



COMPENDIUM OPTIONNEL

NAVIRES & TRESORS MARINS

DUNGEONS & DRAGONS

Une aide de jeu non-officielle D&D 5e par Bulle de beurre

SOMMAIRE

AVERTISSEMENT

Sommaire	2
Avertissement.....	2
I. Règles de base sur les navires.....	3
Les Navires.....	3
Présentation du bloc de statistique d'un navire.....	3
Le Combat naval.....	5
Concevoir des navires.....	7
Exemples de conception.....	11
II. Navires et équipages.....	14
Les Navires.....	14
Les Équipages.....	16
III. Préparer un voyage en mer	17
Eau douce et nourriture.....	17
Matériel de navigation.....	17
Fournitures de réserve.....	17
Embaucher l'équipage.....	17
IV. Tables de trésors aléatoires.....	18
Trésor au fond d'un port.....	18
Trésor dans une épave.....	19

CE DOCUMENT PRÉSENTE DES RÈGLES MAISON CONCERNANT LA construction de navire, le combat naval, et des tables de trésors aléatoires, proposées et mises en page par Bulle de beurre.

Ces règles sont censées s'intégrer à la 5e édition de Dungeons & Dragons.

Vous pourrez trouver ce document en téléchargement gratuit sur le forum du site spécialisé dans D&D 5e VF - AideDD.org. Si vous l'avez acheté vous vous êtes fait arnaquer !

Note de version : version du 22/08/2017



I. RÈGLES DE BASE SUR LES NAVIRES

LES NAVIRES

Les règles présentées ici partent du principe que les navires peuvent être joués comme des créatures, c'est à dire qu'ils ont des points de vie, une classe d'armure, une vitesse de déplacement, des caractéristiques, des traits et des actions.

PRÉSENTATION DU BLOC DE STATISTIQUE D'UN NAVIRE

TAILLE

C'est la catégorie de taille du navire. La majorité des navires sont de taille Gig car la catégorie de taille dépend de la longueur du navire : 3 mètres = Grande ; 4,50 mètres = Très Grande ; 6 mètres et plus = Gigantesque.

TYPE

Le type du navire indique de quelle manière se déplace le navire.

Voiles. Le bateau navigue grâce à ses voiles, les déplacements du navire dépendent donc du vent.

Rames. Le bateau navigue grâce à la force des rameurs qui sont à son bord, les déplacements du navire sont donc indépendants du vent.

Voiles et rames. Le bateau navigue grâce à deux moyens de propulsion distincts ce qui lui permet de se déplacer en fonction du vent ou non.

ÉTIQUETTES

Les étiquettes du navire indiquent si le navire est capable de naviguer au sein des cours d'eau, le long des côtes, et/ou en pleine mer. Un navire a un désavantage aux jets de caractéristique (véhicule maritimes) effectués sur un terrain pour lequel il ne possède pas d'étiquette.

ALIGNEMENT

Un navire n'a pas d'alignement en tant que tel - sauf en cas de navire comme objet intelligent. L'alignement qui est indiqué est celui de son capitaine, mais représente aussi son histoire. Un navire d'esclavagiste pourra avoir un alignement Loyal Mauvais ou Neutre Mauvais.

CLASSE D'ARMURE

La Classe d'Armure d'un navire dépend de la qualité de la coque, et de modificateurs divers. En tant qu'objet construit en bois, le navire a une CA de base de 15 (cf. Objets sur le site AideDD.org). Il faut également y ajouter le modificateur de Dextérité du navire.

POINTS DE VIE

Les points de vie d'un navire dépendent à la fois de la taille du navire et de la taille de son équipage (voir Caractéristique - Constitution ci-dessous).

Les points de vie d'un navire sont égaux à $((5d10 + 1d10/\text{pont supplémentaire}) / \text{par tranche de 3 mètres de longueur du navire}) + \text{nombre de membres d'équipage}$.

VITESSE

La vitesse du navire est exprimée en kilomètre par jour, en kilomètre par heure (arrondi au multiple de 0,25 supérieur), et en mètre par round (arrondi au multiple de 1,50 supérieur).

Ce n'est que dans les courses poursuites que des bateaux ayant la même vitesse en mètre par round pourront se distancer ou se rattraper.

Enfin, un voilier peut voguer 24 heures, un bateau à rame ne peut se déplacer que 8 heures par jour, après quoi les rameurs devront se reposer ou utiliser la règle de la «marche forcée» du PHB (voir «Règles - Aventure» sur AideDD.org)

CARACTÉRISTIQUES

On retrouve les mêmes caractéristiques que pour un monstre, cependant leur signification peuvent varier. La Force et la Dextérité dépendent du bateau lui-même, la Constitution dépend de la taille de l'équipage, tandis que l'Intelligence, la Sagesse, et le Charisme dépendent du capitaine et de son second.

FORCE

La Force représente le volume du navire. Plus ceui-ci est long et a de multiples ponts et plus sa valeur de Force sera importante.

DEXTÉRITÉ

La Dextérité représente la manoeuvrabilité du navire.

CONSTITUTION

La Constitution du navire représente la qualité et la quantité de l'équipage. Le premier chiffre indique la quantité de matelots présents sur le navire, et le second chiffre indique la quantité maximale de matelots qui peuvent travailler sur le navire.

INTELLIGENCE

L'Intelligence du navire est identique à celle de son capitaine.

SAGESSE

La Sagesse du navire est identique à celle de son capitaine.

CHARISME

Le Charisme du navire est identique à celui de son capitaine.

COMPÉTENCES

La compétence la plus utilisée par un navire est la Perception. On utilise dans ce cas la bonus de Perception du capitaine ou de la vigie si le navire en a une.

VULNÉRABILITÉS, IMMUNITÉS ET RÉSISTANCES

Les navires, en tant qu'objet, sont immunisés aux dégâts de poison et psychiques. De plus, en tant qu'objet de très grande taille, et conformément aux règles traitant des objets, les navires ne subissent des dégâts qu'à partir d'un certain seuil de dégâts reçus.

Enfin, en tant qu'objet, les navires sont immunisés à un grand nombre de conditions : aveuglé, charmé, assourdi, empoisonné, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, étourdi, incapable d'agir, inconscient

TONNAGE

Un tonneau, mesure de capacité de charge d'un navire, représente un volume de 1,43 m³, ce qui est égal à 4 barriques bordelaises de 500 livres chacune, donc une masse de 2 tonnes. Un navire peut également transporter deux fois plus de passagers que sa capacité de charge en tonneau de base. Toute modification d'un pont ou de la cale pour augmenter le tonnage du navire ne permet pas d'augmenter le nombre de passager maximum.

LANGUES

La section « langues » indique quelles sont les langues parlées sur le bateau et donc quelles langues pourront employer les personnages pour parler avec les membres d'équipage.

FACTEUR DE PUISSANCE

Un navire n'a pas de facteur de puissance en tant que tel.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Certains navires peuvent avoir des capacités spéciales.

ACTIONS

Les navires utilisent les actions de la même manière que les créatures, avec cependant quelques restrictions.

Attaquer. Certains navires peuvent attaquer, notamment s'ils sont dotés d'un éperon de proue. Si le capitaine du navire a la maîtrise des véhicules maritimes, il ajoute son bonus de maîtrise au jet d'attaque du navire.

Aider. Un navire ne peut pas Aider un autre navire ou une créature.

Chercher. Le MD peut demander à ce que l'action Chercher prenne une action à elle seule si la majorité des membres d'équipage s'y consacre. Si seuls la vigie ou quelques matelots recherchent quelque chose, le MD peut considérer qu'il s'agit d'une action bonus ou même que cela ne prend pas d'action du tout.

Esquiver. Un navire peut prendre l'action Esquiver à condition que le navire réussisse un jet de Dextérité (véhicules marins) DD 20.

Foncer. Un navire à rames peut foncer en suivant les mêmes règles que pour une créature. Un navire à voiles peut foncer à condition à condition qu'il y ait un vent modéré à fort.

Lancer un sort. Un navire n'est pas capable de lancer lui-même un sort, mais un personnage spécial à son bord (comme un PJ) pourra jeter un sort dans le cadre d'une action légendaire (voir ci-dessous).

Se Cacher. Un navire peut utiliser l'action Se Cacher à condition que l'environnement le permette, par exemple si de gros rochers dépassent du niveau de la mer, ou si la houle est tellement importante qu'elle peut masquer le navire lorsqu'il est dans le creux des vagues, ou encore si un brouillard épais se lève.

Se Désengager. Un navire peut Se Désengager, notamment lors d'abordages. S'il n'est pas agrippé (par une créature marine par exemple), un navire peut utiliser l'action Se Désengager.

Se Tenir prêt. Un navire peut parfois devoir attendre le dernier moment pour effectuer une manœuvre. Dans ce cas, le capitaine doit réussir un jet de Sagesse (véhicule marins) DD 15.

Utiliser un objet magique. Un navire ne peut pas utiliser d'objet magique.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Certains navires spéciaux peuvent avoir des actions légendaires.

Le bloc de statistique de tout navire est de la forme suivante.

Pour tous les exemples de conception présentés plus loin, il sera considéré que le capitaine du navire est un homme du peuple.

NOM DU NAVIRE

Bateau à rames / à voiles (cours d'eau, côtes, haute mer) de taille G, TG, ou Gig, tout alignement

Classe d'armure 15

Points de vie (5d10 x (1 + nombre de ponts)) pour chaque tranche de 3 m de long

Vitesse X m | X km/h | X km/j

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	-	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +0

Sens Perception passive 10

Immunités aux dégâts poison et psychiques

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, empoisonné, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, étourdi, incapable d'agir, inconscient

Seuil de dégâts

Langues Commun

Longueur / tirant d'eau / ponts

Tonnage

Voilure totale (Voilure par mât)

Bancs de rame (voilure équivalente)

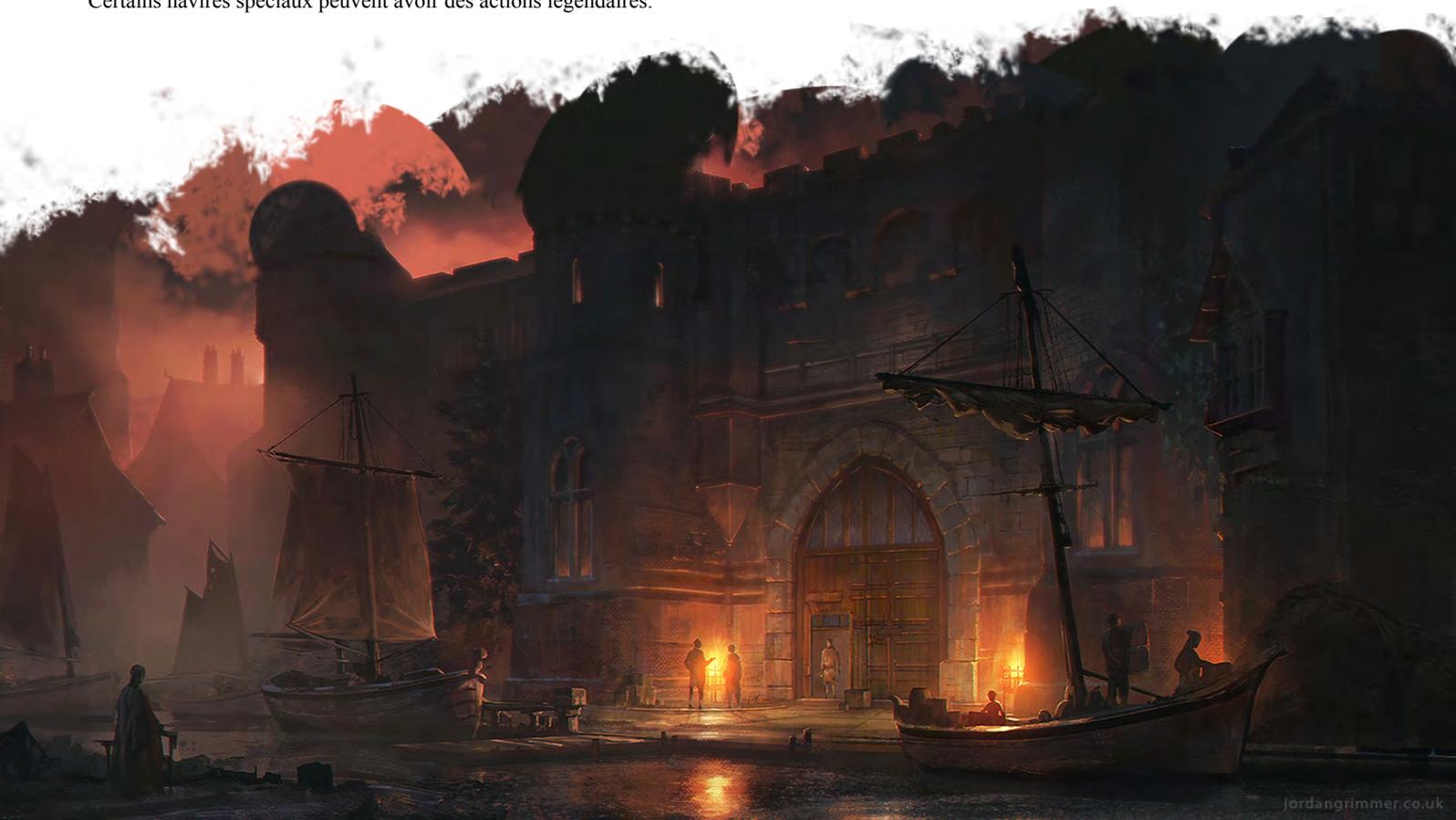
Passagers maximum

Valeur - po

Véhicule marin. Pour pouvoir effectuer une action ou se déplacer, le navire doit être manœuvré par un équipage de X marins minimum.

