

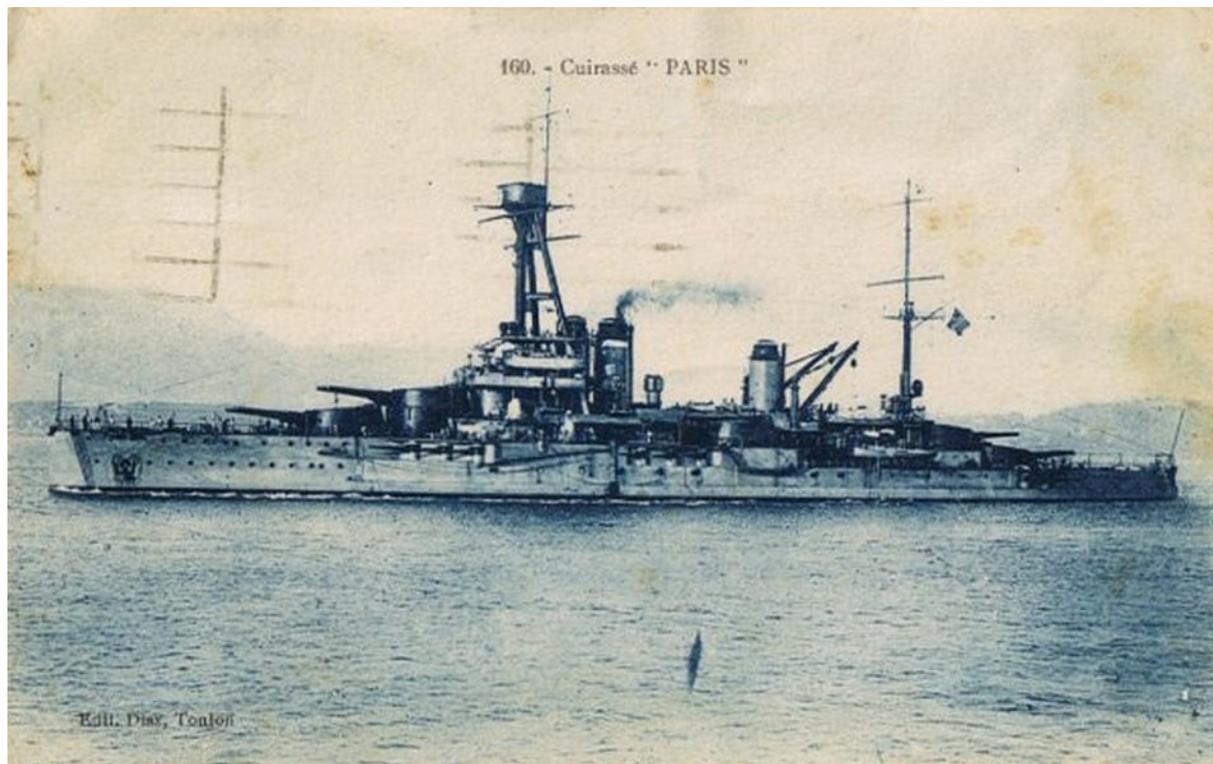
Introduction

« Escadres d'Acier » est une règle avec une base simple où chaque joueur joue une flotte composée d'un certain nombre de navires, déterminés soit selon un scénario, soit selon les listes de l'annexe.

Cette règle est pour l'époque de la cuirasse et du canon, avant que l'utilisation intensive de l'aviation amène le combat au delà de l'horizon et donc hors de la table, sans compter l'ère du missile. Les principaux conflits de cette époque sont les deux guerres mondiales mais aussi plusieurs conflits plus limités comme la Bataille de Lissa le 20 juillet 1866, la guerre franco-allemande de 1870, la guerre hispano-américaine de 1898, la guerre russo-japonaise de 1905, la guerre italo-turque (1911-1912), la première guerre balkanique (1912-1913), la guerre civile russe, la guerre d'Espagne (1936-1940) et la guerre franco siamoise de janvier 1941 (Bataille de Koh Chang). D'autres conflits comme la guerre de Sécession ou les conflits d'Amérique du Sud appartiennent plutôt à la période précédente.

En annexe 2, l'on trouvera le système de calcul des navires pour jouer cette règle en attendant les listes de navires officielles qui seront proposées et seront complétées et mises à jour au fur et à mesure.

Quand à cette règle-ci, elle sera ensuite complétée, notamment par la 3ème dimension, les avions et les armes antiaériennes.



Chapitre 1 : Le matériel

Matériel nécessaire

- une table de jeu présentant des hexagones, avec éventuellement des îles et autres caractéristiques.
- Des dés normaux et des dés à 4, 8, 10, 12 et 20 faces
- des modèles de navires (voir ci-après) ;
- les fiches de ces navires (voir ci-après) ;
- des jetons et des pions.

Les dés.

Dans toute cette règle, les jets de dés sont marqués sous la forme XdY où X est le nombre de dés lancés et Y le type de dé. Pour ces derniers, on a :

d6	Dé à 6 faces, soit donc un dé normal	d4	Dé à 4 faces
d2	D6 où les chiffres impairs comptent comme 1 et les pairs comme 2	d3	« Dé à 3 faces » = d6 où 4,5 et 6 comptent 1, 2 et 3.
d8	Dé à 8 faces	d10	Dé à 10 faces
d12	Dé à 12 faces	d20	Dé à 20 faces

Les navires

Cette règle est faite pour des navires à l'échelle 1/3000° mais elle peut être jouée avec d'autres échelles tant que les navires peuvent tenir dans les hexagones disponibles.

Les modèles de navires sont généralement fixés sur des socles, même si ce n'est pas obligatoire. Cela permet notamment de marquer le nom du navire pour éviter les confusions et pour la fiche de jeu.

On peut (et souvent l'on doit) regrouper les petits navires en flottilles. Voir plus loin.

Tailles de Navires

Taille	Genre	Tonnage		Si <2000, flottille obligatoire	
1	Très petits navires	1 à 2999 tonnes	Taille	Genre	Tonnage
2	Petits navires	3000 à 5999 tonnes	3	Navires moyens	6000 à 14999 tonnes
4	Gros navires	15000 à 29999 tonnes	5	Navires énormes	Plus de 30000 tonnes

Soclage des Navires

Le soclage des navires dépend, bien entendu, de leur échelle et de la taille des hexagones. Pour des navires au 1/3000ème, très courants, les socles conseillés font 3 cm de large et une profondeur minimum indiqué ci-après. Ce sont des minimums, cependant, surtout pour les croiseurs légers, on prendra souvent la taille de socle au-dessus pour que le navire y tienne bien.

Très petits et Petits navires	4 cm	Navires moyens	6 cm
Gros navires	8 cm	Navires énormes	10 et plus

Eléments particuliers des navires

Chaque navire est défini par divers éléments, qui apparaîtront sur la fiche du navire :

- son Nom
- sa Classe, c'est à dire le modèle de navire, un ensemble de navires semblables
- son Type, généralement indiqué sous forme d'un sigle (voir plus loin)
- son groupe (Gr.) correspondant à la taille ci-dessus, de 1 à 5
- sa Vitesse exprimée en hexagones
- le nombre de Virages que le navire peut faire par tour
- le Blindage, résumé en un nombre calculé selon le blindage des différentes parties, sa répartition, la qualité de l'acier et du cloisonnement des fonds
- son armement (voir plus loin)
- La qualité de sa télémétrie (voir plus loin)
- sa résistance, fonction de son tonnage et de sa construction
- ses Caractéristiques spéciales (voir l'annexe 1)

Tout cela peut être trouvé dans les données historiques et calculé selon les données de l'Annexe 2 ou dans les listes de flottes futures, et doit être reporté sur sa fiche de jeu. (Voir plus loin)

Type de navire

Type	Code	Description	Code	Description
Cuirassés	KP	Cuirassé pré-Dreadnought	KD	Cuirassé Dreadnought
	KM	Cuirassé moderne (1930+)	KC	Cuirassé côtier
Croiseurs	CL	Croiseur léger	CP	Croiseur protégé
	CC	Croiseur cuirassé	CB	Croiseur de Bataille
Torpilleurs	D	Destroyer (contre-torpilleur)	T	Torpilleur
Porte-Avions	PA	Porte-Avions	PH	Porte Hydravions
Petits navires	Fré	Frégate	Corv	Corvette
	Avi	Aviso	Can	Canonnière
Mines	MM	Mouilleur de Mines	DM	Dragueur de Mines
Spéciaux	Mon	Monitor	AMC	Navire marchand armé
	Hop	Navire Hôpital		
Civils	PQ	Paquebot	NM	Navire marchand
	Tran	Transport spécialisé	PT	Pétrolier
Flottes	FD	Flottille de Destroyers	FT	Flottille de Torpilleurs
	FC	Flottille de croiseurs légers (parfois avec Destroyers)	FA	Flottille d'Avisos
	FCa	Flottille de Canonnières		Flottille de XXX

Armement

Les navires ont 5 types d'armes :

- 1) les canons en tourelles ;
- 2) les canons secondaires ;

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

- 3) les torpilles ;
- 4) les armes antiaériennes (on les verra au chapitre sur la troisième dimension) ;
- 5) les mines (on les verra au chapitre sur les combats sous-marins).

L'artillerie principale est généralement installée en tourelles, qui peuvent être toutes du même calibre ou non.. Pour les tourelles de calibre inférieur, il faudra juger si elles font partie de l'artillerie principale ou sont agglomérées dans l'artillerie secondaire. Les postes des torpilles font également partie de l'artillerie principale, et pour certains navires, ils sont même les seuls. Le nombre total de « tourelles » d'artillerie principale (y compris les postes de torpilles) ne doit jamais dépasser 14.

L'artillerie secondaire, située généralement sur les côtés, est regroupée pour le jeu en 2 « tourelles » multitubes, une de chaque côté, toutes du même calibre. S'il y a quelques pièces d'un calibre supérieur, il est possible d'en faire des tourelles d'artillerie principale, si le nombre de 14 n'est pas atteint. En revanche, les pièces de plus petit calibre seront simplement ignorées.

Les postes de torpilles sont des tubes ou groupes de tubes, soit placés en affûts souvent multiples sur les ponts, soit dans des chambres à l'intérieur des navires. Les postes de torpilles tirent soit à bâbord, soit à tribord, soit directement sur l'avant soit directement sur l'arrière. Sur les plus petits navires, il peut y avoir des tubes placés en position centrale qui donc peuvent tirer d'un des 2 bords au choix. Toutes les torpilles d'un même poste sont tirées ensemble sur la même cible.

Une question importante est celle du rechargement des torpilles une fois tirées. Généralement, sur la plupart des petits navires, il n'y a pas de réserve permettant de recharger les tubes lance-torpilles. D'autres disposent d'une recharge. Seuls les gros navires disposant de postes de tirs de torpilles internes ont des réserves. Cependant, ils ont d'autres problèmes, de visibilité notamment.

La télémétrie et le radar

La télémétrie, c'est le système qui permet de calculer la distance d'une cible et donc de donner aux canons les instructions pour tirer. Pendant des années, la faible distance de tir des pièces a permis une évaluation à vue mais l'augmentation de ces distances a imposé des équipements et des techniciens spécialisés. Juste avant la Seconde guerre mondiale, l'apparition du radar a permis une télémétrie encore plus efficace.

En revanche, les destructions du combat entraînent une diminution de cette qualité, soit que les équipements soient endommagés, que les techniciens soient mis hors de combat ou que les transmissions vers les pièces se fassent plus mal. Les torpilles restent pointées à l'œil, n'ont pas de trajectoire parabolique, et donc ne dépendent pas de la télémétrie.

La plupart du temps, la télémétrie sera standard. Dans certains cas de matériel excellent ou de techniciens particulièrement entraînés, on pourra avoir un bonus au tir, de 1 ou exceptionnellement de 2 (donc compté en négatif sur le tableau des tirs, voir plus loin). Au fur et à mesure des coups critiques, il peut y avoir des malus (donc des +1 cumulatifs sur le tableau de tir). Il est aussi possible que des caractéristiques du navire, concernant les techniciens télémètres ou leur doctrine, donnent également des malus.

Exemple : Au début de la Première Guerre Mondiale, les anglais avaient une doctrine de recherche de la distance consistant à tirer d'abord volontairement court puis d'allonger le tir

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

jusqu'au niveau de la cible. Les autres nations encadraient la cible, ce qui permettait un pointage plus rapide et plus efficace. Les anglais auront donc un malus à la télémétrie jusqu'à la fin de 1916.

Le radar donnera aussi un bonus, de 1 pour les radars de base et de 2 pour les radars améliorés. Pour simplifier, ce bonus sera additionné à la télémétrie ci-dessus. Les pertes de la télémétrie concerneront en premier le radar et donc les autres avantages apportés par le radar disparaîtront quand les bonus de radar auront été perdus.

