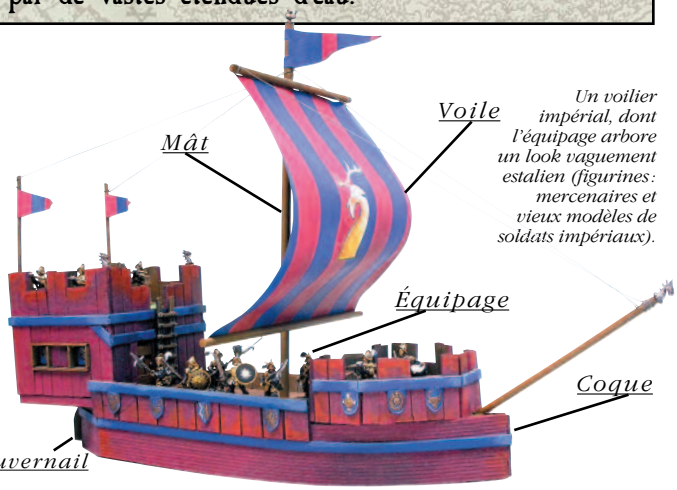
LES BATEAUX À WARHAMMER

Alors que la Conquête du Nouveau Monde fait naître la fièvre de l'or dans le cœur des généraux du monde entier, les ports de tous les royaumes connus bourdonnent d'activité. Eh oui, il est temps d'amener Warhammer sur les flots! Les règles qui suivent couvrent l'utilisation des bateaux et vous permettront de jouer des combats maritimes, isolés ou dans le cadre d'une campagne lors de laquelle les domaines des joueurs sont séparés par de vastes étendues d'eau.

SOUQUEZ, CHIENS !

Que vous traversiez les étendues venteuses du Grand Océan, que vous cabotiez le long des côtes de la Mer Tiléenne ou que vous descendiez les puissants fleuves de l'Empire, vous êtes comme qui dirait dans la flotte. Mais à quand remonte la dernière fois où vous avez vu de l'eau sur une table de jeu, sinon pour faire office d'obstacle ou pour délimiter un bord de table ?

Les règles qui suivent vous donneront tout ce dont vous avez besoin pour vous battre sur et dans l'eau et vous y trouverez plusieurs scénarios résolument "nautiques". Gardez néanmoins à l'esprit que ces règles ne vous permettront pas de vous livrer à de véritables batailles navales à grande échelle, mais plutôt de déplacer des bateaux, faire tirer des bateaux, se battre sur des bateaux, et surtout couler des bateaux ! Vous découvrirez également quelques astuces sur la construction desdits bateaux, des différents types de champ de bataille maritimes et même des monstres marins.



Un voilier impérial, dont l'équipage arbore un look vaguement estalien (figurines : mercenaires et vieux modèles de soldats impériaux).

'COUTE BIEN, MATELOT…

Que les marins d'eau douce prêtent un instant l'oreille : ces règles permettent de se livrer à de petites et amusantes batailles navales. Il ne s'agit pas de règles officielles destinées à gouverner l'utilisation des navires à Warhammer, elles sont donc loin de couvrir tous les types de vaisseaux existants, pas plus que les détails les plus complexes des batailles navales. L'idée n'est pas de vous expliquer comment faire s'affronter d'immenses armadas.

Pour la plupart des joueurs de Warhammer, les bateaux restent un univers à explorer, et promettent encore plus de possibilités de parties avec leurs règles préférées. Cependant, un petit avertissement : si vous êtes un fanatique de batailles navales, qui connaît déjà la différence entre tribord et bâbord (sans avoir auparavant joué à BFG), et distingue foc, hunier, misaine et cacatois, vous trouverez sans doute que ces règles ne sont pas aussi détaillées qu'elles le devraient. En revanche, pour ceux dont l'imagination s'enflamme à l'idée d'accoster derrière les lignes ennemies, de tenter un abordage désespéré ou un raid audacieux, ces règles auront l'effet désiré et leur révéleront un océan de possibilités !

Hélas, la description des bateaux volants de Tzeentch, des Hulk orques, ou des galions bretonniens ne sont pas de la fête. Mais quelle que soit la qualité de vos vaisseaux, vous trouverez sans doute votre bonheur, et surtout de quoi vous amuser avec une bête table peinte en bleu…

LEVEZ L'ANCRE !

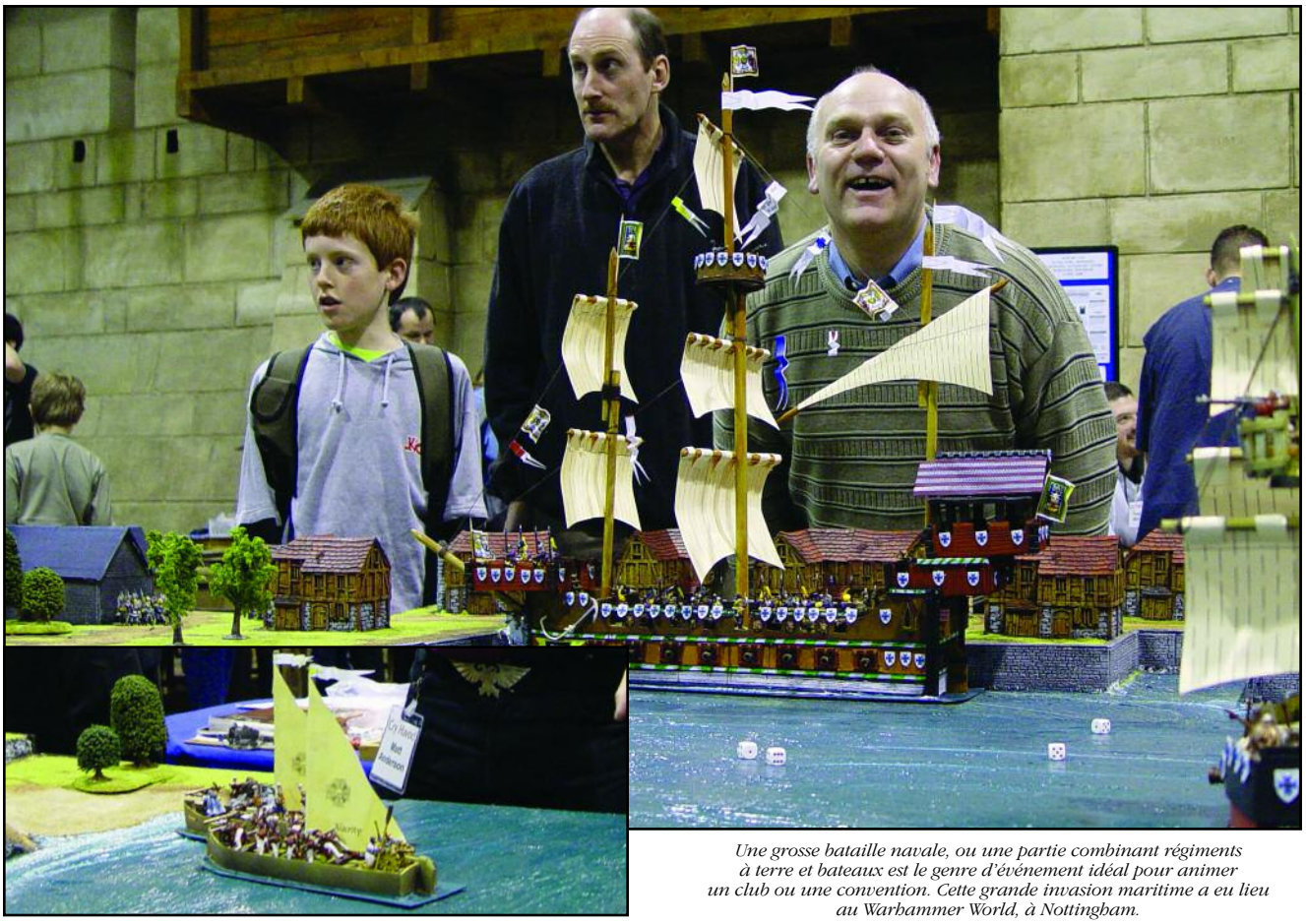
Lorsque vous ajoutez un élément nautique à une partie de Warhammer, gardez à l'esprit que tous les mécanismes basiques du jeu s'appliquent. Les bateaux se déplacent durant la phase de mouvement, tirent durant la phase de tir, et les abordages sont résolus durant la phase de corps à corps. En outre, plusieurs des scénarios présentés plus loin incluent des éléments terrestres et navals.

Si vous voulez jouer une partie détaillée avec une vingtaine de figurines par camp ou moins, utilisez les règles d'Escarmouche du livre de règles de Warhammer, que vos figurines se battent sur terre ou sur mer. Si vous désirez jouer des batailles plus ambitieuses, appliquez les règles habituelles de Warhammer. Cependant, les figurines se trouvant sur un bateau, quelles qu'elles soient, sont considérées comme des unités indépendantes d'une seule figurine, et n'agissent plus en formation avec les autres membres de leur unité. En pratique, traitez toute figurine se trouvant sur un bateau comme un personnage indépendant.

PAS UN BATEAU, UN VAISSEAU…

Techniquement, un vaisseau est beaucoup plus grand qu'un bateau, et un navire est conçu pour la haute mer. Cependant, nous utiliserons les trois termes pour se référer à n'importe quel type de bateau. Pour éviter toute confusion, les règles les différencient en fonction de leur taille et de leur méthode de propulsion.

Une escadre de bateaux à voile attaque un port !

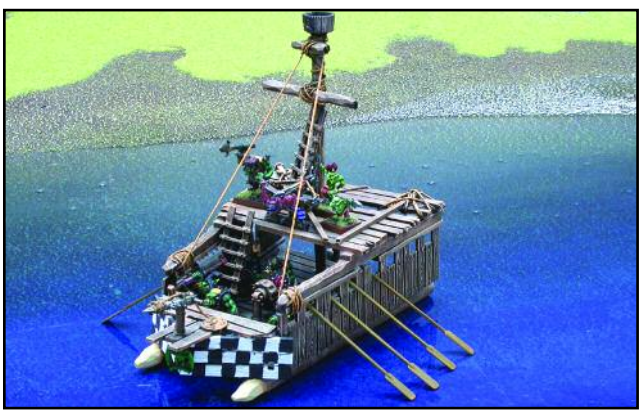


Une grosse bataille navale, ou une partie combinant régiments à terre et bateaux est le genre d'événement idéal pour animer un club ou une convention. Cette grande invasion maritime a eu lieu au Warhammer World, à Nottingham.

TYPES DE NAVIRES

Dans le cadre de ces règles, il existe quatre façons différentes de propulser un bateau : par voiles, par rames, par vapeur ou par magie. Certains navires disposent de plusieurs types de propulsion (par exemple, voiles et rames). Dans ce cas, le joueur les contrôlant doit déclarer au début de son tour le mode de propulsion utilisé par chacun d'eux.

À Voiles : Cette catégorie regroupe tous les bateaux propulsés par la force du vent. Une voile, généralement faite de tissu, est fixée de façon à accueillir au mieux le vent. L'art de changer la voilure en fonction du vent est on ne peut plus délicat. Laisser trop de voiles risque de faire se briser le mât, en donner trop peu ne fera qu'immobiliser le vaisseau. Vitesse et direction du vent déterminent en grande partie les performances d'un voilier.



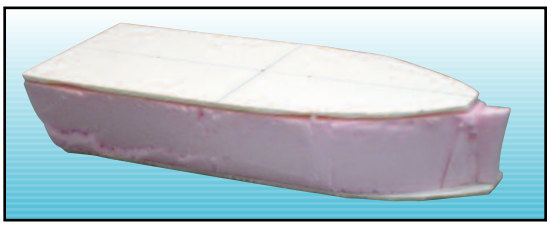
Un bateau à rames peau-verte, protégé par une baliste.

À Rames : Comparée à la propulsion par voiles, la propulsion par rames est bien plus simple. Les rameurs, dans certaines nations telles l'Empire, sont des marins professionnels, mais d'autres races telles que les orques, les nains du Chaos et les elfes noirs usent systématiquement d'esclaves attachés à leur banc de nage pour propulser leur vaisseau, surveillés par un garde au fouet peu commode, le plus souvent assisté d'un batteur de cadence forcément gras du bide.

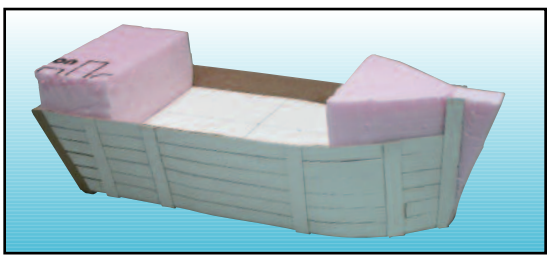
À Vapeur : La technologie de la vapeur n'est pas encore très répandue dans le monde de Warhammer, mais quelques races, dont les nains, l'utilisent parfois. À la base, les bateaux à vapeurs se meuvent grâce à un moteur qui transforme la chaleur en vapeur sous pression, celle-ci activant une roue à aube ou une hélice. Bien qu'ils ne soient pas dépendants des vents pour se mouvoir, les bateaux à vapeur sont souvent victimes d'avaries techniques.

Magique : Les races le splus avancées font appel à la magie pour propulser leur bateau. Certains arborent des voiles que viennent gonfler les vents de magie, tandis que d'autres sont des constructions cabalistiques dotées de pouvoirs qui leur sont propres. Par exemple, un navire commandé par un vampire, aussi appelé vaisseau fantôme, se déplace comme s'il était mû par un vent vif, or ses voiles sont en lambeaux. Des règles particulières s'appliquent à ces navires et aux pouvoirs particuliers qui les propulsent.

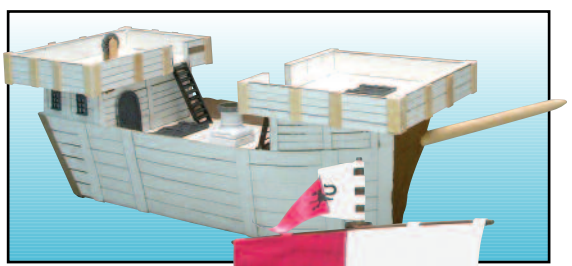
CONSTRUIRE UN BATEAU EN CARTON-PLUME



1. Découpez deux formes de bateau dans du carton-plume, l'une légèrement plus longue et plus large que l'autre. Collez-les comme montré ci-dessus à du polystyrène, que vous découperez pour que sa forme s'adapte aux deux morceaux de carton-plume.



2. Découpez des bandes de carton fort, de la longueur de votre bateau et d'environ 1,5 cm de large. Collez ces bandes le long de votre bateau pour représenter sa charpente. Vous pouvez en coller perpendiculairement aux autres. Une fois cette étape terminée, ajoutez les ponts de proue et de poupe avec d'autres blocs de polystyrène.



3. Réalisez deux plateformes de carton-plume et ajoutez-leur des planches comme pour la coque. Ajoutez échelles, fenêtres et lampes à volonté.

4. Utilisez un tuteur en bois pour représenter le mât, puis peignez votre navire selon vos désirs. Pour la voile, utilisez de préférence du papier épais ou du tissu. Effectuez quelques recherches pour peindre son motif.

DE TOUTES LES TAILLES

Avant de passer aux règles visant à déplacer les bateaux de différentes tailles, il est temps de parler de ces dernières. De la taille d'un bateau dépend sa vitesse, sa manœuvrabilité, sa solidité, ainsi que le nombre de machines et de membres d'équipage qu'il peut accueillir. Ainsi, un petit bateau à voiles est plus manœuvrable qu'un grand navire à voiles. Cependant, ce dernier peut bien entendu être doté de davantage d'engins de guerre et d'un équipage plus conséquent. Les vaisseaux les plus grands disposent de plusieurs ponts, chacun accueillant des machines et des guerriers en abondance. Lorsque la bataille tourne à l'abordage, la taille compte !

