet de dé [8.47].
- si la galère qui tire a un Désavantage de Hauteur, soustrayez un (-1) au jet de dé.
- si la galère qui tire a jeté ses tours, soustrayez un (-1) au jet de dé [8.48].
- si la cible est Eperonnée, Grappinée, Emmêlée ou Désseparée, ajoutez un (+1) au jet de dé.
- si la cible est à deux hexs de distance, soustrayez un (-1) au jet de dé.

NOTE DE CONCEPTION : Les galères avec une valeur E ne sont pas les seules à avoir de l'artillerie ; ce sont les seules dont la capacité de tir a été améliorée, vis-à-vis de la Valeur de Marins. A partir du 3^e siècle avant J.-C., pratiquement tous les navires étaient équipés avec de l'artillerie.

8.45 Il y a deux résultats possibles suite à un Tir :

- La cible a subi un résultat « D » (Réduction) [8.61] ou « D/F » (Réduction avec un éventuel Feu) [8.51]. Le résultat supplémentaire « F » ne s'applique qu'aux galères ayant la capacité de Tirer des Projectiles Incendiaires.
- Aucun effet.

NOTE HISTORIQUE & DE CONCEPTION : L'effet des projectiles n'était pas tellement important. Les projectiles (en dehors des incendiaires) n'avaient virtuellement aucun effet sur la galère et les rameurs étaient protégés par le pont (pour la plupart). Le seul personnel qui pouvait éventuellement être affecté était l'Equipage. Cependant, à cause de la façon dont est représenté l'équipage, et son utilisation, appliquer des Réductions à l'Equipage aurait dû ajouter une couche de complexité supplémentaire que nous ne souhaitons pas.

8.46 Le tir à une portée de deux hexs est bloqué s'il y a un navire entre la galère qui tire et sa cible de façon telle qu'il n'y ait aucun hex vide entre les deux galères.

8.47 Tours d'Artillerie. Les Tours d'Artillerie sont indiquées sur le pion par un « T ».

- Elles donnent au joueur l'Avantage de Hauteur—pour l'Abordage et le Tir—par rapport à tous les navires qui n'en ont pas. Néanmoins,
- les galères avec des Tours subissent un DRM -1 lorsqu'elles tentent d'Eperonner.

8.48 A tout moment au cours de son Segment de Mouvement, une galère peut jeter ses Tours (au coût de 1 PM) :

- Faire ceci peut ajouter un (+1) à sa Vitesse Maximum imprimée.
- Elle perd son Avantage de Hauteur.
- Appliquez un DRM -1 à ses Tirs (pour prendre en compte la perte des engins).
- Elle ne peut plus tirer de Projectiles Incendiaires.

NOTE HISTORIQUE : L'utilisation des « tours » —des plateformes surélevées — pour aider les troupes équipées de projectiles, ainsi que les engins d'artillerie qu'il pouvait y avoir, était devenue assez répandue après les Guerres Puniques.

8.5 Incendies

A partir de la fin du 4^e siècle avant J.-C., l'utilisation des Projectiles Incendiaires en tant qu'arme à portée minimale était devenue très populaire. Une autre possibilité, utilisée uniquement dans le cadre d'une tentative d'Eperonnage, était les pots incendiaires. Les scénarios où ils sont disponibles sont indiqués en tant que tels.



NOTE HISTORIQUE : Cette règle ne se réfère pas à l'infâme Feu Grégeois, utilisé par les Byzantins, qui n'est apparu que vers le 7^e siècle après J.-C.

8.51 L'utilisation des Projectiles Incendiaires est une action de Tir qui n'est autorisée qu'aux galères en ayant la capacité. La capacité n'est pas imprimée sur le pion ; elle est indiquée dans les instructions du scénario. Un résultat « F » sur la Table de Tir signifie que le joueur doit relancer le dé. S'il obtient un 4, 5 ou 6, la cible est En Feu ; de 1 à 3, il n'y a aucun effet.

8.52 La portée maximum pour un tir de Projectiles Incendiaires est d'un hex.

8.53 Les pots incendiaires étaient utilisés dans le cadre d'une tentative d'Eperonnage. Ils étaient lâchés en utilisant une lance agrandie sur le pont des navires ennemis. Les navires équipés de pots incendiaires (indiqué dans le scénario), font un jet pour réussir dans le cadre d'une tentative d'Eperonnage s'ils le souhaitent, mais avant de résoudre l'Eperonnage. Donc la réussite de la tentative d'Eperonnage n'est pas un facteur à prendre en compte. Si le joueur obtient un '5' ou un '6', les pots incendiaires ont mis le feu à la cible.

