# Véhicules marins

Ce supplément a pour vocation de vous offrir un ensemble de règles supplémentaires concernant les véhicules marins, tels que listés dans le DRS des règles de la cinquième édition.

Vous trouverez également des fiches détaillées des caractéristiques de ces différents véhicules marins.

## Règles supplémentaires

### Caractéristiques

Toutes les embarcations ont les caractéristiques suivantes :
**Classe d'armure.** Il s'agit de la classe d'armure de la coque, lorsque quelqu'un cherche s'attaquer à l'embaracation directement.
**Points de structure.** Lorsque ce nombre descend de moitié, il y a une voie d'eau qu'il faut impérativement boucher sous peine de voir l'embarcation couler.
Lorsque ce nombre atteint 0, l'embarcation est irréparable.
**Vulnérabilité aux dégâts** feu.
**Immunités aux dégâts** poisons et psychiques.
**Immunités aux états** à terre, assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisé, étourdi, inconscient, paralysé, pétrifié et terrorisé.

### Déplacements

Il existe de nombreuses sortes d'embarcations, de la plus frêle (un esquif) à la plus imposante (navire de guerre ou barge de transport). Certaines sont dédiées aux eaux douces (rivières, lacs), d'autres aux grandes étendues salées (mers, océans). Chacune de ces embarcations est soumise aux mêmes contraintes, le courant et le vent. La vitesse indiquée dans les fiches plus loin prennent en compte des conditions de navigation favorables. En cas de conditions défavorables, vous pouvez vous référer au tableau de conversion ci-après :

| Conditions | Vitesse |
|---|---|
| Favorables | x1 |
| Vent ou courant fort arrière | x1,5 |
| Vent et courant fort arrière | x2 |
| Courant fort de travers | x0,75 |
| Vent ou courant fort avant | x0,5 |
| Vent et courant fort avant | 0 |

## Manoeuvres

### Pilotes et capitaines

Avant de parler des manoeuvres directement, il est important de déterminer pour chaque embarcation le personnage qui en est le pilote ou le capitaine. Le bonus de maîtrise et les modificateurs de caractéristiques de ce personnage s'appliqueront pour tout jet réalisé pour le véhicule.

Bien entendu, le bonus de maîtrise s'applique seulement si le personnage a la maîtrise des véhicules marins.

Chaque manoeuvre s'effectue pendant un nombre de rounds déterminé dans les caractéristiques du navire. Lorsqu'un pilote ou un capitaine effectue une manoeuvre avec son embarcation, il doit consacrer son action pour l'effectuer, autrement elle est interrompue. Le nombre de rounds nécessaire à la manoeuvre remonte de 1 pour chaque tour où le pilote ou le capitaine ne consacre pas son action à la manoeuvre.

**Maîtrise des véhicules marins.** Si le personnage a la maîtrise des véhicules marins, il peut maintenir sa concentration, comme pour un sort, et utiliser son action pour effectuer autre chose. S'il subit des dégâts, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou la moitié des dégâts subis si ce nombre est supérieur.

### Actions de manoeuvres

**Amarrage / accostage / appareillage :**

Ces trois manoeuvres sont regroupées car elles recouvrent les notions de départ et d'arrivée d'un navire. Le MD peut demander la réussite d'un test de Dextérité de la part du pilote ou du capitaine du navire si la manoeuvre se déroule dans des conditions particulières (récifs, houle forte, bancs de sable, etc.).

**Arrêt / Demi-tour :** Ces manoeuvres complexes exigent une certaine concentration du pilote ou du capitaine et de son équipage. Le nombre de rounds nécessaires pour les réussir est différent des manoeuvres précédentes.

**Abordage :** Pour réussir un abordage, réalisez deux tests de Dextérité opposé entre les pilotes ou capitaines des deux navires. Certaines conditions peuvent offrir un avantage à l'un des pilotes ou capitaines (différence de taille, conditions de navigation, etc.).

En cas de réussite par le navire qui souhaite aborder, celui-ci se rapproche voire est en mesure de s'accrocher, en fonction de la distance les séparant. En cas d'échec, les navires s'éloignent un peu plus.

**Eperonnage :** Certains navires sont équipés pour réaliser un éperonnage. Le pilote ou le capitaine doit réussir un jet d'attaque basé sur son modificateur de Dextérité, contre la CA du navire cible.

Le pilote ou le capitaine a l'avantage à ce jet s'il cherche à éperonner le côté du navire ou si la cible est d'une taille supérieure. Il peut par contre avoir un désavantage s'il est trop gros pour sa cible ou si les conditions de navigation ne sont pas favorables.

## Charge

### Equipage

L'équipage est le plus souvent composé d'un pilote ou d'un capitaine (voir précédemment), de sous-officiers le cas échéant et de marins occupant divers postes. Ceux-ci peuvent par ailleurs être des esclaves si ce type de commerce est en vigueur.

### Passagers

Chaque type d'embarcation possède une capacité limitée d'accueil de passagers. Les caractéristiques précisent ce nombre le cas échéant.