Il existe de nombreuses exceptions aux généralités énoncées ci-dessus. Certains vaisseaux bien conçus restent très maniables malgré leur taille, par exemple. Cependant, pour ce qui est du jeu, répartir les bateaux en catégories reste simple et efficace et permet des parties rapides et amusantes.

Le tableau ci-dessous explique comment définir la taille de votre vaisseau, dont ses mesures en centimètres, son nombre maximum et minimum de membres d'équipage, et la quantité d'engins de siège qu'il peut porter. Ces paramètres sont nécessaires pour déterminer son mouvement, combien de membres d'équipages sont nécessaires pour le manœuvrer, la quantité de dommages qu'il peut absorber, sa puissance en cas d'éperonnage, etc.

Taille	Longueur	Équipage (min/max)*	Machines
Barque	Jusqu'à 3 ps	1/6	Aucune
Petit	4-10 ps	5/25	1 max.
Moyen	11-18 ps	8/40 par pont	2 par pont max.
Grand	18 ps	10/50 par pont	3 par pont max.

Notez que ces règles ne sont qu'un guide générique conçu pour aider les joueurs à intégrer des bateaux dans leurs parties de Warhammer. D'autres types de navires sont envisageables. Cependant, à moins que les joueurs n'arrivent à s'entendre ou qu'un maître de jeu soit présent, mieux vaut s'en tenir aux catégories ci-dessus.

Dans un combat à grande échelle, on peut imaginer que même le plus petit radeau orque peut contenir bien plus de guerriers à peau verte que le tableau ci-dessus le suggère. De même, un navire de guerre bien équipé et de taille grande ou moyenne accueille généralement plusieurs dizaines de canons. Cependant, autoriser de tels déploiements de force rendraient le jeu suprêmement compliqué et susciterait moult débats entre loups de mer avinés.

Notez qu'en général, les figurines de cavalerie ne peuvent pas rejoindre l'équipage d'un bateau, encore qu'elles puissent être transportées à bord.

Les minimums et maximums de taille d'équipage sont donnés en termes de Puissance d'Unité, pas de nombre de figurines : les grandes créatures comme les ogres occupent plus d'espace, et sont plus efficaces au maniement des rames, par exemple.

RÈGLES DE BASE

ÉQUIPAGE

Quelle que soit sa taille ou son type de propulsion, un bateau doit disposer de figurines faisant office d'équipage. À chaque tour, le joueur contrôlant un bateau doit désigner au moins autant de figurines que la taille minimum d'équipage du bateau pour le manœuvrer. Par exemple, une barque a besoin d'un minimum d'1 membre d'équipage. Ainsi, si une barque contient quatre figurines, trois pourront tirer ou jeter des sorts, mais l'une d'elle devra consacrer ses efforts à la conduite de la barque. Ne confondez pas l'équipage du bateau et les servants des machines de guerre, qui sont bien distincts : les servants d'une machine ne

peuvent en aucun cas actionner leur engin et faire office de membre d'équipage en même temps.

Toute figurine appropriée peut faire office d'équipage. Par exemple, dans une armée de peaux-vertes, les gobelins, gobelins de la nuit, orques, orques noirs, etc. pourraient servir de matelots, mais pas les squigs, et ce pour diverses raisons telles que leur absence de bras, d'intelligence et le fait qu'ils auraient plutôt tendance à dévorer les rames qu'à les actionner avec leurs petits pieds griffus.

Si à n'importe quel moment un bateau se retrouve avec moins de membres d'équipages que le minimum requis, il subit les pénalités suivantes :

- Il ne peut se déplacer que de la moitié de sa vitesse.
- S'il a moins de la moitié de son nombre minimum de membres d'équipage (arrondi à l'inférieur) il ne peut pas se déplacer du tout et dérive (voir page 15).

Pour résumer, les figurines faisant office de membres d'équipage ne peuvent ni tirer, ni combattre, ni lancer des sorts : elles sont trop occupées à manœuvrer le bateau. Du coup, il est très important de réfléchir avant de décider qui servira d'équipage à chaque tour.

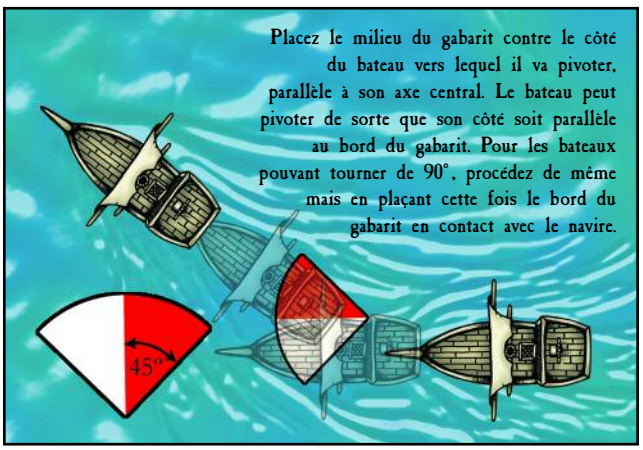
VITESSE DU BATEAU

Chaque bateau dispose d'une vitesse maximale (et parfois minimale) différente propre à son type et à sa taille. Les pages qui suivent vous en diront plus sur le sujet.

MANŒUVRES DES BATEAUX

Un régiment terrestre peut effectuer des roues, des demi-tours ou autres manœuvres, tandis qu'un vaisseau en mer ne peut effectuer que des virages de 45°. La façon dont chaque bateau pivote, le nombre de virages qu'il peut faire à chaque tour et la distance qu'il doit parcourir entre chaque virage sont soumises à des règles. Les gros vaisseaux, par exemple, ne peuvent pas se livrer aux mêmes manœuvres rapides et agiles que les embarcations plus petites.

Pour jouer, il vous faudra fabriquer un gabarit de virage de vaisseau, capable d'indiquer des angles de 45 et 90° degrés, à l'aide d'un compas et d'un rapporteur.



TIRER SUR LES BATEAUX

Lorsqu'un joueur veut faire tirer ses figurines sur un bateau, il doit désigner précisément ce qu'elles visent. Les différents éléments pouvant être pris pour cible sont la coque, l'équipage, et les cibles spéciales. Chacun de ces éléments dispose d'une Endurance et d'un certain

nombre de Points de Structure selon la taille du vaisseau. Notez que les bateaux sont dotés de Points de Structure et non de Points de Vie, comme les bâtiments.

Coque : La coque représente la plus grosse partie du vaisseau, et l'endommager est la meilleure façon de le couler ! Les coques disposent d'une Endurance élevée et d'un grand nombre de Points de Structure. Une fois réduite à 0 Points de structure (PS) le bateau coule (voir page 13). La seule règle spéciale qu'une coque peut avoir est *Frêle Esquif*.

Frêle Esquif : Les barques sont de petits bateaux, et il est impossible de viser des zones spécifiques de leur structure. Lorsque vous touchez une barque avec un tir, jetez un dé sur le tableau ci-contre.

TABLEAU DES BARQUES

1-3	Coque
4-5	Équipage
6	Cible Spéciale*

* si c'est une barque à voile, déterminez aléatoirement si la voile ou le mât est touché. Sinon, ce sera les rames.

Toute attaque de Force 7 ou plus blessant une barque la détruit automatiquement. Si une barque est détruite de cette façon, tous ses membres d'équipages sont tués, et les personnages à bord subissent une touche de Force 5 et sont jetés à l'eau (voir nage page 12).

Équipage : Les tirs dirigés contre l'équipage subissent une pénalité de -1 pour toucher afin de représenter le couvert apporté par les mâts, cordages, etc, en plus du fait que l'équipage est en formation *tirailleurs*. Les autres pénalités (portée longue, etc.) s'appliquent normalement.

Les pertes peuvent être retirées parmi toutes les figurines à bord visibles des tireurs, au choix du propriétaire du bateau. Si le tir vient d'une machine de guerre, un personnage peut utiliser la règle *Attention Messire !* S'il se trouve à moins de 2 ps d'un autre membre d'équipage, comme s'il faisait partie de la même unité.

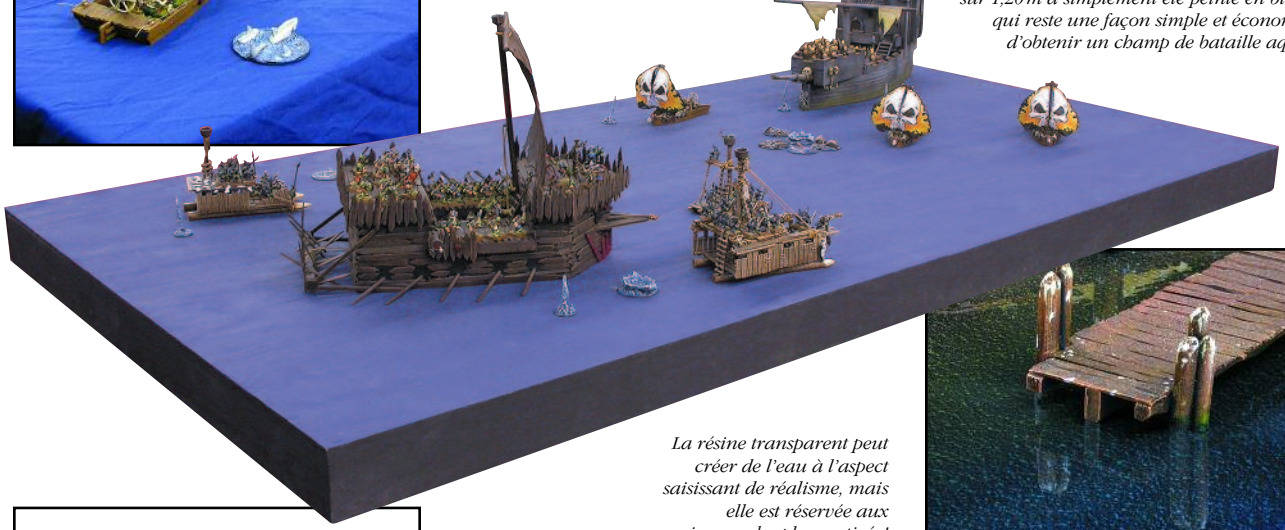
Cibles Spéciales : Chaque type de bateau (à voiles, à vapeur, à rames et magique) dispose de zones spéciales particulières. Ces cibles spéciales sont par exemple les voiles, les haubans, les moteurs, les roues, etc. **Chaque tir ne peut toucher qu'une seule cible spéciale.** Ce concept est important, car les canons et les armes à gabarits affectent souvent plusieurs cibles, mais cette règle s'applique aussi à eux (pour plus d'explications, voir page 12). Si la cible est touchée, jetez un dé sur le tableau approprié, plus loin dans ces pages. Une touche réussie ne signifie pas forcément que vous avez bel et bien touché la cible voulue. Le tangage du bateau, les vagues et les embruns signifient souvent qu'un boulet de canon ou un trait de baliste ratera sa cible.

Cette galerie vous montre quelques méthodes simples pour réaliser un champ de bataille maritime, ainsi que quelques éléments de décor que tout bon marin devrait posséder.

LES P'TITS BATEAUX...

Créer des champs de bataille marins pour vos bateaux.

Un simple drap bleu jeté sur votre table habituelle représente un océan pour fort peu d'efforts!



BATAILLE EN HAUTE MER

Ci-dessous, une partie de Warhammer jouée avec les règles de cet article. Une flotte disparate d'orques et de gobelins affronte la petite force d'un vampire. Cette table de 1,80m sur 1,20m a simplement été peinte en bleu, ce qui reste une façon simple et économique d'obtenir un champ de bataille aqueux.

La résine transparent peut créer de l'eau à l'aspect saisissant de réalisme, mais elle est réservée aux joueurs les plus motivés!

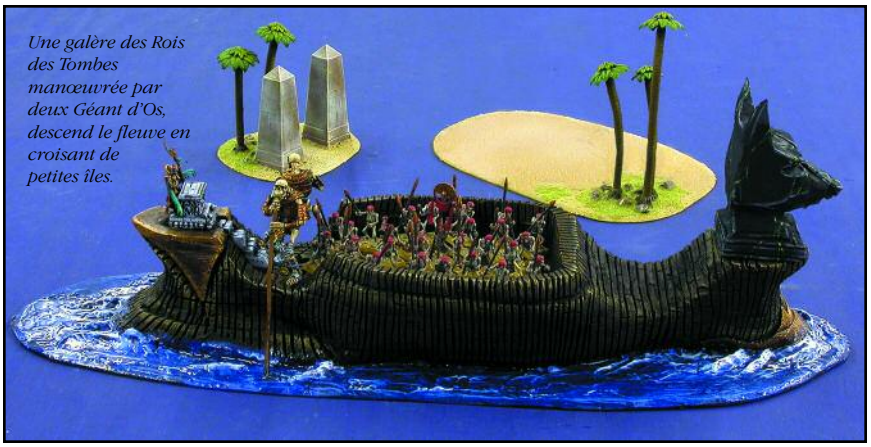
PLOUF!
ET AUTRES EFFETS...

Avec de la Résine Verte, des socles ronds (volants ou de Titan), du fil de fer et de la peinture, Nick Davis a créé ces superbes effets spéciaux. Nous les utilisons pour estimer les portées, indiquer les tirs ratés, et surtout embellir le champ de bataille!*

Dans la liste des accessoires indispensables, n'oubliez pas le bandeau sur l'œil, le crochet et le perroquet...

PRÉDATEURS MARINS

Les figurines tomberont par-dessus bord à plus d'une occasion, mais quelle qu'en soit la raison, elles auront la vie encore plus dure si elles se retrouvent à barboter dans une eau infestée de requins! Ces éléments de décor sont des jouets, coupés, collés sur un socle rond et peint.



Une galère des Rois des Tombes manœuvrée par deux Géant d'Os, descend le fleuve en croisant de petites îles.

*Produit dangereux, respectez les précautions d'emploi.

Une marée verte menace de submerger les matelots impériaux comme une planche d'abordage s'abat sur le bastingage de leur navire…

Comme si la tempête ne suffisait pas, ces malheureux loups de mer gobelins se retrouvent attaqués par des tentacules venues des profondeurs les plus noires…

NAVIGUER

Les bateaux à voile sont les plus communs dans le monde de Warhammer. Le vent est primordial pour ces navires, et les bons capitaines gardent toujours un œil sur l'ennemi et un autre sur le sens du vent (malheureusement, beaucoup de bons capitaines sont borgnes). Même un vent qui tourne au pire moment peut être utilisé à son avantage par un vieux loup de mer.

Équipage : Rappelez-vous que chaque navire a besoin d'un équipage minimum pour naviguer, affaler les voiles et exécuter les ordres du capitaine (voir p. 3).

Vitesse : Tous les bateaux à voile se déplacent de 1D6+8 ps maximum à chaque tour mais sont sujets à des règles spéciales de Navigation.

NAVIGUER À VOILE

Changer de cap est ardu quand on navigue à la voile, surtout avec de gros navires.

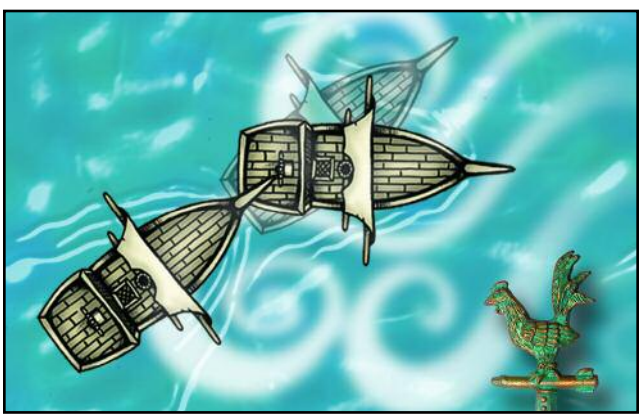
Virer de bord : Un virement de bord se fait par rotations successives de 45° maximum.

Se déplacer avant de virer de bord : Les navires ne peuvent pas virer de bord s'ils restent immobiles. Ainsi, avant d'effectuer une manœuvre, un navire doit d'abord se déplacer d'une distance minimum. Celle-ci est récapitulée dans le tableau ci-dessous.

