

TABLE D'AGRIPPEMENT (7.1) - Jetez 1D6

JD	RÉSULTATS
4 ou moins	Échec.
5 ou plus	Succès.

Note : un JD naturel de 1 est toujours un échec, un JD naturel de 6 est toujours un succès.

MD (n'appliquez chaque modificateur qu'une seule fois)

- +1 Si la somme des facteurs de tir et de château de l'escadrille activée est plus élevée que celle de l'escadrille cible. Comptez les troupes à bord. N'appliquez pas ce modificateur si l'escadrille cible est amie.
- +1 Si la cible est déjà agrippée à une autre escadrille, ou si la cible est enchaînée (section 3.2).
- +2 Si la cible est une escadrille amie et contrôlée.
- 1 Si l'escadrille activée est déjà agrippée à une autre escadrille, ou si elle est enchaînée (section 3.2).

TABLE DE DEGAGEMENT (7.2) - Jetez 1D6

JD	RÉSULTATS
3 ou moins	Échec.
4 ou plus	Succès.

Note : un JD naturel de 1 est toujours un échec, un JD naturel de 6 est toujours un succès.

MD (n'appliquez chaque modificateur qu'une seule fois)

- +2 Si les escadrilles sont contrôlées par le même joueur.
- 1 Si une ou plus troupes ennemies sont à bord de l'escadrille activée.

TABLE DEPERONNEMENT (8.1) - Jetez 2D6

JD	RÉSULTATS
5 ou moins	L'escadrille attaquante est endommagée.
6 ou 7	Sans effet.
8	Les deux escadrilles sont endommagées (marqueur grappled).
9 ou plus	L'escadrille cible est endommagée (marqueur grappled).

MD (n'appliquez chaque modificateur qu'une seule fois)

- +1 La cible est agrippée ou enchaînée.
- +1 La CM de l'attaquante est supérieure à celle de la cible et la cible n'est pas agrippée (cette comparaison doit intégrer les modifications dues aux dégâts).
- +1 L'escadrille attaquante est à rames contre une escadrille à voile.
- 1 Le facteur de château de la cible est plus élevé que celui de l'attaquant (*cela simule l'avantage des gros navires sur leurs adversaires, capables de lancer des pierres et de tirer sur le château et les ponts de l'ennemi lors de son approche*).

Pour déterminer le coût en PM de chaque hexagone pénétré, vous devez prendre en compte la direction du vent et celle du courant.
Note : le coût pour entrer dans un hexagone ne peut jamais être inférieur à 1 PM.

TABLE DE TIR (8.2) - Jetez 1D6

JD	RÉSULTATS
4 ou moins	Sans effet.
5 ou plus	Perte de un pas.

MD

- +? **Facteur de tir** de l'unité qui tire.
 - ? **Facteur de château** de l'hexagone cible.
- Note 1** : le modificateur du facteur de château ne s'applique pas si le tireur et sa cible sont dans le même hexagone.
Note 2 : si vous tirez contre un hexagone adjacent, le facteur de château doit s'appliquer, que l'escadrille soit amie ou ennemie (*par exemple, si le tireur vise une troupe ennemie sur une escadrille amie dans un hexagone adjacent*).

TABLE D'INCENDIE (10.0) - Jetez 1D6

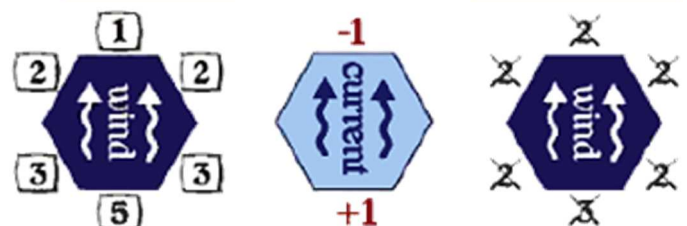
JD	RÉSULTATS
1	Le feu est éteint (retirer le marqueur AFIRE).
2 à 5	Le feu continue.
6	Le feu continue + Dégâts (le niveau de dégâts de l'escadrille est incrémenté ; si elle est déjà gravement endommagée, l'escadrille est coulée). De plus, le feu peut se propager : un dé est lancé pour chaque escadrille agrippée à l'escadrille incendiée. Un résultat de 6 signifie que l'escadrille prend feu et doit être marquée AFIRE .

