

## Les dommages

Chaque agression que peut subir un vaisseau (tempête, récif, etc) est caractérisée par un +dom, comme pour les combats. Le vaisseau joue alors un jet d'encaissement et l'on se reporte à la table des Avaries.

Quand la résistance tombe à zéro, les dommages suivants sont directement perdus en structure. Quand la structure tombe à zéro, c'est le naufrage.

La vitesse effective du navire est réduite de 1 boucle par point de structure manquant. Ce malus ne s'applique qu'à la propulsion par vent/rame, pas à la propulsion due au courant. De même, chaque point de structure manquant donne un malus de -1 à la manœuvrabilité, c'est-à-dire au jet d'EMPATHIE/Navigation du capitaine.

*Pris dans la tempête, le Homard Cramoisi doit jouer un jet d'encaissement à +1. On tire 2d10, donnant 15, +1 = 16, une avarie grave. Il perd 2d6 points de résistance, en l'occurrence 8, et 2 points de structure. Quand le calme revient, le gardien des rêves annonce que 3 marins sont portés disparus. Avec un vent arrière de force 3, le navire devrait filer à  $3 \times 4 = 12$  boucles. Mais comme il lui manque 2 points de structure, sa vitesse ne sera que de  $12 - 2 = 10$  boucles. Les 2 points de structure manquant sont également un malus de -2 aux jets d'EMPATHIE/Navigation du capitaine, s'ajoutant au malus dû à un équipage incomplet. «On peut vous aider ?» propose aimablement Nitouche.*

## Les récifs

Les hauts-fonds et les récifs sont caractérisés par un +dom, compris entre 0 pour les simples hauts-fonds et +5 pour les récifs les plus déchirants. A ce +dom s'ajoute un second, dû à la vitesse du navire en boucles (vent, rames, courant combinés), selon la table ci-dessous.

Vitesse (boucles)	+dom
1-6	0
7-12	+1
13-16	+2
17-20	+3
21-24	+4
25-26	+5
27-30	+6
31-35	+7
36-40	+8
(+5)	(+1)

*Mal secondé, le capitaine du Homard Cramoisi dirige le navire vers des hauts fonds dont le gardien des rêves estime le*

## Avaries

		perte de points	
		de résistance	de structure
01-10	dégâts mineurs	-1d4	0
11-14	avarie légère	-1d6	0
16-19	avarie grave	-2d6	-2
20+	avarie critique	-3d6+	-4+

+dom à +2. Au moment du choc, le Homard Cramoisi a une vitesse de 10 boucles. Le +dom subi sera donc de +3 (+2 de hauts-fonds + +1 de vitesse).

## Les tempêtes

Les tempêtes sont des vents de force 8 et plus. Elles endommagent obligatoirement les navires, quelle que soit la compétence des marins. Dans ce cas, la compétence effective consiste à se débrouiller pour ne pas subir la tempête. Quand un navire est pris dans une tempête, il doit jouer un jet d'encaissement par rapport à la violence de la tempête, selon la table ci-dessous. Ces dommages sont indépendants de ceux qui peuvent être parallèlement causés par des récifs ou des hauts-fonds.

Force du vent	+dom
8	-2
9	-1
10	0
11	+1
12	+2
13	+3
14	+4
(+1)	(+1)

**Phases des tempêtes.** Les tempêtes ont autant de phases qu'il y a eu de d<sup>dr</sup> rejoués. Au minimum 1 par définition. On joue autant de jets d'encaissement qu'il y a eu de phases, mais avec des +dom graduels.

Par exemple, un premier jet de force de vent donne 7. On rejoue donc et on obtient 7 à nouveau ; on rejoue encore et on obtient encore 7 ; on rejoue une troisième et (ouf !) on n'obtient que 4. Trois dés ayant été rejoués, la tempête aura trois phases. La première avec une violence de  $7 + 7 = 14$  (+dom +4) ; la seconde avec une violence de  $14 + 7 = 21$  (+dom +11) ; la troisième avec une violence de  $21 + 4 = 25$  (+dom +15). Les tempêtes peuvent être des événements tragiques.