Caractéristique	Effet
Télémétrie exceptionnelle	-2 pour toucher
Excellente télémétrie	-1 pour toucher
Télémétrie standard ou estimation optique	Pas de changement
Perte de télémétrie suite à dégâts ou caractéristique	+1 pour toucher
Radar amélioré	-2 pour toucher
Radar de base	-1 pour toucher

Flottes de petits navires

Les navires (ou groupes de navires) de moins de 3000 tonnes sont appelés « Très petits navires » et peuvent tenir dans un seul hexagone. Les navires de moins de 2000 tonnes doivent être regroupés en flottes de 2, 3 navires ou plus, de façon à atteindre au moins 2000 sans dépasser 6000 tonnes. Les « Très petits navires » entre 2000 et 3000 tonnes peuvent être également regroupés. La flotte ainsi regroupée est, pour le jeu, considérée comme un seul navire en additionnant les tonnages mais aussi l'artillerie et les torpilles, le tout disposé comme sur un des navires, du type majoritaire si des types différents. Les caractéristiques de déplacement et de virages sont celles du navire pour lequel elles sont les plus faibles.

Artillerie

Le total des canons de l'artillerie principale doit être réparti en simili « tourelles » sans dépasser un nombre de 10. Les pièces par « tourelles » doivent être du même calibre. Si le chef de la flotte est bien plus grand que le reste, ses armes d'artillerie principale sont prises en compte d'abord et celles des autres navires sont réparties en « tourelles » s'il en reste ou dans l'artillerie secondaire sinon. Les pièces trop petites par rapport au reste seront ignorées.

Torpilles.

Les torpilles des différents navires seront regroupées en « postes de torpilles » situés comme sur le type majoritaire ou principal des navires. Idem pour les mines.

Exemple

Les torpilleurs T1 à T10 de la marine austro-hongroise avaient les caractéristiques suivantes : 200 tonnes, pas de blindage sensible, 2 pièces de 3 livres (1,5") 2 tubes de 17,7" situés en position centrale.

On va les regrouper tous les 10 en une « flotte » de 2000 tonnes, soit 20 pièces de 3 livres et 20 tubes. Les pièces sont si petites qu'on ne met pas d'artillerie principale et on compte 2 « tourelles » d'artillerie secondaire à chacune 10 pièces de 1,5".

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

Pour les torpilles, comme elles sont en position centrale, on va considérer chaque navire comme une « tourelle » de torpilles et donc on aura 10 « tourelles » de torpilles à 1 seul coup (pas de recharge).

Fiche de navire

Comme vu plus haut, le système de calcul des valeurs du navire est en annexe 2. Plus tard, l'on trouvera également les listes de flottes.

Voici un exemple de fiche permettant de gérer un navire et de suivre ses dégâts.

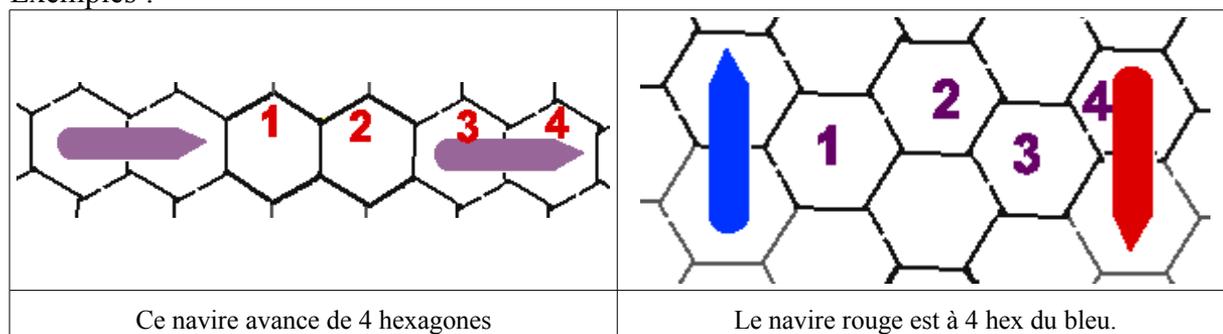
Fiche																Explications
Nom												Type				Type : Sigle du type de navire
Classe												Gr.				Gr. = Groupe (1 à 5) - Vitesse ; nombre d'hex
Vitesse		Virages				Blindage								Virages : Nombre ; Blindage : nombre		
Pl	Por	Nb	Dés	Pl	Por	Nb	Dés							Pl : Place ; Por : Portée ; Nb : Nombre		
														Dés : dés jetés par touche.		
														A= Avant ; P= Poupe		
														T = Tribord ; B = Bâbord ; C = Centre		
														TA= Torpille Avant ; TP= Torpille Poupe		
														TT = Torpille Tribord ; TB = Torpille Bâbord ;		
														TC = Torpille Centre		
B	Secondaires										T			T = Tribord ; B = Bâbord		
AA - 1						AA - 2								AA1 ; Antiaériens 1 ;		
Télémetrie						Gîte								AA2 ; Antiaériens 2 ;		
Caractéristiques :														Gîte : Nombre de ° de gîte		
																Carrés à noircir pour les pertes.

Chapitre 2 : Notions principales

Les distances

Toutes les distances sont comptées en hexagones, en ignorant l'hexagone du navire d'origine mais en comptant l'hexagone d'arrivée.

Exemples :



La visibilité

La distance maximale de visibilité par moyens optiques et par temps clair est de 15 hexagones. Il y a des moyens de « voir » plus loin :

- radar (voir chapitre 1)
- utilisation d'un avion (voir la 3ème dimension plus loin).
- Un ami peut indiquer par radio ce qu'il voit (désignation à distance, voir plus loin).

Mauvais temps et fumée

Le mauvais temps peut limiter la visibilité (nuit, brouillard, pluie, neige...). Voir au chapitre sur la météo. Il peut aussi y avoir de la fumée, volontaire ou non. Voir aux éléments complémentaires.

Désignation à distance

Un ami peut indiquer par radio ce qu'il voit à un navire mais il y a des chances d'erreur et surtout des délais de transmission, avec des conséquences sur la précision de la détermination.

Déploiement et victoire

L'on installe les navires au choix des 2 joueurs par accord réciproque ou selon le scénario. Chaque navire est placé à cheval sur 2 hexagones sauf les petits et très petits navires (voir ci-dessus) dont le socle est de 4 cm et qui tiennent dans 1 hexagone.

La victoire est prévue soit dans le scénario (par exemple un objectif à prendre et à tenir) ou par accord entre les joueurs. Sinon, on considère qu'un camp qui a perdu plus de la moitié des points de structure de ses navires à la fin de son tour de jeu a perdu.

Chapitre 3 : Le tour de Jeu

Tour de jeu.

On place un jeton à côté de chaque navire pour montrer qu'il est « libre » (qu'il n'a pas encore joué). Ensuite, chaque joueur lance un dé. Le joueur qui a le plus haut score joue premier un de ses navires puis chacun joue un navire à son tour. Le tour de chaque navire comporte :

- Déplacement du navire ;
- Tir et Résolution des pertes ;
- Conséquences sur le navire et ses cibles.

Tout doit être joué avant de passer au navire suivant.

Quand tous les navires ont joué, c'est la phase de fin de tour :

- résolution des incendies
- Test de moral de fin de tour
- on vérifie si un des camps a gagné, sinon l'on reprend au tour suivant..

Mouvement.

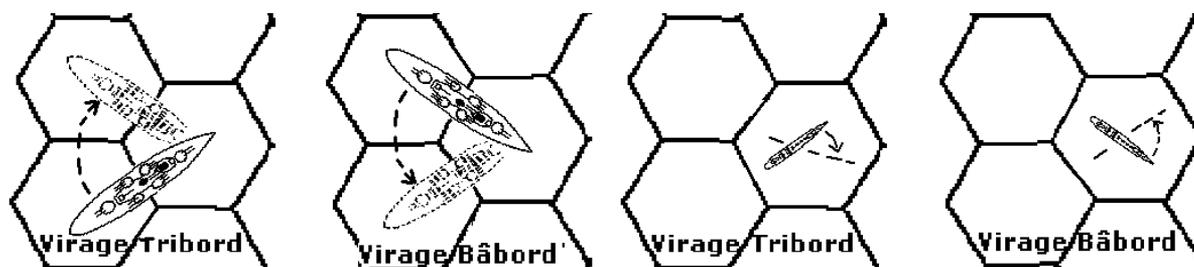
Vitesse = nombre d'hexagones

Le déplacement maximal possible est indiquée sur la fiche du navire. Aucun navire n'est obligé de faire quelque mouvement que ce soit, même s'il en a la capacité. Si le navire est bloqué et ne peut bouger à cause de la position des différents navires AU MOMENT PRECIS où il joue (et même si un autre navire peut lui libérer le passage en jouant plus tard le même tour) il ne bouge pas. Un navire qui n'utilise aucun de ses pas de mouvement est marqué d'un jeton « stoppé » qui reste pour le tour suivant, sauf les petits navires.

Virages

Pour tourner, on décale la partie arrière d'un hexagone vers la droite ou la gauche, ce qui compte comme un « pas » (un point) de mouvement. Le nombre maximal de virages que peut faire un navire est fixé par les listes. A l'exception des petits et très petits navires, chaque navire doit faire un hex tout droit entre 2 virages. Un navire qui a un jeton « stoppé » du tour précédent doit faire au moins 1 hexagone tout droit avant de faire un virage.

Les petits et très petits navires (dont le socle de 4 cm tient sur 1 hexagone) sont toujours vers une face de l'hexagone. Pour tourner, on l'oriente vers la à droite ou à gauche, ce qui compte aussi comme un « pas » (un point) de mouvement.



Hexagone occupé

Si un navire veut entrer dans un hexagone occupé par un navire ou la terre, il s'arrête juste AVANT. On ne prévoit pas d'éperonnage volontaire sauf contre les sous-marin et les tous

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

petits navires. Ce peut cependant être envisagé pour des cas particuliers et sera étudié dans les règles optionnelles.

Combats

Tous les combats du navire en jeu (qui vient d'être déplacé) sont effectués à ce moment avec leurs conséquences, avant de passer à un autre navire. On fait successivement :

- 1) lancer des torpilles ;
- 2) tir des armes en tourelles ;
- 3) tir des armes secondaires ;
- 4) Tir antiaérien offensif (voir 3ème dimension)
- 5) résolution des torpilles.

Ligne de tir

A cette époque, les obus ont une trajectoire parabolique et donc on peut tirer par dessus un navire ami ou ennemi. Cependant les navires font une « zone d'ombre » dans laquelle on ne peut pas tirer si la ligne de tir tracée du centre du tireur au centre de la cible passe par un hexagone occupé. Cela dépend des tailles respectives des navires.

Taille cible > taille du navire masque	Pas de zone d'ombre
Taille cible > ou = taille du navire masque	Zone d'ombre = 1 + Taille du masque - Taille cible

Exemple : un grand cuirassé (taille 5) cache un croiseur taille 3 sur 3 hexagones derrière lui.

Portée des armes et précision

La portée des canons dépend du poids de l'obus, de la vitesse initiale et de l'angle de tir. Sur la fin de la trajectoire, l'obus retombe avec d'autant plus de force de pénétration qu'il est monté plus haut. La portée des canons est donnée par navire dans la liste de flotte.

La précision, bien sûr, est d'autant moins grande que le but est plus éloigné, mais elle prend aussi en compte la qualité de la télémétrie qui aide à juger la distance. C'est encore amélioré avec le radar. La distance à laquelle le navire tire est ainsi définie :

A bout portant	1 hexagone	Courte distance	2 ou 3 hexagones
Distance moyenne	4 à 6 hexagones	Longue distance	7 à 10 hexagones
Distance extrême	Plus de 11 hexagones (mais pas plus de 15 sans radar ou avion)		

Note : cette définition ne signifie pas que les canons puissent tirer jusque là. La portée du canon est le plus souvent bien inférieure.

Tir des armes en tourelles

En principe, un navire ne tire que sur une seule cible. Cependant, si des tourelles ne peuvent tirer sur la cible principale, elles pourront tirer sur une cible secondaire, avec un malus dû au manque de télémétrie. L'artillerie secondaire pourra toujours tirer sur des cibles distinctes sans pénalité.

Procédure du tir des armes en tourelles

Par ailleurs, le tir des grosses pièces produisait des gerbes qui permettaient au navire tireur de régler son tir. Si plusieurs navires tiraient sur le même navire cible, cette observation était bouleversée. Donc, les navires qui tireront sur une cible qui a été tirée avant par un autre aura une pénalité.

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

Les tourelles sont placées sur l'avant ou sur l'arrière dans l'axe, ailleurs sur le navire dans l'axe ou sur un des côtés bâbord ou tribord. La zone de tir des tourelles est donnée dans le schéma ci-après. Les tourelles dans l'axe qui ne tirent ni vers l'avant ni vers l'arrière (généralement au milieu du navire mais pas toujours) sont considérées comme tirant sur bâbord ET tribord. Certaines tourelles situées sur le côté peuvent tirer vers l'autre côté mais seulement si leur champ de tir est dégagé.