### Cargaison

Ce nombre définit la capacité maximale en kilogrammes qu'il est possible d'embarquer à bord de l'embarcation, en plus de l'équipage et des passagers. En cas de sous-effectifs, vous pouvez compter 70 kilogrammes supplémentaire par personne non présente.

# Caractéristiques des véhicules marins

## Barque

*Eau douce*

**Classe d'armure** 12
**Points de structure** 40
**Vitesse** 4,5m

| Long. | Larg. | Haut. | Equipage | Passagers | Cargaison |
|---|---|---|---|---|---|
| 4,5m | 1,2m | 0,8m | 2 | 3 | 100kg |

**Coût d'achat :** 50 po
**Coût d'entretien :** 20 po
**Main d'oeuvre :** 1 à 2 po par rameur

### Manoeuvres

***Amarrage / accostage / appareillage.*** 2 rounds

***Demi-tour / arrêt.*** 3 rounds

***Abordage.*** 1 round

## Bac / Barge de transport

*Eau douce*

**Classe d'armure** 12
**Points de structure** 40
**Vitesse** 3m

| Long. | Larg. | Haut. | Equipage | Passagers | Cargaison |
|---|---|---|---|---|---|
| 12m | 5m | 1m | 5 | 10 | 2000kg |

**Coût d'achat :** 3000 po
**Coût d'entretien :** 250 po
**Main d'oeuvre :** 1 à 3 po par membre d'équipage

### Manoeuvres

***Amarrage / accostage / appareillage.*** 4 rounds

***Demi-tour / arrêt.*** 6 rounds

***Abordage.*** 2 rounds

## Caravelle / Drakkar

*Eau douce - eau salée*

**Classe d'armure** 14
**Points de structure** 60
**Vitesse** 9m

| Long. | Larg. | Haut. | Equipage | Passagers | Cargaison |
|---|---|---|---|---|---|
| 23m | 6m | 5m | 20 | 10 | 1500kg |

**Coût d'achat :** 10 000 po
**Coût d'entretien :** 2500 po
**Main d'oeuvre :** 2 à 5 po par membre d'équipage

### Manoeuvres

***Amarrage / accostage / appareillage.*** 5 rounds

***Demi-tour / arrêt.*** 8 rounds

***Abordage.*** 3 rounds

***Eperonnage.*** (12) 2d10 dégâts contondants

## Bâteau à voiles / Caraque

*Eau salée*

**Classe d'armure** 15
**Points de structure** 90
**Vitesse** 6m

| Long. | Larg. | Haut. | Equipage | Passagers | Cargaison |
|---|---|---|---|---|---|
| 37,5m | 7,5m | 9m | 30 | 15 | 10 000kg |

**Coût d'achat :** 10 000 po
**Coût d'entretien :** 3000 po
**Main d'oeuvre :** 3 à 5 po par membre d'équipage

### Manoeuvres

***Amarrage / accostage / appareillage.*** 10 rounds

***Demi-tour / arrêt.*** 13 rounds

***Abordage.*** 5 rounds

***Eperonnage.*** (15) 3d10 dégâts contondants

## Navire de guerre

*Eau salée*

**Classe d'armure** 18
**Points de structure** 200
**Vitesse** 6m

| Long. | Larg. | Haut. | Equipage | Passagers | Cargaison |
|---|---|---|---|---|---|
| 67m | 12m | 15m | 100 | 150 | 25 000kg |

**Coût d'achat :** 25 000 po
**Coût d'entretien :** 5000 po
**Main d'oeuvre :** 1 à 8 po par membre d'équipage

### Manoeuvres

***Amarrage / accostage / appareillage.*** 20 rounds

***Demi-tour / arrêt.*** 15 rounds

***Abordage.*** 8 rounds

***Eperonnage.*** (30) 6d10 dégâts contondants

## Galère

*Eau salée*

**Classe d'armure** 16
**Points de structure** 130
**Vitesse** 12m

| Long. | Larg. | Haut. | Equipage | Passagers | Cargaison |
|---|---|---|---|---|---|
| 40m | 10m | 12m | 80 | 30 | 6000kg |

**Coût d'achat :** 30 000 po
**Coût d'entretien :** 3000 po
**Main d'oeuvre :** 1 à 6 po par membre d'équipage

### Manoeuvres

***Amarrage / accostage / appareillage.*** 10 rounds

***Demi-tour / arrêt.*** 15 rounds

***Abordage.*** 6 rounds

***Eperonnage.*** (20) 4d10 dégâts contondants


### Remerciements et crédits

Merci au scribe Nicolas pour l'idée originale et le travail sur les règles et les caractéristiques.
Merci aux scribes Benoît, Franck, Gaspard, Guillaume C., Sébastien G. et Simon pour leur relecture.
Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Bruno B., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Florent B., François LdL., Guillaume D., Guillaume M., Kevin F., Michel C., Ronan M. et Sébastien D.

Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site The Homebrewery.
Illustration issue du jeu *Assassin's Creed IV: Black Flag* produit par **Ubisoft**.


Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*.
Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©**Wizards of the Coast LLC.**