8.54 Si le Projectile ou le Pot Incendiaire ont réussi, la cible est maintenant En Feu. Un navire En Feu peut faire tout ce qu'il faisait avant d'être En Feu. Pendant le Segment de Récupération des Galères de la Phase de Résolution des Statuts (G/2), le joueur détermine les effets du Feu. Lancez le dé et consultez la Table de Lutte contre les Incendies. Il est possible, selon la table, que les galères Grappinées ou Emmêlées avec le navire qui brûle prennent également feu.

NOTE DE JEU : Les galères qui prennent feu pendant le Segment de Récupération des Galères ne sont pas autorisées à faire un jet sur la Table de Lutte contre les Incendies avant la prochaine Phase de Récupération.

8.6 Pertes du Personnel

8.61 La Réduction est le résultat principal du combat contre le personnel : le tir ou l'abordage. La Réduction n'affecte que la Valeur de Marins de la galère ; elle n'a aucun effet sur l'Equipage, la Vitesse ou quoi que ce soit d'autre. Si une galère subit un Résultat de Réduction, placez le marqueur numérique approprié sur le navire, en augmentant le niveau de Réduction de un pour chacun de ces résultats.

8.62 La Valeur de Réduction est un résultat négatif appliqué à la Valeur de Marins en conséquence. Il n'y a pas de limite au nombre de Réductions que peut subir une galère, sauf que la valeur « M » ne peut jamais passer en dessous de « 0 ».

8.63 Les résultats de Réduction s'appliquent immédiatement. Si la cause d'une Réduction était un tir et qu'un tel tir était simultané avec un tir ennemi, alors les Réductions sont appliquées après avoir terminé la résolution de tous les tirs.

8.64 Ce qui suit est un résumé des diverses façons dont une galère subit des pertes, 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, Tirer, Eperonner et Balayer.

Equipage (C) :

- Les navires capturés ont une Valeur d'Equipage de « 0 » et ne peuvent pas utiliser la Vitesse Maximum.

NOTE DE JEU : La Fatigue n'affecte pas directement la Valeur d'Equipage, bien qu'elle restreigne temporairement les capacités d'attaque [7.13, 7.22] et de mouvement [6.44] d'un navire.

9.0 VICTOIRE

9.1 Points de Victoire

La plupart des scénarios utilisent un système de Points de Victoire pour déterminer le vainqueur.

- Un joueur obtient un nombre de PV égale à la Valeur de Défense d'Eperonnage de chaque navire ennemi qu'il a Eperonné (même s'ils n'ont pas coulé), ou qui s'est Echoué, ou qui a Coulé par n'importe quel autre moyen, comme un Incendie par exemple.
- Un joueur obtient un nombre de PV égal à la Valeur de Défense d'Eperonnage + 1 (le Bonus de Capture) pour chaque navire ennemi capturé. Ceci ne s'applique pas aux navires recapturés ; si un joueur regagne un navire capturé par l'ennemi, l'adversaire « perd » les PV. Si un navire Capturé est ensuite Eperonné, Coulé ou s'Echoue, le Bonus de Capture (+1 PV) est perdu.
- Les joueurs ne reçoivent pas de PV pour les navires ennemis qui quittent volontairement la carte. Cependant, ces navires ne peuvent pas revenir en jeu.

Si aucun joueur n'atteint le total de PV nécessaire pour gagner parce qu'un joueur a fait sortir ses navires de la carte, alors c'est le joueur ayant le plus de PV qui gagne.

Il y a quelques exceptions mineures pour des éléments inhabituels dans certains scénarios.

Un joueur peut toujours voir les écritures sur les falaises et concéder la victoire à son adversaire.

9.2 Perte de l'Amiral

Si une flotte perd son seul Amiral (ceci ne s'applique pas aux flottes ayant plus d'un amiral actif) alors le joueur lance un dé (1d6) pour voir si sa flotte met automatiquement fin à la bataille en s'enfuyant (ce qui est arrivé parfois). Ce jet de dé est modifié par :

- L'ajout de la Valeur d'Initiative de l'Amiral.
- L'ajout de un (+1) si le joueur a moins de PV que son adversaire.

Si le résultat modifié est supérieur à '6', alors la flotte s'enfuit. Les joueurs additionnent maintenant leurs PV ; le joueur qui ne s'est pas enfui ajoutant 25 PV à son total. Celui qui a le total le plus élevé gagne, mais si c'est la flotte qui s'est enfuite qui gagne, c'est plus un match nul qu'autre chose, car le but de la bataille était probablement de dégager les voies maritimes pour le commerce.