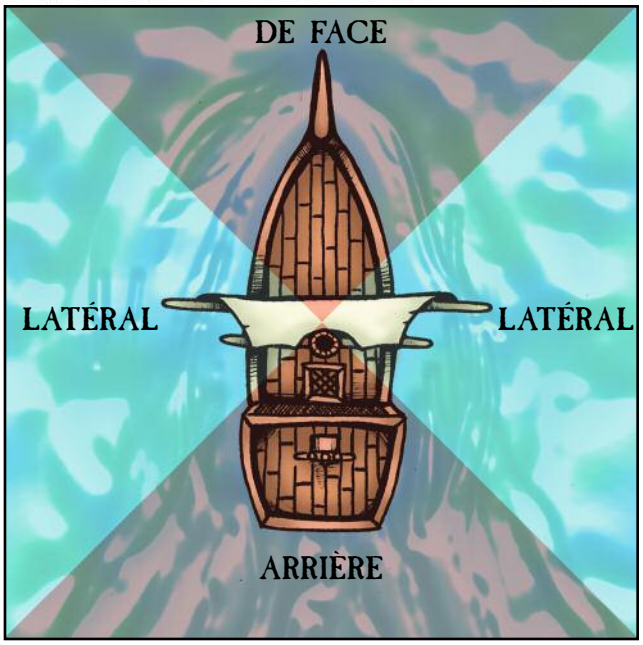
Nombre de virements de bord : Certains bateaux sont plus manœuvrables que d'autres. Les plus petits virent de bord plus facilement car ils ont moins d'inertie. Notez que les limitations données comptent pour chaque tranche de 10 ps de déplacement, même incomplète. Si un navire se déplace de plus de 10 ps, il pourra effectuer une nouvelle série de virements de bord. Par exemple, si un navire moyen se déplace de 14 ps au cours d'un tour, il peut commencer par se déplacer de 2 ps, virer de bord de 45°, se déplacer encore de 2 ps, virer encore de bord de 45°, se déplacer en ligne droite de 6 ps (à cet instant, il se sera déplacé de 10 ps et pourra donc recommencer une série de virements de bord), virer de bord une troisième fois, se déplacer de 2 ps, virer de bord une quatrième fois, et se déplacer de 2 ps. Plus le bateau est petit, plus le nombre de virements de bord qu'il peut effectuer est important.

TABLEAU DE VIREMENTS DE BORD

	Mouvement min.	Virages par 10 ps de Mvt
Barque	1 ps	4
Petit	1 ps	3
Moyen	2 ps	2
Grand	3 ps	2



Ce navire navigue normalement avant de se mettre contre le vent. Lorsqu'il effectue son virage et se met contre le vent, son mouvement s'arrête.



RÈGLES SPÉCIALES DE NAVIGATION

Direction du Vent : Pour des raisons de simplicité, on considère que les navires sont toujours positionnés par rapport au vent selon trois directions : de face, arrière ou latéral. Lors d'une bataille navale, il est important d'indiquer le sens du vent s'il y a des navires qui naviguent à la voile (voir les règles sur le sens du vent page suivante). Les bateaux à voile se déplacent plus vite avec un vent arrière, mais sont pénalisés quand ils ont un vent de face.

Navigation à la voile : Lorsqu'un bateau débute son tour avec un vent arrière, il peut se déplacer d'1D6 ps supplémentaires (soit 2D6+8 ps au lieu d'1D6+8 ps).

Un navire qui ne débute pas son mouvement avec un vent arrière peut manœuvrer afin d'en profiter. Déterminez normalement le mouvement du bateau en lançant 1D6+8. Si le bateau manœuvre de façon à avoir un vent arrière avant d'avoir parcouru plus de la moitié de son mouvement, il peut ajouter 1D3 ps à ce dernier.

Naviguer contre le vent : Un navire qui commence son tour contre le vent ne se déplace que de 8 ps au lieu d'1D6+8 ps.

Tout navire qui se met contre le vent perd 1D6 ps sur le mouvement qu'il lui reste et ne peut plus virer de bord pendant ce tour.

DÉTERMINER LE SENS DU VENT

Comme tout capitaine de navire à voiles vous le dira, garder un œil sur le vent est essentiel. C'est un allié capricieux qui peut brusquement tourner au moment où vous vous y attendez le moins. Vous trouverez page suivante un tableau servant à déterminer le sens du vent au début de la partie.

Ce marqueur sert à déterminer le sens du vent.

DIRECTION DU VENT AU DÉBUT DE LA PARTIE

À moins que les règles du scénario n'indiquent le contraire, désignez un bord de table comme étant le nord, lancez 1D6 et notez les effets du résultat.

1 Vent de Nord.

2 Vent de Sud.

3 Vent d'Ouest.

4 Vent d'Est.

5 Les deux joueurs lancent 1D6. Le plus haut résultat choisit le sens du vent.

6 Les vents sont capricieux. Lancez un autre D6. Si le résultat est 1-3, le vent souffle faiblement : déduisez 2 ps du mouvement de tout bateau à voile. Si le résultat est 4-6, le vent souffle fort : ajoutez 2 ps au mouvement de tout bateau à voile. Lancez ensuite 1D6 pour déterminer la direction du vent. Si vous obtenez à nouveau 6, les résultats sont cumulatifs. Continuez à lancez 1D6 jusqu'à obtenir un sens pour le vent.

DIRECTION DU VENT EN COURS DE PARTIE

Au début de chaque tour après le premier, lancez 2D6 pour voir si le vent tourne.

2 Le vent tombe. Déduisez 4 ps du mouvement de tout bateau à voile. Ce résultat ne s'applique que lors de ce tour, les conditions reviennent ensuite à la normale.

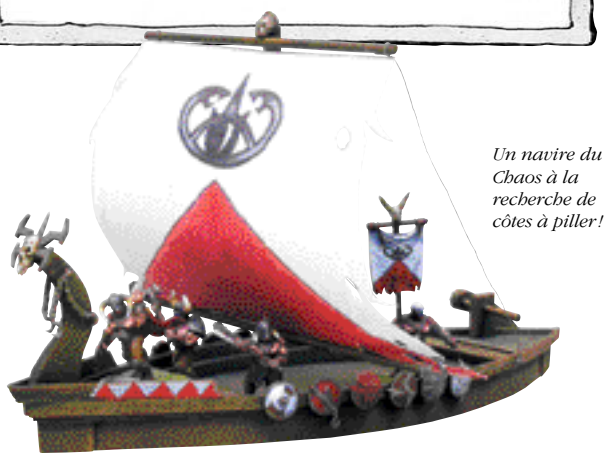
3 Le vent tourne de 180°.

4 Le vent tourne de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.

5-10 Le vent ne change pas.

11 Le vent tourne de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

12 Bourrasques. Ajoutez 4 ps au mouvement de tout bateau à voile. Ce résultat ne s'applique que lors de ce tour, les conditions reviennent ensuite à la normale.



Un navire du Chaos à la recherche de côtes à piller !

DOMMAGES & CIBLES SPÉCIALES

Les zones suivantes d'un navire peuvent être visées par des tirs : équipage, coque et cibles spéciales. L'équipage subit normalement les touches selon les règles de Warhammer ou de Warhammer Escarmouches (selon la taille de la partie jouée). Lorsque la coque est touchée, utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer les effets.

DOMMAGES À LA COQUE

Type	Endurance	Pts de Structure
Barque	7*	3*
Petit	8	6
Moyen	8	10
Grand	8	16

* Voir *Barques* p. 4.

Tout vaisseau dont la coque est réduite à 0 Points de structure coule. Voir *Couler un Bateau* p 12.

Les Cibles Spéciales suivantes peuvent être attaquées si elles sont visibles : machines de guerre, mâts, voiles et cordages, gouvernail. Voyez ci-dessous leurs caractéristiques et les tableaux. Ces derniers indiquent les dommages que ces cibles peuvent encaisser et la facilité avec laquelle on peut les atteindre.

Machines de Guerre : Les règles normales de tir s'appliquent contre les machines de guerre (voir le livre de règles de Warhammer p 118). Notez que les tireurs subissent un malus de -1 pour toucher à cause des plats-bords et des cordages du bateau.

Gouvernail : Les gouvernails ont une Endurance de 8 et 1 Point de Structure. Voir tableau ci-dessous.

TABLEAU DE GOUVERNAIL

1-3 Le tir semblait précis, mais il rate finalement sa cible et finit dans l'eau.

4-5 Le tir rate sa cible et touche la coque. Effectuez un jet de dommages pour la coque.

6 Coup au but ! Effectuez un jet de dommages pour le gouvernail. Un bateau sans gouvernail ne peut plus virer de bord pour le reste de la partie et se retrouve à la merci du vent et des marées.

Mât : Chaque mât a un nombre de Points de Structure selon la taille du vaisseau (voir tableau ci-dessous). Avant d'effectuer des jets de dommages, lancez les dés dans le tableau en bas de cette page (Tableau de Mât).

	Mât Endurance	Mât Pts de Str.	Voiles Endurance	Voiles Pts de Str.
Barque	6*	2*	5*	4*
Petit	8	4	5	6
Moyen	8	6	5	8
Grand	8	8	5	10

* Les barques utilisent des règles spéciales données page 4.

Voiles et Cordages : Les voiles comptent comme des *grandes cibles*. Leur grand nombre de Points de Structure ne représente pas leur résistance, mais plutôt le fait qu'un tir aura tendance à faire un petit trou dans la voile sans l'endommager outre mesure. Il faut beaucoup de tirs pour déchirer une voile ! Le tableau de Voiles se trouve en haut de la page suivante.

Tout tir n'étant pas *enflammé* et de Force inférieure à 5 n'endommagera une voile que sur un résultat de 6 : la plupart des flèches et des balles ne font que des petits trous dans la voilure. Les tirs *enflammés* et ceux d'une Force de 5 ou plus font normalement leurs jets de dommages.

TABLEAU DE MÂT

1-2 Le tir touche au but mais sans effet notable.

3-4 Effectuez un jet de dommages normal, mais divisez par deux (en arrondissant au supérieur) le nombre de Points de Structure ôtés.

5 Effectuez un jet de dommages normal.

6 Le tir touche le mât. Effectuez un jet de dommages normal. De plus, lancez 1D6. Sur un 4+, le tir inflige également la perte d'un Point de Structure aux voiles.

Un vaisseau sans mât ne peut plus utiliser ses voiles. Lorsqu'un navire ayant deux mâts en perd un, il ne se déplace plus qu'à la moitié de sa vitesse normale.

TABLEAU DE VOILES ET DE CORDAGES

1 Le tir touche au but mais ne fait qu'un petit trou dans la voile : aucun dommage n'est occasionné.

2 Effectuez un jet de dommages normal mais divisez par deux (arrondi au supérieur) le nombre de Points de Structure ôtés.

3-5 Le tir déchire la voile et arrache des cordages. Effectuez un jet de dommages normal.

6 Effectuez un jet de dommages normal. Si au moins un Point de Structure est retiré, lancé 1D6 : sur un 4+, une poutre tombe sur le pont et touche 1D3 membres d'équipage, leur infligeant à chacun une touche de Force 4. Sur un résultat de 6, vous pouvez de plus effectuer un autre jet dans ce tableau.

Si les voiles sont détruites, le bateau ne peut plus se déplacer à la voile. S'il n'a pas d'autre moyen de propulsion (comme des rames), il *Dérive*.

BATEAUX À RAMES

Ces règles sont simples.

Équipage : Rappelez-vous que tout navire à rames à besoin d'un équipage minimum pour avancer (voir p. 3).

Vitesse : Tous les bateaux à rames peuvent se déplacer d'un maximum de 5 ps par tour, mais peuvent aller plus vite grâce aux règles spéciales *Beaucoup de Rameurs* et *Augmentez la Cadence !*

RÈGLES SPÉCIALES DES BATEAUX À RAMES

Beaucoup de Rameurs : Des rameurs supplémentaires peuvent améliorer la vitesse du navire. Si un bateau a plus du double du nombre minimum de rameurs, il peut se déplacer plus vite que la normale (voir ci-dessous).

Augmentez la Cadence ! Avant de déplacer un bateau à rames, le joueur doit déclarer s'il ordonne d'augmenter la cadence pour essayer d'aller plus vite, éperonner un ennemi ou se tirer d'un mauvais pas. Si vous augmentez la cadence, vous ne pouvez virer de bord qu'une fois. Voyez le tableau ci-dessous pour voir quel bonus en mouvement vous est octroyé. Il est possible de combiner les règles *Augmentez la Cadence !* et *Beaucoup de Rameurs*.

TABLEAU DE BONUS DES RÈGLES AUGMENTEZ LA CADENCE ! ET BEAUCOUP DE RAMEURS

Type	Bonus de Rameurs	Bonus de Cadence
Barque	1 ps	1 ps
Petit	1D3 ps	1D6 ps
Moyen	1D3+1 ps	1D6+1 ps
Grand	1D6 ps	1D6+2 ps

Après avoir *augmenté la cadence*, le joueur doit attendre trois tours complets avant de recommencer : les rameurs sont épuisés et doivent se reposer un peu.

MANŒUVRER À LA RAME

Virer de Bord : Un virement de bord consiste en un virage de 45° maximum.

Reculer : Les bateaux se déplaçant à la rame peuvent choisir d'aller vers l'avant ou vers l'arrière, mais ils ne peuvent pas changer au cours de leur déplacement.

Doit se Déplacer : Si un bateau à rames s'est déplacé de plus de 5 ps au tour précédent, il doit se déplacer dans la même direction d'une distance minimum avant de pouvoir virer de bord (voir le tableau ci-dessous). Les bateaux à rames ne peuvent donc pas aller vers l'arrière s'ils se sont déplacés vers l'avant de plus de 5 ps au tour précédent. Si un bateau à rames s'est déplacé de moins de 5 ps au tour précédent, il n'a pas à parcourir de distance minimale avant de virer de bord.

	Doit se Déplacer	Nbre de Virages Gratuits*
Barque	0 ps	2
Petit	1 ps	1
Moyen	1 ps	1
Grand	2 ps	1

* Les virages gratuits n'utilisent pas de mouvement et peuvent faire jusqu'à 45°. Les virages supplémentaires coûtent 2 ps.

Virements de Bord Gratuits : Les navires à rames peuvent virer de bord gratuitement à chaque tour un certain nombre de fois. Ces virements de bord peuvent faire au maximum 45°. Tout virage supplémentaire coûte ensuite 2 ps de mouvement. À l'exception de la règle *Doit se Déplacer*, les navires à rames n'ont pas à parcourir de distance minimale entre deux virements de bord.

Vent Sans Effet : Sauf dans le cas de règles spécifiques (comme des tempêtes par exemple) le vent n'a aucun effet sur le mouvement des bateaux à rames.

DOMMAGES & CIBLES SPÉCIALES

Les zones suivantes d'un navire à rames peuvent être visées par des tirs : équipage, coque et cibles spéciales. Les membres d'équipage subissent normalement les touches selon les règles de Warhammer ou de Warhammer Escarmouches (selon la taille de la partie jouée). Les cibles spéciales sont les machines de guerre (voir le livre de règles p 118), les gouvernails (voir les navires à voiles p 8) et les rames (vois ci-dessous).

	Coque Endurance	Coque Pts de Struct.	Rame Endurance	Rame Pts de Struct.
Barque	7*	3*	5*	1 par rame
Petit	8	6	5	1 par rame
Moyen	8	10	5	1 par rame
Grand	8	16	5	1 par rame

* Les barques n'utilisent pas les cibles spéciales et font usage à la place les règles *Frêle Esquif* données p 4.

TABLEAU DE RAMES

1 Le tir s'enfonce dans l'eau sans autre effet.

2 Le tir touche la coque au lieu des rames. Effectuez un jet de dommages normal à la coque.

3-5 Le tir touche une rame. Effectuez un jet de dommages.

6 Le tir touche une rame. Si la rame est endommagée, les échardes qui volent dans tous les sens provoquent en plus 1D6 touches de Force 3 aux rameurs les plus proches.