Améliorations du navire. Description des améliorations.

ACTIONS



LE COMBAT NAVAL

Les règles présentées ci-dessous partent du principe que vous connaissez les règles de combat de Dungeons & Dragons 5e (vous pouvez trouver ces règles sur le site AideDD.org dans la section «Règles > Combat»).

APERÇU GÉNÉRAL

Pour ces règles de combat, les navires sont considérés comme des créatures servant de monture à un équipage. L'équipage est considéré comme étant constitué de un ou plusieurs groupes de marins contrôlant le navire. Le navire joue en même temps que les nuées de marins à son bord.

ORDRE DE COMBAT

Les règles de la surprise, et de l'ordre d'initiative fonctionnent comme pour un combat classique. Il faut noter cependant les informations suivantes :

- L'équipage joue au moment du tour de jeu du navire.
- Les groupes de marins et les personnages indépendants qui composent l'équipage jouent avant ou après le navire au moment du tour du navire. Ils peuvent également jouer au milieu du déplacement du navire.

ACTIONS AU COURS DU TOUR

Les règles concernant les actions sont les mêmes que pour un combat normal, à l'exception de ce qui suit.

ACTION : MANOEUVRER LE NAVIRE

Un groupe de marins peut utiliser une action pour modifier la vitesse du navire ainsi que son cap. Le groupe de marins ne peut pas se déplacer ni utiliser d'action bonus ou de réaction pour ce tour et doit obligatoirement jouer avant le navire pendant le tour du navire.

ACTION : FONCER

Un navire peut effectuer l'action Foncer comme n'importe quelle créature, mais :

- Pour les navires à rames, il faut que toutes les rames soient utilisées par des marins.
- Pour les navires à voiles, il faut que l'ensemble de la voilure soit dépliée et que le vent soit fort.

RÉACTION : ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Un navire ne peut pas effectuer d'attaque d'opportunité.

MOUVEMENT ET POSITION

L'ÉQUIPAGE

Les groupes de marins qui composent l'équipage suivent les mêmes règles qu'une créature classique (voir « II. Navires et Equipages »).

LE NAVIRE

Le navire débute le combat avec une vitesse et un cap déterminés par la vitesse et le cap qu'il suivait avant le début du combat.

Navire à rames. Pour qu'un navire à rames avance il faut qu'à chaque tour suffisamment de groupes de marins utilisent l'action Manoeuvrer le navire. Si aucun, ou pas assez de groupes de marins n'utilisent cette action, le navire perd 1,50 mètre de vitesse par round. Son cap reste inchangé.

Si seulement la moitié des groupes de marins nécessaires rament, alors le navire perd 1,50 mètre de vitesse à chaque tour jusqu'à atteindre la moitié de sa vitesse.

Navire à voiles. Un navire à voiles peut garder son cap et sa vitesse à condition que le capitaine seulement soit à la barre. Pour changer de cap ou de vitesse, le navire à voile a besoin que suffisamment de groupes de marins utilisent l'action Manoeuvrer le navire. S'il n'y a pas suffisamment de groupes de marins qui utilisent l'action Manoeuvrer le navire, le capitaine doit effectuer un jet d'Intelligence (véhicules maritimes) DD 15. En cas de réussite au test, le navire prend bien le nouveau cap et la nouvelle vitesse. En cas d'échec, le

navire reste à l'ancien cap et à l'ancienne vitesse.

Règle commune. La vitesse d'un navire ne peut augmenter ou diminuer que de 1,50 mètre par round. Le cap d'un navire ne peut être modifié que de 45° maximum par round.

TERRAINS DIFFICILES ET TERRAINS SPÉCIAUX

Les terrains difficiles ne sont bien sûr pas les mêmes pour un bateau que pour un personnage.

TERRAIN DIFFICILE

Une eau épaissie par la boue, du magma, de l'eau gelée avec une fine croute de glace à sa surface, une eau pleine des débris d'un ancien affrontement naval, voilà quelques exemples de ce que peuvent être des terrains difficiles dans l'eau.

TERRAIN SPÉCIAUX

Hauts fonds. Les hauts fonds sont des sections surélevées du fond de l'eau. Un navire dont le tirant d'eau est supérieur à la profondeur de l'eau est entravé. Le nombre nécessaire de nuées de marins doivent utiliser l'action Manoeuvrer le navire, et le capitaine doit réussir un jet d'Intelligence (véhicules maritimes) DD 15 pour que le navire parvienne à se dégager.

En cas d'échec au test, le DD pour parvenir à libérer le navire augmente de 5 points.

Courant violent. Lorsque le navire est pris dans une section de courant violent, son cap change de 45° maximum par round pour se rapprocher du sens du courant et sa vitesse augmente de 1,50 mètre par round (jusqu'à un maximum de 4,50 mètres supplémentaires) s'il se dirige globalement dans le sens du courant, ou bien sa vitesse diminue de 1,50 mètre par round (jusqu'à un minimum de 0) s'il se dirige contre le courant. Un navire ayant une vitesse de 0 mètre et se trouvant dans un courant violent gagne 1,50 mètre de vitesse avec un cap identique à celui du courant.

Mer gelée. Lorsqu'une croute de glace trop épaisse recouvre la surface de l'eau, le navire doit effectuer un jet de Force (véhicules maritimes) DD 20 afin de briser la glace. Le navire peut continuer à briser la glace sans avoir besoin d'effectuer de nouveau un jet de Force jusqu'à ce que l'épaisseur de glace augmente.

ÊTRE À TERRE - ÊTRE ÉCHOUÉ

Lorsqu'un navire est échoué sur la plage, il n'est pas considéré comme étant à terre, mais plutôt comme étant **entravé**. Un navire doit se trouver dans une profondeur d'eau supérieure ou égale à son tirant d'eau pour ne plus être entravé.

DÉGÂTS ET SOINS

DÉGÂTS SUBIS

Lorsqu'un navire subit des dégâts, ceux-ci sont infligés à une section de 3 mètres du navire. Soit le MD décide à quelle section du navire les dégâts sont infligés, soit la section touchée est déterminée aléatoirement.

SOINS

Un navire est un objet, il ne peut pas être soigné. Il peut cependant être réparé en utilisant les règles de l'artisanat.

TOMBER À 0 POINTS DE VIE

Lorsqu'une section du navire tombe à 0 point de vie, l'eau s'infiltré et le navire commence à couler. Chaque niveau du navire (cale, ponts) se remplit d'eau en un nombre de rounds égal au nombre de sections du navire. Ainsi les navires les plus longs mettent plus de temps à couler, et plus un navire a de ponts plus ses membres d'équipage auront de temps pour s'échapper.

Inconscient. Le navire n'est pas vivant, il ne peut pas tomber inconscient.

Jets de sauvegarde contre la mort. Le navire n'est pas vivant, il n'effectue pas de jets de sauvegarde contre la mort.



Assommer. Un navire ne peut pas être assommé.

Points de vie temporaires. Un navire ne peut pas bénéficier de points de vie temporaires.

EQUIPAGE

Chaque lot de 6 marins correspond à un groupe de marins.

Le capitaine d'un navire peut faire partie d'un groupe de marins ou être un personnage indépendant.

Les PJs ou les PNJs uniques sont également des personnages indépendants.

ABORDAGE

Lorsque deux navires sont côte à côte, l'équipage de l'un peut sauter sur le pont supérieur de l'autre afin d'engager un combat au corps à corps.

Le personnage indépendant ou le groupe de marins qui souhaite se lancer à l'abordage d'un autre navire doit réussir un jet d'Athlétisme ou d'Acrobatie au cours de son mouvement (au choix du MD) DD 5 + 5/différence de nombre de pont. Ainsi, si l'équipage d'une barque souhaite grimper à l'assaut d'un navire de guerre, le groupe de marins devra réussir un jet d'Athlétisme DD 15, sous peine de rester à bord de la barque. Un échec critique à ce jet pourrait valoir aux marins de passer par dessus bord et de tomber à l'eau.

AGRIPPER UN NAVIRE

Lorsque des marins montent à l'assaut d'un autre vaisseau, ceux-ci peuvent lancer des grappins sur leur cible pour s'assurer qu'elle ne s'éloigne pas de leur propre navire. un groupe de marins peut utiliser une action pour effectuer un jet de Dextérité DD 10 au moment de son abordage. Le DD du jet de Dextérité passe à 20 si les navires vont dans des sens opposés.

Si le groupe réussit son jet, le navire adverse est agrippé. Voir les règles de lutte du PHB pour plus de détails.

Pour se libérer de cette prise, le navire doit réussir un jet de Force (véhicules maritimes) DD 10 + 2/groupe ayant lancé des grappins.

SE BATTRE SUR UN NAVIRE

Lorsque les personnages s'affrontent sur un navire, les conditions peuvent ne pas être optimales.

Forte houle. Si la mer est agitée, le navire prendra fortement la gîte et il peut être difficile de se tenir debout, ou de viser avec une arme à distance. Dans de telles conditions, un personnage ou un groupe de marins doit réussir un jet de Dextérité (Acrobaties) DD 20 - 5/nombre de ponts du navire. En cas d'échec, les personnages se retrouvent à terre.

Vagues immenses. Si les vagues sont hautes au point d'atteindre le pont supérieur du navire. Jetez un D10. En cas de résultat de 1, un des personnages (déterminé aléatoirement ou choisi par le MD) doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 5 + 5/ nombre de ponts du navire sous peine d'être projeté par dessus bord.

RÈGLE OPTIONNELLE : «SENS DU VENT»

Si le MD le souhaite il peut jouer avec cette règle qui ne s'applique qu'aux navires à voile. Pour ce faire, déterminer le type de voilure générale du navire parmi les suivantes : Voilure de vent de près (vent de face), voilure de vent de travers (vent latéral), voilure de vent arrière.

Lorsque le navire navigue avec un vent adapté à sa voilure (à plus ou moins 45°), sa vitesse augmente de 5 km/h (les voilures montées pour les vents de travers ne confère qu'un bonus de 2,5km/h).

Pour déterminer aléatoirement le sens du vent, le MD lance un d8. Le sens dépend du résultat :

d8	Sens du vent	d8	sens du vent
1	Vent de nord	5	Vent de sud
2	Vent de nord-est	6	Vent de sud-ouest
3	Vent d'est	7	Vent d'ouest
4	Vent de sud-est	8	Vent de nord-ouest

exemple : un navire monté pour un vent de près et se dirigeant vers le nord aura un bonus de 5 km/h à la vitesse si le vent vient du nord, du nord-est, ou du nord-ouest.

CONCEVOIR DES NAVIRES

Dans le cadre d'une campagne se déroulant majoritairement en pleine mer, il peut être intéressant de varier le type de navire que les PJ rencontreront, voire de permettre aux joueurs de construire leur propre bateau.

TYPE DU NAVIRE

Tout d'abord, il faut déterminer le moyen de propulsion du navire. Est-ce un navire poussé par les vents ? Est-il déplacé par la force des rameurs qui suent à son bord ? Ou encore est-il hydride, mi-voile mi-rameurs, capable de se laisser porter par la bise marine et de naviguer par vent calme.

Un navire possédant plusieurs ponts peut avoir un banc de rames sur chacun de ses ponts.

ÉTIQUETTE

L'étiquette du navire indique s'il est prévu pour naviguer efficacement dans les cours d'eau, le long des côtes, ou en pleine mer. Une navire qui navigue dans une zone pour laquelle il ne possède pas d'étiquette a un désavantage à ses jets de Véhicules marins.