10.0 REGLES DE TOURNOI

War Galley se prête assez bien au jeu en tournoi. Toutes les règles s'appliquent, mais vous devrez construire votre propre flotte.

Les joueurs décident d'abord du nombre de Points de Construction de Flotte (PCF) qu'ils souhaitent utiliser (plus il y a de PCF, plus la partie est longue). Les joueurs devraient choisir 250, 300, 350 ou 400. Les points sont utilisés ainsi :

- L'achat d'un navire coûte un nombre de PCF égal à M + C + Défense d'Eperonnage. Par exemple, une galère M2, C3 et 8 en défense d'Eperonnage coûtera 13 PCF.
- Si un pion galère comporte l'indicateur « T » et/ou « E », ajoutez un (+1) au PCF pour chacune de ces valeurs.
- Les joueurs choisissent leur propre Amiral, gratuitement. Le nombre de Chefs d'Escadrons qu'ils peuvent aussi choisir (également gratuitement) est limité par le nombre de PCF : 250 (2 CdE) ; 300, 350 (3 CdE) ; 400 (4 CdE).

Lorsque les flottes ont été assemblées, les joueurs lancent le dé pour voir qui a l'initiative. Le perdant doit se placer en premier (utilisez la carte de pleine mer). Aucune galère ne peut être à plus de 8 hexs du bord de la carte. Le joueur qui a l'Initiative peut maintenant déployer sa flotte sur la carte ou utiliser son Initiative du premier tour pour commencer à faire entrer sa flotte. Il doit se déployer/entrer sur le bord de carte directement opposé à celui de son adversaire (pas de manœuvre de flanc ici). S'il se déploie, la limite de 8 hexs s'applique toujours.

Les niveaux de Victoire sont toujours comptés selon la règle de base. Le nombre de PV nécessaire est basé sur le nombre de PCF utilisés :

- 250 PCF = 55 PV
- 300 PCF = 65 PV
- 350 PCF = 75 PV
- 400 PCF = 85 PV

CREDITS

SYSTEME NAVAL CONCU PAR : Richard Berg & Mark Herman.

Ils ont été assistés par ces remarquables testeurs : Steve Sickel, Stefan Andersson, Volko Ruhnke, Kim Bergstrom, Al Ray, Alfred Wallace, Luke Holbrook, Tim Koneval, et David Fox.

DEVELOPPEUR DE LA 2^e EDITION : Alan Ray

DIRECTEUR ARTISTIQUE/PACKAGING : Rodger B. MacGowan

PIONS/MISE EN PAGE : Rodger B. MacGowan et Mike Lemick

CARTES : Mark Simonitch

EXEMPLES : Gene Billingsley

RELECTURE ET INDEX DE LA 2^e EDITION : Kevin Duke

COORDINATION DE PRODUCTION : Tony Curtis

PRODUCTEURS : Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

TRADUCTION : Noël Haubry

RELECTURE VF : Frédéric Velasco

SOURCES

La plupart des informations proviennent de :

1. Rodgers, W.L., *Greek and Roman Naval Warfare*
2. Nelson, R.B., *Warfleets of Antiquity*
3. Smith, E., *Trireme* (jeu)

... ainsi que:

Hérodote, Thucydides, and Polybius

Pour l'aspect visuel, il est bon de revoir la bataille de galère dans *Ben Hur*—qui en dehors du fait de l'utilisation d'esclaves par les Romains, ce qu'ils ont rarement fait—est très précise pour les détails d'une bataille de galère. Il semble que ce soit des galères Liburniennes Romaines (bien qu'elles semblent être un peu plus grosses que les Liburniennes) contre des pirates tremiolae Macédoniens. Vous pouvez aussi vous demander pourquoi les pirates voulaient aborder un navire éperonné et en feu... Et il y a toujours la reconstitution d'Actium dans « Cléopâtre ».