Chaque navire doit avoir un nombre minimum de rameurs (voir p 3). Si les dégâts occasionnés amènent le nombre de rames en-dessous de la moitié du nombre minimum de rameurs, le bateau ne peut plus être propulsé avec les rames, et dérive s'il n'a pas d'autre moyen de propulsion.

Si un tir infligeant plusieurs touches (comme un canon ou une arme à gabarit) touche plusieurs rames, faites un jet de dommages séparé pour chaque rame.

BATEAUX À VAPEUR

Équipage : Rappelez-vous que comme les autres navires, les bateaux à vapeur ont besoin d'un nombre minimum d'équipage pour alimenter la chaudière, etc. (voir p. 3).

Vitesse : Tant que le bateau à vapeur possède un équipage suffisant, il produit des Points de Vapeur. À chaque tour, le joueur peut utiliser 3 Points de Vapeur avant d'essayer de donner un ordre *En Avant Toute !*

Chaque Point de Vapeur permet une des actions suivantes :

- Avancer le navire de 2 ps.
- Reculer le navire de 2 ps.
- Virer de Bord de 45° maximum.

De plus, le capitaine du bateau à vapeur peut décider de donner l'ordre *En Avant Toute !* pour gagner des Points de Vapeur supplémentaires.

RÈGLES SPÉCIALES DE VAPEUR

En Avant Toute ! Après avoir dépensé 3 Points de Vapeur, un capitaine intrépide ou désespéré peut essayer de pousser la chaudière de son vaisseau dans ses derniers retranchements… Il déclare alors combien de Points de Vapeur supplémentaires il veut utiliser (entre 1 et 3). Lancez 2D6 en ajoutant ce nombre au résultat et consultez le tableau ci-dessous. Appliquez les effets avant d'effectuer tout mouvement supplémentaire.

TABLEAU D'EN AVANT TOUTE !

3-8	La chaudière crache et siffle et produit le nombre de Points de Vapeur supplémentaires souhaités.
9-10	La chaudière s'arrête dans un sifflement strident. Le bateau à vapeur ne se déplace que d'un ps supplémentaire, sans autre effet négatif.
11-12	Perte de Pression ! L'un des tuyaux fuit. L'équipage peut réparer l'avarie mais le bateau ne peut pas effectuer de mouvement supplémentaire lors de ce tour. De plus, un seul Point de Vapeur sera généré au tour suivant au lieu de trois.
13	Problème de Chaudière : La chaudière s'arrête et le vaisseau n'effectue aucun mouvement supplémentaire. Au début du tour suivant du joueur, lancez 1D6. Sur un 4+, la chaudière redémarre et fournit un Point de Vapeur. Elle générera ensuite de nouveau trois Points de Vapeur par tour. Si la chaudière ne redémarre pas, le vaisseau dérive, jusqu'à ce que la chaudière soir redémarrée au début d'un tour sur un résultat de 4+.
14	Valves Détruites ! Pour le reste de la partie, le navire ne génère que deux Points de Vapeur et ne peut pas recevoir d'ordre *En Avant Toute !*
15	Explosion ! Dans un fracas de tonnerre, une explosion ravage la salle des machines et soulève le navire hors de l'eau ! En un instant, il est envoyé par le fond, ainsi que tout son équipage…

MANŒUVRER À LA VAPEUR

Virer de Bord : Des virages d'un maximum de 45° n'entravent pas le mouvement d'un bateau à vapeur, ces derniers peuvent donc effectuer un virage d'un maximum de 45° gratuit par Point de Vapeur dépensé. Par exemple, un bateau à vapeur peut dépenser 1 Point de Vapeur pour avancer de 2 ps, tout en effectuant dans le même temps un virage de 45°. S'il dépense un autre Point de Vapeur, il peut à nouveau virer de bord de la même façon. Les virages supplémentaires de 45° coûtent 1 Point de Vapeur.

Les bateaux à vapeur suivent ces règles des bateaux à rames : *Reculer*, *Doit se Déplacer* et *Insensible au Vent.*

DÉGÂTS ET ZONES SPÉCIALES

Les ennemis peuvent viser la coque, l'équipage ou les zones spéciales du navire. Les zones spéciales sont les machines de guerre, (voir p. 118 du livre de règles), le gouvernail, les roues à aubes (voir ci-dessous), les chaudières (voir ci-dessous) et les propulseurs (voir ci-dessous).

	Coque Endurance	Coque Pts de Struct.	Roue à Aubes Endurance	Roue à Aubes Pts de Struct.
Petit	8	6	7	5
Moyen	8	10	8	7
Grand	8	16	8	8

Les barques n'utilisent jamais la vapeur.

Roues à Aubes : Certains navires les utilisent pour se mouvoir. Voir leurs caractéristiques ci-dessus.

Chaudières : Les chaudières à vapeur sont essentielles pour le navire. La plupart sont protégées par la coque et sont difficiles à endommager. Toutes les chaudières (quelle que soit la taille du navire) ont une Endurance de 10 et 4 Points de Structure.

TABLEAU DE DOMMAGES DES ROUES À AUBES

1	Le tir rate sa cible et n'a aucun effet.
2	Le tir touche la coque au lieu des roues à aubes. Effectuez un jet de dommages pour la coque.
3-5	Le tir touche une roue à aubes. Effectuez normalement un jet de dommages.
6	Le tir touche une roue à aubes. Si celle-ci perd un ou plusieurs Points de Structure, l'explosion envoie des éclats dans tous les sens qui blessent l'équipage, qui subit 1D3 touches de Force 4.

Si la roue à aubes est réduite à la moitié ou moins de ses Points de Structure originaux, le Mouvement du navire est réduit de moitié. Si elle est détruite, le navire doit utiliser un autre moyen de propulsion (comme des rames), sinon il *Dérive*.

Propulseurs : Les propulseurs ont les mêmes caractéristiques que les gouvernails. S'ils sont détruits, plus aucun mouvement effectué grâce à la vapeur n'est autorisé. Le navire doit alors utiliser un autre moyen de propulsion (comme des rames), sinon il *Dérive*.

TABLEAU DE DOMMAGES AUX CHAUDIÈRES

1	Le tir rebondit sans dommages.
2	Le tir touche la coque. Effectuez normalement un jet de dommages pour la coque.
3-5	Le tir touche la chaudière. Effectuez normalement un jet de dommages.
6	Le tir touche la chaudière. Si celle-ci perd un ou plusieurs Points de Structure, aucun Point de Vapeur n'est généré au tour suivant.

Si la chaudière est réduite à la moitié ou moins de ses Points de Structure, le joueur ne peut se déplacer à la vapeur qu'en réussissant au début de son tour un jet de 4+ sur 1D6. En cas d'échec, la chaudière s'arrête et le bateau *Dérive*. Si la chaudière est détruite, le bateau ne génère plus de Points de Vapeur et doit utiliser d'autres moyens de propulsion sinon il *Dérive*.

Un sinistre vaisseau émerge de la brume...

SE DÉPLACER MAGIQUEMENT

Les navires peuvent être enchantés de nombreuses façons, trop en fait pour toutes les répertorier ! Nous vous fournissons ici un exemple : le vaisseau fantôme. Les joueurs désirant créer leurs propres bateaux magiques peuvent les utiliser comme base de départ.

Le vaisseau fantôme suit les règles normales des bateaux avec les exceptions ci-dessous. Les vents ordinaires ne servent à rien à un vaisseau fantôme : ce sont les vents magiques qui lui permettent de se déplacer, ceux générés par un Comte Vampire ou un Seigneur Nécromancien par exemple.

Équipage : L'équipage d'un vaisseau fantôme n'a rien à faire pour que le navire se déplace, bien que certains morts-vivants continuent d'exécuter les tâches qu'ils faisaient de leur vivant, dans une parodie macabre des équipages mortels. Le vampire ou le nécromancien déplace le vaisseau selon sa volonté par le pouvoir de la magie. Le nombre minimum d'équipage d'un vaisseau fantôme est 1 : le vampire ou le nécromant en personne, et ce quelle que soit la taille du navire.

Des légendes parlent de vaisseaux magiques et de monstres marins partout dans le monde de Warhammer. Certaines sont vraies, d'autres ne sont que des ragots colportés par des marins qui ont passé trop de temps en mer.

Beaucoup de marchands de Marienburg parlent de dragons des mers gigantesques avec des constructions accrochées à leur dos. Les hommes de Norsca décrivent des navires iridescents qui planent au-dessus de l'eau à une vitesse extraordinaire. Lors des escarmouches entre hommes et nains, les premiers font allusion à des navires submersibles qui coulent les convois avant que ceux-ci ne puissent trouver refuge dans les ports. Mais nul n'ose demander directement aux nains les causes de ces batailles et si de telles rumeurs sont vraies.

Tout le monde s'accorde à dire que les marins sont des gens superstitieux, mais qui sait ce qui vit vraiment dans les profondeurs de l'océan ?

Vitesse : Le vaisseau fantôme ne se déplace pas pendant la phase de mouvement, mais au cours de la phase de magie. Le vaisseau agit comme un objet de sort ayant le sort spécial *Vent Magique* (niveau de puissance 10). Le vaisseau se déplace d'1D6+8 ps. Le sort peut être dissipé à chaque tour, auquel cas le vaisseau se déplace d'1D6 ps de moins par tentative de dissipation réussie (jusqu'à un minimum de 0 ps de mouvement). À chaque nouveau tour mort-vivant, le bateau se déplace inexorablement d'1D6+8 ps si le sort n'est pas dissipé.

MANŒUVRER UN VAISSEAU FANTÔME

Un vaisseau fantôme a connu de meilleurs jours. Beaucoup ne sont guère plus que des épaves récupérées par le Vampire ou le Nécromant qui les dirige.

Virer de Bord : Un vaisseau fantôme peut virer de bord d'un maximum de 45° à n'importe quel moment au cours de son déplacement.

RÈGLES SPÉCIALES DES VAISSEAUX FANTÔMES

Un vaisseau fantôme n'est pas affecté par les vents ordinaires. Aucun bonus ou malus ne s'applique comme pour les vaisseaux à voiles (vent arrière, de face, etc.)

DÉGÂTS ET CIBLES SPÉCIALES

Les ennemis peuvent viser la coque, l'équipage ou les cibles spéciales. Les cibles spéciales sont les machines de guerre (voir livre de règles p. 118), le gouvernail et les mâts (voir bateaux à voiles p. 7). Les voiles ne peuvent pas être visées, car il n'y a plus que quelques lambeaux. Toutefois, si le mât est détruit, les vents magiques ne déplaceront plus le bateau qui se retrouvera alors à la *Dérive*. De plus, si le Vampire ou le Nécromant qui contrôle le bateau est tué, la magie ne maintiendra plus le navire et celui-ci tombera en décrépitude et se mettra à couler (voir p. 12).

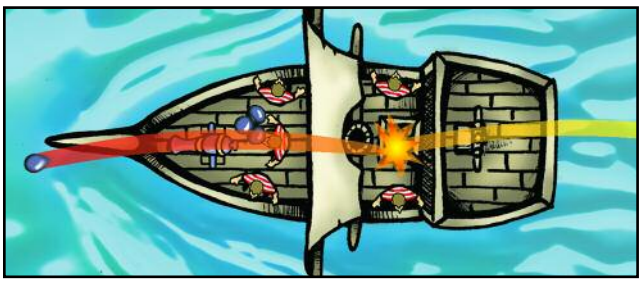
TIRER DEPUIS UN BATEAU

Tirer depuis un bateau se déroule comme un tir depuis la terre ferme. Le bateau peut se déplacer mais les tireurs ne comptent pas comme ayant bougé à moins qu'ils ne se déplacent sur le pont. Les machines de guerre peuvent pivoter normalement.

NOTE SUR LES MACHINES DE GUERRE

Les tirs d'arquebuse et d'arcs peuvent blesser l'équipage, mais seuls les tirs des machines de guerres sont vraiment capables de menacer le bateau lui-même. Voici quelques règles génériques à garder en tête :

Canon : Un canon tire comme à terre, ses boulets rebondissant sur le pont et coulant quand ils touchent l'eau. Tout ce qui se trouve sous le rebond est touché de la façon normale (ou a une chance d'être touché dans le cas de zones spéciales). Un boulet peut toucher le pont, des membres d'équipage et une et une seule zone spéciale, comme un mât ou une machine de guerre. Il est impossible de toucher deux cibles spéciales ou deux fois la coque avec un même tir. Les tirs sur les zones spéciales doivent effectuer un jet dans le tableau de dommages correspondant, voir l'exemple ci-dessous.



Le boulet touche le pont, un membre d'équipage, le mât et le canon. Le joueur effectue un jet dans le tableau de dommages du canon ou du mât (au choix du tireur), ainsi qu'un jet de dégâts pour la coque et un jet de blessure pour le membre d'équipage.

Armes à Gabarit : Les armes à gabarit comme les canons à flammes ou les catapultes touchent tout ce qui se trouve sous le gabarit (mais jamais plus d'une cible spéciale). Elles peuvent par exemple toucher la coque, le mât et plusieurs membres d'équipages en un seul tir. Notez que vous devez tout de même effectuer un jet dans le tableau de dommages correspondant lorsque vous touchez une cible spéciale, pour voir si le tir fait vraiment mouche !

Traverse les Rangs : Si une baliste blesse sa première cible, le tir peut la traverser et toucher une figurine située à 2 ps derrière en droite ligne au maximum. La diminution de la Force des touches s'applique de la façon normale.

ÉQUIPER LES VAISSEAUX DE MACHINES DE GUERRE

Tout capitaine est libre de doter son navire des machines de guerre à sa disposition. Par exemple, un cuirassé nain sera probablement armé de canons à flammes. Les machines de guerre peuvent être achetées au coût habituel dans la liste d'armée. Rappelez-vous qu'un vaisseau ne peut transporter qu'un nombre limité de machines de guerre, déterminé par sa taille (voir p 2).

De plus, les joueurs peuvent prendre ces machines de guerre "génériques" sur leurs bateaux.

Catapulte	110 points
Baliste	75 points
Canon	150 points

Les règles de ces machines de guerre se trouvent dans le livre de règles. Chacune est opérée par trois servants issus des troupes de base de l'armée concernée.

Taaanin...tanin... tanintatatanintata !

GLOU GLOU GLOU

Si vous faites suffisamment de trous dans la coque d'un navire, il coulera. L'afflux d'eau dans la cale pourra même causer de dommages catastrophiques. Lorsque les Points de Structure de la coque atteignent zéro, le bateau commence à couler. Effectuez un jet dans le tableau ci-dessous.

GLOU GLOU GLOU

2	Le bateau sombre presque immédiatement ! Tout l'équipage se noie.
3-4	Le bateau chavire et commence à couler. Toutes les figurines peuvent effectuer un déplacement de leur Mouvement normal (pas de *marche forcée*) pour sauter dans l'eau. Si elles n'arrivent pas à sauter dans l'eau ou qu'elles se trouvent à l'intérieur du bateau, elles se noient.
5-10	Le bateau coule en 1D3 tours. L'équipage doit passer un test de Commandement pour rester à bord et effectuer d'autres actions (comme tirer avec des machines de guerre). Sinon, il fuit et saute par-dessus bord (voir les règles de nage ci-dessous). Pendant ces 1D3 tours, le bateau ne peut plus se déplacer et *Dérive*.
11-12	L'un des membres d'équipage a des talents de charpentier et parvient à colmater la brèche. La coque revient à 1 Point de Structure et le bateau ne coule plus. Toutefois, il subit un malus de -2 ps sur ses déplacements à cause de l'eau dans sa cale.

NAGER

Il y a de nombreuses situations lors desquelles les figurines peuvent sauter à l'eau ou y être jetées, et se retrouvent forcées de nager. Les règles suivantes s'appliquent alors.

Toute figurine peut nager de 1D3+1 ps, mais risque de se noyer si elle obtient 1 sur le jet du D6 (voir ci-dessous). Retirez 1 au mouvement de nage pour les figurines ayant une sauvegarde d'armure de 5+ ou mieux.