LONGUEUR, TIRANT D'EAU, PONTS

Il faut maintenant déterminer la longueur d'un navire, son tirant d'eau, et le nombre de ponts qu'il possède.

LONGUEUR DU NAVIRE

La longueur du navire est exprimée en mètres. Plus un navire est long et plus il pourra avoir de mâts, de multiples ponts, et une importante voilure ainsi qu'une capacité de transport volumineuse. Cependant, plus un navire est long et plus les frottements avec l'eau le freinent.

Les informations ci-dessous sont un rappel de tout ce qui est en rapport avec la longueur du navire de près ou de loin. Vous n'avez pas besoin de les retenir maintenant. Simplement gardez à l'esprit les longueurs minimum nécessaires pour avoir plus d'un mât et des ponts supplémentaires (informations en gras) :

- **La longueur minimum d'un navire est de 3 mètres. Il ne peut posséder qu'un mât.**
- **Un navire doit être long de 10 mètres au moins pour avoir deux mâts.**
- **Un navire doit être long de 15 mètres au moins pour avoir trois mâts.**
- **Un navire doit être long de 10 mètres au moins pour avoir un pont.**
- **Un navire doit être long de 30 mètres au moins pour avoir deux ponts.**
- **Un navire doit être long de 50 mètres au moins pour avoir trois ponts.**
- Plus un navire est long, moins il va vite : **malus à la vitesse (km/j)** = longueur (m).
- Plus un navire est long, plus sa capacité de transport est grande : **tonnage** = (longueur / 3) x tirant d'eau x (1 + nbr de ponts)
- Plus un navire est long, plus la taille totale de la voilure qu'il peut supporter est importante.
- Plus un navire est long, plus sa valeur de Force, est importante.
- Plus un navire est long, plus il peut embarquer de passagers : **passagers max** = longueur x 2 x (1 + nbr de ponts)

NOMBRE DE PONTS

De base un navire n'a pas de pont, simplement une coque. Chaque pont ajouté au navire augmente sa capacité de charge mais aussi son tirant d'eau.

- Un navire qui possède au moins un pont possède une cale sous le pont inférieur (le pont inférieur est également le pont supérieur sur un navire ne possédant qu'un seul pont).
- Un navire ne possédant pas de pont ne peut prendre aucun amélioration affectant les ponts ou la cale.
- Un navire ne possédant pas de pont, qui n'est donc qu'une simple

coque, possède obligatoirement le trait **Mal équilibré** (désavantage à tous les jets de caractéristique (véhicules marins).

- Plus un navire a de pont, plus son tirant d'eau est important (voir table 1).
- Plus un navire a de pont, plus son tonnage est important : **tonnage** = (longueur / 3) x tirant d'eau x (1 + nbr de ponts)
- Plus un navire a de pont, plus il peut embarqué de passagers : **passagers max** = longueur x 2 x (1 + nbr de ponts)
- Plus un navire a de pont, plus sa valeur de Force est importante.

TIRANT D'EAU DU NAVIRE

Le tirant d'eau est la hauteur de coque du navire qui est immergée. Il s'exprime en mètres. Le tirant d'eau dépend du nombre de pont présent sur le navire et du nombre de mâts qui y sont montés (même pour les navires à rames).

- Le tirant d'eau d'un navire ne se choisit pas, il est déterminé par le nombre de ponts sur le navire et le nombre de mâts.
- Plus le tirant d'eau est important, plus le navire est freiné : **malus à la vitesse (km/j)** = 10 x tirant d'eau (m).
- Plus le tirant d'eau est important, plus la capacité de transport du navire est importante : **tonnage** = (longueur / 3) x tirant d'eau x (1 + nbr de ponts)
- Plus le tirant d'eau est important, plus il faudra de rameurs pour déplacer le navire : **nombre de rameurs** = taille total du gréement x 2 x tirant d'eau.

nombre de ponts	Longueur minimum de la coque	Tirant d'eau		
		pour 1 mât	pour 2 mâts	pour 3 mâts
0	3 m	0,5	0,75	1
1	10 m	1	2	3
2	30 m	4	5	6
3	50 m	7	8	9
4	70 m	10	11	12
5	90 m	13	14	15
6	110 m	16	17	18

MÂTS, TAILLE DU GRÉEMENT, VITESSE

Plus un navire possède de mâts et une importante surface de voiles, plus ce navire ira vite.

NOMBRE DE MÂTS

Le nombre de mâts que peut supporter un navire dépend de la longueur du navire (voir table ci-dessous).

TAILLE DE LA VOILURE

C'est la taille totale de la voilure du navire qui indique sa vitesse de base, vitesse à laquelle sont ensuite soustraits les malus dus à la longueur du navire et à son tirant d'eau.

La **taille totale maximale de la voilure** du navire dépend de sa longueur. La **taille totale réelle de la voilure** du navire dépend de son nombre de mâts et de la **taille de la voilure installée sur chaque mât** (cf table ci-dessous).

Les règles concernant la voilure ne prennent pas en considération le type de voile (latine, aurique, étai, carré, foc, arabe, bermudienne, etc.). Seule la taille générale de l'ensemble des voiles montée sur chaque mât est importante pour déterminer la vitesse du navire.

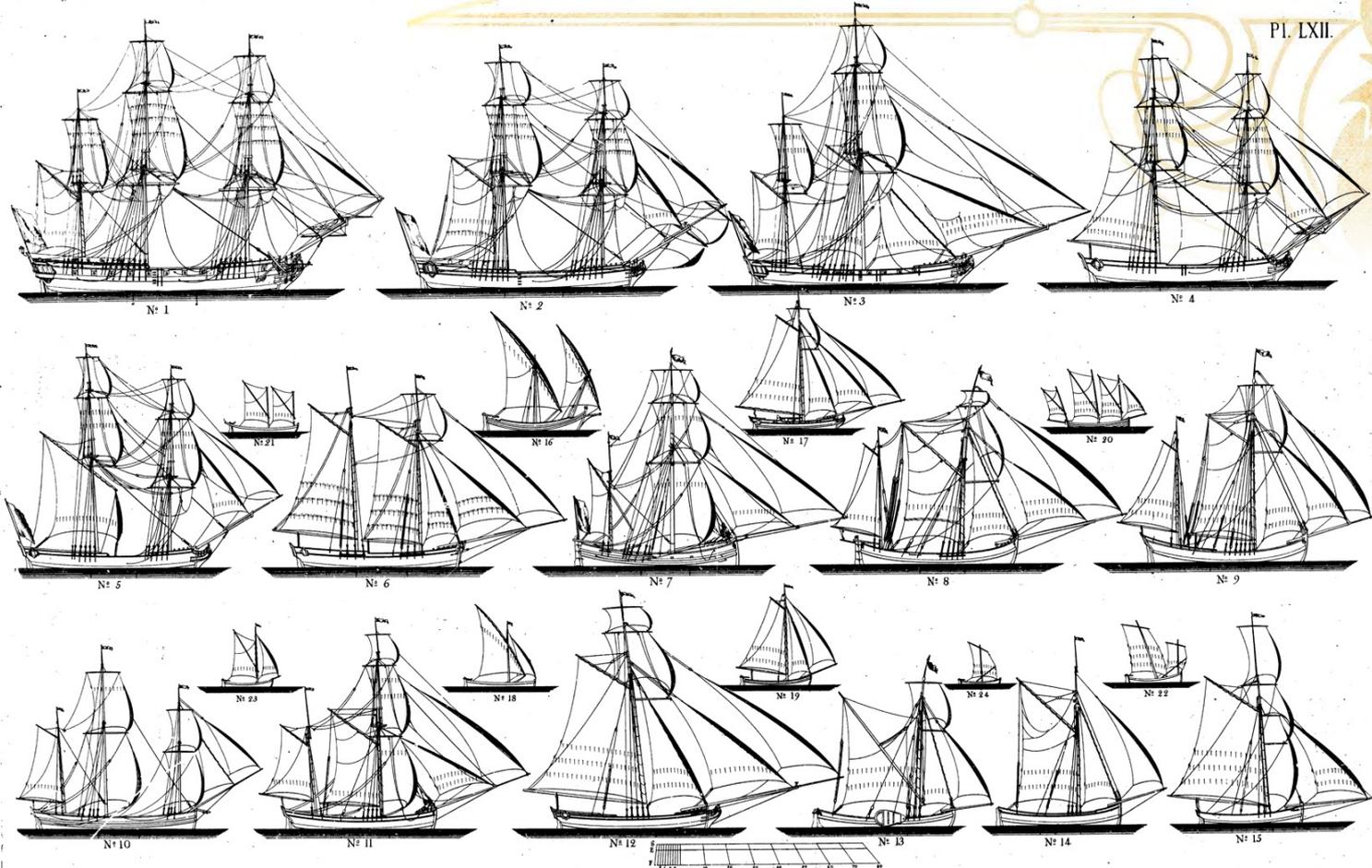


Table 2 : Longueur du navire, nombre de mâts, taille de la voilure

Longueur du navire (en m)	Nombre maximum de mâts	Taille maximale de la voilure pour 1 mât	Taille maximale de la voilure totale
3	1	1	1
5	1	2	2
7	1	3	3
10	2	3	4
12	2	4	5
15	3	5	6
20	3	6	8
25	3	7	10
30	3	8	12
35	3	8	14
40	3	8	16
45	3	8	18
50	3	9	20
55	3	9	21
60	3	9	22
65	3	9	23
70	3	9	24

Table 3 : Vitesse de base et voilure totale

Voilure totale	Vitesse de base (km/j)	Voilure totale	Vitesse de base (km/j)
1	60	13	180
2	70	14	190
3	80	15	200
4	90	16	210
5	100	17	220
6	110	18	230
7	120	19	240
8	130	20	250
9	140	21	260
10	150	22	270
11	160	23	280
12	170	24	290

Pour aider le constructeur du navire à se faire une idée de ce à quoi peut ressembler la taille de la voilure d'un navire, la table ci-après indique la taille totale de la voilure des navire ci-dessus ainsi que la voilure montée sur chaque mât (de la proue à la poupe).

Table 4 : Exemple de gréements

N°	Voilure totale	Voilure par mât	N°	Voilure totale	Voilure par mât
1	13	5 - 4 - 4	13	5	5
2	10	5 - 5	14	5	5
3	12	8 - 4	15	7	7
4	10	5 - 5	16	5	2 - 3
5	10	5 - 5	17	6	6
6	11	7 - 4	18	3	3
7	9	7 - 2	19	4	4
8	9	7 - 2	20	4	2 - 1 - 1
9	9	7 - 2	21	2	1 - 1
10	10	4 - 4 - 2	22	3	1 - 2
11	9	7 - 2	23	2	2
12	9	9	24	1	1

DÉTERMINER LA VITESSE D'UN NAVIRE À VOILE

Voici venu le temps d'un petit résumé par étape.

- Déterminer la longueur du navire (en mètre).
- En fonction de la longueur du navire choisissez le nombre de mâts montés sur le navire (référez-vous à la table 2).
- En fonction de la longueur du navire choisir la taille de la voilure montée sur chaque mât (référez-vous à la table 2).
- Faire la somme des voilures de chaque mât pour obtenir la voilure totale du vaisseau.
- Référez-vous à la table 3 pour déterminer la vitesse de base du navire.
- Appliquez le malus de vitesse dû à la longueur du navire : **malus (km/j) = longueur du navire (m)**.
- En fonction de la longueur du navire, choisissez le nombre de ponts qu'il comporte, puis déterminez le tirant d'eau du navire (référez-vous à la table 1).
- Appliquez le malus de tirant d'eau du navire : **malus (km/j) = 10 x tirant d'eau (m)**.

DÉTERMINER LA VITESSE D'UN NAVIRE À RAMES

Les étapes pour un navire à rames sont exactement les mêmes que

pour un navire à voile. Considérés d'abord que le navire est un navire à voile pour obtenir la longueur, le tirant d'eau, le nombre de mâts, et la voilure totale. Cela vous permettra d'obtenir la vitesse finale de votre navire.

Puis lorsqu'il s'agira de déterminer le nombre de marins nécessaires au bon fonctionnement du navire, référez-vous à la partie concernant les navires à rames.

Enfin, lorsqu'il s'agira de déterminer le coût total du navire, ne prenez pas en compte le coût des mâts et de la voilure, remplacez le par le coût d'autant de bancs de rame que nécessaire.

ÉQUIPAGE

En fonction du gréement monté sur le navire, ou de s'il se propulse à l'aide de rames, il faudra plus ou moins de membres d'équipage pour le manoeuvrer.