TABLE DE COMMANDEMENT (13.1) - Jetez 1D6 (Règle optionnelle)

JD	RÉSULTATS
1 à 5	Commandée. Les mouvements et les éperonnements sont exécutés normalement.
6	Non commandée. L'adversaire choisit l'une des trois actions suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • il peut déplacer cette escadrille de un hexagone (si elle n'est pas agrippée ou enchaînée) ; • il peut dégager cette escadrille d'une autre escadrille (ce dégagement est automatique : aucun JD n'est requis) ; • s'il s'agit d'une escadrille française enchaînée, elle peut être déchaînée (section 3.2).

COÛTS EN PM DU MOUVEMENT (6.1)

VOILES (les deux) **RAMES**



Notes : **wind** = vent & **current** = courant.

- +1 PM par escadrille adjacente à l'hexagone d'entrée.
- +1 PM pour une escadrille à voiles par hexagone de bas-fond.

LA MELEE (8.3)

- Le premier joueur désigne l'hexagone de mêlée et fait la somme du total de ses FM en attaque (comme décrit dans la section 8.3).
- Le second joueur fait la somme du total de ses FM impliqués dans l'hexagone de mêlée (comme décrit dans la section 8.3).
- Chaque joueur lance 2D6 et y ajoute les totaux de ses FM respectifs (calculés en **a** et **b** ci-dessus).
- Les joueurs comparent les JD modifiés et déterminent le résultat de la mêlée.
- Le marqueur **MELEE** est retiré (s'il y en a un) et les blessures des amiraux sont testées (cas 3.4.5).

COMPARAISONS DES RÉSULTATS	EFFETS
Les totaux non modifiés sont à égalité.	L'escadrille reçoit un marqueur AFIRE (voir le cas 8.3.20).
Les totaux modifiés sont à égalité.	Chaque joueur doit sélectionner une de ses unités pour lui faire subir une perte de un pas, et l'escadrille reçoit un marqueur AFIRE (voir le cas 8.3.20).
Un camp a un total modifié plus élevé.	Le camp avec le total modifié le plus élevé est le vainqueur de la mêlée, tandis que son adversaire est le vaincu.

VAINQUEUR	Le total du vainqueur est supérieur (mais pas du double) au total du vaincu.	Le vainqueur doit perdre un pas d'une troupe ou d'une escadrille participante et faire un test de blessure d'amiral. <i>Exception : si au début de la mêlée, le vainqueur n'a qu'une unité avec un pas restant, et le vaincu n'a qu'une seule unité avec un pas restant également, alors le vainqueur ne perd pas de pas.</i>
	Le total du vainqueur est le double (ou plus) du total du vaincu.	Le vainqueur ne subit aucun effet (mais doit quand même faire un test de blessure d'amiral, le cas échéant).

VAINCU (le total du vaincu doit être multiplié par 3)	Si ce nouveau total est supérieur au total du vainqueur.	Chaque unité doit perdre un pas.
	Si ce nouveau total est inférieur (ou égal) au total du vainqueur.	Chaque unité de troupe doit perdre deux pas. Chaque escadrille à pleine puissance doit perdre un pas.

TABLE DU MORAL (11.0) - Ajustez le marqueur **MORALE** de chaque flotte en fonction de la valeur indiquée pour l'évènement.

ÉVÈNEMENTS		EFFETS sur le moral ANGLAIS	EFFETS sur le moral FRANÇAIS
Escadrille anglaise capturée	Sans château	-1	Sans effet
	Facteur de château de 1	-2	Sans effet
	Facteur de château de 2	-3	+1
Escadrille anglaise libérée		+1	-1
Escadrille anglaise coulée		-1 ou facteur de château*	Sans effet
Tous les chevaliers anglais éliminés		-1	Sans effet
Amiral anglais capturé		-1	+1
Amiral anglais libéré		+1	Sans effet
Amiral anglais tué		-1 (sans effet en cas d'exécution)**	Sans effet (-1 en cas d'exécution)**
Roi Edouard capturé		-5	+3
Roi Edouard libéré		+3	-2
Roi Edouard tué		-4 (-1 en cas d'exécution)**	+2 (-5 en cas d'exécution)**
Escadrille française capturée	Sans château	Sans effet	-1
	Facteur de château de 1	Sans effet	-2
	Facteur de château de 2	+1	-3
Escadrille française libérée		-1	+1
Escadrille française coulée		Sans effet	-1 ou facteur de château*
Tous les chevaliers français éliminés		Sans effet	-1
Amiral français capturé		+1	-1
Amiral français libéré		Sans effet	+1
Amiral français tué		Sans effet (-1 en cas d'exécution)**	-1 (sans effet en cas d'exécution)**

* : le plus élevé des deux.

** : une rançon gâchée...