

## Escadres : Règle de jeu d'histoire naval pour la marine à voiles

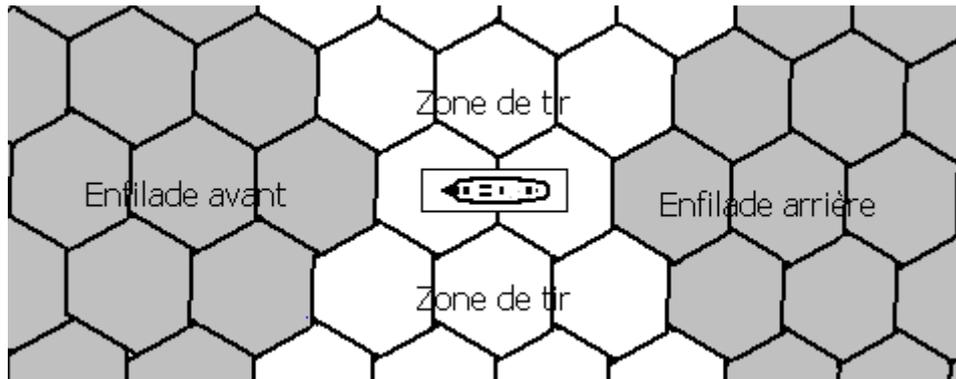
### Tour de jeu.

- Détermination du déplacement possible selon l'orientation et le vent
- Déplacement du navire
- Tir et Résolution des pertes

### Vitesse = nombre d'hexagones

A = Au large	B = Arrière	C = Au près	D = Face
maximum	-1 hexagone	/2 arrondi au dessus	0

Dérive : 1-2-3= rien ; 4-5-6= dérive. Incendie : éteint sur 4 ou + plus entraînement.



Retrait : nombre d'hexagones entre le tireur et la cible, sans compter ni le tireur ni la cible

Enfilade : tireur entièrement dans la zone d'enfilade de la cible= 1/3+ dés arrondis au dessus.

Navire bas : vaisseau (2 ou 3 ponts) sur un navire à 1 pont = - 1 dé.

### Tir :

1	2	3	4	5	6
Raté		Perte en puissance		Perte équipage	
<b>Critique</b>					
1	2	3	4	5	6
2 puissance		2 équipage		Incendie	Gros critique
<b>Gros critique</b>					
<b>Dé</b>	<b>Résultat</b>				
1	Explosion : perte 1d6 puissance + 1 incendie				
2	Voie d'eau majeure : perte 1d6 équipage				
3	Mâture : perte 1 de vitesse (permanent)				
4	Barre : perte 1 virage (permanent)				
5	Échouage ou voiles masquées : prochain mouvement ramené à 0				
6	Explosion majeure : relancer 1 dé : si 1, 2 ou 3 = perte 2d6 puissance + 1d3 incendies ; si 4, 5 ou 6 = Explosion de la Soute : navire explose				

### Navire qui explose

Tir avec un nombre de dés égal à puissance initiale divisée par le nombre d'hexagones qui les séparent, celui de la cible y compris, arrondi en dessous.

1	2	3	4	5	6
Rien	Incendie	Perte en puissance	Perte équipage	Coup critique	

## **Escadres : Règle de jeu d'histoire naval pour la marine à voiles**