Se Noyer : Un résultat de 1 sur le jet du D6 lors de la détermination de la distance de nage indique que la figurine s'est noyée. Les personnages et les champions d'unités ont une chance supplémentaire de s'en tirer : relancez 1D6. Sur un 2+, le personnage refait surface en crachant et s'en tire pour cette fois. Sur un nouveau résultat de 1, le personnage se noie pour de bon. Même les morts-vivants sont retirés du jeu sur un résultat de 1 pour le test de nage, on considère que le courant les emporte.

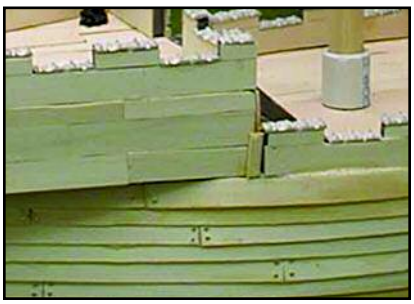
Remonter à Bord : Une figurine qui nage peut tenter de monter à bord d'un navire qu'elle atteint. Voyez les règles *d'escalade* p. 244 du livre de règles. La figurine peut relancer un test d'Initiative raté s'il s'agit d'un navire ami.

Les figurines peuvent diviser leur mouvement entre un déplacement à la nage et un autre sur la terre ferme. Par exemple, une figurine utilise la moitié de son mouvement pour atteindre l'eau, effectue un test de nage et déplace la figurine dans l'eau de la moitié de la distance obtenue.

PRESTIGE DES HAUTES MERS

DIFFÉRENTS RAFIOTS DU MONDE DE WARHAMMER

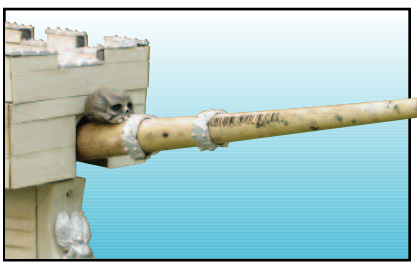
Ces pages vous montrent comment Chad Mierzwa s'y est pris pour construire ce sinistre vaisseau Comte Vampire, ainsi que des embarcations d'autres armées de Warhammer.



La structure de base du navire a été construite selon les méthodes décrites page 2. Après avoir créé la forme de la coque à partir de polystyrène, l'extérieur a été texturé avec des bandes de balsa fixées avec un pistolet à colle. Pour représenter les clous, de petites épingles ont été placées à chaque extrémité des bandes et enfoncées dans le polystyrène.

Les arches sont construites avec du carton-plume et fixées à l'aide d'un pistolet à colle, les planches sont en balsa et la fenêtre provient de notre gamme de Pièces d'Architecture. Les ardoises du toit sont en carton fin.

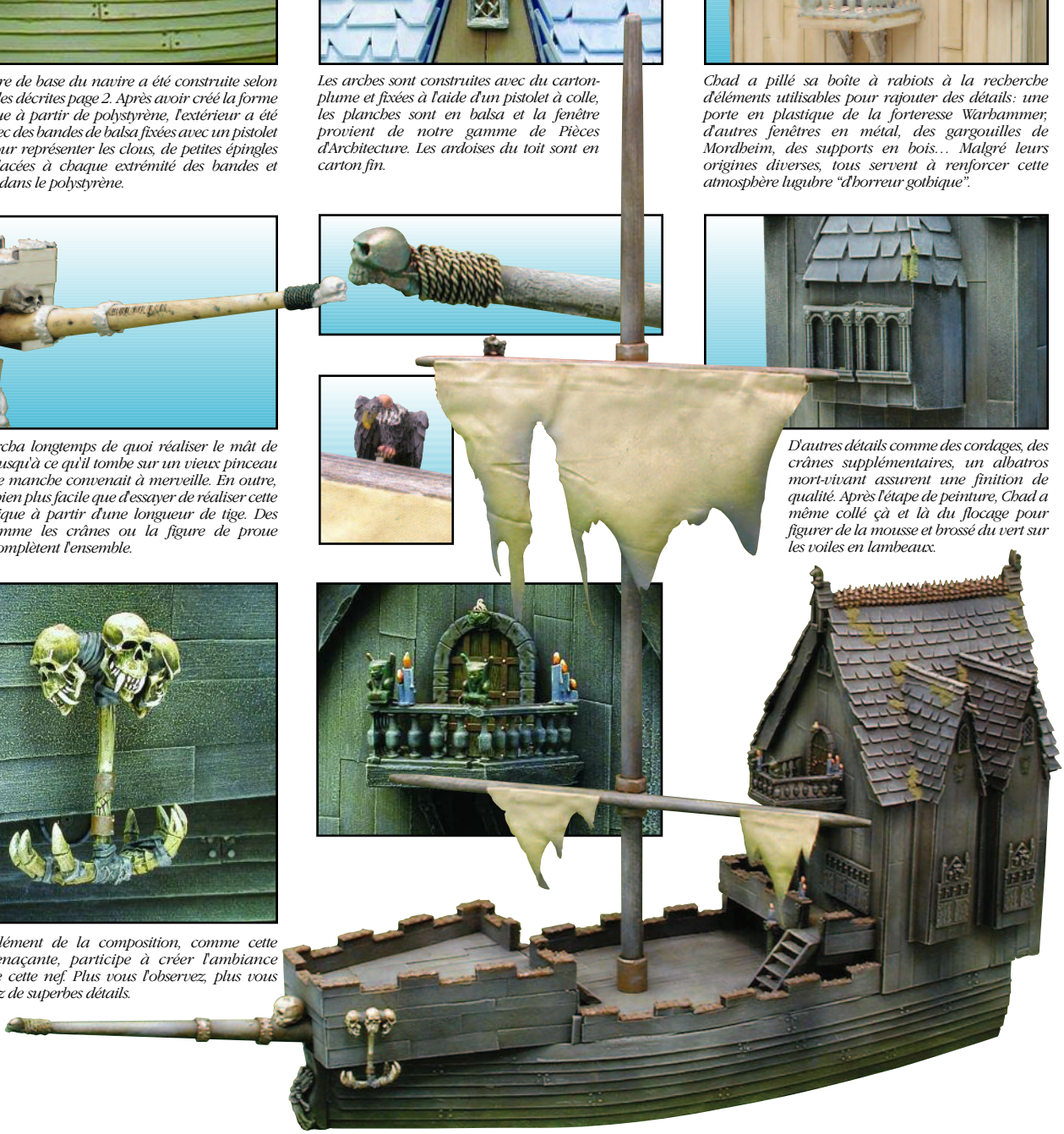
Chad a pillé sa boîte à rabiots à la recherche d'éléments utilisables pour rajouter des détails: une porte en plastique de la forteresse Warhammer, d'autres fenêtres en métal, des gargouilles de Mordheim, des supports en bois… Malgré leurs origines diverses, tous servent à renforcer cette atmosphère lugubre "d'horreur gothique".



Chad chercha longtemps de quoi réaliser le mât de beaupré, jusqu'à ce qu'il tombe sur un vieux pinceau usé dont le manche convenait à merveille. En outre, cela était bien plus facile que d'essayer de réaliser cette pièce conique à partir d'une longueur de tige. Des détails comme les crânes ou la figure de proue banshee complètent l'ensemble.

D'autres détails comme des cordages, des crânes supplémentaires, un albatros mort-vivant assurent une finition de qualité. Après l'étape de peinture, Chad a même collé çà et là du flocage pour figurer de la mousse et brossé du vert sur les voiles en lambeaux.

Chaque élément de la composition, comme cette ancre menaçante, participe à créer l'ambiance sombre de cette nef. Plus vous l'observez, plus vous remarquez de superbes détails.

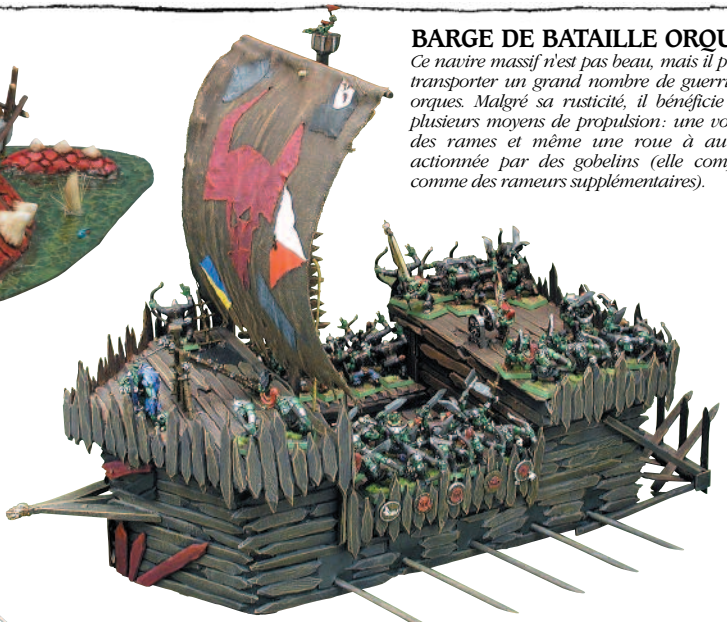


CRÉATURE DES HOMMES-LÉZARDS

Ces saurus partent à l'assaut des mers sur le dos de leur allié aquatique. Ceci est un parfait exemple des étranges embarcations que l'on peut rencontrer de par le monde.

BARGE DE BATAILLE ORQUE

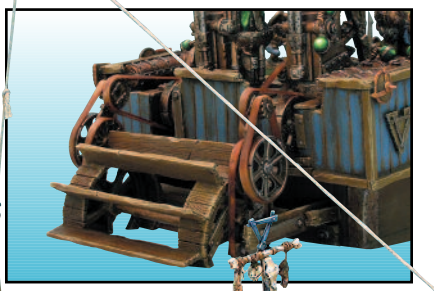
Ce navire massif n'est pas beau, mais il peut transporter un grand nombre de guerriers orques. Malgré sa rusticité, il bénéficie de plusieurs moyens de propulsion : une voile, des rames et même une roue à aubes actionnée par des gobelins (elle compte comme des rameurs supplémentaires).

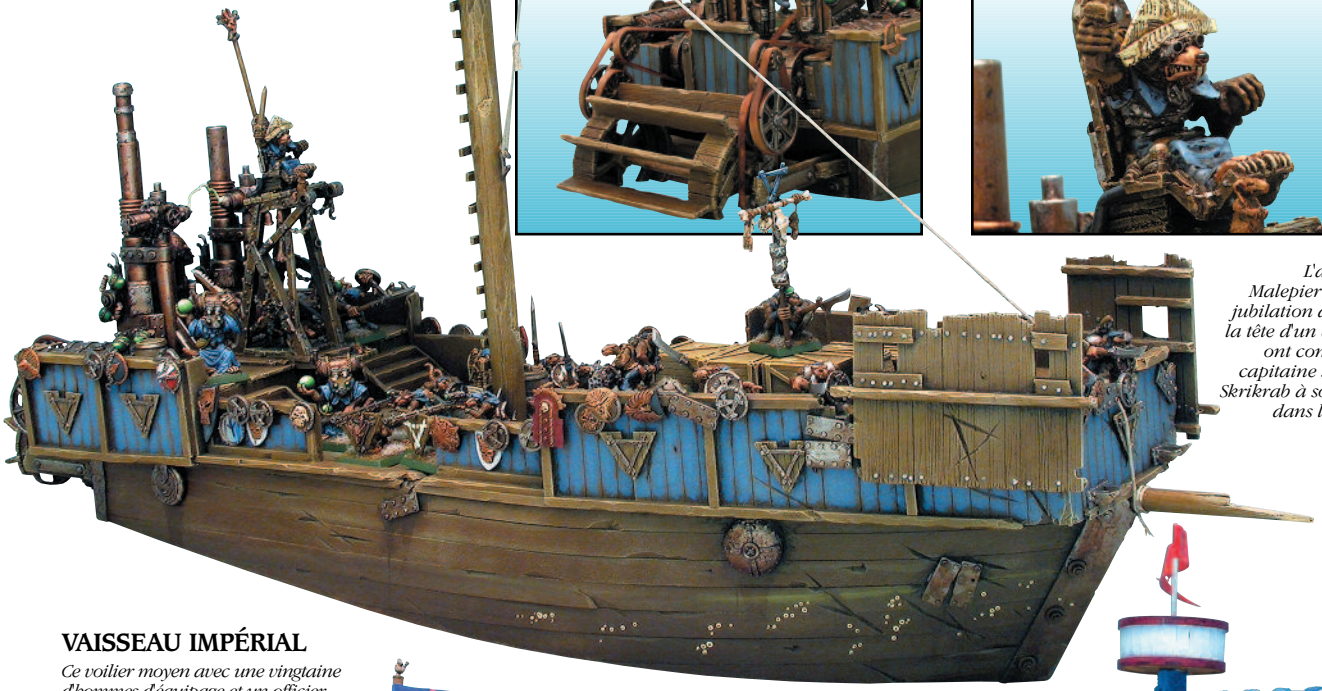


BATEAU DE GUERRE SKAVEN

Les "pires rates" skavens ont capturé un vaisseau impérial que leurs technomages se sont empressés d'améliorer. Un puissant moteur à Malepierre propulse l'ensemble qui compte comme un gros bateau à vapeur.

Rob Hawkins a réalisé cette embarcation dont n'importe quel technomage serait fier. Des élastiques font office de courroies de transmission pour les roues à aubes, et de multiples rabiots décorent l'ensemble.

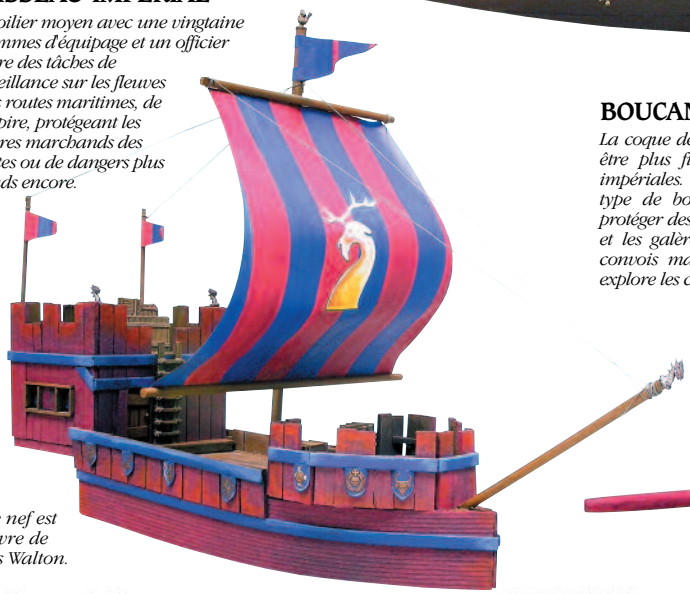




L'abus de Malepierre et la jubilation d'être à la tête d'un bateau ont conduit le capitaine skaven Skrikrab à sombrer dans la folie.

VAISSEAU IMPÉRIAL

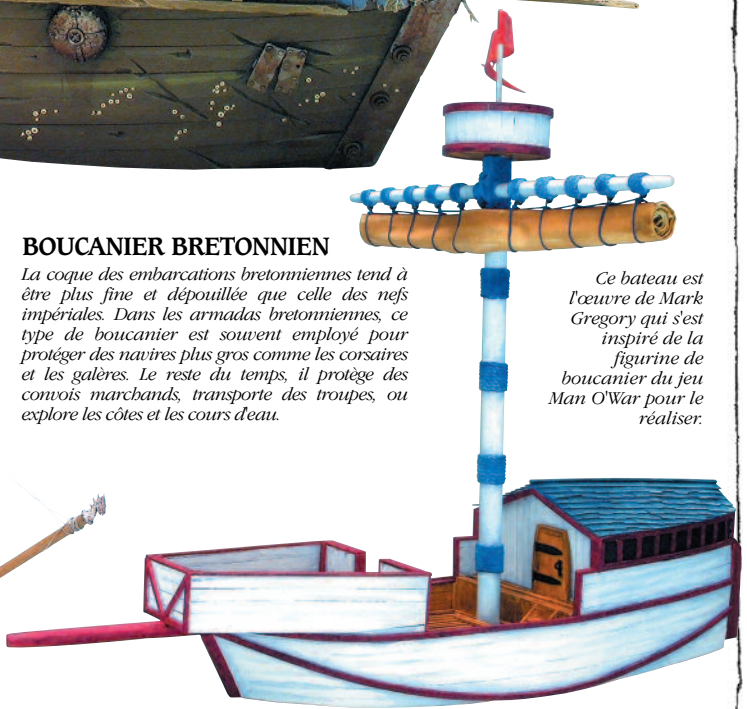
Ce voilier moyen avec une vingtaine d'hommes d'équipage et un officier assure des tâches de surveillance sur les fleuves et les routes maritimes, de l'Empire, protégeant les navires marchands des pirates ou de dangers plus grands encore.



