



Combats navals et sièges de place forte

THE
WITCHER

*Libre ajout et modification de LANCELOT'S HOMEBREW:
Transposé et Traduit Alexis.D, relu et corrigé par Marc Hareng*

Combat Général

- Chaque arme de siège dispose d'un **Maître d'armes** qui utilise la compétence *Tactique* contre un SD basé sur la distance pour toucher (Page 164 du livre de base).
- Pour les projectiles qui touchent, lancez un dé sur la **Table de localisation des Fortifications** pour déterminer l'emplacement précis où le coup a été porté, puis appliquez les dégâts.
- Lors de l'utilisation des règles de dégâts standard, tout dégât obtenu inférieur ou égal au PA de la fortification est ignoré (*comme lorsque les dégâts de n'importe quelle autre arme ne parviennent pas à perforer l'armure*).
- Lorsque les dégâts obtenus dépassent le PA de la fortification touchée, tous les dégâts supérieurs au PA sont appliqués comme une réduction de PA. Lorsque vous utilisez la méthode des dommages alternatifs, appliquez la réduction des PA propre à l'arme de siège.
- **Une fortification s'effondre lorsque ses PA tombent à 0.**
- Tout défenseur derrière une fortification lorsque celle-ci s'effondre est **étourdi** pour 1 tour par point de dégâts au-dessus du seuil d'effondrement.
- Tout défenseur se trouvant à l'emplacement d'une fortification effondrée subit l'intégralité des dégâts des armes de siège si cet emplacement est à nouveau touché.
- Toute personne se trouvant sur les décombres d'une fortification effondrée subit une pénalité de -2 aux REF et à la DEX.

Fortifications

Standard	
Mur en bois	10
Mur de briques	25
Mur en pierre	30

Une enceinte de ferme ordinaire ou un bâtiment de paysan.

Elle permet de garder les animaux à l'intérieur (ou à l'extérieur) et constitue une bonne défense en cas de besoin.

Lourde	
Mur en bois	30
Mur de briques	45
Mur en pierre	50
Herse	20
Porte	25

Le type de construction utilisé pour les grands bâtiments et que l'on trouve souvent dans les camps militaires temporaires ou es constructions plus permanentes que l'on trouve à la frontière.

Plus robuste qu'une construction standard.

Constructions de maître	
Mur en bois	45
Mur de briques	60
Mur en pierre	100
Créneaux	50
Herse	40
Porte	60

Les véritables châteaux, forts et donjons utilisent presque exclusivement ce type de construction. On en trouve parfois ailleurs, mais sa conception, sa construction et son entretien coûtent une fortune.

Machine de siège	Equipe requise	À bout portant	Court	Moyenne	Longue	Dégâts	Dommages alternatif	RoF	Notes
Béliers	12	-	-	-	-	1 PA par attaque	1	1	Pas de pénalité supplémentaire pour la visée.
Baliste - Légère	4	50	100	300	500	8d6	1	3	Pénalité supplémentaire de -3 pour avoir visé.
Baliste - Lourde	5	40	80	240	400	13d6	2	5	Pénalité supplémentaire de -6 pour avoir visé.
Catapulte	6	20	40	90	150	16d6	5	10	Pénalité supplémentaire de -6 pour avoir visé.
Trébuchet - Léger	7	50	100	200	400	14d6	3	10	Pénalité supplémentaire de -6 pour avoir visé.
Trébuchet - lourd	10	35	75	150	300	20d6	7	15	Pénalité supplémentaire de -6 pour avoir visé.

Emplacement de l'impact dans une fortification	Lancé
Créneaux	1
Emplacement du mur n° 1	2-3
Emplacement du mur n° 2	4-6
Emplacement du mur n° 3	7-9
Emplacement du mur n° 4	10-11
Porte / Herse	12

Lancer d'échec	Effet
1-5	Pas d'échec critique.
6-7	Pannes de machine de siège nécessitant 2d6 minutes de réparation,
8-9	Pannes de machine de siège nécessitant 1d6 heures de réparation.
>9	Panne catastrophique de la machine. Toutes les personnes se trouvant à proximité immédiate doivent faire Un test d'Athlétisme contre SD15 ou subir 5d6 dommages

Combat Naval

Les règles et détails du combat de siège s'appliquent, mais avec les modifications suivantes :

- Seules les armes de siège de type baliste – légère et catapulte sont autorisées sur un navire.
- Toutes les attaques contre un navire sont affectées par l'état de la mer (en plus de toute autre pénalité généralement appliquée) :

État de la mer	Pénalité d'attaque
Légère	0
Houleuse	-1
Agitée	-4
Vent violent	-10

Emplacement de l'impact dans un navire	Lancé
Garde-corps	1
Voile #1	2
Mât #1	3
Voile #2	4
Mât n°2	5
Voile n°3	6
Mât n°3	7
Garde-corps	8
Coque	9 ou plus

Bateau marchand	PA	Bateau de combat	PA	Bateau pillard de Skellige	PA
Garde-corps	10	Garde-corps	20	Garde-corps	15
Voile #1	3 touches	Voile #1	3 touches	Voile #1	NA
Mât #1	30	Mât #1	30	Mât #1	NA
Voile #2	3 touches	Voile #2	3 touches	Voile #2	5 touches
Mât n°2	20	Mât n°2	30	Mât n°2	40
Voile n°3	3 touches	Voile n°3	3 touches	Voile n°3	NA
Mât n°3	30	Mât n°3	30	Mât n°3	NA
Garde-corps	10	Garde-corps	20	Garde-corps	15
Coque	45	Coque	55	Coque	50
Vitesse	150 mètres par minutes	Vitesse	200 mètres par minutes	Vitesse	300 mètres par minutes

- Les voiles n'ont pas de PA, mais ne pourront pas subir plus de 3 coups avant de devenir inefficaces pour la navigation. Toute touche à une voile réduit la vitesse de 10% jusqu'à ce qu'elle soit réparée. La réduction de la vitesse des voiles endommagées est cumulative (par exemple, 3 coups portés à chacune des 3 voiles entraînent une réduction de 90% de la vitesse).
- Les réparations prennent 1d6x10 minutes par voile touchée.
- La perte d'un mât entraîne la perte immédiate de la voile correspondante. Aucune réparation sur un mât détruit ne peut être tentée en dehors du port. Le remplacement prend 1d6 mois.
- Les navires de pillards de Skellige n'ont pas de voiles multiples. Tout résultat qui tombe sur les emplacements Mât/Voile #1 ou Mât/Voile #3 est traité comme un échec.
- Les navires de pillards de Skellige dont la voile est complètement détruite peuvent encore se déplacer à 50% de leur vitesse si l'équipage se met à ramer. Sinon, le navire se déplace à 20% de sa vitesse.