INDEX

<i>Règle</i>	<i>Page</i>	<i>Règle</i>	<i>Page</i>
Abordage.....	14	Incendie.....	16
Activation d'Escadron.....	6	Initiative du Tour.....	4
Amiral.....	5	Mouvement.....	7
Anastrophe.....	12	Mouvement avec le Vent.....	7
Avantage/Désavantage de Hauteur.....	16		
		Navire de Commandement.....	5
Balayage.....	11	Orientation.....	5
Changement d'Orientation.....	8	Pertes du Personnel.....	16
Condition de Victoire.....	17	Pions (types de).....	2
Confusion.....	6	Réaction.....	10
Contournement.....	13	Reculer.....	8
Couler.....	11	Réduction.....	15
Coûts de Mouvement.....	8	Règles d'Equipage.....	9
		S'Echouer.....	8
Démâté.....	7	Tir.....	15
Désengagement (grappinage, emmêlé).....	15	Tours d'Artillerie.....	16
Désengagement de Grappinage.....	15	Transfert de Commandement.....	6
Désengagement d'Emmêlement.....	15	Traversée (Diekplus).....	12
Désignation des Galères (types).....	4	Valeurs des Galères.....	2
Double Activation.....	6	Vitesse, Niveaux de Vitesse.....	7
		Voiles, lever/baisser.....	7
Echoué.....	8	Voir aussi les « Termes Utiles ».....	3
Emmêlé.....	11		
Eperonnage.....	10		
Escadrons Commandés.....	5		
Escadrons Individuels.....	6		
Esquive.....	9		
Fatigue.....	9		
Galères (types).....	4		
Galères Capturées.....	15		
Galères Désemparées.....	12		
Grappinage.....	13		

Séquence de Jeu

Chaque tour de jeu est composé des phases suivantes, qui doivent être résolues dans l'ordre indiqué.

A. Phase de Détermination du Vent. Un joueur fait un jet pour déterminer la force et la direction du vent. Cette phase est ignorée dans la plupart des scénarios.

B. Phase de Détermination des Escadrons. Les joueurs déterminent simultanément combien et quels navires appartiennent à chaque Escadron [5.2].

C. Phase d'Initiative. Les joueurs font un jet pour savoir qui choisira celui qui joue en premier dans les phases D, E et F.

D. Phase de Détermination du Niveau de Vitesse. Les joueurs déterminent s'ils utiliseront la Vitesse de Croisière ou Maximum [6.11]. Ceci est fait par escadron, les joueurs alternant la sélection. Celui qui commence est déterminé dans l'étape C ci-dessus.

E. Phase d'Activation des Escadrons Commandés. Le joueur dont c'est le « tour » choisit un Escadron Commandé. Il active chaque galère de cet escadron. Les galères activées peuvent entreprendre les actions suivantes (si possible) :

1. Segment de Mouvement. Le joueur qui a été choisi pour agir en premier pendant la Phase d'Initiative déplace toutes les galères d'un escadron. Le Mouvement peut inclure :

- La résolution d'un Tir (qui peut avoir lieu pendant ou après le mouvement).
- Les tentatives de Grappinage, Eperonnage et Balayage. Les navires adverses confrontés à un de ces événements peuvent tenter d'Esquiver.
- Désengagement de Grappinage.
- Détermination de la Fatigue éventuelle pour les navires d'un escadron en Vitesse Maximum [6.42].

2. Segment d'Abordage. Après que toutes les galères d'un Escadron se soient déplacées, le joueur résout les tentatives d'Abordage.

3. Segment de Changement de Joueur. Lorsque le joueur a terminé, la main passe à son adversaire, qui répète les points 1 et 2. Si l'adversaire n'a plus d'escadrons, alors le joueur actuel continue la phase avec un escadron qui n'a pas encore été activé.

4. Segment Final. Lorsque tous les escadrons ont agi, passez à l'étape F.

F. Phase d'Activation des Escadrons Individuels. Lorsque tous les Escadrons Commandés ont agi, chaque joueur active un Escadron Individuel (EI) à la fois, en alternant les EI et en commençant par le joueur qui a joué en premier à l'étape E. Chaque EI fait les segments E/1 à E/3. Lorsque tous les EI ont été activés, passez à la Phase G.

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. Par contre, les segments doivent être résolus dans l'ordre suivant :

1. Segment de Désengagement. Les joueurs peuvent tenter de désengager les navires « emmêlés » [8.35].

2. Segment de Récupération des Galères.

- Tentatives d'extinctions des Feux sur les galères [8.54]
- Vérification de la propagation des Feux aux navires Grappinnés/Emmêlés.
- Retirez les marqueurs « Masts Down » de toutes les galères.

3. Segment de Récupération de la Fatigue.

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

4. Segment des Navires qui Coulent. Vérifiez si les navires Eperonnés ont coulé [7.17]. Tous les navires « Emmêlés » et/ou « Grappinnés » avec des navires qui coulent sont retirés du jeu. Ils coulent aussi.

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.