Zones de tir		Particularités de la cible
Tourelles	Torpilles	
<p> ■ Tourelle avant ■ Tourelle arrière ■ Tourelle bâbord ■ Tourelle tribord </p>	<p> ■ Avant ■ Poutre ■ Bâbord ■ Tribord </p>	<p> ■ Plein face ■ Plein travers ■ Plein arrière </p>

Modificateurs du tir (attention, différents pour tourelles et torpilles)					
Situation	Modif. Tourelles	Modif. Torpilles	Situation	Modif. Tourelles	Modif. Torpilles
Tir à bout portant (1 hex)	-1	0	Valeur de la télémétrie	Valeur	0 (1)
Tir à distance courte (2 à 3)	0	0	Taille tireur - taille cible	Res	Res
Tir à distance moyenne (4 à 6)	'+1	'+2	Navire rapide (vitesse > 5 hex)	'+1	'+1
Tir à distance longue (7 à 10)	'+2	'+4	Mauvais temps	'+1	'+2
Tir à distance extrême (11 et +)	'+3	'+6	Très mauvais temps	'+2	'+4
Pour chaque navire ami ayant déjà tiré sur la même cible	'+1	0 (1)	Pour chaque 5° de gîte du tireur (3)	'+1	'+1
Cible immobile	-1	-3	Cible en plein travers	-1	-1
Tir sur cible secondaire (tourelles)	'+2	0	Cible exactement de face ou d'arrière	'+1	'+1
Équipage d'élite	-1	-1	Équipage de cible élite	0	'+1 (2)
Équipage recrues	'+1	'+1	Équipage de cible recrues	0	'+1 (2)

Notes : (1) = Non applicable aux torpilles
 (2) = Annulé si mauvais temps
 (3) = le tir de l'artillerie principale et de tout armement latéral est impossible si gîte > 30°

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

Détermination des touches

On lance 1d6 pour chaque tube d'artillerie principale tirant sur la même cible. Si l'artillerie principale comprend des pièces de calibres différents (pré-dreadnoughts) les dés sont jetés indépendamment selon les calibres. Le chiffre à atteindre est égal à 4 plus ou moins selon le tableau 3 ci-dessus. Si le résultat est supérieur à 6, le tir est inefficace (mais est supposé avoir eu lieu).

Le chiffre peut encore être modifié par les caractéristiques spéciales des navires (voir annexe 1).

Exemple : un navire taille 4 avec une bonne télémétrie (-1) tire avec 3 tourelles doubles à distance moyenne (+1) sur un navire rapide taille 3. La différence de taille donne +1 (4-3)

Le joueur lance donc 6 dés (3 fois 2 tubes) à 4 (de base) -1 (bonne télémétrie) +1 (distance moyenne) +1 (cible rapide) +1 (différence de taille) = 6. Seuls les 6 comptent comme des touches.

Ensuite, pour chaque touche, le joueur lance 1 dé du type correspondant au canon utilisé, duquel est déduit le blindage de la cible. Le résultat est la perte infligée à la cible. Si le résultat est négatif, la perte est nulle.

Si le dé est supérieur ou égal à deux fois le blindage, il y a en plus un **coup critique**. Ce peut être modifié sur certains navires selon les caractéristiques.

Pertes

Les pertes sont notées sur la fiche du navire en noircissant les cases des lignes horizontales, à raison d'une ligne à la fois, la suivante n'étant commencée que quand la précédente est finie. Quand une ligne est terminée, le navire subit un **coup critique** et un coup au moral.

Coups critiques

Pour un coup critique, le joueur lance 1d6.

N°	Résultat	N°	Résultat
1	Incendie	2	Voie d'eau : gîte
3	Problème de propulsion ou de direction	4	Perte d'armement
5	Perte d'un aménagement	6	Explosion catastrophique

Critique 1 - Incendie

Quand un critique indique un ou plusieurs incendies, on les marque à côté du navire. En fin de jeu, on compte 1 perte pour chaque incendie. Si le navire existe encore, on lance 1d6 (modifié par le tableau ci-dessous) pour tenter d'éteindre chaque incendie : 3 ou moins, le feu continue. Les effets de ces pertes sont comptés comme les autres.

Équipage d'élite	'+1	Équipage recrues	'-1
Équipage démoralisé	'-1	Pour chaque 5° de gîte	'-1

Critique 2 - Voie d'eau : gîte

Le navire embarque de l'eau qui provoque de la gîte, c'est à dire que le navire penche. Cette inclinaison complique le tir des pièces. La gîte est exprimée en degrés (°).

Pour savoir de combien la gîte augmente, on lance 1d10 pour un critique d'un obus, 2d10 pour une torpille. Le résultat est le nombre de ° qui s'ajoute à la gîte précédente. Si la gîte dépasse

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

30°, le navire ne peut plus utiliser son artillerie principale ni ses armes latérales. Si elle dépasse 45+, le navire roule et chavire puis coule.

Critique 3 - Problème de propulsion ou de direction

Les dégâts frappent soit les machines, soit les organes de la direction (gouvernail, transmission).

1d6 : 1,2,3 = -1 hex vitesse ; 4, 5, 6 = -1 virage

Perte de direction

On ne distingue pas entre les conséquences d'un coup sur le gouvernail, la transmission ou la passerelle. On retire une capacité de virage. Si l'on passe en-dessous d'un virage par tour, le virage devient aléatoire. Quand le joueur veut faire un virage (1 fois par tour) on lance un dé correspondant à la situation plus 1.

- virage à 0 = 1 chance sur 2
- virage à -1 = 1 chance sur 3
- virage à -2 = 1 chance sur 4. Et ainsi de suite.

Critique 4 - Perte d'armement

Une unité d'armement est touchée. Les différents sites concernés sont :

- les tourelles d'artillerie principale
- l'armement secondaire, considéré comme une « tourelle » par côté
- l'armement anti-aérien, considéré comme une « tourelle » par groupe
- chaque poste de tir des torpilles
- chaque ligne de mouillage des mines

Ce qui nous donne un nombre N de sites. On tire au sort l'un d'eux.

- Si c'est une des tourelles d'artillerie principale, un poste de torpille ou une chaîne de mines, il est détruit ;
- Si c'est une « tourelle » d'armement secondaire ou anti-aérien, le nombre de « tubes » de ce côté est divisé par 2, arrondi en-dessous.

S'il n'y a plus d'armement disponible, même sur l'artillerie secondaire, ce critique est relancé.

Critique 5 - Perte d'un aménagement

Les aménagements sont la télémétrie, le radar, un avion non encore décollé (ou un groupe aérien pour un porte-avion) et autres. On tire au sort l'un de ces éléments qui est détruit. Dans le cas de la télémétrie, elle baisse de qualité, y compris en dessous le 0.

Critique 6 - Explosion catastrophique

Une explosion se produit dans un système vital (soute de munition ou de torpilles, mines, soute à combustible ou autre). Si le navire est un mouilleur de mines qui a encore des mines, on lance 1d6 et 5 ou 6 indique que des mines sautent.

On lance un certain nombre de dés

- du type de celui des mines dans le cas ci-dessus ;
- du type de la plus grosse artillerie principale sinon.

Le nombre de dés est de 4 ainsi modifié :

Equipage d'élite	-1 dé	Equipage recrues	+1 dé
Equipage démoralisé	+1 dé	Selon caractéristique	voir

Le résultat est un certain nombre de pertes... qui peuvent à leur tour entraîner des tests de critiques.

Test de moral

Si l'on a ce résultat, on lance 1d6 ainsi modifié :

Equipage d'élite	'+1	Equipage recrues	'-1
Pour chaque ligne de structure perdue	'-1	Si plus d'artillerie principale	'-1
Navire déjà démoralisé	-1		

Un résultat de 2 ou moins : l'équipage et le commandement sont démoralisés. Le navire doit se replier vers son bord de table de départ et quitter la table. Un navire déjà démoralisé de nouveau démoralisé se rend. Il hisse le drapeau blanc, stoppe et ne participe plus à la bataille. Il peut être abordé par un autre navire ennemi ou ex-ami (voir « navires civils » plus loin).

Un navire de guerre (mais pas navire marchand armé) doublement démoralisé ainsi peut choisir de se saborder au lieu de risquer de tomber aux mains de l'ennemi. On lance 1d6.

Equipage d'élite	'+1	Equipage recrues	'-1
------------------	-----	------------------	-----

Un résultat de 3 ou plus : le navire se saborde et coule.

Tir de l'armement secondaire

L'armement secondaire, qui tire toujours par les côtés, est considéré comme 1 seule tourelle de N tubes par côté. Elle doit obligatoirement tirer sur la cible la plus proche.

Ce tir est fait comme une tourelle de l'armement principal mais sans compter les effets de la télémétrie ou du radar (sauf caractéristique spéciale), car le tir se faisait à vue. Les effets des pertes sont les mêmes. Quand un critique indique que cette tourelle est endommagée, le nombre de tubes est divisé par 2 arrondi au dessous.

Tir des torpilles

Les torpilles sont tirées par postes entiers, à vue, donc indépendamment de toute télémétrie. Un navire peut tirer plusieurs postes en même temps sur une ou plusieurs cibles.

Au début du jeu du navire, pour marquer le tir des torpilles, on place des pions contre la cible (mais sans savoir si les torpilles touchent, si bien que la cible peut avoir été détruite auparavant).

Zone de tir des torpilles

Les postes des torpilles sont placées généralement au milieu du navire, soit au centre, soit sur un des bords. Certains navires ont des postes tirant vers l'avant ou parfois vers l'arrière. La zone de tir est donnée dans le schéma vu plus haut. Les postes situés sur les flancs tirent, selon leur position, vers bâbord ou tribord. Les éventuels postes avant ou arrière tirent vers l'avant ou vers l'arrière et ceux situés dans l'axe du navire sont considérées comme tirant sur bâbord ET tribord.

Détermination des touches

On lance 1d6 pour chaque tube lance torpille du poste tirant sur la même cible. Le chiffre à atteindre est égal à 4 plus ou moins selon le tableau 3 vu plus haut. Si le résultat est supérieur à 6, le tir est inefficace (mais est supposé avoir eu lieu). Le chiffre peut encore être modifié par les caractéristiques spéciales des navires (voir annexe 1).

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

Pour chaque touche, le joueur lance les dés correspondant à la charge de la torpille et retire du résultat le blindage de la cible. Le résultat est la perte infligée à la cible. Si le résultat est négatif, la perte est nulle. Les pertes sont comptées comme pour celles des obus ci-dessus.

Coups critiques

Pour chaque touche, le joueur lance en plus 1d6 et un « 6 » indique un critique. On relance 1d6.

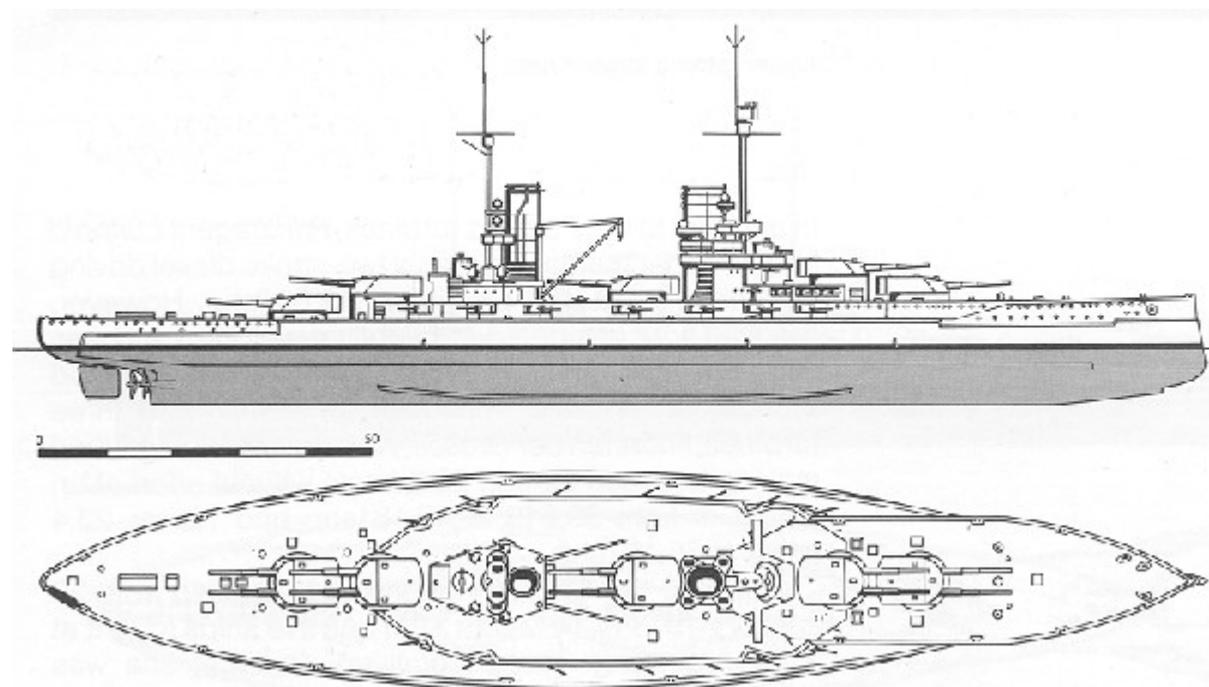
N°	Résultat	N°	Résultat
1	Pertes doublées	2	Pertes sans effet du blindage
3	-1 vitesse	4	-1 virage
5	Gîte : le navire penche de 2d10 degrés.	6	Explosion catastrophique

- -1 virage ; voir Perte de direction ci-avant.
- Gîte par voie d'eau : voir Critique 2 ci-avant.
- Explosion catastrophique : une soute ou une chaudière explose. 2D10 dégâts et perte de propulsion selon le critique 3 vu plus haut.