MANOEUVRE UN NAVIRE À VOILE

Pour manoeuvrer convenablement un navire à voile, le nombre de matelots nécessaire suit la règle suivante :

Équipage = taille totale du gréement x 2

Il est également possible de manoeuvrer un navire à voile avec moins de marins, cependant le capitaine aura un désavantage à ses jets de caractéristique (véhicules marins). Le nombre minimum de matelots nécessaire à faire voguer un navire suit la règle suivante :

Équipage minimum = (taille de la voilure du plus gros mât x 2) - 1

MANOEUVRER UN NAVIRE À RAMES

Pour manoeuvrer un navire à rames, le nombre de rameurs nécessaire suit la règle suivante :

Rameurs nécessaires = taille totale du gréement x 2 x tirant d'eau

PASSAGERS MAXIMUM

Attention toutefois ! l'équipage d'un navire ne peut pas dépasser le nombre maximum de passagers que peut embarquer un navire. Voir la formule ci-dessous :

Passagers maximum = longueur du navire x 2 x (1 + nbr de ponts)

TONNAGE

Le tonnage, capacité de charge du navire, se calcule de la sorte :

Tonnage maximal = (longueur / 3) x tirant d'eau x (1 + nbr de ponts)

CARACTÉRISTIQUES

LA FORCE

La valeur de Force d'un navire est égale à 10 + (longueur / 10) + 2 pour chaque pont supplémentaire.

LA DEXTÉRITÉ

La valeur de Dextérité d'un navire est égale à 10 - (2 x nbr de pont)

LA CONSTITUTION

Un navire n'a pas de valeur de Constitution

L'INTELLIGENCE

La valeur d'Intelligence d'un navire est égale à celle de son capitaine.

LA SAGESSE

La valeur de Sagesse d'un navire est égale à celle de son capitaine.

LE CHARISME

Parce qu'un capitaine est toujours plus effrayant sur son bateau que sur le plancher des vaches, la valeur de Charisme d'un navire est égale à : valeur de Charisme du capitaine + (longueur / 10)

IMMINUTÉS, CA, PV, TRAITS, ETC.

L'avant-dernière étape consiste à rajouter les statistiques propres aux monstres et aux objets.

CLASSE D'ARMURE

Un objet en bois, donc un navire traditionnel, possède une CA de 15.

POINTS DE VIE

Chaque portion de 3 mètres de longueur du navire possède 5d10 x (1 + nbr de ponts).

Il n'est pas nécessaire de faire tomber les points de vie de toutes les portions de 3 mètres à 0. Si une seule portion de 3 mètres tombe à 0 point de vie, la coque en cet endroit est percée et le navire commence à couler.

IMMUNITÉS AUX DÉGÂTS ET AUX CONDITIONS

En tant qu'objet, le navire possède une immunité aux dégâts de type psychiques et de type poison, ainsi qu'une immunité à de nombreuses conditions.

SEUIL DE DÉGÂTS

(cf. règle sur les objets sur AideDD.org) Un navire ne peut être affecté que par un montant de dégâts dépassant ce seuil.

Seuil de dégâts = longueur du navire (maximum 30).

TRAITS

Un navire peut posséder des traits et des capacités spéciales.

Tout navire possède le trait *Véhicule marin*. Ce trait indique que le navire ne peut pas effectuer d'action ni se déplacer s'il n'est pas manoeuvré par un équipage suffisamment conséquent.

De plus, les navires n'ayant aucun pont, seulement une coque, possède obligatoirement le trait *Mal équilibré* ; ce trait inflige un désavantage à tous les jets de caractéristique (véhicules marins) effectués par le capitaine du vaisseau.

COÛT DU NAVIRE

Vient enfin maintenant le moment tant attendu de déterminer la valeur du navire.

Dans un premier temps il faudra déterminer la valeur de 1 mètre de coque, puis multiplier cette valeur par la longueur du navire.

Table 5 : Prix de l'armature générale du navire

Armature générale du navire	Coût pour 1 m de longueur
Prix de base pour 1 m de coque	tirant d'eau x (80 po + améliorations de la coque)
Prix pour un pont supplémentaire	+ 50 po

Table 6 : Améliorations apportées à la coque

Amélioration (condition)	Description	Coût pour 1 m de longueur
Grande cale (le navire possède une cale)	<i>La cale du navire est plus grande que la normale.</i> Augmente le tirant d'eau de 2 m donc : • malus de tirant d'eau augmenté • tonnage maximal augmenté • nombre de rameurs augmenté	impacte le tirant d'eau dans le coût indiqué table 5.
Cale immense (le navire possède une cale)	<i>La cale du navire est gigantesque.</i> Augmente le tirant d'eau de 5 m donc : • malus de tirant d'eau augmenté • tonnage maximal augmenté • nombre de rameurs augmenté	impacte le tirant d'eau dans le coût indiqué table 5.
Coque fuselée (le navire n'a pas d'amélioration de cale)	<i>La forme de sa coque permet au navire de voguer plus rapidement sur les flots.</i> Vitesse augmentée de 20 km/j	+ 100 po
Impropre à la haute mer (ne pas avoir l'amélioration Mal équilibré)	<i>Le navire n'a pas été conçu pour résister la forte houle qui peut sévir loin des côtes.</i> Désavantage aux jets de caractéristique (véhicules marins) effectués en haute mer.	- 30 po
Mal équilibré	<i>Le navire a été conçu un peu trop à la hâte et ne supporte pas d'être malmené.</i> Désavantage à tous les jets de caractéristique (véhicules marins).	- 50 po

Amélioration (condition)	Description	Coût pour 1 m de longueur
Navire rééquilibré (le navire possède le trait Mal équilibré)	Annule les effets de l'amélioration de coque Mal équilibré .	+ 80 po
Coque renforcée	La coque est faite en bois de chêne et les chevilles sont en fer. Bonus de +1 la CA.	+ 100 po
Radeau de transport (ne pas avoir de pont)	<i>Le navire a été aménagé pour transporter beaucoup plus de marchandises. Malheureusement cela impacte sa vitesse.</i> <ul style="list-style-type: none"> • Tonnage décuplé. • Malus de -20 km/j à la vitesse. • +1 mètre de tirant d'eau 	+ 15 po

Table 7 : Prix des rames et bancs de rame

Navires se déplaçant à l'aide de rames	Coût additionnel
banc de rame et sa rame	+ 5 po / rameur

Table 8 : Prix des voiles et des mâts

Navires se déplaçant à l'aide de voiles	Coût additionnel
voilure de taille 1 sur son mât	+ 200 po
voilure de taille 2 sur son mât	+ 400 po
voilure de taille 3 sur son mât	+ 800 po
voilure de taille 4 sur son mât	+ 1 600 po
voilure de taille 5 sur son mât	+ 3 200 po
voilure de taille 6 sur son mât	+ 6 400 po
voilure de taille 7 sur son mât	+ 12 800 po
voilure de taille 8 sur son mât	+ 25 600 po
voilure de taille 9 sur son mât	+ 51 200 po
gréement ignifugé (immunité aux dégâts de feu)	prix de la voilure sur son mât x 3

Table 9 : Améliorations finales

Amélioration (condition)	Description	Coût additionnel
Figure de proue simple (le navire ne possède pas de figure de proue)	<i>La proue du navire est ornée d'une sculpture qui marque les esprits.</i> Bonus de +1 à la valeur de Charisme du navire.	+ 1 500 po
Figure de proue travaillée (le navire ne possède pas de figure de proue)	<i>La proue du navire est ornée d'une incroyable sculpture.</i> Bonus de +2 à la valeur de Charisme du navire.	+ 4 000 po
Ouverture arrière (le navire possède une cale)	<i>La poupe du navire est garnie d'une gigantesque porte qui donne sur la cale, facilitant grandement son remplissage, et permettant d'embarquer une cargaison normalement trop grande pour passer par les escaliers ou le panneau de cale.</i>	+ 5 000 po
Engin de levage	<i>Cet assemblage de grues et poulies facilite l'embarquement de cargaison sur le navire.</i>	+ 2 500 po
Brise glace	<i>La partie immergée de la proue du navire est renforcée par des morceaux de métal.</i> Le navire a l'avantage à ses jets de Force visant à briser la glace.	+ 2 000 po
Ballast (le navire possède au moins 1 pont)	<i>Le navire possède des ballasts, des réservoirs d'eau de mer qui équilibrent le bateau en corrigeant la gîte, et qui améliorent sa stabilité.</i> Le navire en devient plus facilement manœuvrable. Bonus de +2 en Dextérité.	+ 3 000 po
Petite cabine	<i>Une petite pièce à vivre est rajoutée sur le pont.</i>	+ 200 po

Amélioration (condition)	Description	Coût additionnel
Chateau (3 chateaux maximum)	<i>Une tourelle avec des pièces à vivres est rajoutée sur le pont. Un chateau situé à la proue est appelé gaillard d'avant, un chateau à la poupe est appelé dunette (ou gaillard d'arrière).</i>	+ 4 000 po
Demi-dunette (le navire possède une dunette)	<i>Une petite construction surélève la dunette avec une pièce à vivre supplémentaire.</i>	+ 500 po
Éperon de proue	la partie immergée de la proue du navire est équipée d'un béliet ce qui lui confère l'action suivante : Éperonnage. <i>Attaque au corps à corps avec une arme : allonge 3 m, une cible à l'avant du navire. Dégâts : 16 (3d10) dégâts contondants.</i> La cible éperonnée et le navire sont agrippés et entravés (évasion DD 15). Les dégâts infligés par éperonnage ne sont pas soumis au seuil de dégâts des navires.	+ 2 000 po

PRIX DE VENTE FINAL

On peut dès lors trouver le prix de vente final du navire neuf, en sortie de chantier.

Prix finale du navire =

- Prix de l'armature générale (coque + améliorations de coque + ponts (table 5 et table 6)) x longueur du navire
- + Prix des rames et bancs de rame (table 7) ou prix des mâts et des voiles (table 8)
- + Prix des améliorations finales

RÈGLE OPTIONNEL : JOUER AVEC LE SENS DU VENT

Si le MD décide de jouer avec le règle optionnelle de Sens du Vent, alors c'est au moment de la conception du navire que doit se décider si le grément qui y est monté est un grément de vent arrière, de vent de travers (latéral), ou de vent de près (vent de face).

NAVIRES AYANT DÉJÀ VOGUÉ

Certains navires ont déjà fait les quatre cents coups sur les mers et sont usés par le temps. Ils ont alors des propriétés particulières qui peuvent modifier ou non la valeur du navire en fonction de ce que choisit le MD, c'est pour cela qu'aucune valeur n'est attribuée aux propriétés présentées en exemple dans la table ci-dessous.

Table 10 : Propriétés des vieux navires

Propriété (condition)	Description
Coque recouverte de moules	<i>La coque du navire est un véritable récif à elle toute seule, regorgeant de moules, bigorneaux et autres coquillages. Bien qu'il puisse servir de garde manger, cet amas de coquillages ralenti le navire.</i> Malus de -10 à -30 km/j (au choix du MD).
Coque vermoulue	<i>La coque n'est plus aussi résistante que par le passé.</i> Malus de -1 à -4 à la CA (au choix du MD).
Navire fait de bric et de broc	<i>Cent fois le navire a subi des avaries, et cent fois il a été réparé dans la précipitation. Les voiles sont raccommodées, les mâts bardés de pièces de métal inutiles, la coque calfeutrée avec différentes essences de bois. Le vaisseau a plus l'air pitoyable qu'autre chose.</i> Malus de -1 à -4 au Charisme (au choix du MD).
Voiles perforées de toutes parts (navire à voiles)	<i>Les voiles du navires ont été reprises, mais pas suffisamment pour refermer la plupart des trous et déchirures que l'on constate dans la voilure.</i> Malus de -10 à 30 km/j (au choix du MD).

EXEMPLES DE CONCEPTION

Dans cette section nous concevrons ensemble les navires de base présentés dans le PHB au chapitre «équipement» (voir aussi AideDD.org dans la section «Règles > Equipement > Montures et marchandises»).

LA BARQUE

La barque n'est qu'une coquille de bois qui flotte sur l'eau et qui possède deux rames.

La longueur. Une simple barque ne mesure que 3 mètres de long.

Le nombre de mâts et la voilure. Pour une taille de 3 mètres, la seule option de la barque est un seul mât avec une voilure de taille 1.

Le nombre de ponts. La barque n'a pas de pont.

Le tirant d'eau. Pour un navire sans pont et un seul mât, le tirant d'eau est de 0,5 mètre.

