



### TOUR DE JEU

1. Phase de commandement
3. Phase de tirs

2. Phase des activations et des actions des Navires
4. Résolution des abordages

### 1. PHASE DE COMMANDEMENT

Les joueurs placent les ordres de commandement (face cachée) à côté des navires attribués.

"A l'Arrêt!"	Le navire ne se déplace pas - Il peut bénéficier d'un marqueur de "Repos"
"En Avant!"	Le navire se déplace droit devant à vitesse normale - Peut s'incliner d'un angle de giration.
"Au Combat!"	Le navire se déplace à vitesse de combat, peut s'incliner d'un angle de giration et nécessite un test de Fatigue
"A Babord!"	Le navire vire à gauche compris entre un angle de giration et 180°
"A Tribord!"	Le navire vire à droite compris entre un angle de giration et 180°
"En Arrière!"	Le navire recule de 1/3 de son mouvement autorisé et avec une possibilité de débattement de deux angles de giration.

### TEST DE FATIGUE

Le joueur doit obtenir, avec 1D6, un résultat égal ou inférieur à la valeur indiquée.

Si le test rate, un marqueur de "Fatigue" est placé à côté ou sur le navire.

Un équipage fatigué le reste toute la partie et ne peut plus utiliser sa cadence de combat.

La fatigue d'un équipage peut être enlevée si celui-ci effectue des actions de "Récupérations"

Résultat Inférieur ou égal avec 1D6

Equipage aguerris	5
-------------------	---

Equipage standard	4
-------------------	---

Recrues	3
---------	---

### ACTION DE RECUPERATION

Un équipage en état de fatigue peut récupérer son état normal, dans ce cas le navire devra marquer deux arrêts de suite et être identifier avec les marqueurs correspondant tour à tour : "Repos 2" et ensuite "Repos 1".

Durant cette action, le joueur peut se défendre et effectuer des tirs mais ne peut faire des engagements ou toutes autres manœuvres.

Si un navire se redéplace durant sa phase de récupération, son équipage reste toujours en état de fatigue.

Un navire à l'arrêt et engagé, ne peut pas effectuer d'action de récupération, de même que si celui-ci vient à être engagé durant son action, il perd son action de récupération et reste en état de fatigue.

### 2. PHASE DES ACTIVATIONS ET DES ACTIONS DES NAVIRES

2.a - Un des joueurs tire une carte d'activation afin de déterminer quel faction va être activé.

2.b - Le joueur, dont la faction correspondante à été activée, va déterminer un navire de son choix qui va effectuer ses actions.

2.c - Le joueur (actif) retourne son cadran de manœuvre et fait appliquer les mouvements au navire. Si celui-ci est engagé, il peut préalablement tenter une manœuvre de désengagement. Si il rate sa tentative, le navire ne bouge pas.

2.d - Il résout les actions dans l'ordre de son choix après déplacement : éperonnage, engagement et briser les rames.

2.e - Dès que toutes les actions sont terminées, une autre carte d'activation est à nouveau tirée. (reprendre au 2.b)

### TENTATIVE DE DESENGAGEMENT

Au début de son mouvement, un navire engagé par un navire ennemi peut tenter de se désengager. Pour désengager un navire, le joueur doit obtenir, avec 1D6, strictement plus que la différence entre : valeur d'abordage du navire qui engage moins la taille du navire qui cherche à se désengager.

Si la tentative est réussie, le navire peut alors se déplacer de la moitié de son potentiel de mouvement.

Un navire peut se désengager une fois par tour de chaque navire qui l'engage.

Par niveau de différence entre les équipages	-1 ou +1
--	----------

Si la cible est déjà engagée par un autre navire ami	-1
--	----

Si le navire vient de subir une tentative d'éperonnage réussie.	-1
---	----

### ACTION D'EPERONNAGE

Un navire peut éperonner un autre navire durant son mouvement si la proue rentre en contact avec le navire ciblé par l'arrière ou par le côté, et cela, en ayant préalablement avoir dépensé au moins la moitié de de son mouvement de croisière (Valeur de départ non endommagé). De plus les 3 derniers centimètres doivent avoir été effectué en ligne droite.

#### Succès d'un éperonnage :

Afin de savoir si la tentative d'éperonnage est couronné de succès, le joueur attaquant jette 1D6 et ajoute les modificateurs suivants cumulativement.

Si le résultat obtenu est strictement inférieur à la taille du navire ciblé, l'éperonnage est réussi et on détermine les dégâts éventuels.