Cette nef est l'œuvre de Chris Walton.

BOUCANIER BRETONNIEN

La coque des embarcations bretonniennes tend à être plus fine et dépouillée que celle des nefs impériales. Dans les armadas bretonniennes, ce type de boucanier est souvent employé pour protéger des navires plus gros comme les corsaires et les galères. Le reste du temps, il protège des convois marchands, transporte des troupes, ou explore les côtes et les cours d'eau.



Ce bateau est l'œuvre de Mark Gregory qui s'est inspiré de la figurine de boucanier du jeu Man O'War pour le réaliser.

JETEZ L'ANCRE !

Il n'est pas facile d'arrêter un navire, en particulier si celui-ci est de grande taille et qu'il navigue à vive allure. Pour pouvoir jeter l'ancre, il faut que la vitesse du bateau, lors du tour précédent, ait été inférieure à la moitié de son mouvement maximal. Un bâtiment qui a jeté l'ancre ne se déplace pas et n'est pas sujet à la règle *À la dérive*. Lever l'ancre occupe deux membres d'équipage de plus que le minimum habituel, durant un tour complet. Le tour suivant, l'embarcation peut se déplacer normalement.

À LA DÉRIVE

Un navire est *À la dérive* lorsqu'il n'emploie aucun moyen de propulsion, il se déplace alors de 1D3 ps dans la direction du vent, ou du courant dans le cas d'un scénario fluvial.

Il y a plusieurs raisons pouvant expliquer qu'un bateau se retrouve *À la dérive*. Son moyen de propulsion a pu être détruit (voiles déchirées, mât abattu), ou les pertes subies par l'équipage ont fait tomber ses effectifs en dessous du minimum requis pour effectuer les manœuvres nautiques, ou il est trop occupé à combattre ou faire feu sur l'ennemi.

BATEAUX QUITTANT LA TABLE

Une grosse bataille navale nécessite beaucoup d'espace, mais même lorsque vous en avez à foison, il arrive qu'un navire quitte la table. Lorsque cette situation se présente, il est bien évident que l'embarcation ne chute pas comme si elle avait atteint le bord du monde, et tant qu'elle dispose d'un moyen de propulsion en état de marche, elle peut revenir en jeu n'importe où dans les 6 ps de son point de sortie. Une barque ou un petit bateau peut revenir sur la table lors du tour suivant sa sortie, mais un navire moyen ou de grande taille doit passer un tour complet hors-jeu. Les bâtiments, quelle que soit leur taille, ne peuvent pas faire feu lors du tour ou ils reviennent sur la table.

S'ÉCHOUER

Dans certains scénarios, pour les capitaines novices, les opportunités ne manquent pas d'endommager leur navire en heurtant un banc de sable ou des récifs.

Si un bateau heurte un tel obstacle, sa coque encaisse une touche de Force 1D6+4. Si le jet pour blesser est un succès, consultez le tableau suivant pour déterminer le nombre de Points de Structure perdus. En outre, ce dernier augmente si le bâtiment s'est déplacé de plus de 6 ps avant de toucher ces hauts fonds.

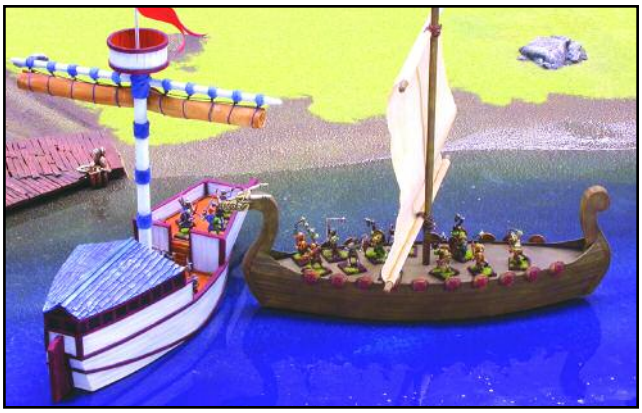
Nombre de Points de Structure Perdus

Taille du Navire	Dépl. 0-6 ps	Dépl. +6 ps
Barque	1	1
Petite	D3	D3+1
Moyenne	D6	D6+1
Grande	D6+1	2D6

Tout navire qui encaisse des dégâts risque aussi de s'échouer. Jetez 1D6, sur un résultat de 1-3, il se retrouve bloqué. Au début de chaque tour du joueur contrôlant le bateau échoué, jetez 1D6, si un 6 est obtenu, il peut se *Déborder* (voir page 16).

AMARRAGE ET ACCOSTAGE

Tous les types de bateaux peuvent s'amarrer à un quai, mais pour éviter tout risque de collision (voir s'échouer ci-dessus), l'approche doit s'effectuer à une vitesse inférieure à la moitié de la vitesse maximale. Il faut un tour complet pour larguer les amarres. Les barques et petits bateaux, exceptés ceux à vapeur, peuvent aussi accoster sur une plage ou une berge en pente douce.



Le Snekkar des Maraudeurs du Chaos éperonne un Boucanier Bretonnien..

ÉPERONNER

Tout navire peut tenter d'en éperonner un autre, le capitaine qui a recours à cette manœuvre espère percer la coque du bateau ennemi pour l'envoyer par le fond.

Un bâtiment qui essaie d'en éperonner un autre ne peut effectuer qu'un seul virage de 45° maximum lors de son mouvement. La distance parcourue avant l'impact ainsi que la taille du navire sont les deux facteurs qui déterminent si des dégâts sont occasionnés.

Pour chaque ps parcouru avant le contact, le bateau qui éperonne ajoute +1 à la Force de son Attaque, jusqu'à un maximum de 10.

Taille du Navire	Force de l'Éperonnage
Barque	1
Petite	2
Moyenne	3
Grande	5

Ainsi un gros bâtiment ayant parcouru 4ps percute sa cible avec une Force de 9 !

Si la touche blesse, consultez le tableau suivant pour déterminer les Points de Structure perdus par la coque.

Nombre de Points de Structure Perdus

Taille du Navire	Dépl. 0-6 ps	Dépl. +6 ps
Barque	1	1
Petite	D3	D3+1
Moyenne	D6	D6+1
Grande	D6+1	2D6

Endommager Votre Propre Bateau : Le navire qui éperonne prend de gros risques, si sa cible est de taille égale ou inférieure, il encaisse une touche sur 4+. S'il est plus petit que sa cible, le risque d'être touché passe à 2+. Toute touche est effectuée avec la même Force que l'Attaque d'éperonnage, si elle blesse, la coque perd 1D3 Points de Structure.

Éperon : Un navire doté d'un éperon de proue peut relancer le jet pour blesser si celui-ci échoue. En outre, il n'est touché lui-même que sur un 6, quelles que soient les tailles respectives des embarcations impliquées dans la manœuvre d'éperonnage.

Rester bloqué : Si l'éperonnage fait perdre des Points de Structure au vaisseau ennemi, les deux bâtiments se retrouvent *Agrippés* l'un à l'autre. Pour qu'un navire se libère, il faut que son équipage *Coupe les Liens* et le *Déborde* (voir page suivante).

ABORDAGES

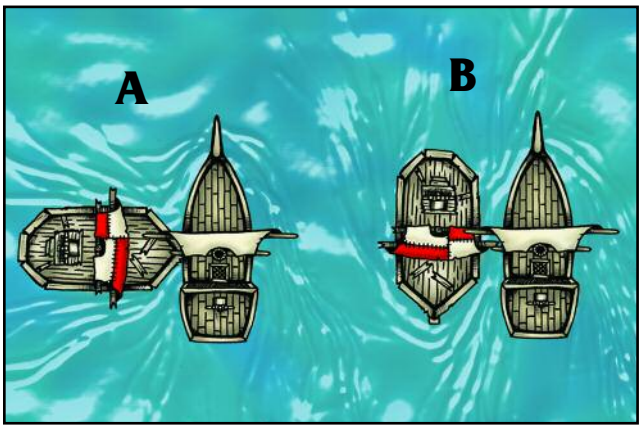
Les tirs de machines de guerre peuvent immobiliser un navire et même l'envoyer par le fond, mais le plus souvent, les embarcations ennemies sont vaincues en s'en approchant suffisamment près pour que les combattants embarqués se lancent à l'abordage. Cette manœuvre périlleuse peut être entreprise par l'équipage de tout navire au contact d'un autre. Cependant, le gain est à la hauteur des risques puisque vos marins peuvent prendre le contrôle du bateau ennemi s'ils se débarrassent de son équipage.

METTRE DES NAVIRES EN CONTACT

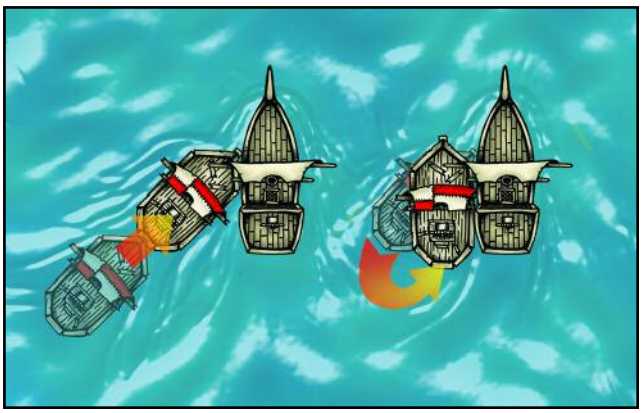
Afin de simplifier les règles, il n'existe que deux façons d'entrer en contact avec un navire ennemi en vue d'un abordage : de *Proue* ou de *Bord*.

De Proue : Lorsque la proue d'un navire entre en contact avec le bord ou la poupe d'une embarcation ennemie, ou l'approche de côté à angle droit, il effectue un contact dit de *Proue*. Cette position est parfaite pour un éperonnage, mais l'équipage aura moins de place pour se lancer à l'abordage.

De Bord : Tout contact qui n'est pas établi de *Proue*, est dit de *Bord*. Lorsque le navire qui se lance à l'abordage établi le contact, et une fois tout le mouvement effectué, réalignez-le contre sa cible sans modifier le point de contact initial, à la manière d'une charge terrestre à Warhammer (voir page 266 du livre de règles).



Ce diagramme illustre un contact de Proue (A) et de Bord (B).



Ici, l'attaquant arrive de Bord, mais seule une partie de sa coque est en contact avec la ccible de son abordage. Une fois tout le mouvement effectué, l'espace séparant les deux coques est éliminé en faisant pivoter l'attaquant selon un axe passant par le point de contact initial. En effet, les grappins ne peuvent servir qu'à rabattre l'attaquant contre sa cible.

Deux embarcationss à rames peaux-vertes se lancent à l'abordage d'une nef Bretonnienne.

Grappins : Alors que l'assaillant aborde sa cible, que ce soit de *Proue* ou de *Bord*, des gaffes et des grappins sont employés pour rapprocher et amarrer les deux bâtiments. Le premier n'est réaligné au point d'impact afin de maximiser le contact que s'il arrive de *Bord*.

Dès que le contact est établi, les deux embarcations sont *Agrippées* l'une à l'autre, elles ne peuvent plus se déplacer à moins de *Couper les Liens*.

Couper les Liens : Il s'agit de trancher les cordes reliant les deux navires, pour ce faire un bateau doit remplir l'une des conditions suivantes :

- Après que ses figurines ont gagné un round de combat, le joueur peut *Couper les Liens* en obtenant un 4+ sur 1D6.
- Un bateau *Agrippé* à une embarcation de plus petite taille peut essayer de *Couper les Liens* si au moins deux membres de son équipage ne sont ni engagés au combat, ni affectés à l'équipage minimum. L'opération est un succès si le joueur obtient un 2+ sur 1D6.
- Si tous les adversaires sur le bateau ennemi ont été tués, le bâtiment peut automatiquement *Couper les Liens*, sans qu'un jet de dé soit nécessaire.

Une fois que les liens ont été coupés, l'embarcation peut alors se dégager, on dit aussi qu'elle *Déborde*.

Déborder : Après avoir *Coupé les Liens*, l'équipage *Déborde* son navire à l'aide de perches et de gaffes, et il se déplace de 4 ps dans n'importe quelle direction choisie par le joueur qui le contrôle.

À l'Abordage : Lorsque deux bateaux sont *Agrippés* (et alignés si le contact a eu lieu de *Bord*), les deux joueurs, en commençant par le défenseur, peuvent déplacer leurs figurines sur le pont de 2 ps pour représenter les préparatifs d'abordage.

Ce mouvement supplémentaire permet aux combattants les plus aguerris de se placer en première ligne, tandis que les lâches se réfugient dans les cales.

COMBATTRE LORS DES ABORDAGES

Les abordages sont résolus lors de la phase de combat, et il est tout a fait possible que des combats aient lieu à terre en même temps. Cependant, en raison de l'encombrement des ponts, les mêlées confuses qui s'y déroulent sont traitées un peu différemment.

Les abordages sont découpés en séquences de combat résolues dans l'ordre suivant. Notez qu'une figurine ne peut effectuer qu'un seul type d'attaque de corps à corps (par exemple, si elle tente de *Percer la Coque*, elle ne peut pas *Sauter À Bord* et attaquer). De plus, si elle est impliquée dans un *Combat sur le Pont*, elle ne peut pas effectuer *d'Attaque de Soutien*.

- **Maintenir sa Position et Tirer**
- **Frapper d'un Pont à l'Autre**
- **Sauter À Bord**
- **Combat sur le Pont**
- **Attaque de Soutien**
- **Action de Blocage**
- **Percer la Coque**
- **Résolution de Combat**
- **Test de Moral**

Maintenir sa Position et Tirer : Tout équipage qui va subir un abordage peut *Maintenir sa Position et Tirer* avec ses figurines qui sont alignées sur le plat-bord faisant face au navire attaquant. Elles peuvent faire feu même si elles se sont déplacées lors des préparatifs d'abordage, à moins d'être équipées d'armes dotées de la règle *mouvement ou tir*. Les pénalités de -1 d'ordinaire infligées aux tirs sur une unité qui charge et ceux sur les *tirailleurs* s'appliquent, mais celle du déplacement des préparatifs d'abordage n'est pas prise en compte, pas plus que tout autre modificateur éventuel. Il faut bien sûr que les cibles soient à portée de tir. *Maintenir sa Position et Tirer* n'est possible que lors du premier tour où a lieu l'abordage, mais ensuite il est tout a fait possible de faire feu normalement sur des figurines non engagées au combat.

Frapper d'un Pont à l'Autre : Toute figurine alignée sur le plat-bord au contact du vaisseau ennemi peut attaquer une figurine adverse située à moins de 1 ps. La *Différence de Hauteur des Ponts* (voir page suivante) doit être prise en compte. Les assaillants frappent en premier lors du tour où a lieu l'abordage, mais ensuite les attaques se font par ordre d'Initiative décroissante.

Sauter À Bord : Les attaquants peuvent tenter de *Sauter À Bord* du navire ennemi si seul le plat-bord de leur embarcation les sépare de la coque adverse.

Lors du premier tour de l'abordage uniquement, toute figurine qui tente de sauter ainsi doit effectuer un *test d'abordage*. Jetez 1D6 pour chacune d'elles, un 1 indique qu'elle a raté son saut et tombe à l'eau avant d'être broyée par la friction des deux coques l'une contre l'autre, elle est retirée de la partie. Les personnages peuvent relancer ce jet en cas d'échec, mais conservent le second jet quel qu'il soit. Les éventuelles pertes ne comptent pas dans la résolution de combat.