Rechargement

La plupart des navires n'emportent pas de torpilles de rechange. Donc, une fois le tir effectué, le poste de torpilles est vide. Cependant, certains navires ont 1 torpille de rechange par poste et il sera possible de recharger 1 fois. Seuls les navires avec des torpilles internes peuvent avoir plusieurs recharges par poste. Il faut au moins 1 tour pour recharger un poste de torpilles après le tir.

Les sous-marins ont généralement un certain nombre de torpilles dans les chambres avant ou arrière, ce qui leur permet un nombre limité de recharge. En revanche, ils ont aussi souvent des tubes extérieurs non rechargeables sinon en surface et pour lesquels cela prend 4 tours sans pouvoir plonger, car la torpille doit être sortie du poste avant ou venir d'un navire de soutien.



Cuirassé allemand SMS König

Chapitre 4 : Le jeu sous-marin

Les mines

Les mines ont joué un grand rôle, notamment pendant la Première Guerre Mondiale. Pour simplifier, un champ de mine est un hexagone. Il est important de noter que, si l'on entend utiliser des mines, il faudra disposer de jetons adaptés à la taille des hexagones afin de noter les champs de mines repérés ou supposés.

Mise en place

Un champ de mine est soit posé avant le jeu, généralement dans le cadre d'un scénario, soit posé en cours de jeu par un navire, un sous-marin ou, plus tard, un groupe aérien. Il y a plusieurs cas :

Pose du champ de mine

Un navire dépose les mines derrière lui, soit donc sur un hexagone où il est passé ou sur celui situé à droite ou à gauche de celui-ci. Un sous-marin également mais l'on ne sait pas exactement où il est... Quand à un groupe aérien, les mines sont généralement lâchées en vol par parachute.

Pour savoir combien de champs de mines un navire peut poser, il faudra compter qu'un champ de mines c'est en gros 30 à 40 mines. Donc, en fonction du nombre de mines emporté par le navire, nombre qui ne peut pas être renouvelé sauf par un retour au port, on va calculer le nombre de champs de mines qu'il peut poser.

Un navire qui pose des mines ne peut aller plus vite que 2 hexagones, 1 pour un sous-marin, et ne peut poser qu'un seul champ maximum par tour.

Exemple : le « Pluton », mouilleur de mines français de 1912, emportait 120 mines. Il pourra donc poser 3 ou 4 champs de mines, plutôt 3.

Hexagone marqué visiblement

Le joueur peut choisir de marquer exactement de façon visible la position du champ de mine. Cela est visible de tous. Les autres cas ne sont pas précisément visiblement repérés.

Hexagone désigné exactement

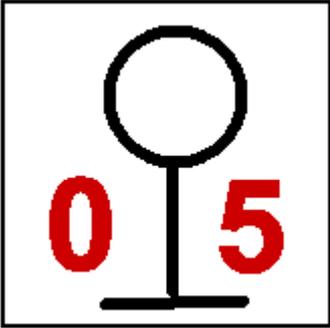
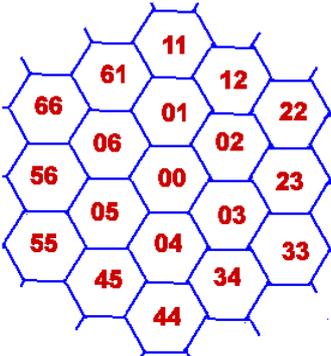
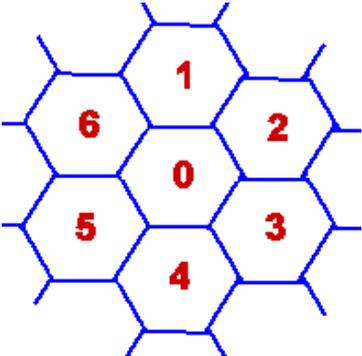
Cela n'est possible que si les hexagones sont numérotés ou s'il y a des hexagones contenant des éléments remarquables (phare, port, balise...) par rapport auquel on peut définir facilement un chemin jusqu'à l'hexagone miné. Dans ce cas le champ de mine n'est pas indiqué visiblement mais le joueur écrit la position ou la description sur un papier et ne le dévoile que quand un navire y passe. Cela valant aussi pour un navire de sa propre flotte, cela demande un fair-play normal de la part du joueur.

Hexagone désigné par jeton

Ce système exige que l'on ait préparé à l'avance des jetons du type présenté dans le tableau ci-après, en nombre suffisant et couvrant toute la grille de position ci-après.

Le joueur pose un jeton visible sur la carte (mais le dessin et surtout les numéros cachés). Ce jeton (prévu à l'avance) doit porter les coordonnées de la case choisie, selon le dessin ci-après et la grille ci-après aussi, la grille étant orientée comme le jeton.

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

Jeton	Grille de position	Grille de décalage
		

Hexagone désigné approximativement

Ce qui est intéressant dans ce cas est que cette approximation vaut aussi pour le joueur qui a posé le champ, ce qui est assez réaliste du reste.

Le joueur indique l'hexagone de base et le marque visiblement, mais on n'est pas sûr de l'hexagone exact... Voir plus loin le déclenchement.

Déclenchement des mines

Identification du champ de mine

Un champ de mine se déclenche quand un navire (ami ou ennemi) y passe. Quand l'hexagone est déjà identifié, qu'il ait été marqué visiblement ou qu'il ait déjà détonné, c'est évident. S'il est désigné exactement par un repère ou un jeton, le joueur qui l'a posé le signale quand le navire passe. Il doit le faire même si c'est un navire ami.

Pour un hexagone désigné approximativement, c'est un peu différent. Quand un navire passe dans l'hexagone ou dans un des hex alentour, on teste si c'est l'hexagone piégé ainsi : on lance 1d6. Si l'on a un 5 ou un 6, c'est l'hexagone marqué qui est miné. Sinon, on lance un autre d6 et l'hex est désigné par la Grille de décalage ci-dessus. Si l'hex ainsi sorti est celui où le navire passe, c'est l'hex miné et il est marqué découvert. Sinon, l'hex est marqué comme clair et l'on fera le même test la fois suivante où un autre hex est concerné. S'il n'y a plus qu'un seul hex possible et que tous les autres ont été testés clairs, c'est automatiquement l'hex piégé.

Une fois que l'hex est déclenché, il est marqué comme un hex miné visible.

Nombre de mines qui explosent

Une fois qu'il est assuré que le navire passe dans un hexagone miné, il faut voir si une ou plusieurs mines explosent à son passage.

On lance un nombre de d6 égal à son déplacement total (même si l'hex miné est le premier dans lequel il entre). Une mine explose pour chaque dé dont le résultat est égal ou inférieur à la classe du navire.

Exemple : le Devonshire, un croiseur protégé de la classe Hampshire de 1904 (classe 3) avec une vitesse maximum de 4, entre dans un hexagone miné. Il fait 3 hex de mouvement. On lance donc 3d6. Il est de classe 3. Donc les résultats de 1, 2 ou 3 sont des explosions/

Quand une mine explose au passage d'un navire, le champ de mines est repéré et marqué donc comme miné repéré. Les jetons de pose sont retirés.

Effet des explosions de mines

Pour chaque mine qui explose, on lance 3d10 et l'on retire le blindage au résultat. On obtient ainsi la perte infligée à la cible. Si le résultat est négatif, la perte est nulle. Les pertes sont comptées comme pour celles des torpilles.

Pour chaque mine explosée, le joueur lance en plus 1d6 et un « 6 » indique un critique. On relance 1d6 (Tableau 14 ci-dessous)/

N°	Résultat	N°	Résultat
1	Dégâts à la structure : Pertes doublées	2	Tourelle coincée
3	-1 vitesse	4	-1 virage
5	Voie d'eau Gîte : le navire penche de 2d10°.	6	Explosion catastrophique

- Tourelle coincée : perte d'un élément d'artillerie principale selon le système de la perte d'armement ci-dessus.
- -1 virage ; voir Perte de direction ci-avant.
- Gîte par voie d'eau : voir Critique 2 ci-avant.
- Explosion catastrophique : On lance 2D10 de dégâts supplémentaires. Si ce qui reste comme points au navire ensuite est inférieur au résultat de ce jet de dés, le navire se casse en deux et coule.

Suppression d'un champ de mines

Si le joueur dispose d'une flottille de dragueurs de mines, il peut leur faire draguer un hexagone, que celui-ci soit repéré miné ou non. Quand le joueur déclare que la flottille drague un hexagone, celle-ci ne peut faire autre chose, même tirer au canon. Le déplacement est limité à 1 hexagone et, à la fin, l'hexagone est clair. Si l'hexagone était miné, le joueur qui l'avait fait doit déclarer que des mines explosent même si le champ de mines n'était pas repéré. Tout jeton concernant ce champ de mines est retiré.

Si l'on est dans le cas d'un hexagone désigné approximativement, on fait comme pour le cas d'un navire passant dans la zone possible vu plus haut. Si l'hexagone se révèle miné, il est dragué et sinon il est marqué comme clair. Après le dragage, on lance 1d6. Un « 1 » signifie qu'un ou plusieurs des dragueurs ont fait exploser des mines trop près. La flottille subit donc 1d10 dégâts sans coup critique.

Cas particuliers de mines

Mines magnétiques.

Ces mines de la Seconde Guerre Mondiale détonnent non seulement à l'impact mais aussi par influence. Il y a 2 cas :

- soit le champ de mines existe avec seulement 15 à 20 mines (ce qui permet au poseur de mines d'en poser davantage) et c'est un champ normal ;
- soit le champ de mines est posé avec 30 à 40 mines comme un champ normal et l'on ajoute 1 à la taille du navire pour la possibilité d'explosion (un navire classe 3 détonne sur 4 ou moins).

En outre, seuls les dragueurs spécialement équipés pourront draguer un tel champ de mines. A noter qu'il y a eu aussi des avions spécialement équipés pour cela. Le déplacement ici sera cependant seulement de 1 hexagone car l'avion fait des allers et retours.

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

Mines dérivantes.

Contrairement aux autres mines, celles-ci ne sont attachées ou posées sur le fond mais flottent entre deux eaux et donc se déplacent. Cette situation est dangereuse pour les deux camps. La position du champ de mines sera systématiquement un hexagone désigné approximativement.

- s'il y a un courant, la marque du champ de mines se déplace à tous les tours d'un hexagone dans le sens du courant.
- Sinon, à chaque tour, on fait un test comme celui du navire passant dans un hexagone désigné approximativement ci-dessus et la marque est déplacée dans l'hexagone ainsi désigné.
- Si la marque arrive à un rivage ou un haut-fond, des mines vont exploser. Donc on fait un repérage dans un hexagone désigné approximativement ci-dessus et l'hexagone ainsi désigné est marqué comme miné repéré (la marque de pose est enlevée).

Faux champ de mines.

Un navire équipé peut poser un faux champ de mines. Celui-ci est marqué comme miné repéré mais il est sans danger et sera donc sans doute détecté comme tel si un navire y passe ou si on le drague mais l'on devra suivre la procédure jusqu'au moment où la supercherie est évidente.

Les sous-marins

Comme leur nom l'indique, les sous-marins sont des navires qui peuvent se trouver aussi bien en surface que sous l'eau. Donc, tout ce qui suit devra être étudié dans les deux cas, en surface ou submergé.

Un sous-marin, sauf cas très particulier, sera généralement considéré comme de taille 0, sauf s'il fait plus de 2000 tonnes (à vide) où il sera de taille 1 ou de taille 2 s'il fait plus de 3000 tonnes. Il n'occupe qu'un hexagone.

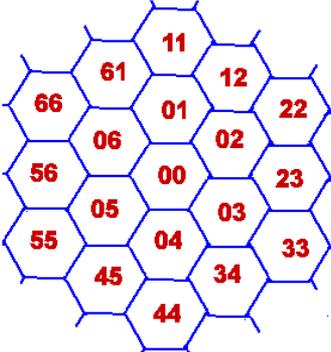
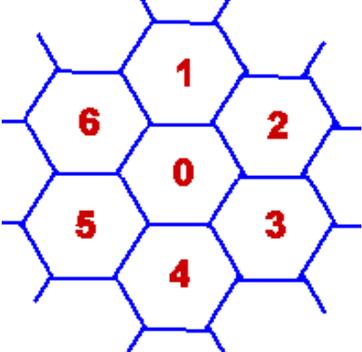
Position

Si le sous-marin est en surface, son modèle sur son socle est posé visible. S'il est submergé, on indique emplacement du sous-marin comme on l'a fait pour les mines :

- Hexagone marqué visiblement : le joueur marque exactement la position du sous-marin par un jeton. Ce n'est le cas que pour les premiers sous-marins.
- Hexagone désigné exactement : Le joueur pose à côté de la table un papier désignant la position si les hexagones sont numérotés ou s'il y a des hexagones contenant des éléments remarquables (phare, port, balise...) par rapport auquel on peut définir facilement un chemin jusqu'à l'hexagone concerné. La question sera plus difficile si le sous-marin se déplace.
- Hexagone désigné par jeton numéroté : On fait comme les mines mais le jeton est un peu différent. Pour les sous-marins classiques, on n'utilise que la couronne intérieure de la Grille de position mais, pour les sous-marins tardifs à schnorkel ou à moteur spécial, on utilisera toute la grille.
- Hexagone désigné approximativement ; comme pour les mines, le sous-marin est marqué par un jeton et sa position réelle, quand on en a besoin, est déterminée sur la grille de décalage (1 d6 : si 5 ou 6 = point 0 – le jeton – sinon 1 d- est selon la Grille de décalage. C'est le système que je préfère car le sous-marin lui-même n'est pas toujours sûr de là où il est.