La vitesse de base de la barque est de 60 km par jour (voilure 1) à laquelle s'appliquent les malus de tirant d'eau (-5 km/j) et de longueur (-3 km/j). La vitesse finale est donc de 52 km/j, c'est à dire 2.17 km/h que l'on arrondit à 2,25 km/h. La vitesse en mètre par round est égale à $2,25/0,6 = 3,75$ mètres, que l'on arrondit à 4,50 mètres.

Rameurs nécessaires. Le nombre de rameurs nécessaires pour que la barque se déplace à 2,25 km/h est égal à taille total de la voilure (1) x 2 x tirant d'eau (0,5) = 1.

Passagers maximum. Le nombre maximal de passagers que peut transporter la barque est égal à : longueur (3) x 2 x (1 + nbr de ponts (0)) = 6 passagers.

Tonnage de la barque. Le tonnage maximum de la barque est égal à : (longueur (3) / 3) x tirant d'eau (0,5) x (1 + nbr de ponts (0)) = 0,5 tonneau.

Les caractéristiques. La barque a une valeur de Force de 10. Une valeur de Dextérité de 10, et un bonus au Charisme de +0.

Les statistiques. La barque a une CA de 15, et du fait de sa longueur, elle possède une portion à 27 pv (5d10) et a un seuil de dégâts de 3.

Traits. Enfin la barque possède les traits **Véhicule marin** et **Mal équilibré**.

Prix. longueur (3) x (tirant d'eau (0,5) x (80 - 50)) + 1 banc de rame = 50 po.

Vous trouverez ci-dessous le bloc de statistiques final de la barque.



LE BATEAU À FOND PLAT

Ce bateau à fond plat possède une seule voile carrée et a été conçu pour pouvoir remonter les cours d'eau avec sa cargaison à l'aide du vent ou à l'aide de rames. Il peut également effectuer des sorties en mer.

Nous concevrons ce navire en partant des informations données par le PHB. C'est à dire vitesse 1,5 km/h, prix 3 000 po.

La vitesse. Une vitesse de 1,5 km/h équivaut à une vitesse de 3 m/round. Etant donné qu'il faut arrondir au 0,25 supérieur pour obtenir une vitesse en km/h à partir d'une vitesse en km/j, la vitesse en km/j du navire est comprise entre 36 km/j (1,5 x 24) et 30 km/j (1,26 x 24). Le tirant d'eau étant de 1,5, le malus de vitesse dû au tirant d'eau est de 15. Une longueur de 20 mètres fait un navire de bonne taille et inflige un malus de 20 km/j. Ce navire était conçu pour le transport, il serait intéressant de lui rajouter l'amélioration Radeau de transport, ce qui réduit encore sa vitesse de 20 km/j.

La vitesse conférée par la voilure est donc de 30-36 km/j + (15 + 20 + 20) = 85-91 km/j. Une voilure de 4 confère une vitesse de 90 km/j, ce qui semble être la seule option pour créer ce navire. La vitesse journalière du navire (après l'application des malus) est de 35 km/j.

La longueur. 20 mètres de long.

Le nombre de mâts et la voilure. 1 mât avec une voilure de taille 4.

Le nombre de ponts. Aucun pont.

Le tirant d'eau. Pour un navire sans pont et un seul mât, avec une coque de Radeau de transport, le tirant d'eau est de 1,5 mètre.

Rameurs nécessaires. Le nombre de rameurs nécessaires pour que le bateau à fond plat se déplace à 1,5 km/h est égal à la taille total de la voilure (4) x 2 x tirant d'eau (1,5) = 12.

Marins nécessaire pour faire avancer le bateau grâce à la voile. Taille totale de la voilure (4) x 2 = 8 marins.

Passagers maximum. Le nombre maximal de passagers que peut transporter le bateau à fond plat est égal à : longueur (20) x 2 x (1 + nbr de ponts (0)) = 40 passagers.

Tonnage du bateau à fond plat. Le tonnage maximum de la barque est égal à : (longueur (20) / 3) x tirant d'eau (1,5) x (1 + nbr de ponts (0)) x 10 (radeau de transport) = 100 tonneaux.

Les caractéristiques. Le bateau à fond plat a une valeur de Force de 12. Une valeur de Dextérité de 10, et un bonus au Charisme de +2.

Les statistiques. Le bateau à fond plat a une CA de 15, et du fait de sa longueur, il possède 7 segments à 27 pv (5d10) et a un seuil de dégâts de 20.

Traits. Le bateau a fond plat possède les traits **Véhicule marin** et **Mal équilibré**.

Prix. longueur (20) x (tirant d'eau (1,5) x (80 - 50 + 15)) + 12 bancs de rame (60 po) + 1 grément taille 4 (1 600 po) = 3 010 po.

BATEAU À VOILE

Navire avec deux mâts, naviguant à la voile souvent en pleine mer. Il possède un engin de levage pour faciliter le chargement de sa cale.

Les informations données par le PHB sont : vitesse 3 km/h, prix 10 000 po.

La longueur. Le navire fait environ 25 mètres de long.

Le nombre de ponts. 1 pont.

Le nombre de mâts. 2 mâts.

Le tirant d'eau. 2 mètres.

Traits. Véhicule marin.

La vitesse. 2,76 km/h - 3 km/h = 66,24 km/h - 72 km/h. Les malus appliqués sur cette valeur de vitesse sont : le malus de longueur (-25 km/j) et le malus de tirant d'eau (-20 km/j). La vitesse de propulsion due à la voilure se situe entre 111,24 et 117 km/j. On retiendra 115 km/j (120 pour ce qui est de la voilure).

Voilure totale et par mât. 7 (3 - 4).

Marins nécessaires pour manoeuvrer le navire : voilure totale (7) x 2 = 14.

Equipage minimum pour manoeuvrer le navire : voilure du grand mât (4) x 2 = 8.

Passagers maximum. longueur (25) x 2 x (1 + nbr de pont (1)) = 100.

Tonnage. (longueur (25) / 3) x tirant d'eau (2) x (1 + nbr de ponts (1)) = 33 tonnes

Les caractéristiques. Le bateau à voile a une valeur de Force de 12. Une valeur de Dextérité de 8, et un bonus de Charisme de +2.

Les statistiques. Le bateau à voile a une CA de 15, et du fait de sa longueur, il possède 9 segments à 27 pv (5d10) et à un seuil de dégâts de 25.

Prix. longueur (25) x ((tirant d'eau (2) x 80) + 50) + 1 grément taille 4 (1 600 po) + 1 grément taille 3 (800 po) + engin de levage (2 500 po) = 10 150 po

DRAKKAR

Un drakkar est un navire à un mât qui peut également être propulsé avec des rames et qui est capable de naviguer à la fois en haute mer et à la fois de remonter loin dans les terres au travers des cours d'eau. Un drakkar possède typiquement une figure de proue effrayante.

Les informations données par le PHB sont : vitesse 4,5 km/h, prix 10 000 po.

La longueur. Le navire fait environ 20 mètres de long.

Le nombre de ponts. 0 pont.

Le nombre de mâts. 1 mât.

Le tirant d'eau. 0,5 mètre.

Traits. Véhicule marin, Mal équilibré, Navire rééquilibré, Coque fuselée.

La vitesse. 4,26 km/h - 4,5 km/h = 102,24 km/j - 108 km/j. Les malus appliqués à cette valeur de vitesse sont : le malus de longueur (-20 km/j) et le malus de tirant d'eau (-5 km/j). La vitesse de propulsion due à la voilure se situe entre 127,24 km/j - 133 km/j. On retiendra 130 km/j. Or pour 20 mètres de longueur, la voilure maximale pour 1 mât est de 6 (une allure de 110 km/j) il faut donc augmenter la vitesse du drakkar de 20 km/j en lui conférant le trait Coque fuselée.

Voilure totale et par mât. 6 (6).

Marins nécessaires pour manoeuvrer le navire : voilure totale (6) x 2 = 12.

Equipage minimum pour manoeuvrer le navire : voilure du grand mât (6) x 2 = 12.

Passagers maximum. longueur (20) x 2 x (1 + nbr de pont (0)) = 40.

Rameurs nécessaires. Taille totale de la voilure (6) x 2 x tirant d'eau (0,5) = 6.

Tonnage. (longueur (20) / 3) x tirant d'eau (0,5) x (1 + nbr de ponts (0)) = 3 tonnes

Les caractéristiques. Le drakkar a une valeur de Force de 12. Une valeur de Dextérité de 10, et un bonus de Charisme de +3 (+2 pour la longueur, +1 pour la figure de proue).

Les statistiques. Le drakkar a une CA de 15, et du fait de sa longueur, il possède 7 segments à 27 pv (5d10) et à un seuil de dégâts de 20.

Prix. longueur (20) x (tirant d'eau (0,5) x (80 - 50 + 80 + 100)) + 1 grément taille 6 (6 400 po) + figure de proue (1 500 po) + 6 bancs de rame (30 po) = 10 030 po



GALÈRE

La galère est un trois-mâts long de 40 mètres, qui peut également être propulsé à l'aide de rames, le plus souvent maniées par des esclaves ou des prisonniers. La galère est souvent équipée de châteaux sur lesquels peuvent être montés des balistes, ou encore d'éperon de proue. La galère n'est pas conçue pour naviguer en pleine mer et se contente de longer les côtes.

Les informations données par le PHB sont : vitesse 6 km/h, prix 30 000 po.

La longueur. Le navire fait environ 40 mètres de long.

Le nombre de ponts. 1 pont.

Le nombre de mâts. 3 mâts.

Le tirant d'eau. 3 mètres.

Traits. Véhicule marin, Impropre à la haute mer, château (1).

La vitesse. $5,76 \text{ km/h} - 6 \text{ km/h} = 138,24 \text{ km/j} - 144 \text{ km/j}$. Les malus appliqués à cette valeur de vitesse sont : le malus de longueur (-40 km/j) et le malus de tirant d'eau (-30 km/j). La vitesse de propulsion due à la voilure se situe entre $208,24 \text{ km/j} - 214 \text{ km/j}$. On retiendra 210 km/j.

Voilure totale et par mât. 16 (7 - 5 - 4).

Marins nécessaires pour manoeuvrer le navire : voilure totale (16) x 2 = 32.

Equipage minimum pour manoeuvrer le navire : voilure du grand mât (7) x 2 = 14.

Passagers maximum. longueur (40) x 2 x (1 + nbr de pont (1)) = 160.

Rameurs nécessaires. Taille totale de la voilure (16) x 2 x tirant d'eau (3) = 96.

Tonnage. (longueur (40) / 3) x tirant d'eau (3) x (1 + nbr de ponts (1)) = 80 tonneaux

Les caractéristiques. La galère a une valeur de Force de 14. Une valeur de Dextérité de 8, et un bonus de Charisme de +4.

Les statistiques. La galère a une CA de 15, et du fait de sa longueur, il possède 14 segments à 27 pv (5d10) et à un seuil de dégâts de 30.

Prix. longueur (40) x (tirant d'eau (3) x (80 - 30) + 50) + 1 grément taille 7 (12 800 po) + 1 grément de taille 5 (3 200 po) + 1 grément de taille 4 (1 600 po) + 96 bancs de rame (480 po) + 1 château (4 000 po) = 30 080 po

NAVIRE DE GUERRE

Le navire de guerre est un bâtiment de 30 mètres de long qui possède deux mâts et une éperon de proue. Le vaisseau de guerre ne peut pas naviguer en haute mer et se contente de suivre les côtes.

Les informations données par le PHB sont : vitesse 3,75 km/h, prix 25 000 po.

La longueur. Le navire fait environ 30 mètres de long.

Le nombre de ponts. 2 pont.

Le nombre de mâts. 2 mâts.

Le tirant d'eau. 5 mètres.

Traits. Véhicule marin, Impropre à la haute mer, éperon de proue.

La vitesse. $3,51 \text{ km/h} - 3,75 \text{ km/h} = 84,24 \text{ km/j} - 90 \text{ km/j}$. Les malus appliqués à cette valeur de vitesse sont : le malus de longueur (-30 km/j) et le malus de tirant d'eau (-50 km/j). La vitesse de propulsion due à la voilure se situe entre $164,24 \text{ km/j} - 170 \text{ km/j}$. On retiendra 170 km/j.

Voilure totale et par mât. 12 (6 - 6).

Marins nécessaires pour manoeuvrer le navire : voilure totale (12) x 2 = 24.

Equipage minimum pour manoeuvrer le navire : voilure du grand mât (6) x 2 = 12.

Passagers maximum. longueur (30) x 2 x (1 + nbr de pont (2)) = 180.