#### Dégâts de l'éperonnage

Le joueur jette 1D6 et ajoute la valeur d'éperonnage du navire qui attaque et compare son résultat à la valeur de défense (D) du navire ciblé.

- Un navire endommagé voit sa capacité de mouvement réduite de moitié et l'équipage devient automatiquement fatigué.

- Un navire endommagé qui subit un nouveau dommage est coulé!

Si le navire est endommagé	-1
----------------------------	----

Si l'éperonnage à lieu par le côté de la cible	-1
--	----

Si la cible est déjà engagée par un autre navire ami	-1
--	----

Par niveau de différence entre les équipages	-1 ou +1
--	----------

si l'équipage éperonnant est fatigué	+1
--------------------------------------	----

Si le navire éperonnant utilise sa vitesse normale	+1
--	----

Si le navire éperonnant a tourné de plus de 90° dans son mouvement.	+1
---	----

Résultat inférieur ou égal à (D)	Rien
----------------------------------	------

Résultat égal à (D) +1 ou (D) +2	Endommagé
----------------------------------	-----------

Résultat strictement supérieur à (D)	Coulé!
--------------------------------------	--------

ACTION D'ENGAGEMENT		
Après une tentative d'éperonnage (réussie ou non) ou à la fin de la phase de mouvement, tout navire ami se trouvant en contact avec un navire ennemi peut tenter d'envoyer des grappins afin d'engager le navire adverse en vue de préparer un abordage. Le joueur jette 1D6 et doit faire un chiffre inférieur ou égal à la différence entre : sa <b>valeur d'abordage</b> moins la <b>taille du navire</b> cible. Les modificateurs ci-contre s'appliquent et sont cumulatifs. Si la tentative réussit, un marquer grappin est posé sur le navire engagé.	Par niveau de différence entre les équipages	<b>-1 ou +1</b>
	Si le navire cible vient de subir une tentative d'éperonnage réussie.	<b>-1</b>
	Si le navire cible est endommagé	<b>-1</b>
	Si le navire cible est déjà engagé	<b>-1</b>
	Pour un navire qui a subi ce tour un éperonnage réussi (même sans dégâts)	<b>+1</b>

ACTION DE BRISER LES RAMES		
Un navire peut tenter de briser les rames d'un navire ennemi en se déplaçant parallèlement à lui durant son mouvement et en étant en contact, ou le contactant sur son bord avec un angle supérieur à 45° (dans ce cas, il peut également y avoir tentative d'engagement à l'issue du mouvement). Cependant, un navire qui tente un éperonnage ne peut pas briser les rames (et inversement). Le joueur jette 1D6 et ajoute les modificateurs ci-contre et cumulatifs. Si le résultat obtenu est strictement inférieur à la taille du navire, le banc de nage adverse est brisé. Après sa tentative, le navire attaquant peut continuer à se déplacer s'il lui reste du potentiel de mouvement. Dans le cas où le contact se fait avec un angle, le navire faisant la tentative s'aligne parallèlement à la cible pour poursuivre son mouvement. Si la tentative réussit, le navire cible subit de façon permanente une pénalité de mouvement égale à celle indiquée sur sa fiche. Les pénalités de dommage et de bancs de nage sont cumulables (arrondir à l'entier supérieur). Remarque : Le terme "banc de nage" représente toutes les rames d'un côté de navire. Un navire ne peut se voir détruire son banc de nage qu'une fois par côté.		
Si le résultat obtenu est strictement inférieur à la taille du navire, le banc de nage adverse est brisé. Après sa tentative, le navire attaquant peut continuer à se déplacer s'il lui reste du potentiel de mouvement. Dans le cas où le contact se fait avec un angle, le navire faisant la tentative s'aligne parallèlement à la cible pour poursuivre son mouvement. Si la tentative réussit, le navire cible subit de façon permanente une pénalité de mouvement égale à celle indiquée sur sa fiche. Les pénalités de dommage et de bancs de nage sont cumulables (arrondir à l'entier supérieur). Remarque : Le terme "banc de nage" représente toutes les rames d'un côté de navire. Un navire ne peut se voir détruire son banc de nage qu'une fois par côté.	Par niveau de différence entre les équipages	<b>-1 ou +1</b>
	Si le navire cible est engagé	<b>-1</b>
	Si les navires ont des courses opposées	<b>-1</b>
	Si l'équipage est fatigué	<b>+2</b>
	Si le navire qui fait la tentative est en vitesse de croisière (normale)	<b>+1</b>