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

On ne fait pas de différence pour un sous-marin submergé entre plongée profonde et plongée en profondeur périscopique. On supposera que le sous-marin gère sa profondeur selon le besoin.

Jeton de sous-marin	Grille de position	Grille de décalage
		

Les sous-marins ne peuvent pas rester très longtemps submergés mais cela dépasse généralement le temps habituel d'une bataille navale. Donc on ne le jouera pas sauf pour un scénario particulier.

Déplacement

La vitesse indiquée est la vitesse en surface. La vitesse sous l'eau sera toujours d'un seul hexagone sauf pour un sous-marin de caractéristique « sous-marin rapide » où c'est de 2 ou pour un sous-marin « spécial rapide » qui a la même vitesse submergé qu'en surface.

Si le bâtiment est en surface, on déplace simplement le modèle. S'il est submergé :

- Hexagone marqué visiblement : le joueur déplace le jeton.
- Hexagone désigné exactement : le joueur change le papier. Si les hexagones sont numérotés, c'est facile mais si c'est par rapport à un élément remarquable, cela va prendre plus de temps.
- Hexagone désigné par jeton numéroté : le joueur change le jeton et sa place.
- Hexagone désigné approximativement ; le joueur déplace le jeton.

Si un sous-marin plonge ou fait surface, le déplacement horizontal du sous-marin est limité à 1 hexagone. Le sous-marin ne se déplace, et donc peut faire surface ou plonger que lors de leur tour de jeu. Cependant, si un navire ennemi fonce sur un sous-marin en surface, celui-ci peut tenter une plongée d'urgence, ce qui consomme leur tour de jeu.

Plongée d'urgence

Pour faire une plongée d'urgence, le sous-marin en surface lance 1d6. Avec les modificateurs suivants :

Sous-marin ayant déjà joué ce tour	-2	Sous-marin à vapeur	-1
Equipage recrues	-1	Equipage élite	+1

Si le résultat est égal ou supérieur à 3, la plongée est réussie.

Si le navire n'avait pas encore joué, il peut immédiatement se déplacer sur un hexagone voisin et cela consomme son tour de jeu. S'il avait déjà joué, il doit rester sur l'hexagone où il a plongé, et donc il est repéré.

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

Si la plongée d'urgence est ratée, le sous-marin reste en surface et donc risque un éperonnage ou un tir.

Combat

Un sous-marin en surface pourra combattre avec son canon ou ses torpilles, s'il lui en reste. Contre les navires de commerce, les sous-marins préféraient souvent utiliser leur canon pour économiser les torpilles. Le sous-marin en surface est une cible de taille 0 (sauf ceux de taille 1 ou 2, voir ci-dessus) mais il a peu de résistance et les critiques sont très vite terribles. Outre le canon, un sous-marin en surface pourra être attaqué par une torpille d'un petit navire ou d'un autre sous-marin ou encore par une tentative d'éperonnage.

Un sous-marin submergé ne pourra utiliser que ses torpilles. Le système est le même que pour le torpillage par les petits navires. Contre un sous-marin en plongée, un navire de surface ne peut utiliser que ses grenades, s'il en a.

Il est théoriquement possible d'avoir un combat entre 2 sous-marins. On a effectivement eu des sous-marins qui ont coulé leur semblable mais celui-ci naviguait en surface. Les combats entre sous-marins par sonar interposé n'ont eut lieu qu'après la seconde guerre mondiale et généralement avec des torpilles à autoguidage.

Eperonnage d'un sous-marin

Si un navire entre dans un hexagone occupé par un sous-marin en surface, ami ou ennemi, et si le sous-marin rate sa plongée d'urgence, le joueur lance 1 d6. Si le résultat est « 1 », l'éperonnage est raté et le navire abordeur ne peut entrer dans l'hexagone du sous-marin. Il s'arrête avant. Sinon, le navire entre dans l'hexagone et percute le sous-marin. On lance alors 1d10 pour chaque taille du navire abordeur, ce qui est le total de dégâts infligés au sous-marin. Si le sous-marin survit, il est projeté sur un des hexagones voisins en utilisant la Grille de décalage. Le navire abordeur peut continuer sa route en perdant seulement 1 hexagone de déplacement.

Repérage d'un sous-marin en plongée

A l'époque, le seul moyen de repérer un sous-marin en plongée est l'écoute. Un navire peut, au cours de son tour de jeu, faire de l'écoute. On lance 1d6 modifié ainsi :

- +1 de base
- +2 si le sous-marin cible se déplace,
- -1 par hexagone de distance
- -2 par hexagone de déplacement du navire qui écoute.

et on obtient une direction sur un « 6 ». Bien sûr, sauf dans le cas d'un « Hexagone désigné approximativement », il faut faire confiance qu'un joueur qui joue le sous-marin.

Quand on a mis au point le sonar actif, consistant à émettre un son qui se répercutait sur le sous-marin, si le navire à l'écoute l'utilise, on ajoute 3 au dé ci-dessus. Mais cette émission peut permettre au sous-marin cible de savoir où se trouve en gros l'émetteur, ce qui peut lui permettre de tirer une torpille dans cette direction.

Grenadage

Un navire doté de grenades sous-marines peut grenader un hexagone sur lequel il est passé. Un navire doté de mortiers anti-sous-marins peut à la place grenader un hexagone situé immédiatement à droite ou à gauche de son déplacement. Le nombre de grenades ou de

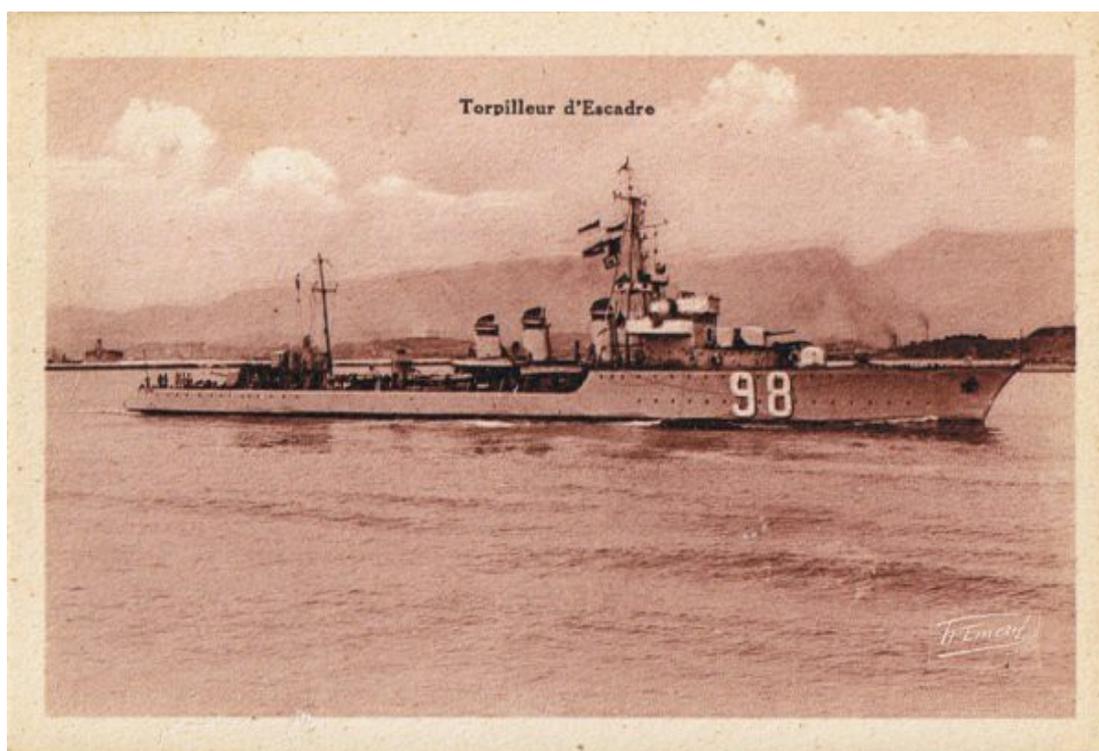
Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

projectiles de mortiers n'est pas limité et donc le navire peut effectuer autant d'attaques qu'il voudra mais 1 seule par tour de jeu.

Quand un navire grenade (ou envoie du mortier) dans un hexagone, on commence par vérifier s'il y a effectivement un sous-marin, ami ou ennemi, dans l'hexagone en question. Si oui, on lance 6 d6 moins 1 par hexagone de déplacement du navire grenadant. Les « 5 » et les « 6 » sont des touches (c'est à dire des grenades éclatant assez près de la cible pour y faire du dégât). Pour chaque touche, on lance 1 d10 de dégâts.

Sous-marin suicide

Les japonais ont créé un sous-marin suicide qui est en fait une torpille « longue Lance » pilotée. On la joue comme une torpille « longue Lance » normale avec un bonus de 3 pour toucher. Ne pas la confondre avec les torpilles pilotées servant de transport soit pour des plongeurs en opération spéciale (type Maiale italien) soit pour une deuxième torpille normale tirée à moyenne distance. Ceux-là sont des mini-sous-marins.



Chapitre 6 : Eléments complémentaires

Actions spéciales

Le capitaine peut décider de faire une de ces actions spéciales et une seule pendant son tour de jeu. Cela est impossible pour un navire démoralisé. Certaines de ces actions demanderont un test pour être réalisées et pourront entraîner des conséquences fâcheuses.

Rideau de fumée

Seuls les navires des groupes inférieurs à 4 peuvent émettre de la fumée. Le navire émet de la fumée dans son déplacement. On place un nuage dans chacun des hexagones laissé par le navire dans son tour. Ces nuages sont un obstacle complet à la vue, sauf au radar, et durent au moins jusqu'à la fin du tour. A la fin du tour, on lance 1d6 pour chaque nuage, qui reste si l'on obtient un 5 ou 6, un 6 en cas de vent. En cas de vent violent, le nuage se dissipe toujours. En cas de tempête, cette action est impossible.

Evasion

Un navire qui se déplace à une vitesse au moins de 3 hexagone peut prendre une allure d'évasion, c'est à dire faire de brusques écarts de sa route afin de dérégler les tirs de ses adversaires. Il ne peut pas faire plus d'un virage dans le tour. Tous les tirs, même aériens ou torpilles dirigés contre le navire subissent un malus (c'est à dire un plus aux dés) égal au nombres d'hexagones de déplacement. En revanche, ses propres tirs et torpilles subissent un malus égal à cette valeur plus 1 et aucune torpille ne peut être tirée.

Plein gaz

Si le navire n'a encore subi aucune perte de vitesse (qui signifie une avarie du système de propulsion), le capitaine peut tenter de forcer l'allure en forçant la machine. On lance 2d6. Si le résultat est 7 ou plus, le navire peut faire 1 hexagone de plus mais s'il est 3 ou moins, quelque chose casse et le navire perd définitivement 1 hexagone de déplacement.

La barre à fond

Si le navire n'a encore subi aucune perte de vitrage (qui signifie une avarie du système de direction), le capitaine peut tenter un virage d'urgence. On lance 2d6. Si le résultat est 7 ou plus, le navire peut non seulement faire 1 virage de plus mais même sans respecter l'obligation d'aller droit entre 2, mais s'il est 3 ou moins, quelque chose casse et le navire perd définitivement 1 hexagone de virage.

Silence Partout !

L'équipage d'un sous-marin submergé fait silence. Toute tentative de détection a un malus de 1 mais le déplacement est diminué de 1.

Les navires civils

Les navires civils ne sont en général pas armés. Dans les combats, tous les résultats sur les armes sont remplacés par 1d6 dégâts.

Abordage

Un navire civil isolé peut être arraisonné et abordé par un navire de guerre adverse, même un sous-marin en surface. Les navires neutres peuvent également être arraisonnés pour contrôle mais ne doivent pas être endommagés. Un navire peut intimer l'ordre au navire civil de stopper et, en l'absence d'obéissance, peut l'attaquer avec ses armes.

Le navire qui veut arraisonner un navire civil ou un navire armé qui se rend doit d'abord venir dans un hexagone adjacent au navire. Envoyer un groupe d'abordage prend un tour de jeu, un autre pour contrôler le navire. L'assaillant peut alors :

- libérer le navire, obligatoire pour les neutres, ;
- faire évacuer le navire et le saborder, ce qui prend 1 tour de jeu ;
- transformer le navire en navire de guerre auxiliaire en mettant à bord un équipage de prise, ce qui prend 2 tours. Le navire se comporte ensuite comme tel. Le transfert à bord d'artillerie pour un faire un croiseur auxiliaire armé prend beaucoup de temps et sort du délai d'une bataille. Si en revanche le navire est déjà armé (rendu par exemple), l'équipage de prise peut l'utiliser.

La prise d'un navire à l'abordage s'il ne s'est pas rendu ne peut avoir lieu que dans le cadre d'un scénario, où cette action sera prévue.

Navire civil armé

Un navire civil armé est un navire de guerre auxiliaire et donc est traité (et agit) comme tel.