Tonnage. (longueur (30) / 3) x tirant d'eau (5) x (1 + nbr de ponts (2)) = 150 tonneaux

Les caractéristiques. Le navire de guerre a une valeur de Force de 13. Une valeur de Dextérité de 6, et un bonus de Charisme de +3.

Les statistiques. Le navire de guerre a une CA de 15, et du fait de sa longueur, il possède 10 segments à 27 pv (5d10) et à un seuil de dégâts de 30.

Prix. longueur (30) x (tirant d'eau (5) x (80 - 30) + 100) + 2 gréments taille 6 (2 x 6 400 po) + 1 éperon de proue (2 000 po) = 25 300 po



II. NAVIRES ET ÉQUIPAGES

LES NAVIRES

BARQUE

Bateau à rames de taille G, tout alignement

Classe d'armure 15

Points de vie 27 (5d10)

Vitesse 4,50 m | 2,25 km/h | 52 km/j

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	-	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +0

Sens Perception passive 10

Immunités aux dégâts poison et psychiques

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, empoisonné, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, étourdi, incapable d'agir, inconscient

Seuil de dégâts 3

Langues Commun

Longueur 3 m / tirant d'eau 0,5 m / ponts 0

Tonnage 0,5

Bancs de rame (voilure équivalente) 1 (1)

Passagers maximum 6

Valeur 50 po

Véhicule marin. Pour pouvoir effectuer une action ou se déplacer, le navire doit être manoeuvré par un équipage de 1 marin minimum.

Mal équilibré. Le navire a un désavantage à tous les jets de caractéristiques (véhicule marin) effectués par son capitaine.

ACTIONS

BATEAU À FOND PLAT

Bateau à rames et à voile de taille Gig, tout alignement

Classe d'armure 15

Points de vie 27 (5d10) pour 7 segments de 3 m

Vitesse 3 m | 1,5 km/h | 35 km/j

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	-	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Compétences Perception +0

Sens Perception passive 10

Immunités aux dégâts poison et psychiques

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, empoisonné, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, étourdi, incapable d'agir, inconscient

Seuil de dégâts 20

Langues Commun

Longueur 20 m / tirant d'eau 1,5 m / ponts 0

Tonnage 100

Voilure totale (Voilure par mâts) 4 (4)

Bancs de rame (voilure équivalente) 12 (4)

Passagers maximum 40

Valeur 3 010 po

Véhicule marin. Pour pouvoir effectuer une action ou se déplacer, le navire doit être manoeuvré par un équipage de 4 marins à la rame minimum ou 8 marins à la voile.

Mal équilibré. Le navire a un désavantage à tous les jets de caractéristiques (véhicule marin) effectués par son capitaine.

Radeau de transport. Augmente énormément la capacité de charge, mais ralentit le navire et augmente le tirant d'eau.

ACTIONS

BATEAU À VOILE

Bateau à voiles (cours d'eau, côtes, haute mer) de taille Gig, tout alignement

Classe d'armure 15

Points de vie 32 (6d10) pour 9 segments de 3 m

Vitesse 9 m | 3 km/h | 72 km/j

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	8 (-1)	-	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Compétences Perception +0

Sens Perception passive 10

Immunités aux dégâts poison et psychiques

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, empoisonné, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, étourdi, incapable d'agir, inconscient

Seuil de dégâts 25

Langues Commun

Longueur 25 m / tirant d'eau 2 m / ponts 1

Tonnage 33

Voilure totale (Voilure par mâts) 7 (4 - 3)

Passagers maximum 100

Valeur 10 150 po

Véhicule marin. Pour pouvoir effectuer une action ou se déplacer, le navire doit être manoeuvré par un équipage de 14 marins.

Accessoires. Engin de levage.

ACTIONS

DRAKKAR

Bateau à rames et à voiles (cours d'eau, côtes, haute mer) de taille Gig, tout alignement

Classe d'armure 15

Points de vie 27 (5d10) pour 7 segments de 3 m

Vitesse 7,5 m | 4,5 km/h | 108 km/j

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	-	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Compétences Perception +0

Sens Perception passive 10

Immunités aux dégâts poison et psychiques

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, empoisonné, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, étourdi, incapable d'agir, inconscient

Seuil de dégâts 20

Langues Commun

Longueur 20 m / tirant d'eau 0,5 m / ponts 0

Tonnage 3

Voilure totale (Voilure par mâts) 6 (6)

Bancs de rame (voilure équivalente) 6 (6)

Passagers maximum 40

Valeur 10 030 po

Véhicule marin. Pour pouvoir effectuer une action ou se déplacer, le navire doit être manoeuvré par un équipage de 6 marins à la rame minimum ou 6 marins à la voile.

Mal équilibré. Le navire a un désavantage à tous les jets de caractéristiques (véhicule marin) effectués par son capitaine.

Navire rééquilibré. Les inconvénients du trait Mal équilibré sont annulés.

Coque fuselée. Augmente la vitesse du navire de 20 km/j (déjà inclus ci-dessus).

Accessoire. Figure de proue simple.

ACTIONS

GALÈRE

Bateau à rames et à voiles (cours d'eau, côtes) de taille Gig, tout alignement

Classe d'armure 15

Points de vie 32 (6d10) pour 14 segments de 3 m

Vitesse 10,5 m | 6 km/h | 144 km/j

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	-	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Compétences Perception +0

Sens Perception passive 10

Immunités aux dégâts poison et psychiques

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, empoisonné, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, étourdi, incapable d'agir, inconscient

Seuil de dégâts 30

Langues Commun

Longueur 40 m / tirant d'eau 3 m / ponts 1

Tonnage 80

Voilure totale (Voilure par mâât) 16 (7 - 5 - 4)

Bancs de rame (voilure équivalente) 96 (16)

Passagers maximum 160

Valeur 30 080 po

Véhicule marin. Pour pouvoir effectuer une action ou se déplacer, le navire doit être manoeuvré par un équipage de 96 marins à la rame ou 32 marins à la voile.

Impropre à la haute mer. Le navire a un désavantage à tous les jets de caractéristiques (véhicule marin) effectués par son capitaine lorsqu'il se trouve en pleine mer.

Accessoire. 1 château central.

ACTIONS

NAVIRE DE GUERRE

Bateau à voiles (cours d'eau, côtes) de taille Gig, tout alignement

Classe d'armure 15

Points de vie 36 (7d10) pour 10 segments de 3 m

Vitesse 7,50 m | 3,75 km/h | 90 km/j

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	6 (-2)	-	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Compétences Perception +0

Sens Perception passive 10

Immunités aux dégâts poison et psychiques

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, empoisonné, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, étourdi, incapable d'agir, inconscient

Seuil de dégâts 30

Langues Commun

Longueur 30 m / tirant d'eau 5 m / ponts 2

Tonnage 150

Voilure totale (Voilure par mâât) 12 (6 - 6)

Passagers maximum 180

Valeur 25 300 po

Véhicule marin. Pour pouvoir effectuer une action ou se déplacer, le navire doit être manoeuvré par un équipage de 24 marins à la voile.

Impropre à la haute mer. Le navire a un désavantage à tous les jets de caractéristiques (véhicule marin) effectués par son capitaine lorsqu'il se trouve en pleine mer.

Accessoire. 1 éperon de proue.

ACTIONS

Éperonnage. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 3 m, une cible à l'avant du navire. Dégâts : 19 (3d10 + 3) dégâts contondants. La cible éperonnée et le navire sont agrippés et entravés (évasion DD 15). Les dégâts infligés par éperonnage ne sont pas soumis au seuil de dégâts des navires.

VAISSEAU FANTÔME

Mort-vivant (cours d'eau, côtes, haute mer) de taille Gig, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 613 (46 (8d10 + 5) pour chaque segment de 3 m)

Vitesse 9 m | 5 km/h | 120 km/j

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	26 (+8)

Compétences Perception +5

Sens Perception passive 15

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, empoisonné, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, étourdi, incapable d'agir, inconscient

Immunités aux dégâts poison, nécrotiques et psychiques

Résistance aux dégâts feu, froid, foudre, acide, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Vulnérabilité aux dégâts radiant

Seuil de dégâts 30

Langues Commun, Infernal, Abyssal

Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Longueur 50 m / tirant d'eau 9 m / ponts 3

Tonnage 600

Voilure totale (Voilure par mâât) 18 (8 - 6 - 4)

Passagers maximum 400

Valeur -

Véhicule marin mort-vivant. Pour pouvoir effectuer une action ou se déplacer, le navire doit être manoeuvré par un équipage de 0 marin.

Accessoires. 2 châteaux (1 gaillard d'avant, 1 dunette), 1 demi-dunette, brise-glace, balasts, figure de proue travaillée.

Figure de proue animée. La figure de proue du vaisseau fantôme reste immobile la plupart du temps, mais lorsqu'un combat éclate elle s'anime et possède les mêmes statistiques que le golem de bois (voir bestiaire AideDD.org).

Voiles perforées de toutes parts. Les voiles du navire sont en lambeaux, sa vitesse est réduite de 50 km/j.

Animé par les ténèbres. Quels que soient les malus appliqués à la vitesse du navire, et quels que soit l'environnement et les courants marins, le vaisseau fantôme peut voguer à l'allure de 5 km/h et conserver son cap sans avoir besoin d'effectuer de jet de caractéristique.

Régénération. Chaque segment du navire récupère 10 points de vie au début de son tour.

Un capitaine n'abandonne pas son navire ! Le navire ne peut être détruit qu'en jetant la dépouille de son défunt capitaine par dessus bord.

ACTIONS

Présence terrifiante. Chaque créature que le navire choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du vaisseau fantôme pour les prochaines 24 heures.

Gréement animé. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 0 m, une créature ou nuée de créature se trouvant sur le navire. Dégâts : 15 (2d8 + 5) dégâts contondants + 1d6 dégâts nécrotiques. La cible est agrippée. Une cible ainsi agrippée est également entravée (évasion DD 15).

ACTIONS BONUS

Gréement animé. Le navire peut effectuer une attaque de gréement animé en utilisant une action bonus

RÉACTIONS

Défense de monter sur le pont ! Le navire peut utiliser sa réaction pour effectuer une attaque de gréement animé contre une créature qui se déplace de plus de 1,50 mètre sur son pont supérieur.

LES ÉQUIPAGES

Vous trouverez ci-dessous des exemples de membres d'équipage. Les groupes de marins sont basées sur la «Foule de villageois», créature que l'on trouve dans le Volo's Guide to Monsters.

GROUPE DE MARINS

Nuée de taille G d'humanoïdes de taille M, neutre

Classe d'armure 11

Points de vie 24 (4d10 + 4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10

Maîtrise des outils et montures véhicules maritimes

Langues Commun

Facteur de puissance 1 (200 XP)

Nuée. Le groupe peut occuper la même espace que d'autres créatures, et vice versa, et le groupe peut passer au travers de tout espace suffisamment large pour qu'une créature de taille M passe au travers. Le groupe ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner de points de vie temporaires.

ACTIONS

Attaques multiples. Le groupe effectue 2 attaques par tour.

Sabres d'abordage. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts tranchants ou 7 (2d6) dégâts tranchants si le groupe ne possède plus que la moitié de ses points de vie ou moins.

Javelines. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts perforant ou 7 (2d6) dégâts perforants si le groupe ne possède plus que la moitié de ses points de vie ou moins.

GROUPE DE MARINS SQUELETTES

Nuée de taille G de mort-vivants de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 48 (6d10 + 12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions épuisement, empoisonné

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9

Maîtrise des outils et montures véhicules maritimes

Langues comprend toutes les langues que les squelettes connaissaient de leur vivant mais ne peut pas parler

Facteur de puissance 2 (200 XP)

Nuée. Le groupe peut occuper la même espace que d'autres créatures, et vice versa, et le groupe peut passer au travers de tout espace suffisamment large pour qu'une créature de taille M passe au travers. Le groupe ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner de points de vie temporaires.

ACTIONS

Attaques multiples. Le groupe effectue 2 attaques par tour.

Sabres rouillés. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts tranchants ou 7 (2d6) dégâts tranchants si le groupe ne possède plus que la moitié de ses points de vie ou moins.

Harpons. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts perforant ou 7 (2d6) dégâts perforants si le groupe ne possède plus que la moitié de ses points de vie ou moins.



III. PRÉPARER UN VOYAGE EN MER

EAU DOUCE ET NOURRITURE

Avant de faire un voyage en mer il est nécessaire de faire les provisions d'eau potable et de denrées non périssables (barils de poissons séchés, de viande salée, de légumes déshydratés, etc...)