3. PHASE DE TIRS											
Quand deux navires sont à distance de tir l'un de l'autre à la fin de la phase de mouvement, une phase de tir simultanée a lieu. Pour chaque point de tir, le joueur doit réussir un chiffre inférieur ou égal à la capacité de tir de ses unités, pour faire des pertes à l'adversaire.  Les capacités de tir, les portées et les pertes causées à l'ennemi sont les suivantes, ainsi que les différents modificateurs qui s'appliquent :											
Type	Capacité	Portée	Point détruit								
Archer	3	2 cm	1								
Catapulte	4	min. 2 - 5 cm	2								
Jet avec un 1D6			<table border="1"> <tr> <td>Si le navire cible est engagé</td> <td><b>-1</b></td> </tr> <tr> <td>Si la catapulte est endommagée</td> <td><b>+1</b></td> </tr> </table>	Si le navire cible est engagé	<b>-1</b>	Si la catapulte est endommagée	<b>+1</b>				
Si le navire cible est engagé	<b>-1</b>										
Si la catapulte est endommagée	<b>+1</b>										
Pour chaque tir réussi, le joueur jette 1D6 pour déterminer qui subit les dégâts : S'il y n'y a plus ou pas d'unités correspondantes, le tir est perdu. *(1) : Une catapulte possède deux points de résistance. Un premier point de dégât l'endommage, un second la détruit. - *(2) : Pas valable pour les navires cataphractées.			<table border="1"> <tr> <td>Troupes de marine</td> <td><b>1, 2</b></td> </tr> <tr> <td>Unités de tireurs</td> <td><b>3, 4</b></td> </tr> <tr> <td>Engins de tirs *(1)</td> <td><b>5</b></td> </tr> <tr> <td>Rameurs *(2)</td> <td><b>6</b></td> </tr> </table>	Troupes de marine	<b>1, 2</b>	Unités de tireurs	<b>3, 4</b>	Engins de tirs *(1)	<b>5</b>	Rameurs *(2)	<b>6</b>
Troupes de marine	<b>1, 2</b>										
Unités de tireurs	<b>3, 4</b>										
Engins de tirs *(1)	<b>5</b>										
Rameurs *(2)	<b>6</b>										

4. RESOLUTION DES ABORDAGES					
Un navire engagé peut être pris d'assaut par les troupes de marines du navire qui l'a engagé. La procédure d'abordage est la suivante : on fait le rapport entre les points de troupes de marine de l'attaquant et ceux du défenseur. Si un navire est engagé par plusieurs navires adverses, l'attaquant fait la somme de ses points de troupe. L'attaquant jette 1D6 et consulte le résultat sur la table d'abordage. Le joueur romain ajoute +1 à son dé.					
<b>Résultats :</b>					
r : l'abordage est repoussé, le navire cible pourra tenter de se dégager durant sa prochaine phase de mouvement ou bien tenter à son tour un abordage. L'attaquant perd un point de troupe de marine.					
- : le combat fait rage! Les deux navires restent engagés jusqu'à la prochaine phase d'abordage. Ils pourront néanmoins tenter de se désengager dans leur phase de mouvement respective. Les deux navires perdent chacun un point de marine.					
C : le navire attaqué peut être capturé ou coulé au choix du joueur. Quand un navire ennemi est capturé, la moitié des troupes de marine victorieuse sont considérées comme restant à bord de ce navire. L'équipage de ce navire est considéré fatigué et d'un niveau Conscrit. Un navire peut être capturé un nombre indéfini de fois.					
1D6	1/2	1/1	2/1	3/1	
1	r	r	r	r	
2	r	r	r	-	
3	r	r	-	-	
4	r	-	-	C	
5	-	-	C	C	
6	C	C	C	C	

Règles spéciales ...	
<b>CORVUS</b>	
Les navires du joueur romain possèdent un corvus (rampe d'assaut permettant d'accrocher le navire adverse). Pour utiliser un corvus, un navire romain doit tenter l'engagement en étant perpendiculaire avec un débattement maximal de 15°, à l'axe du navire ennemi. Il bénéficie alors d'un modificateur supplémentaire de -2 lors de sa tentative. Le désengagement d'un navire engagé par un corvus est de même rendu plus difficile, avec un modificateur de -2 (ce modificateur ne s'applique pas à un navire romain qui souhaite se désengager). Si un joueur romain se désengage, le corvus n'est pas perdu. Par contre, si un navire ennemi se désengage, le corvus est perdu.	
<b>CATAPULTE</b>	
Le joueur romain peut échanger 2 points de troupe de marine et 2 points d'archers pour avoir une catapulte sur un navire. Ce choix se fait en début de partie et est annoncé à l'adversaire.	