La météo

(à développer)

Nuit et combat de nuit

(à développer)

Projecteurs éclairants

Les navires ont des projecteurs éclairants, d'une portée égale à leur groupe plus 1. Ils permettent d'annuler l'effet de la nuit (mais pas de la fumée) mais réciproquement l'ennemi peut tirer sur la source de lumière avec seulement un malus de 1 due à la difficulté de télémétrie efficace.

Mauvais temps

(à développer)

Les batteries de côte

Pendant longtemps, attaquer avec des navires une position à terre a été considéré comme « casser des vitres avec des pièces d'or ». Avec les gros canons modernes et les explosifs modernes, cela a été plus faisable mais cela reste coûteux. Pour simplifier, on considère chaque fort comme un navire, avec donc une certaine quantité de carrés de résistance et des pièces d'artillerie tirant vers la mer.

- Le « blindage » sera ajusté selon la technique de construction (murs féodaux =1, voûtes en brique = 2 ou 3, casemates sous béton armé = 5 ou 6)
- Les canons qui tirent sont plus stables et ont donc un +1
- Tous les résultats en rapport à la navigation (- 1 virage ou -1 vitesse...) sont simplement ignorés.
- Explosion catastrophique = explosion de la poudrière, soit lancer de 5d10.
- Quand plus de carrés de résistance, le fort est abandonné.

Opérations spéciales

Ce sont des opérations de commando dans le cadre de scénarios, à gérer comme telles

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

Annexe 1 : Caractéristiques spéciales des Navires

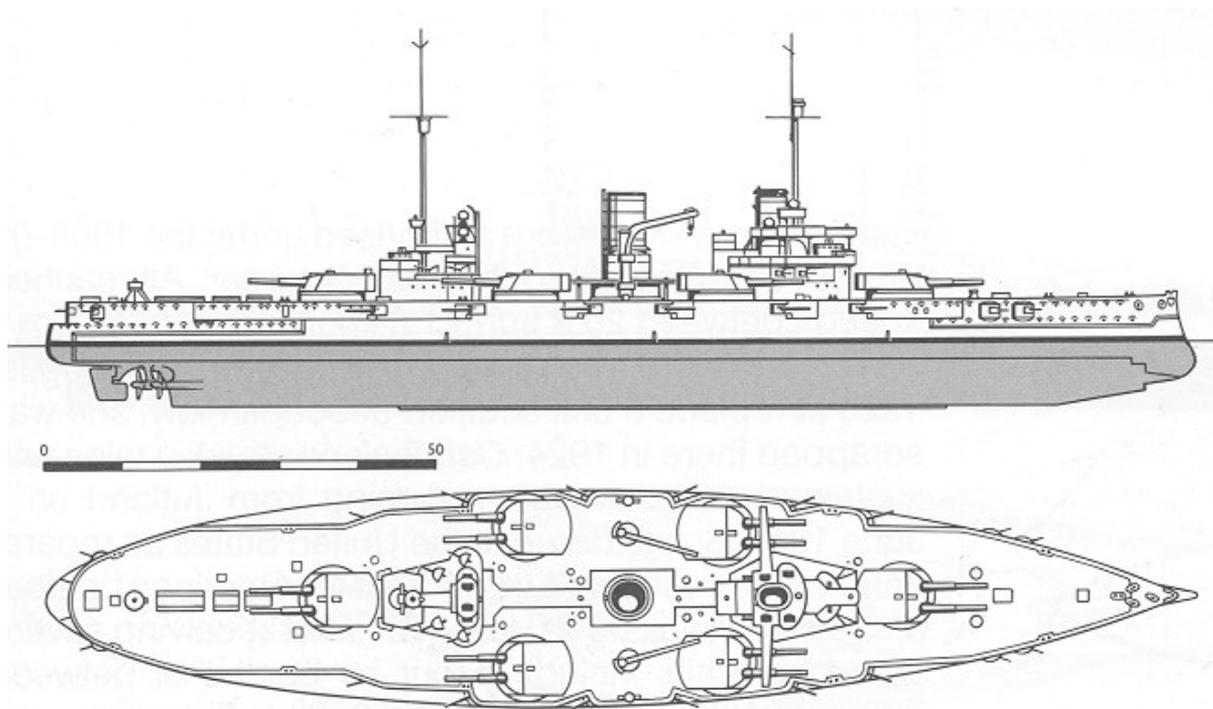
Les navires ont des caractéristiques particulières qui influent sur leurs performances. D'autres seront définies au cas par cas.

Code	Caractéristiques	Effet
A1	N hydravions	Le navire possède N hydravions (pour observation et artillerie)
A2	N chasseurs X	Le navire possède N groupes de chasseurs de type X
A3	N torpilleurs X	Le navire possède N groupes d'avions torpilleurs de type X
A4	N bombardiers X	Le navire possède N groupes de bombardiers horizontaux de type X
A5	N bombardiers piqué X	Le navire possède N groupes de bombardiers en piqué de type X
A6	N Reconnaissance X	Le navire possède N groupes d'avions de reconnaissance de type X
C1	Obus perforants	À distance longue ou extrême : +1 au dé de dégâts
C2	Pont blindé	À distance longue ou extrême : -1 aux dégâts reçus
C3	Bon cloisonnement	Pour le calcul de la gête, emploi de d8 au lieu de d10
C4	Mauvais cloisonnement	Pour le calcul de la gête, emploi de d20 au lieu de d10
C5	Armes conjuguées	Seulement pour armes à douilles métalliques : les armes des tourelles sont liées et le tir de l'une réarme l'autre. 1 dé de plus pour 2 tubes
D1	Manœuvre	Pas de nécessité d'un tout droit entre 2 virages
E1	Équipage recrues	Equipage mal entraîné – des malus dans le jeu.
E2	Équipage d'élite	Equipage très entraîné – des bonus dans le jeu.
M1	Dragueur de mines	Le navire est équipé pour draguer les mines
M2	N mines	Le navire possède N champs de mines (de 30 à 40 mines)
M3	N mines magnétiques	Le navire possède N champs de mines (de 15 à 20 mines magnétiques)
M4	N mines dérivantes	Le navire possède N champs de mines (de 30 à 40 mines dérivantes)
M5	N fausses mines	Le navire possède N faux champs de mines (remplacent de vraies mines)
P1	Excellente télémétrie	matériel excellent ou techniciens particulièrement entraînés : bonus de 1 au tir (-1 sur le tableau des tirs)
P2	Télémétrie exceptionnelle	matériel exceptionnel et techniciens particulièrement entraînés : bonus de 2 au tir (-2 sur le tableau des tirs)
P3	Radar de base	Plus grande visibilité et bonus de 1 au tir (-1 sur le tableau des tirs)
P4	Radar amélioré	Plus grande visibilité et bonus de 2 au tir (-2 sur le tableau des tirs)
P5	Pointage anglais	(système peu efficace jusqu'en 1917) ; +1 pour toucher
P6	Gerbes colorées	(Français après WW1) - Annule le malus de confusion
S1	Sous-marin rapide	Vitesse sous l'eau de ce sous-marin de 2 hexagones
S2	Sous-marin spécial rapide	Vitesse sous l'eau de ce sous-marin même vitesse qu'en surface
S3	Sonar actif	Le sous-marin a un sonar actif qui ajoute 3 au dé de détection

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

S4	Grenades sous-marines	Le navire possède des grenades sous-marines
S5	Mortiers anti-sous-marins	Le navire possède des mortiers anti-sous-marins
S6	Sous-marin silencieux	Particulièrement silencieux, le sous-marin est moins détecté : adversaire a -1
T1	Recharge torpilles 1	Possibilité de recharger chaque tube lance-torpilles 1 fois
T2	Réserve torpilles	Possibilité de recharger chaque tube lance-torpilles à volonté
T3	Renfort anti-torpilles	-2 à l'effet des torpilles

D'autres caractéristiques seront ajoutées ultérieurement.



Cuirassé allemand SMS Nassau

Annexe 2 : Calcul des valeurs des Navires

On peut se procurer les éléments qui permettent de distinguer les navires selon les documentations historiques. Il reste à les transformer en valeurs de cette règle. 2 points sont à prendre de suite en compte :

- les navires de cette époque étaient le plus souvent faits à raison de plusieurs sur le même modèle, ce qu'on appelle la « Classe » de navires, cette classe portant soit le nom du premier navire ainsi construit, soit, pour les plus petits, une dénomination générique correspondant généralement à la décision ministérielle et/ou au chantier qui les construit.
- Les navires les plus petits, de moins de 2000 tonnes, doivent être regroupés en flottilles de 2, 3 navires ou plus, de façon à atteindre au moins 2000 sans dépasser 6000 tonnes. Les « Très petits navires » entre 2000 et 3000 tonnes peuvent être également regroupés. Tout ceci est vu au chapitre 1. La flottille ainsi constituée est, pour le jeu, considérée comme un seul navire en additionnant les tonnages mais aussi l'artillerie et les torpilles, et donc calculées ensemble dans les calculs suivants.

Un navire est donc défini au départ par son nom et sa classe. Dans certains cas, il conviendra d'ajouter au nom ou à la classe une indication de l'année car plusieurs navires peuvent porter le même nom. On y ajoutera son Type, généralement indiqué sous forme d'un sigle selon le chapitre 1.

Données générales

Tonnage à vide

Cet élément est nécessaire à avoir pour calculer des éléments ci-après.

Groupe (Gr.)

Il correspond à la taille de 1 à 5

Taille	Genre	Tonnage	☞	Si <2000, flottille obligatoire	
1	Très petits navires	1 à 2999 tonnes	Taille	Genre	Tonnage
2	Petits navires	3000 à 5999 tonnes	3	Navires moyens	6000 à 14999 tonnes
4	Gros navires	15000 à 29999 tonnes	5	Navires énormes	Plus de 30000 tonnes

Vitesse en hexagones

C'est la vitesse maximale en nœuds observée, divisée par 5,7 et arrondie à l'entier le plus proche. Par exception, une vitesse calculée de 0 sera comptée à 1.

Exemple : une vitesse de 30 nœuds divisée par 5,7 fait 5,2632, arrondi à 5 hexagones.

Virages

C'est le nombre de Virages que le navire peut faire par tour. Il est calculé par 6 moins le groupe du navire. Ainsi, un navire de plus de 30000 tonnes fait partie du groupe 5 et a (6-5) 1 virage par tour tandis qu'un croiseur léger de 3000 à 5999 tonnes, groupe 2, aura 4 virages possibles.

Blindage

Le Blindage est un nombre calculé. On prend le plus gros blindage de la coque (pas des tourelles) en pouces. On le multiplie éventuellement par un coefficient de la qualité de l'acier.

C'est ainsi que l'acier des allemands (avant les guerres) ont un bonus de 10%. On a ensuite un malus de 1% par année avant 1904 (pour prendre en compte le vieillissement et l'usure). Le résultat est divisé par 3 et arrondi à l'entier le plus proche.

Exemples :

- le cuirassé « Bretagne » de 1915 a un blindage de 10,75 pouces avec un acier normal. Etant supérieur à 1904, il n'a pas de malus. Le compte est donc 10,75 divisé par 3, soit 3,58, arrondi à 4.
- Le cuirassé « Henri IV » de 1899 a un blindage de 11,75 pouces avec un acier normal. Etant antérieur de 5 ans à 1904, il a un malus de 5%. Le total est donc de 11,1625 divisé par 3, soit 3,7208, arrondi à 4.

Armement

Armement principal

Nous avons 14 emplacements destinés à recevoir les tourelles de l'armement principal et les postes de torpilles. Pour chaque emplacement il y a 4 cases : Pl : Place ; Por : Portée ; Nb : Nombre ; Dés : dés jetés par touche.

Pour chaque tourelle il faut connaître le nombre de tubes et le type de canon ou de torpille, ainsi que la position sur la navire.

Pl : Place

A= Avant ; P= Poupe ; T = Tribord ; B = Bâbord ; C = Centre (pour les postes de torpilles : TA= Torpille Avant ; TP= Torpille Poupe ; TT = Torpille Tribord ; TB = Torpille Bâbord ; TC = Torpille Centre)

Nb : Nombre

C'est le nombre de tubes vu ci-dessus.

Por : Portée et Dés : type de dés jetés par touche

Ces éléments dépendent du type de canon ou de torpille. On le trouvera dans la table de l'Annexe 3 ci-après. Si l'on ne connaît que le calibre, on prendra la valeur la plus probable, sachant que la table comprend des pièces allant de la fin du 19ème siècle à 1945.

Artillerie secondaire

Nous n'avons que 2 emplacements destinés à recevoir les « tourelles » de l'artillerie secondaire qui, comme nous l'avons vu, est regroupée pour le jeu en 2 « tourelles » multitubes, une de chaque côté, toutes du même calibre. S'il y a quelques pièces d'un calibre supérieur, il est possible d'en faire des tourelles d'artillerie principale, si le nombre de 14 n'est pas atteint. En revanche, les pièces de plus petit calibre seront simplement ignorées. Là aussi, pour chaque emplacement (T = Tribord ; B = Bâbord) il y a 4 cases : Pl : Place ; Por : Portée ; Nb : Nombre ; Dés : dés jetés par touche. Ces emplacements sont remplis comme ceux de l'armement principal ci-dessus.