En partant du principe que chaque jour, un individu a besoin de 2 litres d'eau douce et d'une ration de survie, un volume de 1 tonneau est capable de fournir 667 repas. Un tonneau d'eau potable et de rations de survie coûte 400 po.

Pêcher. La plupart des petites embarcations, et presque tous les gros navires ont du matériel de pêche à bord. Cela permet d'avoir de la nourriture fraîche et d'éviter de puiser trop rapidement dans les réserves.

Alcool. Si l'eau croupit, l'alcool moins. Il n'est pas rare que les tonnelets d'alcool viennent remplacer les barriques d'eau douce.

MATÉRIEL DE NAVIGATION

OUTILS DE NAVIGATION.

Tout commandant qui se respecte possède ses propres outils de navigation (et les maîtrise). Des outils de navigation coûtent 25 po.

Pour rappel (PHB) :

«Ces outils sont utilisés pour la navigation en mer. La maîtrise des outils de navigation vous permet de tracer le parcours d'un navire et de suivre des cartes de navigation. En outre, ces outils vous permettent d'ajouter votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour éviter de se perdre en mer.»

CARTES MARITIMES

Le MD pourrait proposer à l'achat des cartes maritimes plus ou moins détaillées du point de vue des côtes, des criques et baies abritées, des hauts fonds, des dangers naturels et surnaturels, des populations d'humanoïdes marins, etc...

Les marins gardent jalousement leurs cartes les plus détaillées, car ce sont elles qui leur permettent de supplanter leurs adversaires commerciaux et de semer les navires pirates.

Cartes maritimes	Prix
Carte générale des mers du globe - erronée	1 po
Carte générale des mers du globe - simple	5 po
Carte générale des mers du globe - détaillée	25 po
Carte générale des mers du globe - trésor de navigation	100 po
Carte spécialisée sur une mer, un cours d'eau - erronée	2 po
Carte spécialisée sur une mer, un cours d'eau - simple	10 po
Carte spécialisée sur une mer, un cours d'eau - détaillée	50 po
Carte spécialisée sur une mer, un cours d'eau - trésor de navigation	200 po
Étui à carte (500g)	1 po
Étui à carte étanche (500 g)	20 po

LONGUE-VUE

Une longue vue est un outil vraiment utile. Il permet de doubler la taille des objets qui se trouvent à distance et vus au travers de ses lentilles.

Une longue-vue coûte 1 000 po.

FOURNITURES DE RÉSERVE

En cas d'avarie, que ce soit à cause du gros temps ou d'une altercation avec des pirates (ou un calamar géant), les capitaines les plus prévoyants embarquent sur leur navire le matériel nécessaire pour effectuer les réparations les plus pressantes en pleine mer, et ne pas avoir à attendre d'arriver au port pour remettre le bateau en état.

Pour effectuer ces réparations il est également nécessaire d'avoir des marins qui s'y connaissent en charpenterie et en voilerie (entre autre).

Un volume de 1 tonneau de matériel de rechange (planches, cordages, voiles, etc.) coûte 400 po. Pour connaître combien de matériel utilise la réparation d'un point de vie perdu par le navire, divisez la valeur totale du navire par son nombre total de points de vie.

EMBAUCHER L'ÉQUIPAGE

Les rameurs, les mousses et autres marins d'eau douce sont des marins non qualifiés. Embaucher un équipage de marins non qualifiés coûte moins cher mais ne facilite pas la vie du commandant de bord. Un équipage composé d'au moins 50 % de marins non qualifiés impose un désavantage à tous les jets de caractéristique (véhicules maritimes) que le capitaine effectue.

Équipage	Prix
Marin d'eau douce (non qualifié)	2 pa par jour
Loup de mer (qualifié)	2 po par jour
Marin d'eau douce charpentier, voilier, cuisinier, etc. (non qualifié)	1 po par jour
Loup de mer charpentier, voilier, cuisinier, etc. (qualifié)	4 po par jour

IV. TABLES DE TRÉSORS ALÉATOIRES

Ci-dessous quelques tables de trésors aléatoires en rapport avec le mer.

TRÉSOR AU FOND D'UN PORT

Cette table propose des idées de trésor à donner aux joueurs s'il leur venait l'idée de draguer le fond d'un port à la recherche d'un objet qu'ils y auraient fait tomber.

« Au fond du port, au beau milieu de ses eaux troubles et sales chargées des déchets jetés des quais, vous trouvez : »

(Je m'excuse par avance pour ceux qui connaîtraient déjà cette table, elle est identique à celle que j'ai proposée en aide de jeu sur le forum d'AideDD en 2015).

1d100	Résultat
1	Rien
2	Une poignée de sable fin
3	Une potée de vase
4	Un bouquet d'algues vertes
5	Une touffes d'algues brunes
6	Un petit morceau de corail
7	Une multitudes de coquillages brisés
8	Une grappe de moules
9	Une palourde
10	Une poignée de bigorneaux
11	L'arête centrale d'un poisson long de 3d10 cm
12	1d4 gros galets
13	Un petit caillou ciselé par les courants
14	1d4 bernard-l'hermite
15	1d4 sardines ou jeunes dorades
16	Un crabe de petite taille
17	1d4 crabes de toute petite taille
18	Une fourchetée de crevettes
19	1d10 petits poissons pour la friture
20	Un os de seiche
21	Une étoile de mer
22	Un beau coquillage, mais plutôt fragile
23	Une capsule de raie
24	Un poisson pour une personne (comme un petit maquereau)
25	Un oursin
26	Un tesson de bouteille
27	Des morceaux de verre polis
28	Un mélimélo de fils de pêche
29	Un vieux morceau de métal recouvert de rouille
30	Un vieux morceau de métal couvert de moules et autres coquillages
31	Un reliquat de planche habitée par les vers
32	Un vieux bout orné d'algues filamenteuses
33	Un tas de fragments de poteries en terre cuite
34	Une caisse en bois imbibé par l'eau salée
35	Un carquois troué servant de repaires à des escargots de mer
36	Un vieux piège à crabe contenant une vieille carapace de crustacé que les petits poissons ont nettoyée de sa chair depuis des années
37	Un morceau de rame
38	Quelques lambeaux de la voile d'un navire
39	Un restant de gouvernail
40	La carcasse d'une barque
41	Une bouteille en verre ébréchée, pleine d'eau de mer
42	Un petit os, mais de quoi ?
43	Un vieux bout de ficelle au bout d'un bâton... canne à pêche improvisée ?
44	Un ancien baril, rempli de vase à ras bord
45	Une petite boîte de bois abritant quelques bulots

1d100	Résultat
46	Un étui à parchemin, dont le contenu est à ce point détrempé que l'encre a bavé et n'est plus lisible
47	Un soulier qui a perdu sa semelle
48	Un sabre de marin complètement corrodé à la garde farcie de berniques
49	Une petite clé de bronze tordue par la corrosion
50	Une vieille amphore en terre cuite, brisée, hébergeant un jeune poulpe
51	Une rame qui peut encore servir (5 PC)
52	Une poignée de piécettes de cuivre (1d10)
53	Quelques piécettes d'argent (1d4)
54	Une vieille pièce d'or (1 PO) - pourrait intéresser un riche collectionneur
55	Un filet de pêche en bon état (1 PA)
56	Un crâne portant une dent en or à la place d'une molaire (valeur 2d4 PA)
57	Un seau dont la anse est entourée d'un court morceau de corde (2 PC)
58	Une longueur de corde en bon état mais constellée de petits coquillages et sentant l'algue (chanvre - 10 m - 2 PA)
59	Un vieux piège à crabe en bon état (3 PC)
60	Une toute petite boîte en bois contenant du tabac à chiquer trempé d'eau de mer et qui semble avoir déjà été utilisé, mais qui peut encore servir (1 PA)
61	Un peigne qui a perdu la moitié de ses dents mais dont le manche est sculpté d'un hippocampe (1d4 PA)
62	Un étui à carte qui ferme correctement (5 PA)
63	Une cassette contenant tout l'attirail du parfait pêcheur débutant (5 PA)
64	Une fiole qui a résisté à l'épreuve des marées mais qui a perdu son bouchon (5 PA)
65	Un très beau coquillage bien conservé dont l'intérieur est complètement nacré (rien ou 2d10 PC chez quelqu'un que ça intéresse)
66	Une main sculptée dans du bois, peut être un morceau de figure de proue (1d4 PA)
67	Une sorte de collier de coquillages et de fragments de verre polis (1d4 PO)
68	Une bourse de ceinture râpée contenant 2d20 PC + 1d10 PA
69	Une pochette de cuir contenant 1d6 feuilles de parchemin imperméables à l'eau douce et à l'eau salée (1 PO / page + 3 PA pour la sacoche)
70	Une gourde en bon état contenant du vin coupé d'eau douce (1 PA 5 PC)
71	Un tonnelet de rhum (1 PO)
72	Une ceinture de cuir à la boucle de bronze ouvragée (1d4 PO)
73	Un hameçon pour pêcher le thon au bout d'une longue ligne solide (1 PA)
74	Un vieux harpon en bon état et à la pointe ciselée (2 PO - caractéristiques du trident)
75	Une boîte en bois (4 PC) contenant un compas (5 PA) et une boussole qui indique le nord-ouest (5 PO) (bien sûr il faut savoir où se trouve le nord pour s'en rendre compte)
76	Une petite bourse de cuir fermée par une cordelette et contenant un œil de verre (1 PO)
77	Une belle jarre en terre cuite dont on voit encore clairement les ornements picturaux (2 PO)
78	Une caisse contenant 10d12 kilos de minerai de fer (2 PA / kg)
79	Un sabre de marin coincé dans son fourreau par le sel, mais qui s'avère en bon état une fois extrait (10 PO - mêmes caractéristiques qu'un cimenterre)
80	Un morceau de verre poli qui peut servir de loupe déformante, si tant est que cela puisse servir (8 PA).
81	Un crochet à main métallique. Peut servir de grappin, à condition qu'on y attache une corde (1 PO)
82	Une caisse de rations salées. La plupart ont pris l'eau et sont moisies, mais 2d4 rations sont encore bonnes à manger (2 PA 5 PC / ration)

1d100 Résultat

83	Une petite boîte en bois fermée par une petite serrure en bronze (Dextérité DD 15) et contenant 2d4 gemmes, chacune d'une valeur de 1d10 PO
84	Un sextant ouvragé, un peu couvert de vase 1d20 PO
85	Une roue de navire modifiée pour servir de bouclier (12 PO) - caractéristiques d'un bouclier normal
86	Un collier de perles et de coquillages (2d10 PO)
87	Une magnifique paire de bottes en cuir noir (2d4 PO). Des restes de pieds et de jambes sont encore à l'intérieur. Les deux jambes sont nouées au niveau des genoux par une chaîne en fer lestée d'un bloc de pierre.
88	Une tabatière en fer contenant un tabac à priser de très bonne qualité (il faut l'essayer pour s'en rendre compte) (4d4 PO)
89	Un pichet de vin en verre, peint d'une fresque représentant des créatures mythologiques (3d6 PO). Un bout de papier est à l'intérieur, devenu illisible à cause de l'humidité
90	Une petite bourse de cuir contenant un jeu de dés sculpté dans une carapace de crabe géant et orné de symboles marins (10 PO)
91	Un tonnelet d'eau de vie de poire 20 ans d'âge (25 PO)
92	Une bien grosse palourde, contenant une belle perle (3d20 PO)
93	Un étui à parchemin contenant un parchemin de sort niveau 0
94	Un coffre verrouillé (Dextérité DD 25, du sel s'est infiltré dans le mécanisme) contenant 5d100 PC
95	Le fanion d'un navire pirate disparu depuis longtemps mais encore craint. Les autorités n'apprécient guère de voir des personnes se balader avec un tel bout de tissu, mais les truands des mers ont un autre point de vue.
96	Une besace contenant une petite étoile de mer et un carnet de recherche sur la faune et la flore marine côtière. Le livre et ses pages sont étanches à l'eau et un petit crayon de bois est fixé par une cordelette à la reliure de l'ouvrage. Il pourrait intéresser un spécialiste du sujet.
97	Une caisse contenant de nombreuses fioles brisées, mais 1d4 potions de soins encore intactes (25 PO / potion)
98	Un petit coffret verrouillé (DD15) contenant une boîte fermée d'un simple fermoir. Lorsque la boîte est ouverte, une puissante odeur de poisson est libérée. Si la boîte est ouverte près d'un littoral ou en pleine mer, elle appelle, en 2d6 rounds, un nuée de mouettes et de cormorans centrée sur la boîte (carac. Nuée de corbeaux). (100 PO). 1 charge. Pour recharger il faut mettre un petit poisson dans la boîte et le laisser pourrir 2 jours dedans.
99	Un grand sac en toile de jute lesté d'une demi-douzaine de pierre contenant un tas d'armes de marins, pour la plupart rouillées jusqu'à la moelle. Dans ce tas de ferraille, on peut trouver une rapière ouvragée à la lame en argent (70 PO), ainsi qu'une jambe de bois renforcée de plaques d'argent (même caractéristiques que la masse d'arme d'argent) (53 PO)
100	Une bouteille contenant une carte avec une grosse croix rouge dessus (aillez un mini donjon de secours ;)

TRÉSOR DANS UNE ÉPAVE

Cette table propose des idées de trésor à offrir aux PJs s'ils leur venait à l'esprit de fouiller les restes d'un navire échoué sur une plage.

