



cadence coûte 3 points de fatigue par période de 30 minutes (12 points par heure). Ces bonus s'ajoutent à la vitesse déjà obtenue par le navire en fonction du vent et/ou du courant. Le résultat peut être négatif. Si un navire veut remonter un courant de force 9 et ne peut obtenir que 8 à double cadence, il recule en fait de 1. Chaque paire de rames manquante baisse la vitesse proportionnellement. Arrondir au plus près.

Manœuvrabilité. Ajustement aux jets d'EMPATHIE/Navigation par rapport à certaines allures ou manœuvres. Comme la vitesse, la manœuvrabilité est expri-mée par 3 ajustements correspondant aux trois allures.

Équipage. Nombre normal de marins que doit posséder le vaisseau. Faire la moyenne de compétence Navigation de l'équipage en considérant chaque marin manquant comme un marin à -11. Si la compétence moyenne obtenue est positive, on n'en tient pas compte. Si elle est

négative, elle ajuste d'autant le jet d'EMPATHIE/Navigation du capitaine, en plus de l'ajustement de condition. Puis, comme dit plus haut, si l'ajustement final reste positif, il n'y a pas vraiment de jet à tirer.

Le Homard Cramoisi doit avoir un équipage minimum de 20 hommes. 20 marins sont effectivement enrôlés, ayant tous +3 en Navigation. Tant qu'ils sont là tous les vingt, la compétence moyenne de l'équipage est de +3 et le capitaine peut diriger sans malus. Mais après une grave tempête, l'équipage décimé ne comprend plus que 7 marins. Tout se passe alors comme s'il y avait 13 marins à -11 et 7 marins à +3. On fait la moyenne et on obtient -6,1. Arrondi au plus près, cela donne -6. Dès lors, à chaque manœuvre, le capitaine aura un malus de -6. Supposons qu'il ait lui-même +10 en Navigation et qu'il tente, par exemple, de virer de bord dans une passe dangereuse, manœuvre estimée selon le scénario à une difficulté -4. L'ajustement du jet d'EMPATHIE/Navigation du capitaine sera donc calculé : $(-4) + (-6) + (+10) = 0$. Et à zéro, le jet doit réellement être joué.

Les vents et la mer

La force et la direction du vent peuvent être décidées par le gardien des rêves en fonction de son scénario ou déterminées aléatoirement. Pour la direction, utiliser 1d8, en supposant 1 = nord, 2 = nord-est, etc. Pour la force, tirer 1d^{dr} (0 à 7), et pratiquer comme pour un rêve de Dragon. Retirer et ajouter tant qu'on obtient 7. Zéro indique calme plat, pas de vent ; et 8 ou plus indique une tempête capable de causer des dommages.

Vent	Force	Mer
Calme	0	Calme
Légère brise	1	Belle
Jolie brise	2	Peu agitée
Bonne brise	3	Agitée
Vent frais	4	Forte
Coup de vent	5	Très forte
Fort coup de vent	6	Très forte
Tempête	7-9	Grosse
Violente tempête	10-13	Très grosse
Ouragan	14+	Enorme