**Combat naval et abordage**

**Les pirates ne peuvent pas équiper plus qu’une côte de maille lorsqu’ils sont en mer. Les armures lourdes ne pourront être équipées que lors des actions sur la terre ferme.**

Règles de combat naval

1. Portée des canons

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Type de canon | DD | Portée |
| Canon naval | 4D6 | 10x6 |
| Canon léger | 5D6 | 20x6 |
| Canon lourd | 6D6 | 30x6 |

Malus de portée : -2 sur le DD d’attaque par incrément

1. Manœuvres navale

Comme les canons tirent en ligne droite, le pirate qui est à la barre doit se positionner correctement.

Manœuvres simples : DD compétence navigation (qui remplace la compétence équitation), donc basée sur la dextérité.

Manœuvres vraiment complexes : La compétence navigation passe sur (DEX/2+SAG/2)

Règles d’abordages

1. Lancer les grappins

Ce DD est basé sur l’attaque à distance. La distance maximale d’abordage est de 8 mètres. Le minimum est fixé par la table 7.22 de l’écran de maitre.

|  |  |
| --- | --- |
| Distance | Malus au DD de lancer de grappin |
| 0-2 | 0 |
| 2-4 | -1 |
| 4-6 | -2 |
| 6-8 | -4  (erreur critique 1-3) |

1. Rapprochement des navires

Les marins qui ont lancé les grappins doivent réussir un DD de vigueur à chaque tour. La réussite du DD dépend de la table 7.22 de l’écran de maitre.

Distance rapprochée = 1D6/2 (+1 si réussite critique, DD vigueur=20), si il y a deux marins cordes

Autrement Distance rapprochée = 1D4/2 (+1 si réussite critique, DD vigueur=20)

Il faut obligatoirement deux pirates lance-grappin. Le DD vigueur pour rapprpcher les navires n’est pas commun aux deux cordes.  
S’il y a deux pirates par corde, les deux pirates doivent réussir le DD de vigueur. Si un sur les deux échoue, c’est comme si un seul pirate tirait sur le corde.

Tout les 4 tours (pour une action complexe) les marins (ou pirate) qui se font abordés peuvent tenter de couper les cordes. Pour cela ils doivent réussir un DD d’attaque au cac. Si le DD est réussi la corde est coupée.

Règles annexes du combat sur un bateau :

Si des mages font partis des équipages et que des sorts élémentaires pouvant endommager le navire :

1. En cas de réussite critique, les dégâts sont uniquement focalisés sur la cible du mage et suivent les règles normales
2. En cas d’échec critique, le MJ lance 1d4. Si le résultat est égal à 4, le navire ou se trouve la cible coule dans un 1d8+3 tours.