« Sur la plage de sable fin, parmi les restes de la carcasse de ce navire échoué, vous découvrez : »

1d100 Résultat

1	Rien
2	Un petit trou dans le sable formant une cuvette d'eau de mer qui se remplit avec les marées
3	Une coquille d'œuf de tortue de mer
4	Une feuille de palmier desséchée
5	Une moitié de noix de coco déjà consommée par les crabes
6	Une vieille male ouverte à moitié ensablée et servant de repaire à une colonie de puces des sables
7	Une toute petite anguille prisonnière d'un trou d'eau
8	Une pince de homard, à moins que ce ne soit celle d'une écrevisse ?
9	Un dent de requin
10	Un nid de mouette juché sur les restes d'un mât
11	Une magnifique concrétion de guano produisant des reflets vert émeraude sous un certain angle
12	Un morceau de sable durci et noirci par du sang séché
13	1d4 méduses échouées
14	2d6 ormeaux bien fixés à une pierre
15	Une demi douzaines de coquilles de palourdes ébréchées
16	La tête d'un maquereau en plein état de décomposition
17	Un beau bigorneau de près de 3 centimètres de long
18	Un crabe enfoui dans le sable
19	Les restes du festin poissonneux de quelques mouettes
20	Une coquille saint Jacques
21	Un cormoran éventré servant de nurserie à 1d4 centaines de larves de mouche
22	Un hippocampe long de 2d4 centimètres momifié par le sel et le soleil
23	Un petit rocher abritant pas moins de 2d6 espèces d'algues différentes
24	Une belle branche tortueuse de bois flotté
25	Une jarre brisée, remplie de terre où est parvenu à pousser un tout petit noisetier
26	Un pot en verre fendu à moitié ensablé
27	Une tresse de cheveux noirs enfilée de perles de couleurs
28	Une lanterne à capote remplie de sable et toute rouillée (inutilisable)
29	Une outre d'eau trouée
30	Un morceau de bois gravé de 85 traits par groupe de 5... un marin comptait-il le nombre de jours passés en mer ? Ou le nombre de parties gagnées aux dés ?
31	Un bouchon en liège
32	5d4 centimètres de corde effilochée
33	Le cadavre d'un rat flottant à la surface d'un tonnelet rempli d'eau douce
34	Un bouton de manchette en cuivre oxydé
35	Un reliquat de filet de pêche contenant 1d4 poissons morts
36	Une rame dont la pale est recouverte de moules jusqu'à mi-hauteur
37	Un morceau de coque de navire colonisé par les berniques
38	Un lambeau de tissu vert kaki dégagant un parfum de poisson pourri
39	Une barrique de rhum salé - imbuvable
40	8d6 planches de bonne longueur, malheureusement vermoulues
41	Une brosse pour briquer le pont des navire, mais dégarnie de ses poils
42	Un gouvernail percé de toutes parts et au timon poli par les centaines de mains qui l'on manié
43	Une casserole en fonte ébréchée et gravée d'une armoirie inconnue
44	Un morceau de voile déchiquetée et rigidifiée par le sel
45	Un bicorne piqueté de coquillages et usé par les vents
46	Quelques mèches de cheveux emberlificotées dans un bandeau de marins toujours noué

1d100 Résultat

47	Une flèche brisée dont la pointe est un morceau de silex
48	Un nid de tortue de mer contenant 3d12 œuf récemment pondus
49	Un livre à la reliure en cuir vert, mais toutes ses pages sont collées par l'eau de mer
50	Une longue vue qui a fait son temps... il ne lui manque que les lentilles
51	Un cacatoès empaillé qui a perdu une aile (2 PA chez un collectionneur)
52	Une aiguille en arête de poisson (1 PC)
53	Une pièce de cuivre tordue (1 PC une fois redressée)
54	Un dé à six faces sculpté dans de l'os de baleine (1 PA)
55	Le pavillon rapiécé d'un vieux navire (0 PC ou 2d5 PO chez un collectionneur)
56	Un bouclier en bois usé (+1 à la CA ; 5 PA) criblé de 1d6 aiguilles à sarbacanes parées de plumes colorées (4 PC chacune)
57	7d10 mètres de cordage encore utilisable et fixés par des nœuds de chaise à la balustrade du gaillard d'avant effondré du navire (1 PA le mètre)
58	Une barre à roue fendue en deux mais dont le cerclage de laiton peut être revendu (2d6 PA)
59	Un surcot imperméable cousu avec du fil de pêche dans de la voile de navire (2 PA)
60	Une petite gourde remplie d'un piquette infâme qui vous réchauffe le corps plus que le cœur (5 PA)
61	Une gaffe dont la hampe porte les marques du temps mais dont la pointe est toujours en bon état (1 PO)
62	Le grand mât effondré du navire, la vigie encore dans sa nacelle à son sommet. Un collier en dents de poissons et verres colorés est encore autour du cou de la vigie (2d4 PA)
63	Un crâne dont l'œil de verre droit est réutilisable (3 PA)
64	Un étui à carte étanche
65	Une dépouille de matelot dévorée par les charognes et portant des boucles d'oreille en argent (2d8 PA la paire)
66	Une toute petite clef en argent gluante de vase (2 PA)
67	Pas moins de 2d4 chaînes de 3 mètres de long (5 PO chacune) fixées au fond de la cale éventrée du navire et munies d'une paire de menottes grossières (1 PO la paire - pas de clef)
68	Un cache-œil en cuir dont les lanières sont élimées (1d8 PA)
69	Un collier de doigts momifiés (rien ou 1d10 PA auprès d'un connaisseur)
70	Une pièce d'or pleine de marques de dents (1 PO)
71	Une dague plutôt en bon état (1 PO) plantée dans le crâne d'un malheureux
72	Un grappin (2 PO) pas encore attaqué par la rouille et attaché à 15 mètres de corde (1 po)
73	La moitié inférieure d'un cadavre de matelot. Un jet d'Investigation DD 10 réussi permet de repérer une grosse dent de plésiosaure encore fichée dans le bassin (1 PO pour la dent)
74	Le livre de bord détrempe du capitaine du navire - presque entièrement illisible (1d8 PO auprès d'une guilde de marine marchande)
75	Une petite mallette en bois contenant tout le nécessaire pour dessiner des cartes - seules les feuilles de parchemin sont inutilisables à cause de leur séjour dans la mer (outils de cartographe incomplets - 10 PO)
76	Une très grosse ancre de navire fixée à une lourde chaîne en acier 1d8 mètres (500 kg - 15 PO)
77	Un chandelier en fer légèrement rouillé dont le pied est orné de motifs pélagiques (3 PO)
78	Une petite boîte en bois (1 PA) cerclée d'une cordelette et renfermant un paquet de cartes à jouer enveloppé dans un petit sachet en velours. Les cartes représentant les rois ont toutes une petite marque dans leur coin inférieur droit (5 PA).
79	Un perroquet rouge et vert capable de répéter ce qu'il entend (mêmes statistiques que le corbeau) (15 PO... s'il est capturé)
80	Un étui à carte censé être étanche (1 PO) contenant une carte maritime détaillée des mers du globe. La carte a pris l'eau et de nombreuses annotations sont illisibles mais les informations principales sont compréhensibles (8 PO)
81	Une chope de bière taillée dans la coquille d'un nautilus (1d4 PO)

1d100 Résultat

82	Une tonnelet de poisson salé contenant encore l'équivalent de 10d8 rations de survie (15 PO)
83	Une grosse caisse en bois chargée de vêtements neufs mais dégageant un fument de moisi (4d6 PO le tout)
84	Une petite boîte capitonnée de cuir bleu marine (1 PO) et renfermant un sifflet en os de dauphin (2d6 PO)
85	Un mât d'artimon brisé auquel est encore attaché le cadavre d'un matelot supplicié au moment du naufrage. Dans la doublure de la ceinture du marin (Investigation DD 10) sont dissimulées 25 PA et 1d4 gemmes (2d8 PO chacune)
86	Un étui à cartes étanche (20 PO) contenant la carte brouillonne d'une mer inconnue (2 PA)
87	Une pipe sculptée en forme de serpent des mers (4d6 PO)
88	Un sac de couchage en peau de requin (1d12 PO) - imperméable - roule en boule dans un tonneau (2 PO)
89	Un bouclier fabriqué à partir de la carapace d'une tortue (mêmes statistiques qu'un bouclier - 10 po)
90	Une petite cage en fer rouillée et verrouillée (Dextérité DD 15) emprisonnant un tout petit singe en mauvais état (5d10 po une fois remis sur pied)
91	Un panier en osier abîmé (1 PA) contenant un sac en toile de jute tâché de sang. Le sac contient la tête pourrissante d'un marin dont la barbe est ornée de perles sans valeurs. Investigation DD 10 pour remarquer que l'un des perles vaut 4d8 PO.
92	Un pavillon noir dans un excellent état, encore accroché au sommet du mât de misaine (Force (Athlétisme) DD 10 pour monter le décrocher)(1d12 PO auprès de personnes peu recommandables)
93	Une boussole de métal pendue à une chaînette d'argent fixée à la barre à roue du navire (2d8 PO)
94	Un coffre en bois et à la serrure grippée par le sel (Dextérité DD 20 - Force DD 20) contenant une montagne de pièces de cuivre (1d6 x 100 PC) ainsi qu'une bourse pleine de perles de toutes les couleurs (4d4 perles de 1d4 PO chacune)
95	La dépouille d'un marin dont la jambe de bois peut être dévissée (Investigation DD 10) et contenant un parchemin de respiration aquatique étroitement enroulé
96	Le livre de prière d'un prêtre de Umberlie ; ses pages sont imperméables à l'eau et sa couverture cornée est faite en peau d'homme-poisson (1d6 PO - 1d20 PO auprès de l'Eglise d'Umberlie)
97	Un coffre en bois rempli d'eau de mer jusqu'à ras bord et contenant un coffret en bois richement décoré de bas-reliefs représentant les fonds marins. Le coffret est verrouillé (Dextérité DD 20) mais peut s'ouvrir à l'aide de la clef en bois qui est dissimulée sous le coffret (Perception DD 10). Ce n'est que lorsque le coffret et la clef sont dans l'eau de mer que le bois qui les compose gonfle, permettant à la clef de s'ajuster correctement à la serrure. À l'intérieur du coffret se trouve un morceau de rocher sur lequel est fixée une anémone de mer très rare et très prisée des collectionneurs (5d10 PO). Si le coffret est ouvert hors de l'eau, l'anémone meurt.
98	Un sabre ayant connu maints abordages (caractéristiques du cimenterre). La garde garnie de topazes en fait une véritable œuvre d'art (10d6 PO)
99	Un coffre en bronze verrouillé (Dextérité 15) renferme une grosse bouteille en verre contenant la maquette d'un trois-mâts dont l'un des mâts est cassé. Le tout est un véritable travail d'orfèvre. Des inscriptions sur le cul de la bouteille indique qu'en prononçant une prière à Umberlie tout en pointant avec la bouteille un navire situé en pleine mer, un mât de la maquette se brise et déclenche la magie de la bouteille ; lancez 1d4 - sur un résultat de 4, le navire ciblé sombre englouti par une vague énorme.
100	Une bouteille en verre contenant une carte marquée d'une grosse croix rouge (la carte mène à un trésor de pirate)

PREPAREZ VOUS, UNE GRANDE AVENTURE VOUS ATTEND

Découvrez l'ensemble des aides de jeu Bulle-de-beurre pour la
gamme D&D5e.



Et quand vous serez prêts pour encore plus
d'aventures, étoffez votre collection en achetant les
ouvrages officiels en VF et VO de la gamme D&D5e, et
rendez-vous sur le site AideDD.org pour découvrir des
scénarios originaux prêts à jouer.