Artillerie antiaérienne

Là aussi, nous avons 2 emplacements destinés à recevoir les « tourelles » de l'artillerie antiaérienne. La différence est que le 1er est destiné aux pièces antiaériennes de plus fort calibre et le deuxième à celle de calibre immédiatement inférieures. Le nombre est celui de ces pièces sur la totalité du navire. Seul ce nombre et la valeur des dés est récupérés dans la table de l'Annexe 3.

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

Il y a quelques cas de pièces de l'armement principal qui sont « à double usage », à la fois contre les navires et antiaérien. Ces pièces seront dans l'armement principal et cette caractéristique notée sur la fiche. Leur façon de combattre en antiaérien est prévue dans le chapitre 5.

Résistance

La résistance du navire, marquée par le nombre de carrés, est fonction de son tonnage et de sa construction. On retire 3000 au tonnage à vide du navire. Si le résultat est inférieur à 0, on compte 0. Le résultat est multiplié par 9 et divisé par 6200, on y ajoute 4 et le résultat est arrondi à l'entier le plus proche. Des coefficients peuvent être ajoutés en cas de construction particulièrement bonne ou défectueuse.

Exemple : Le cuirassé « Carnot » de 1894 a un tonnage à vide de 12150 tonnes. Moins 3000, cela fait 9150 ; multiplié par 9 et divisé par 6200, cela fait 13,282. Plus 4, 17,282, arrondi à 17.

Caractéristiques

La télémétrie

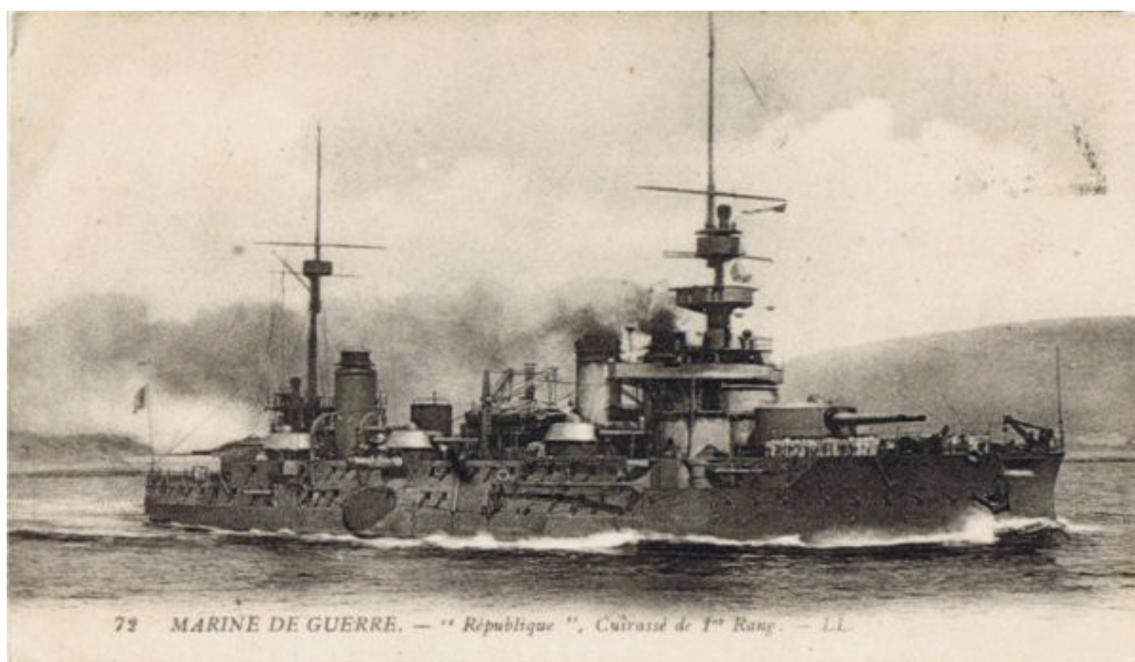
C'est la première caractéristique. Elle est égal à 0 plus ou moins les modifications vues au Chapitre 1 ci-dessus. A noter que cette caractéristique varie au cours du combat par suite des dommages subis.

Les Caractéristiques spéciales

Ces caractéristiques sont présentées à l'annexe 1.

Budget

(A définir)



Annexe 3 : Table des canons et des torpilles

Voici la table de correspondance des différents types de canons et de torpilles par pays. Attention, certains navires fabriqués dans d'autres pays ont des canons appartenant au pays d'origine. Exemple : Le cuirassé grec « Kilkis » construit et vendu par les Etats-Unis, avait des canons américains.

France

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
FR0186	1,85	47	47 mm	1500	0	1
FR0257	2,56	65	65 mm	3000	1	1
FR0296	2,95	75	75 mm	3000	1	1
FR0391	3,9	100	100/45 M'87	3000	2	1
FR0392	3,9	100	100/45 M'91	3000	2	1
FR0393	3,9	100	100/55 M'92	3200	2	1
FR0551	5,5	138	138/45 M'85	2870	3	d2
FR0552	5,5	138	138/45 M'91	2870	3	d2
FR0553	5,5	138	138/45 M'93	2870	3	d2
FR0554	5,5	138	138/55 M'10	3000	3	d2
FR0651	6,5	164	164/45 M'87	2756	4	d2
FR0652	6,5	164	164/45 M'91	2756	4	d2
FR0653	6,5	164	164/45 M'96	2756	4	d2
FR0654	6,5	164	164/50 M'02	2900	4	d2
FR0761	7,6	194	194/40 M'87	2600	4	d4
FR0762	7,6	194	194/40 M'93	2600	4	d4
FR0763	7,6	194	194/45 M'96	2700	4	d4
FR0764	7,6	194	194/50 M'02	2800	4	d4
FR0941	9,4	240	240/45 M'93	2625	6	d6
FR0942	9,4	240	240/50 M'06	2756	6	d6
FR1081	10,8	274	274/40 M'96	2756	7	d8
FR1201	12	305	305/40 M'93	2400	7	d10
FR1202	12	305	305/45 M'02	2400	7	d10
FR1203	12	305	305/45 M'02/06	2400	7	d10
FR1204	12	305	305/45 M'96	2400	7	d10
FR1205	12	305	305/50 M'06	2500	8	d10
FR1341	13,4	340	340/45 M'11	2700	10	d12
FR1701	17	430	430/45 M'16	2500	16	d20

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

FRT1	15	350	Torp. 35 cm long	0	2	2d3
FRT2	15	350	Torp. 35 cm court	0	2	2d3
FRT3	17,7	450	Torp. Type 1912	0	7	1d8
FRT4	17,7	450	Torp. Type 1904	0	6	1d8
FRT5	17,7	450	Torp. 45 cm long	0	3	1d8
FRT6	17,7	450	Torp. 45 cm court	0	2	1d8
FRT7	21,7	550	Torp. 550Mm	0	10	2d8

Royaume-Uni

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
UK0158	1,57	39,878	2 pdr pom-pom	2500	0	1
UK0159	1,57	39,878	40 mm Beaufort L60	880	0	1
UK0160	1,57	39,878	40 mm Beaufort L43	730	0	1
UK0166	1,65	41,91	2 1/2 pdr	2500	0	1
UK0178	1,77	44,958	3 pdr	2500	0	1
UK0226	2,25	57,15	6 pdr	2500	1	1
UK0291	2,9	73,66	12 pdr L18 Mk I	3000	1	1
UK0292	2,9	73,66	12 pdr L12 Mk I	2500	1	1
UK0293	2,9	73,66	12 pdr L12 Mk II	2500	1	1
UK0294	2,9	73,66	12 pdr L8 Mk I	1000	0	1
UK0301	3	76,2	3 Mk I	3000	1	1
UK0321	3,2	81,28	14 pdr Mk I	3000	1	1
UK0401	4	101,6	4 WW2	3000	2	1
UK0402	4	101,6	4 Mk IV	3000	2	1
UK0403	4	101,6	4 Mk V	3000	2	1
UK0404	4	101,6	4 Mk VI	3000	2	1
UK0405	4	101,6	4 Mk VII	3000	2	1
UK0406	4	101,6	4 Mk VIII	3000	2	1
UK0451	4,5	114,3	4,5 WW2	3000	2	1
UK0471	4,7	119,38	4,7 Mk I	3000	2	1
UK0526	5,25	133,35	5,25 WW2	2870	3	d2
UK0551	5,5	139,7	5,5 Mk I	2870	3	d2
UK0601	6	152,4	6 Mk XVIII	3200	3	d2
UK0602	6	152,4	6 WW2	3200	4	d2
UK0603	6	152,4	6 Mk XIV	3100	3	d2
UK0604	6	152,4	6 Mk wire 40 cal	3000	3	d2

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

UK0605	6	152,4	6 Mk XI	3000	3	d2
UK0606	6	152,4	6 Mk VII	2750	3	d2
UK0607	6	152,4	6 Mk VIII	2750	3	d2
UK0751	7,5	190,5	7,5 Mk III	3000	5	d4
UK0752	7,5	190,5	7,5 Mk II	2800	4	d4
UK0753	7,5	190,5	7,5 Mk V	2800	4	d4
UK0754	7,5	190,5	7,5 Mk I	2600	4	d4
UK0801	8	203,2	8 WW2	2800	4	d4
UK0921	9,2	233,68	9,2 Mk X	3000	6	d6
UK0922	9,2	233,68	9,2 Mk XI	3000	6	d6
UK0923	9,2	233,68	9,2 Mk IX	2347	5	d6
UK0924	9,2	233,68	9,2 Mk VII	2347	5	d6
UK0925	9,2	233,68	9,2 Mk VIII	2347	5	d6
UK1001	10	254	10 Mk VII	2850	7	d6
UK1002	10	254	10 Mk VI	2800	7	d6
UK1201	12	304,8	12 Mk XI	3010	9	d10
UK1202	12	304,8	12 Mk XII	3010	9	d10
UK1203	12	304,8	12 Mk X	2800	9	d10
UK1204	12	304,8	12 Mk IX	2650	8	d10
UK1205	12	304,8	12 Mk VIII	2400	7	d10
UK1351	13,5	342,9	13,5 Mk V	2700	10	d12
UK1401	14	355,6	14 Mk I	2700	11	d12
UK1402	14	355,6	14 Mk II	2600	10	d12
UK1501	15	381	15 fin WW2	2500	12	d12
UK1502	15	381	15 Mk B	2500	12	d12
UK1503	15	381	15 Mk I	2655	12	d12
UK1504	15	381	15 Mk I Grand angle	2655	16	d12
UK1601	16	406,4	16 fin WW1	2500	16	d20
UK1801	18	457,2	18 Mk I	2500	16	d20
UKT1	14	355,6	Torp. 14' short	0	2	2d3
UKT2	14	355,6	Torp. 14'	0	2	1d6
UKT3	18	457,2	Torp. 18'	0	5	2d6
UKT4	21	533,4	Torp. 21'	0	6	2d8
UKT5	24,5	622,3	Torp. 24,5'	0	16	2d10

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

Allemagne

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
DL0151	1,5	37	37	2500	0	1
DL0201	2	50	50 L55	2500	1	1
DL0202	2	50	50 L45	2000	0	1
DL0203	2	50	50 L40	1500	0	1
DL0301	3	76,2	76,2	2500	1	1
DL0351	3,5	88	88 M11	2500	1	1
DL0352	3,5	88	88 M01	2500	1	1
DL0353	3,5	88	88 M91	2500	1	1
DL0354	3,5	88	8.8 cm SK L/45	2900	1	1
DL0411	4,1	105	105/40	2756	2	1
DL0412	4,1	105	105/35	2000	1	1
DL0413	4,1	105	105/30	1500	1	1
DL0414	4,1	105	10.5 cm SK C/33	2890	2	1
DL0591	5,9	150	150 Mod'10	3084	3	d2
DL0592	5,9	150	150 Mod'09	2920	3	d2
DL0593	5,9	150	150 Mod'01	2756	3	d2
DL0594	5,9	150	150 Mod'96	2231	2	d2
DL0595	5,9	150	15 cm SK C/28	2870	4	d2
DL0671	6,7	170	170 Mod'01	2756	4	d2
DL0821	8,2	210	210 Mod'01	2756	5	d4
DL0941	9,4	240	240 Mod'99	2756	6	d6
DL0942	9,4	240	240 Mod'98	2625	6	d6
DL0943	9,4	240	240 L35	2000	4	d6
DL1101	11	280	280 Mod'04	2920	8	d8
DL1102	11	280	280 L40	2756	8	d8
DL1103	11	280	280 Mod'01	2756	8	d8
DL1104	11	280	280 L35	2000	5	d8
DL1105	11	280	28 cm SK C/28	3000	10	d8
DL1106	11	280	28 cm SK C/34	2900	11	d8
DL1201	12	300	300 Mod'06	2920	10	d10
DL1401	14	340	340 Mod'16	2800	12	d12
DL1501	15	381	381 Mod'13	2920	13	d12
DL1601	16	406	406 ww2	2920	13	d12

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

DLT1	17,7	450	Torp. G 125	0	6	2d6
DLT2	19,7	500	Torp. G VII	0	10	2d8
DLT3	19,7	500	Torp. G VI	0	5	2d8
DLT4	23,6	600	Torp. H8	0	14	2d10