Les figurines qui réussissent leur *test d'abordage*, et celles qui *Sautent à Bord* lors des tours suivants sont placées sur le pont ennemi si la place est suffisante et que la trajectoire la plus directe possible ne les met pas en contact avec un ennemi. Une fois sur le pont adverse, elles peuvent se déplacer de leur mouvement normal (mais pas le doubler) et essayer d'entrer en contact avec une figurine ennemie, auquel cas elles comptent comme ayant chargé.

Des impériaux se lancent à l'abordage d'un petit navire gobelin.

Si une figurine tentant de *Sauter À Bord* ne peut y parvenir parce que sa zone d'appontage est pleine d'ennemis, elle se retrouve *Bloquée* et doit résoudre une *Action de Blocage* (voir plus bas).

Combat sur le Pont : Les figurines ennemies en contact socle à socle sur les ponts des navires se battent selon les règles normalement en vigueur.

Attaque de Soutien : Toutes les figurines non engagées, c'est-à-dire n'étant pas en contact socle à socle avec un ennemi, mais qui se trouvent à 1 ps ou moins d'un adversaire situé sur le même bateau, peuvent effectuer une *Attaque de Soutien*. Cette dernière n'est pas aussi puissante qu'une véritable attaque de corps à corps, et chaque figurine ne peut en réaliser qu'une par tour, quel que soit le nombre d'Attaques dont elle dispose. De plus, les bonus liés aux armes, tel le +2 en Force des armes lourdes, ne sont pas comptabilisés. Les *Attaques de Soutien* sont réalisés après celles des *Combats sur le Pont*, si bien qu'il est possible que certaines figurines perdent l'opportunité de réaliser les premières en raison du retrait des pertes. Il est impossible de *Combattre sur le Pont* et de porter une *Attaque de Soutien* lors du même tour de combat.

En outre, les *Attaques de Soutien* ne peuvent pas être faites lors des *Actions de Blocage*, qui sont résolues en dernier et se déroulent d'un plat-bord à un autre.

> **Note sur les Lances, Piques, Shurikens et Pistolets :** Les figurines équipées de ces armes peuvent effectuer une Attaque de Soutien à 2 ps au lieu d'un seul.

Action de Blocage : Lorsqu'une figurine ne parvient pas à *Sauter À Bord* en raison de la présence de figurines ennemies sur sa trajectoire, ou du manque d'espace au point d'appontage, elle est bloquée. Une *Action de Blocage* est alors résolue entre les protagonistes, d'un plat-bord à l'autre. Toutes les attaques sont simultanées

Un équipage impérial et ses alliés Mercenaires (les terribles Pirates Tueurs de Long Drong !) se pressent sur le plat-bord avant l'abrdage.

quelles que soient les Initiatives respectives, les capacités spéciales des armes, et au premier tour, l'initiateur de l'abordage. Si l'attaquant élimine un adversaire sans être blessé, il prend sa place. S'il ne parvient qu'à le blesser (parce qu'il possède plusieurs Points de Vie, ou que vous utilisez les règles d'Escarmouches), reculez suffisamment le défenseur pour faire place à l'attaquant.

Si l'attaquant est blessé, soit il meurt et son corps tombe par-dessus bord et sert de nourriture aux requins, soit il est juste *À Terre/Sonné*, soit il possède plusieurs Points de Vie. Quoi qu'il en soit, un attaquant *Bloqué* et blessé ne peut en aucun cas être déplacé sur le pont adverse lors du tour où il a été blessé.

Un défenseur qui blesse l'attaquant sans être blessé en retour peut décider de se rendre sur le pont adverse et prendre la place du mort. Si l'attaquant n'est que blessé, reculez-le suffisamment pour faire place au défenseur.

Si aucun des deux camps ne parvient à infliger une blessure à l'autre, alors l'*Action de Blocage* se poursuivra au tour suivant.

Il est possible qu'un défenseur bloque deux attaquants ou vice-versa, dans ces cas de figure c'est au défenseur que revient le choix de la séparation des combats.

Percer la Coque : Si une figurine n'a aucun ennemi dans un rayon de 1 ps, elle peut s'en prendre à la coque adverse. Ses attaques touchent automatiquement, mais seuls les combattants les plus forts peuvent espérer venir à bout de l'Endurance de la coque.

DIFFÉRENCE DE HAUTEUR DE PONT

Attaquer depuis un navire plus haut confère des avantages. Si plus de 2 ps de hauteur séparent les deux ponts, les figurines situées en hauteur peuvent ajouter +1 à leurs jets pour toucher *Frapper d'un Pont à l'Autre*, *Sauter À Bord* et les *Action de Blocage*, mais pas les *Attaques de Soutien*. Si moins de 2 ps séparent les deux ponts, aucun bonus n'est accordé.

RÉSOLUTION DE COMBAT

Sur un navire, impossible de fuir, ainsi les règles de moral et de fuite sont quelque peu différentes de celles qui s'appliquent sur la terre ferme.

Ajouter le Total de Blessures : Une fois toutes les phases de l'abordage résolues, faites les sommes des Points de Vie perdus par chaque camp, y compris ceux de la séquence *Maintenir sa Position et Tirer*, mais en excluant les Points de Structure perdus par les navires en raison des figurines *Perçant la Coque*. En outre, les modificateurs suivants s'appliquent.

+1 Pour l'Équipage Ayant la Plus Grosse PU : Faites la somme de la PU de chaque membre d'équipage, y compris ceux qui se trouvent sur le pont ennemi. L'équipage qui possède le plus gros total ajoute +1 à son score de résolution de combat

+1 Si la PU de l'Équipage est Supérieure au Double de celle de l'Ennemi. Si l'un des deux équipages possède une PU supérieure au double de l'autre, il ajoute à nouveau un +1 (soit +2 au total) à son score de résolution de combat.

Les combats maritimes et fluviaux ne prennent pas en compte les bannières, rangs, charges de flanc et d'arrière, et ainsi de suite. Cependant, les musiciens servent toujours à départager les combats en cas d'ex aequo.

Comparez les Totaux : Une fois les blessures et les bonus additionnés, comparez les totaux pour déterminer le vainqueur du round de combat.

TEST DE MORAL

Lorsqu'un équipage perd un round d'abordage, il effectue un test de Cd non modifié. S'il y a un personnage encore en vie, l'équipage utilise son Cd, dans le cas contraire, utilisez le Cd le plus élevé parmi les membres d'équipage restants. Les règles de psychologie comme la *peur* ou la *terreur* qui provoquent une démoralisation automatique sont sans effet lors des abordages.

Si le test est un échec, les perdants ne fuient pas, mais l'équipage est *Ébranlé* et risque d'être démoralisé s'il perd un autre round de combat.

Ébranlé : Une fois qu'un équipage est *Ébranlé*, il effectue ses tests de moral normalement en appliquant le malus de la résolution de combat. S'il échoue à nouveau un test, plutôt que fuir, il *Quittera le Navire*.

Quitter le Navire : Lorsqu'un équipage dont certaines figurines sont sur le pont ennemi est démoralisé, il se replie automatiquement sur son bateau, mais continue à se battre normalement si l'ennemi fait de même et ne décide pas de *Couper les Liens* et *Déborder*. Si un équipage est démoralisé alors qu'aucun de ses membres ne se trouve sur le bâtiment ennemi, tous sont tués, ou se jettent à l'eau. Quelle que soit la solution retenue, l'équipage au complet est retiré du jeu.

EXEMPLE – BLOCAGE

Mener un abordage peut être source de confusion. En effet, il se passe beaucoup de choses, et un exemple peut parfois aider à y voir plus clair. Ici, un petit bateau orque (*La Touff*) se lance à l'abordage d'un bateau bretonnien moyen (*Le Croissant*).

La Touff a touché *le Croissant* de bord, et les joueurs ont mis les navires en contact (les orques ne voulaient pas éperonner l'adversaire, dans le but de leur voler leur bateau). Les deux camps ont déjà effectué leur Préparatifs d'Abordage, et les bretonniens ont choisi de *maintenir leur position et tirer* (sans toucher en raisons des modificateurs négatifs).

Tous les peaux-vertes décident de *Sauter à Bord* (parce que *Frapper d'un Pont à l'Autre*, c'est pour les gonzesses). Comme vous pouvez le voir dans la photo du haut, toutes les zones d'appontage disponibles sont occupés, il est donc temps de mener une Action de Blocage.

Les deux adversaires combattent simultanément, nous avons donc procédé de gauche à droite. Les deux ponts sont à la même hauteur, il n'y a donc aucun bonus de hauteur. Le troll, qui a réussi son test de *stupidité*, commence par tuer son adversaire.

Ensuite, le chef de guerre orque tue l'humain qui se trouve en face de lui, mais les gobelins de la nuit ne s'en sortent pas aussi bien, le seul d'entre eux parvenant à toucher et blesser étant blessé en retour. L'équipage bretonnien parvient à blesser un autre gobelin de la nuit, mais le joueur bretonniens décide de ne pas se rendre sur le navire gobelin. Au total, les peaux-vertes ont causé trois pertes (+3) et leur équipage était numériquement supérieur au double de la PU des bretonniens (+2), pour un total de 5. Les bretonniens ont causé deux pertes (+2) et ont donc perdu la phase de combat.

Avec un Commandement non modifié de 7, les bretonniens obtiennent un 8 pour leur test de moral et sont maintenant *Ébranlés*. Pire encore, leur navire est envahi par l'ennemi. Voyez ci-dessous la situation à la fin du tour. Il faudra une contre-charge héroïque et beaucoup de chance au vaillant équipage du Croissant pour vaincre.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Comme nous l'avons dit dans l'introduction de ce chapitre, ces règles sont avant tout des indications plutôt que les règles ultimes du combat naval à Warhammer. Par conséquent, les joueurs seront tôt ou tard confrontés à des situations qui ne sont pas couvertes dans ces pages et devront donc improviser. Utilisez les règles d'Escarmouche pour gérer les escalades, les sauts et les chutes qui pourraient survenir dans une partie. Les règles supplémentaires qui suivent vous aideront peut-être aussi à résoudre les problèmes éventuels. Dans le doute, les deux joueurs devraient discuter de la conduite à adopter puis soit chercher une tierce personne pour trancher, soit lancer un dé pour savoir quelle méthode sera employer pour gérer la situation.

Commandement en Mer : Le Commandement du Général (ou de l'Amiral) de la force peut s'étendre jusqu'à 12 ps, comme c'est le cas à terre. Mesurez la distance depuis la coque du navire du Général jusqu'à celle du navire en question plutôt que depuis la figurine du Général jusqu'aux figurines de l'équipage. De plus, n'importe quel personnage peut agir en tant que Barreur ou Capitaine d'un vaisseau sur lequel il se trouve et ainsi étendre son Commandement à l'équipage de la même façon qu'un personnage peut étendre son Cd à une unité qu'il a rejointe à terre.

Sorts en Mer : En général, les sorts qui occasionnent des dommages, tels que *Boule de Feu*, devraient viser une zone spécifique du navire (la coque, l'équipage ou une cible spéciale), de la même façon que les armes de tir. Les sorts semblables à *Drain de Vie* et *Fanal*, qui agissent sur les unités, affecteront les membres d'équipage situés sur le même pont que la partie ciblée.

Navires en Flammes : les projectiles incendiaires sont autorisés dans certains scénarios. N'importe quelle section d'un navire (la coque ou une cible spéciale) peut être enflammée par un projectile incendiaire ou un sort tel que *Explosion Flamboyante*. Si l'attaque incendiaire touche et blesse la zone visée, jetez 1D6 pour déterminer si la cible est en flammes. Sur un résultat de 4+, la zone prend feu. À la fin de chaque phase de tir, une zone en feu perd 1D3 points de dommages sur un résultat de 4+ sur 1D6.

Les membres d'équipage ne participant pas à un corps à corps peuvent tenter d'éteindre un feu sévissant dans une zone. Jetez 1D6 à la fin du tour lors duquel l'équipage n'a rien fait d'autre que combattre l'incendie. Un seul membre d'équipage éteint les flammes sur un résultat de 6. Chaque membre d'équipage supplémentaire qui participe au combat contre les flammes réduit le résultat à obtenir d'un point. Ainsi, trois hommes d'équipage combattant l'incendie éteindront les flammes sur un 4+ sur 1D6. Un résultat de 1 est toujours un échec.

Des attaques enflammées supplémentaires peuvent aggraver les dommages d'une zone déjà en flammes. Cependant, ces attaques n'affecteront le feu en aucune façon, ni en le rendant plus intense, ni en lui conférant plus de chances de blesser.

Larguer des Barques : Les grands navires peuvent transporter deux barques, et les bateaux de taille moyenne, une. Les barques peuvent être utiles pour accoster, explorer de petites îles, ou atteindre des lieux où ne sauraient aller les bâtiments plus gros, comme les eaux peu profondes ou les côtes rocheuses.

Il faut deux hommes d'équipage pour mettre une barque à flots, et ceux-ci ne peuvent rien faire d'autre ce tour-ci. Le navire d'où elle part ne peut pas se déplacer de plus de 5 ps lors du tour où la barque est larguée. Il faut un tour entier pour mettre une barque à la mer, qui ne peut pas se déplacer lors du tour où elle est lancée. Elle peut cependant déborder.

Psychologie en Mer : Les tests de psychologie qui en cas d'échec forcent une unité (ou un équipage) à fuir fonctionnent différemment avec les bateaux. Au lieu de fuir suite à un test de *panique* ou de *terreur* raté, l'équipage quittera son poste pour se réfugier du côté du navire le plus éloigné de la menace. Les marins apeurés continueront à ne rien faire jusqu'à ce qu'ils se rallient. Un navire sans équipage actif est *à la dérive*. Notez qu'un équipage qui rate des tests de *peur* a quand même besoin de 6 pour toucher ses adversaires, mais ne sera pas automatiquement démoralisé s'il est vaincu par un adversaire en surnombre dont il a *peur*.

LE CAUCHEMAR DES PROFONDEURS

Des hordes de créatures répugnantes hantent les mers (et dans une moindre mesure, les rivières) du monde de Warhammer. Voici la description et les règles de certaines de ces créatures.

Grand Monstre à Tentacules : Qu'il s'agisse ou non du Grand Kraken des légendes est sujet à débat. Quoi qu'il en soit, lorsqu'une de ces créatures se prend d'amour pour un navire, le désastre n'est jamais loin. Lorsqu'un Grand Monstre à Tentacules attaque, jetez 1D6 pour déterminer combien de tentacules jaillissent des profondeurs pour combattre. Personne ne sait de combien d'appendices cette créature dispose et il est fort possible que d'autres tentacules soient au même moment en train de s'en prendre à d'autres animaux marins. Chaque tentacule a le profil suivant.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	-	6	4	3	4	2	-

Lorsqu'un Grand Monstre à Tentacules se déplace à moins de 6ps d'un navire, jetez 1D6 et consultez le tableau suivant.

NAUFRAGE

1 Le navire tangue alors que les tentacules se saisissent du gouvernail. Si le navire se déplace avant que les tentacules ne soient neutralisés, il se déplacera à mi-vitesse et virera de 45° dans une direction aléatoire (jetez 1D6 : 1-3 à gauche, 4-6 à droite). Si les tentacules détruisent le gouvernail, ils attaqueront ensuite l'équipage.

2-5 Les tentacules surgissent de chaque côté du navire et s'en prennent à l'équipage. À chaque fois qu'un tentacule touche avec chacune de ses deux Attaques, la victime est automatiquement capturée et entraînée vers une mort affreuse. Les tentacules attaqueront jusqu'à être détruits.

6 La chance est avec vous. La créature est peut-être seulement curieuse ou son terrible appétit est-il rassasié. Un seul tour d'attaques est effectué, contre une seule localisation aléatoire (l'équipage, la coque ou toutes les cibles spéciales disponibles), puis les tentacules retournent sous la mer. Le monstre disparaît pour le moment.

