



“Legends of the High Seas”

Feuille de référence



Séquence de jeu

1. Initiative

2. Déplacement

3. Tir

4. Combat

1. Initiative

Les joueurs lancent un dé pour déterminer qui a l'initiative pour ce tour et jouera les phases de déplacement, tir et combat en premier. En cas d'égalité l'initiative passe au joueur qui jouait en second lors du tour précédent.

2. Déplacement

Chaque joueur déplace ses figurines sans dépasser le maximum de sa capacité de mouvement (6"). Les navires sont aussi déplacés selon les règles de navigation.

Terrain difficile

Les zones de terrain difficiles réduisent le mouvement des piétons de moitié.

Obstacles

Les obstacles jusque 1/2" de haut ou de large n'affectent pas le mouvement. Les obstacles jusqu'à 2" peuvent être franchis par un saut. Les obstacles supérieurs à 2" peuvent être escaladés (s'il y a des prises) ou par abordage.

SAUTS

D6	Résultat
1	Echec – l'obstacle n'est pas franchit. Fin du déplacement.
2-5	Réussite – La figurine est placée de l'autre côté de l'obstacle. Fin du déplacement.
6	Franchissement parfait. La figurine est placée de l'autre côté de l'obstacle et peut terminer son déplacement restant

NATATION

D6	Résultat
1	Coule – La figurine se noie (retirée comme perte définitive).
2-5	Nage – La figurine se déplace de la moitié de son mouvement. Si la figurine atteint un point qu'il peut escalader, elle effectue un jet d'escalade
6	Nage rapide. La figurine se déplace normalement. Si la figurine atteint un point qu'il peut escalader, elle effectue un jet d'escalade t

ABORDAGE

D6	Résultat
1	Chute – La figurine glisse et tombe au sol (cf règle de chute page 17)
2-5	Réussite – La figurine est placée à 2D6" depuis sa position de départ Fin du déplacement.
6	« Fends les airs » La figurine se déplace de 2D6" et atterrie sur le point de chute désignée et peut terminer son déplacement restant

ESCALADE

D6	Résultat
1	Chute – La figurine glisse et tombe au sol (cf règle de chute page 17)
2-5	Continue son escalade – Si le fond/sommet est atteint, placer la figurine au bord. Fin du déplacement.
6	Continue son escalade – Si le fond/sommet est atteint, la figurine peut terminer son déplacement restant.

HEROS

Fame (Renommée) - 1 point de FA : peut ajuster le résultat d'un jet de dé ou accomplir une action héroïque.

Fortune (Chance) – 1 point de FT permet d'éviter une blessure sur 4+

ACTIONS HEROIQUES

« **Avec Moi!** » - Action déclarée au début de la phase de mouvement. Bouge avant les figurines et entraîne tous ses amis à 6 pouces ou moins de lui. Les amis qui se déplacent ainsi le font en même temps que le héros et doivent achever leur mouvement à 6 pouces ou moins du héros.

« **Feu à volonté!** » - Action déclarée au début de la phase de tir. Peut faire feu avant les autres figurines. De plus, au moment du tir, tous les amis du héros situés dans les 6 pouces peuvent tirer en même temps que lui héros sur autant de cibles qu'ils souhaitent

« **Pas d'Quartier!** » - Le Héros frappera en premier. Si tous ses ennemis sont tués, le Héros et ses amis engagés dans ce combat peuvent se déplacer de nouveau.



“Legends of the High Seas”

Feuille de référence



3. Tir

Les figurines équipées d'une arme de tir peuvent faire feu. Pour toucher sa cible, il faut un obtenir un score supérieur ou égal à sa compétence Tir (S). Pour chaque obstacle sur la trajectoire, on effectue un test sur la table « Sur la trajectoire ». Pour chaque touche, un jet de blessure est effectué en utilisant la force (St) de l'arme et la défense (D) de la cible. Le score pour blesser doit être supérieure ou égal à la valeur donnée l'intersection St/D.

« SUR LA TRAJECTOIRE »	
D6	Type de terrain
3+	Barrière ou palissade ajourée, haies, poteau, arbustes, petits arbres
4+	Barrière ou palissade pleine, mur bas, rocher, barils, caisse, chariot, portes ou fenêtres de bâtiments en bois, figurine
5+	Murs fortifiés, amas de rochers ou roche imposante, éboulis

Arme de Tir	Portée	Force	Pénalité	Règle spéciale
Pistolet	8"	3	Moitié	Rechargement lent
Pistolet double canon	8"	3	Moitié/Tout	1 tir/2 tirs, Rechargement lent
Mousquet	18"	3	Tout	Baïonnette, Rechargement lent
Tromblon	Gabarit	2	Moitié	Touche sur 4+, Ignore le terrain, Rechargement lent
Canon Pierrier	Gabarit	5	Tout	Rechargement lent
Arc	18"	2	Moitié	-
Grenade	Force (St) x 2	5	Tout	Explose dans la main sur un 1
Armes de jet	Force (St) x 2	Figurine	Aucune	Peut être lancé lors d'une charge

4. Combat

Les figurines en contact socle à socle lancent 1D6 pour voir qui remporte le combat. En cas d'égalité, la plus forte valeur en combat (F) l'emporte.

Le perdant recule de 1" et le vainqueur essaye de lui infliger une blessure. Un jet de blessure est effectué en utilisant la force (St) du vainqueur et la défense (D) du perdant. Le score pour blesser doit être supérieure ou égal à la valeur donnée l'intersection St/D.

Arme CC	Modificateurs		
	Résultat Combat	Pour blesser	Notes
Couteaux et dagues	-1	-	-
Arme à 1 main	-	-	-
Epées et sabres	-	-	Parade
Lances et piques	-	-	Support
Armes à 2 mains	-1	+1	2 mains
Mains nues	-1	-1	-
Armes improvisées	-1	-	-

		TABLE DES BLESSURES									
		Défense (D)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Force (St)	1	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-
	2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-
	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
	4	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
	5	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
	6	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
	7	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
	8	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
	9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4

COURAGE

Lancer 2D6 et ajouter le score de Courage. Si le résultat est 10 ou plus, le test est réussi.

Test de Déroute – Si la moitié de l'équipage est hors-jeu. Faire le test au début de la phase de Mouvement pour chaque figurine non engagée dans une mêlée. En cas d'échec la figurine est retirée du champ de bataille.

Redoutable ! – Si un combattant souhaite charger ou tirer sur un ennemi ayant la compétence Redoutable. En cas d'échec, il ne peut tirer ni charger (test de Courage)

« **Frapper la terre** » - Si un combattant est touché par un tir et s'en tire indemne ou si un ami est touché par un tir dans les 3" et est retiré comme perte. En cas d'échec la figurine s'éloigne du tireur vers le couvert le plus proche. Si la figurine était à couvert, elle plonge au sol (test de Courage)