USA

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
US0301	3	76,2	3"	2700	1	1
US0401	4	101,6	4 Mk VIII	2800	2	1
US0402	4	101,6	4 Mk VII	2500	2	1
US0403	4	101,6	4 Mk III à VI	2000	1	1
US0501	5	127	5 Mk VII	3150	2	1
US0502	5	127	5 Mk VI	3000	2	1
US0503	5	127	5 Mk V	2700	2	1
US0504	5	127	5 Mk IV	2300	2	1
US0601	6	152,4	6 Mk X	3000	3	d2
US0602	6	152,4	6 Mk VIII	2800	3	d2
US0603	6	152,4	6 Mk VI	2600	3	d2
US0604	6	152,4	6 Mk IX	2250	2	d2
US0605	6	152,4	6 Mk IV et VII	2150	2	d2
US0801	8	203,2	8 Mk VI	2750	5	d4
US0802	8	203,2	8 Mk V	2500	4	d4
US0803	8	203,2	8 Mk III et IV	2100	4	d4
US1001	10	254	10 Mk III	2700	6	d8
US1002	10	254	10 Mk I et II	2000	5	d8
US1201	12	304,8	12 Mk VII	2950	9	d10
US1202	12	304,8	12 Mk VI	2850	9	d10
US1203	12	304,8	12 Mk V	2700	8	d10
US1204	12	304,8	12 Mk IV	2600	8	d10
US1205	12	304,8	12 Mk III	2400	8	d10
US1206	12	304,8	12 Mk I et II	2100	7	d10
US1301	13	330,2	13 Mk I et II	2000	7	d12
US1401	14	355,6	14"	2600	10	d12
US1601	16	406,4	16"	2600	13	d12
UST1	18	457,2	Torp. 18 inch Mark 7	0	5	2d8
UST2	21	533,4	Torp. 21 inch Mark 9	0	6	1d8

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

UST3	21	533,4	Torp. 21 inch Mark 10	0	4	2d8
------	----	-------	-----------------------	---	---	-----

Japon

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
JP0301	3	76,2	3 Mod X	3000	1	1
JP0471	4,7	119,38	4,7 Mod E	3000	2	1
JP0472	4,7	119,38	4,7 Mod E'	3000	2	1
JP0473	4,7	119,38	4,7 Mod V	3000	2	1
JP0551	5,5	139,7	5,5 Mod X	2870	3	d2
JP0601	6	152,4	6 Mod '04	3200	3	d2
JP0602	6	152,4	6 Mod E	3200	3	d2
JP0603	6	152,4	6 Mod E'	3200	3	d2
JP0604	6	152,4	6 Mod V	3200	3	d2
JP0801	8	203,2	8 Mod E	2800	4	d4
JP0802	8	203,2	8 Mod E'	2800	4	d4
JP0803	8	203,2	8 Mod O	2800	4	d4
JP0901	9	228,6	9 Mod O	2347	5	d6
JP1001	10	254	10 Mod E	2800	7	d6
JP1002	10	254	10 Mod O	2800	7	d6
JP1201	12	304,8	12 Mod '04	2400	7	d10
JP1202	12	304,8	12 Mod E	2400	7	d10
JP1261	12,6	320,04	12,6 Mod C	2700	9	d10
JP1401	14	355,6	14 Mod V	2600	10	d12
JP1601	16	406,4	16 Mod X	2500	16	d20
JP1811	18,1	460	46 cm/45 Type 94	2500	20	d20
JPT1	14	355,6	Torp. 14 inch	0	2	1d6
JPT2	15	381	Torp. 15 inch	0	3	1d8
JPT3	18	457,2	Torp. 18 inch	0	6	2d6
JPT4	21	533,4	Torp. 21 inch	0	6	2d8

Italie

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
IT0301	3	76,2	76/17	3000	1	1
IT0302	3	76,2	76/45	3000	1	1
IT0303	3	76,2	76/50	3000	1	1
IT0401	4	102	102/35	2800	2	1

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

IT0402	4	102	102/45	3000	2	1
IT0471	4,7	120	120/45	2430	2	1
IT0472	4,7	120	120/50	2430	2	1
IT0601	6	152	152/40	3000	3	d2
IT0602	6	152	152/45	3100	3	d2
IT0603	6	152	152/50	3200	3	d2
IT0751	7,5	190	190/45	2600	4	d4
IT0801	8	203	203/45	2800	4	d4
IT1001	10	254	254/40	2800	7	d6
IT1002	10	254	254/45 A	2850	7	d6
IT1003	10	254	254/45 V	2850	7	d6
IT1201	12	305	305/40	2400	7	d10
IT1202	12	305	305/46	2470	8	d10
IT1501	15	381	381/40	2500	12	d12
ITT	0	0	Torp.	0	1	0

Autriche-Hongrie

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
AH0166	1,65	41,91	3 pdr Mod K	3000	1	1
AH0241	2,4	60,96	9 pdr	2954	1	1
AH0277	2,76	70,104	11 pdr L45	3000	1	1
AH0278	2,76	70,104	11 pdr L30	2000	1	1
AH0391	3,9	99,06	3 Mk I Mod K	3000	2	1
AH0471	4,7	120	120 L/45	2625	2	1
AH0472	4,7	120	120 L/40	2264	2	1
AH0591	5,9	150	150 L/50 Mod K/'13	2900	3	d2
AH0592	5,9	150	150 L/50	2887	3	d2
AH0593	5,9	150	150 L/40 Mod K	2264	2	d2
AH0594	5,9	150	150 L/40 Mod S	2264	2	d2
AH0751	7,5	190	190 L/42	2625	4	d4
AH0941	9,4	240	240 L/45	2625	6	d6
AH0942	9,4	240	240 L/40 Mod KK/'97	2378	6	d6
AH0943	9,4	240	240 L/40 Mod S	2312	5	d6
AH0944	9,4	240	240 L/40 Mod KK/'94	2264	5	d6
AH1201	12	305	305 L/45	2625	9	d10
AH1202	12	305	305 vieux	2200	7	d10

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

AHT1	14	350	Torp. 350 mm	0	2	2d3
AHT2	17,7	450	Torp. 450 mm	0	6	2d6
AHT3	20,8	530	Torp. 530 mm	0	6	2d8

Russie

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
RU0301	3	76,2	3 L35	3000	1	1
RU0302	3	76,2	3 L60	3000	1	1
RU0471	4,7	119,38	4,7 L45	3000	2	1
RU0511	5,1	129,54	5,1 L55	3000	3	d2
RU0601	6	152,4	6 L45 D	3100	3	d2
RU0602	6	152,4	6 L45 E	3100	3	d2
RU0801	8	203,2	8 L45	2800	4	d4
RU0802	8	203,2	8 L50 (V)	2800	4	d4
RU1001	10	254	10 L45	2800	7	d6
RU1002	10	254	10 L50 (V)	2900	7	d6
RU1201	12	304,8	12 L35	2200	7	d10
RU1202	12	304,8	12 L40	2400	7	d10
RU1203	12	304,8	12 L50	2500	8	d10
RU1401	14	355,6	14 L45	2600	10	d12
RUT1	15	381	Torp. 15"	0	3	1d8
RUT2	18	457,2	Torp. 18"	0	5	2d6
RUT3	21	533,4	Torp. 21"	0	6	2d8

Suède

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
SW0151	1,5	37	37 Bofors	2500	0	1
SW0166	1,65	42	42 Bofors	3000	1	1
SW0226	2,25	57	57 Bofors	2500	1	1
SW0301	3	76,2	76,2 Bofors	2500	1	1
SW0471	4,7	120	120 mm L50 Bofors	2822	2	1
SW0472	4,7	120	120 mm L45 Bofors	2430	2	1
SW0601	6	152	152 mm L50 Bofors	2789	3	d2
SW0602	6	152	152 mm L45 Bofors	2460	3	d2
SW0831	8,3	210	210 mm Bofors	2460	4	d4
SW1001	10	254	254 mm Bofors	2362	5	d6

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

SW1101	11	280	280 mm Bofors	2576	8	d10
SWT1	14	355	Torp. 355 mm	0	2	2d3
SWT2	15	380	Torp. 380 mm	0	3	1d6
SWT3	18,1	460	Torp. 460 mm	0	6	1d10

Espagne

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
ES0591	5,9	150	150 L45	2231	2	d2
ES0592	5,9	150	150 L50 V	2231	2	d2
ES0941	9,4	240	240 L35 Esp	2000	4	d6
ES0942	9,4	240	240 L40 Esp	2625	6	d6
ES1101	11	280	280 L35 Esp	2000	5	d8
ES1102	11	280	280 L40 Esp	2756	8	d8
ES1201	12	305	305 L50 V09	2400	7	d10
ES1261	12,6	320,04	320 L35	2700	9	d10

Danemark

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
DK0591	5,9	150	150 mm Bofors M'03	2231	2	d2
DK0592	5,9	150	150 mm Bofors M'96	2231	2	d2
DK0593	5,9	150	150 mm Krupp	2231	2	d2
DK0941	9,4	240	240 mm Bofors M'01	2625	6	d6
DK0942	9,4	240	240 mm Bofors M'06	2756	6	d6
DK0943	9,4	240	240 mm Canet M'96	2625	6	d6
DK0944	9,4	240	240 mm Krupp M'93	2000	4	d6

Norvège

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
NO0301	3	76,2	76 mm	3000	1	1
NO0391	3,9	100	100 mm	3000	2	1
NO0471	4,7	120	120 mm	3000	2	1
NO0591	5,9	150	150 mm	2231	2	d2
NO0821	8,2	209	209 mm	2756	5	d4
NOT1	18	457,2	Torp. 18"	0	5	2d6

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

Pays-Bas

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
PB0411	4,1	105	105 A	2000	1	1
PB0471	4,7	120	120 N°1	3000	2	1
PB0472	4,7	120	120 N°2	3000	2	1
PB0591	5,9	150	150 N°2	2231	2	d2
PB0592	5,9	150	150 N°4	2231	2	d2
PB0593	5,9	150	150 N°5	2231	2	d2
PB0594	5,9	150	150 N°5b	2231	2	d2
PB0595	5,9	150	150 N°6	2231	2	d2
PB0821	8,2	210	210 A	2756	5	d4
PB0941	9,4	240	240 N°1	2625	6	d6
PB0942	9,4	240	240 N°2	2756	6	d6
PB1101	11	280	280	2000	5	d8

Turquie

Code	Calibre en pouces	Calibre en mm	Désignation	Vitesse initiale	Portée en hex	Dé
TKT1	14	355	Torp. 14"	0	2	1d6
TKT2	17,7	449,58	Torp. G 125 Allemand	0	6	2d6
TKT3	18	457,2	Torp. 18"	0	5	2d8
TKT4	19,7	500,38	Torp. G VII allemand	0	10	2d8
TKT5	19,7	500,38	Torp. G VI allemand	0	5	2d8



Croiseur léger « Quarto »

Table des matières

Introduction.....	1
Chapitre 1 : Le matériel.....	2
Matériel nécessaire.....	2
Les dés.....	2
Les navires.....	2
Tailles de Navires.....	2
Éléments particuliers des navires.....	3
Flottilles de petits navires.....	5
Artillerie.....	5
Torpilles.....	5
Fiche de navire.....	6
Chapitre 2 : Notions principales.....	7
Les distances.....	7
La visibilité.....	7
Déploiement et victoire.....	7
Chapitre 3 : Le tour de Jeu.....	8
Tour de jeu.....	8
Mouvement.....	8
Vitesse = nombre d'hexagones.....	8
Virages.....	8
Hexagone occupé.....	8
Combats.....	9
Ligne de tir.....	9
Portée des armes et précision.....	9
Tir des armes en tourelles.....	9
Tir de l'armement secondaire.....	13
Tir des torpilles.....	13
Chapitre 4 : Le jeu sous-marin.....	15
Les mines.....	15
Mise en place.....	15
Déclenchement des mines.....	16
Suppression d'un champ de mines.....	17
Cas particuliers de mines.....	17
Les sous-marins.....	18
Position.....	18
Déplacement.....	19
Combat.....	20
Sous-marin suicide.....	21
Chapitre 6 : Éléments complémentaires.....	22
Actions spéciales.....	22
Les navires civils.....	22
La météo.....	23
Les batteries de côte.....	23
Opérations spéciales.....	23
Annexe 1 : Caractéristiques spéciales des Navires.....	24
Annexe 2 : Calcul des valeurs des Navires.....	26
Données générales.....	26
Tonnage à vide.....	26
Groupe (Gr.).....	26
Vitesse en hexagones.....	26
Virages.....	26
Blindage.....	26
Armement.....	27
Armement principal.....	27
Artillerie secondaire.....	27
Artillerie antiaérienne.....	27
Résistance.....	28
Caractéristiques.....	28
La télémétrie.....	28
Les Caractéristiques spéciales.....	28

Escadres d'Acier : Règle de jeu d'histoire naval pour la cuirasse et le canon

Budget.....	28
Annexe 3 : Table des canons et des torpilles.....	29
France.....	29
Royaume-Uni.....	30
Allemagne.....	32
USA.....	33
Japon.....	34
Italie.....	34
Autriche-Hongrie.....	35
Russie.....	36
Suède.....	36
Espagne.....	37
Danemark.....	37
Norvège.....	37
Pays-Bas.....	38
Turquie.....	38



Aviso « Savorgnan de Braza »