Requins : Bien qu'il ne s'agisse pas vraiment de monstres, ces poissons sont le cauchemar de toutes les figurines se retrouvant à la mer. Chaque fois qu'un nageur se trouve dans des eaux infestées de requins, jetez 1D6. Sur un 1, un seul socle de requins apparaît et attaque un nageur déterminé aléatoirement. Si de nombreux nageurs se trouvent dans l'eau, il vous sera peut-être difficile de déterminer aléatoirement lequel est attaqué, il vous faudra donc d'abord déterminer le quart de table, les types d'unités, etc. avant de trouver votre victime. Les requins sont des nuées et disposent du profil suivant :

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
12	5	-	5	4	5	3	3	-

Une fois qu'un socle de requins a éliminé sa première victime, il s'en prend à la figurine la plus proche en se déplaçant en ligne droite à chaque tour de joueur (il est fortement conseillé dans ces moments-là d'imiter le thème obsédant des Dents de la Mer avec la bouche). À chaque tour, et tant qu'il se trouve des figurines à la mer, effectuez un nouveau jet d'1D6 pour voir si un autre socle de requins apparaît. Les requins bénéficient toujours d'un couvert léger contre les tirs. Lorsqu'aucun nageur ne se trouve dans l'eau, tous les socles de requins sont retirés du jeu jusqu'à ce qu'une nouvelle figurine se retrouve à la mer et qu'un 1 soit obtenu.

La galère impériale Graf Gustav avait le vent en poupe et fendait les eaux tempérées du Grand Océan. Bien que le soir s'installât, assombrissant les cieux, les côtes d'Arabie étaient clairement visibles à l'horizon. Le Seigneur Ushrivel se tenait sur le gaillard d'arrière et scrutait les ténèbres grandissantes. En dépit du vent qui soufflait dans son dos, le navire se traînait lamentablement, pensa-t-il. Tout le contraire des élégants vaisseaux aux voiles noires de sa propre race, les Druchii. Et c'était un euphémisme.

Quelque part derrière le navire impérial, plus au large, la flotte d'Ushrivel les suivait, et même son regard perçant ne pouvait les distinguer. La nuit précédente, la flotte s'en était pris à un convoi de navires marchands rentrant au pays. Les elfes noirs les avaient tous détruits, tous sauf un qu'Ushrivel comptait utiliser pour effectuer une reconnaissance et s'approcher d'un autre convoi. Malheureusement, ils avaient navigué toute la journée sans trouver aucune proie. Soudain, un aileron menaçant apparut à la surface, juste à la limite du sillage du navire impérial et attira l'attention d'Ushrivel. Alors même qu'il regardait, deux ailerons supplémentaires firent surface et commencèrent à suivre le navire. "Bon," songea Ushrivel, "si aucune victime ne vient à nous, nous pourrons tout de même nous amuser un peu."

Sa longue cape tourbillonnant autour de lui, le seigneur elfe noir fit demi-tour et donna ses ordres. "Préparez la planche et amenez le reste des prisonniers sur le pont. Maintenant !"

Serpent Marin Épineux : Il existe de nombreuses sous-espèces de cette effroyable créature, mais les serpents marins épineux hantent les fonds de nombreuses côtes désolées et rocailleuses du monde de Warhammer. Leur profil est le suivant :

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
12	6	0	6	6	6	3	5	8

Grandes Cibles : un serpent marin épineux est une *grande cible*, mais chacun de ses anneaux se trouvant encore sous l'eau bénéficie d'un couvert léger contre les tirs.

Peau Écailleuse : Les écailles couvertes de mollusques et les plaques osseuses de la bête confèrent au serpent marin épineux une sauvegarde d'armure de 3+.

Humeur Noire : Le serpent marin épineux peut vomir un jet de liquide corrosif qui brûle la peau et peut même dissoudre les armures.

L'Humeur Noire est une arme à souffle (voir p.114 du livre de règles de Warhammer). Les touches sont résolues avec une Force de 4 et un modificateur de sauvegarde de -3.

Terreur : Bien entendu, le serpent marin épineux cause la *terreur*.

Autres Monstres : Ce n'est pas parce que vous jouez à Warhammer dans un environnement aquatique que vous devez oublier pour autant les autres monstres que vous connaissez déjà. Imaginez des groupes de Harpies, de Trolls des Rivières ou même des Géants pataugeant le long des côtes d'Albion.

Note sur les Trolls des Rivières : En plus de leurs règles normales, qui se trouvent dans le livre d'armée Orques et Gobelins, les Trolls des Rivières peuvent nager de 2D6 ps par tour et ne se noient jamais. Lorsqu'un Troll des Rivières dans l'eau veut se hisser à bord d'un navire pour l'aborder, il peut le faire sur un 4+ sans en passer par le test d'Initiative habituel. Ses griffes sont en effet suffisamment robustes pour leur permettre d'escalader sans mal et de se retrouver en un instant sur le pont pour massacrer l'équipage.

CES NAVIRES N'ONT PAS L'AIR AMICAUX

Les défenseurs pensaient que leurs flancs étaient bien gardés par la rivière. Mauvais calcul.

PRÉSENTATION
Les deux camps cherchent à éliminer leurs adversaires pour contrôler le champ de bataille à la fin de la partie.

ARMÉES
L'armée du défenseur reçoit 25% de troupes en plus de l'attaquant. Par exemple, si l'attaquant a une armée de 2000 points, celle du défenseur en comptera 2500. L'attaquant a droit à jusqu'à trois petits navires. Chacun d'entre eux peut transporter un équipage d'une Puissance d'Unité de 25.

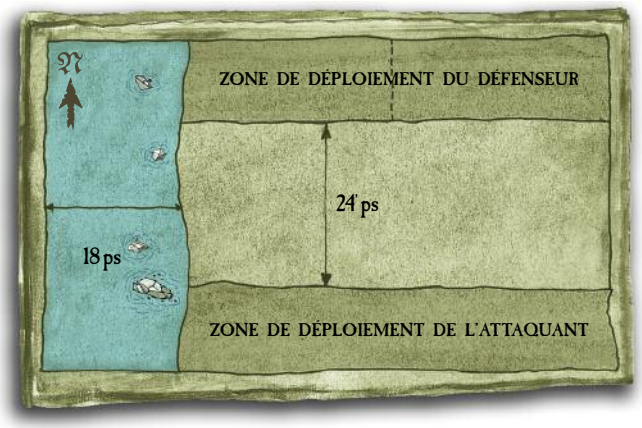
CHAMP DE BATAILLE
Préparez un champ de bataille de 120 x 180 cm, en suivant les indications données par la carte. Le long du bord ouest coule une rivière de 18 à 24 ps de large. Le paysage est orné de formations rocheuses et de bosquets.

DÉPLOIEMENT
Le défenseur déploie en premier la totalité de son armée. Celui-ci doit placer un nombre égal d'unités dans les moitiés est et ouest de sa zone de déploiement. Toutes les unités du défenseur doivent faire face au bord de table sud. L'attaquant déploie ensuite la sienne, à l'exception des bateaux et de leurs équipages.

QUI JOUE EN PREMIER ?
L'attaquant joue en premier après son *Mouvement Gratuit*.

DURÉE DE LA PARTIE
La partie dure 6 tours ou jusqu'à ce qu'un des camps soit entièrement balayé ou quitte le champ de bataille.

RÈGLES SPÉCIALES
Mouvement Gratuit : Les bateaux ont droit à un Mouvement Gratuit avant que la partie ne commence. Ils peuvent entrer de n'importe quel point situé le long du bord de table ouest.



Accoster : Les petits navires peuvent accoster sur la grève. Les troupes à bord peuvent débarquer avec tout le pourcentage de mouvement qu'il leur reste après celui du bateau. Par exemple, si un bateau se déplace de la moitié de sa distance maximale, les figurines peuvent se déplacer de la moitié de leur Mouvement sur la grève.

CONDITIONS DE VICTOIRE
Utilisez les règles des points de victoire du livre de règles de Warhammer (p.198) pour déterminer quel camp est le vainqueur. Comptez double pour chaque quart de table (autrement dit, 200 points au lieu des 100 habituels).

CHASSE AU TRÉSOR

Deux flottes rivales (ou plus) convergent vers un groupe de petites îles qui abriteraient d'immenses trésors.

PRÉSENTATION
Les armées tentent de capturer le butin et d'éliminer leurs rivales.

ARMÉES
Chaque joueur dispose de 300 pts de troupes et de machines de guerre et d'une figurine de Héros maximum (ignorez les autres restrictions des listes d'armées). Les joueurs peuvent choisir d'utiliser soit un bateau moyen et une barque, ou deux petits bateaux. Si plus de 4 joueurs sont impliqués, ceux-ci devraient s'allier de façon à former deux camps égaux.

CHAMP DE BATAILLE
Le champ de bataille doit faire au moins 120 x 240 cm. Il est entièrement recouvert d'eau, à l'exception de deux îles mesurant approximativement 20 x 30 cm disposées comme sur la carte ci-contre.

DÉPLOIEMENT & QUI JOUE EN PREMIER
Jetez un dé pour déterminer qui joue en premier. Le joueur obtenant le score le plus élevé peut déployer ses bateaux au centre de n'importe quel bord de table. Les autres joueurs se déploient en terminant par celui ayant fait le score le plus bas. Il est impossible de se déployer à partir d'un bord de table déjà occupé.

DURÉE DE LA PARTIE
La partie dure jusqu'à ce que tous les bateaux soient *coulés* ou *à la dérive* ou jusqu'à ce que le butin ait été découvert et ait quitté la table.

RÈGLES SPÉCIALES
Vent Constant : Dans cette zone, le vent souffle toujours dans la même direction, depuis le bord de table ouest. Inutile d'effectuer un jet pour la direction du vent.

Requins : Les eaux sont infestées de requins. Voir plus haut.

Trésor Enfoui : La première fois qu'une figurine atteint le centre de la table (à pied, bien sûr), elle peut creuser. Sur un 4+ sur 1D6, la figurine trouve le trésor enterré là. Il faut deux hommes d'équipage pour emporter le butin. Il est tout autant possible de trouver un trésor sur chaque île, ou sur aucune. Un seul test par île est possible.

CONDITIONS DE VICTOIRE
Tout bateau qui parvient à s'enfuir par le bord de table ouest avec le butin rapporte 5 points de victoire. Chaque navire qui en coule un autre rapporte un point de victoire. Notez qu'il est impossible de saborder ses propres navires pour gagner des points, bande de pirates. Le joueur (ou le camp) possédant le plus grand nombre de points de victoire à la fin de la partie l'emporte.

CÔTE DANGEREUSE

Deux petites flottes combattent le long d'une côte parsemée de rochers, sans parler des monstres marins!

PRÉSENTATION
Chaque flotte tente d'envoyer l'autre par le fond, de quitter la table par le bord de table opposé à celui où elle est entrée, le tout en évitant de faire naufrage.

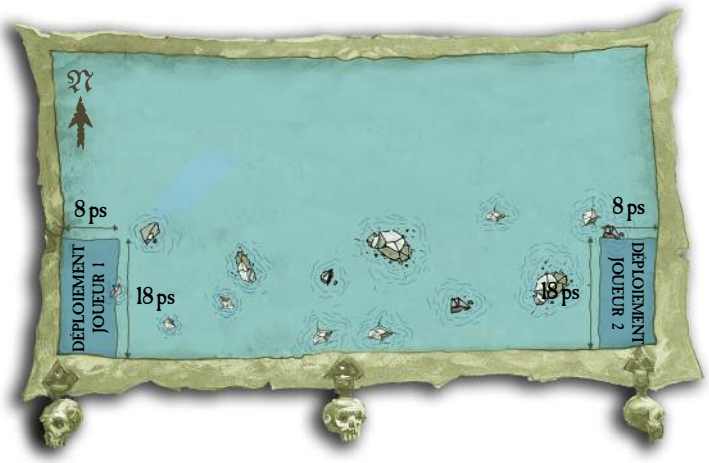
ARMÉES
Chaque joueur a droit à 500 points de troupes et de machines de guerre, et un Héros maximum (ignorez les autres restrictions de la liste d'armée). Les joueurs peuvent avoir soit trois petits bateaux, soit deux petits bateaux et deux barques.

CHAMP DE BATAILLE
Le champ de bataille mesure au moins 120 x 240 cm et est entièrement recouvert d'eau, à l'exception d'une dizaine de petits rochers émergés qui forment un dédale le long du bord de table sud. Il y a des espaces entre ceux-ci, mais la navigation y est périlleuse. La moitié nord de la table est entièrement sans danger.

DÉPLOIEMENT & QUI JOUE EN PREMIER
Les deux joueurs jettent 1D6. Le joueur obtenant le plus haut résultat choisit qui joue en premier. Le joueur ayant le score le plus bas choisit sa zone de déploiement (voir carte).

DURÉE DE LA PARTIE
La partie dure jusqu'à ce que tous les navires soient *coulés* ou *à la dérive* ou jusqu'à ce que le dernier bateau encore mobile ait quitté la table par le bord opposé.

RÈGLES SPÉCIALES
Le Cauchemar des Profondeurs : Au début du tour de chaque joueur, jetez 1D6. Sur un résultat de 1, de gigantesques tentacules jaillissent des profondeurs pour attaquer un bateau déterminé aléatoirement. Utilisez les règles du Grand Monstre à Tentacules présentées plus tôt.



CONDITIONS DE VICTOIRE
Tout navire qui s'échappe par le bord de table opposé à sa zone de déploiement rapporte 2 points de victoire. Couler une barque ennemie apporte un point de victoire tandis qu'un petit bateau envoyé par le fond permet de gagner 2 points de victoire.

RAID

Une armée arrive par bateau pour ravager une ville fluviale. Les défenseurs tentent de la protéger.

PRÉSENTATION
Les attaquants tentent de piller et de réduire en cendres le village ennemi. Les défenseurs cherchent à protéger leurs possessions et à repousser les agresseurs.

ARMÉES
L'attaquant dispose de 2 500 points et d'un grand bateau, un moyen, trois petits et deux barques.

Le défenseur a 1 250 points, une tour, cinq bâtiments (des habitations diverses) et un petit bateau.

CHAMP DE BATAILLE
Disposez le champ de bataille sur une table de 120 x 240 cm comme indiqué sur la carte.

DÉPLOIEMENT & QUI JOUE EN PREMIER
Le défenseur place d'abord la totalité de sa force. La tour doit être disposée de la façon indiquée sur la carte, mais les cinq bâtiments et les troupes peuvent être placés n'importe où sur la terre ferme. L'unique navire du défenseur doit être déployé n'importe où sur la rive. L'attaquant ne se déploie pas avant la partie mais joue en premier et doit entrer en jeu n'importe où le long des bords de sa zone de déploiement (indiquée sur la carte).

DURÉE DE LA PARTIE
La partie dure huit tours.

RÈGLES SPÉCIALES
Raid : Chaque bâtiment peut être pillé par une unité dès qu'elle y pénètre, ce qui permet de gagner des points de victoire. Une unité ne peut piller qu'un bâtiment par tour.

Prisonniers : Chaque fois qu'une unité du défenseur est rattrapée par une unité de l'attaquant, lancez 1D6. Sur un 1, l'unité est massacrée. Sur 2+, elle est capturée et rapporte des points de victoire à l'attaquant. Voir plus loin.

Rives : Les bateaux moyens et grands qui arrivent à moins de 3 ps des berges de la rivière s'échouent. Les navires plus petits peuvent accoster.

CONDITIONS DE VICTOIRE
L'attaquant gagne un point de victoire par bâtiment pillé. Le défenseur gagne un point de victoire pour chaque bâtiment qui n'a pas été pillé à la fin du huitième tour.

L'attaquant gagne 2 points de victoire pour chaque unité capturée à la fin de la partie. Le défenseur gagne 2 points de victoire par unité non capturée à la fin de la partie. Notez que si une unité est éliminée avant la fin de la partie sans être capturée, elle ne rapporte aucun point de victoire.