



Forum: Règles

Topic: La chasse à la baleine

Subject: La chasse à la baleine

Posté par: Sir_Erickson

Contribution le : 19/4/2008 0:36:22

La chasse à la baleine

Comme je tiens toujours mes promesses, voici mes propositions concernant le second développement des règles autour de la pêche, après [la pêche au thon](#) partons à la chasse à la baleine.

Inutile de vous faire un historique de la chasse à la baleine, tout le monde sait qu'elle date de la nuit des temps et que malheureusement elle persiste encore aujourd'hui. N'y voyez aucune cruauté de ma part, le principe de ces règles supplémentaires (et complémentaires aux règles de base) est d'apporter un enjeu supplémentaire à notre jeu favori. Qui n'a jamais rêvé de vivre l'aventure du capitaine Ahab ? Ou se jouer de son adversaire comme Jack Aubrey, en se faisant passer pour un baleinier ?

Pour commencer il nous faut...

1 La Baleine

Les baleines, comme les bancs de poissons sont des éléments neutres du jeu, ils ne sont pas des monstres marins. Et donc ne peuvent en aucun cas être incorporés à une flotte, où gérés par un joueur...

La baleine se déplace

Avant le début de chaque tour du premier joueur, lancez un dé de 6 par baleine sur le jeu.

Le chiffre indique la direction que prend la baleine, orientez-la et déplacez-la de L. Si le dé indique un 6, elle plonge ce tour-ci et ne peut pas être chassée.

La baleine au combat

La baleine ne porte jamais d'attaque. Elle ne fait que se défendre en ripostant à une attaque avec l'équivalent d'un canon 4S et un 5S. Chaque succès sur le bateau qui l'a attaqué lui retire un mat.

La baleine quant à elle a l'équivalent de 2 mats symbolisés par sa queue en 2 parties. Pour simuler la blessure d'une baleine vous pouvez retirer l'extrémité. Dès que la baleine subit une seconde touche, elle meurt et peut ainsi être remontée par un baleinier (bateau).

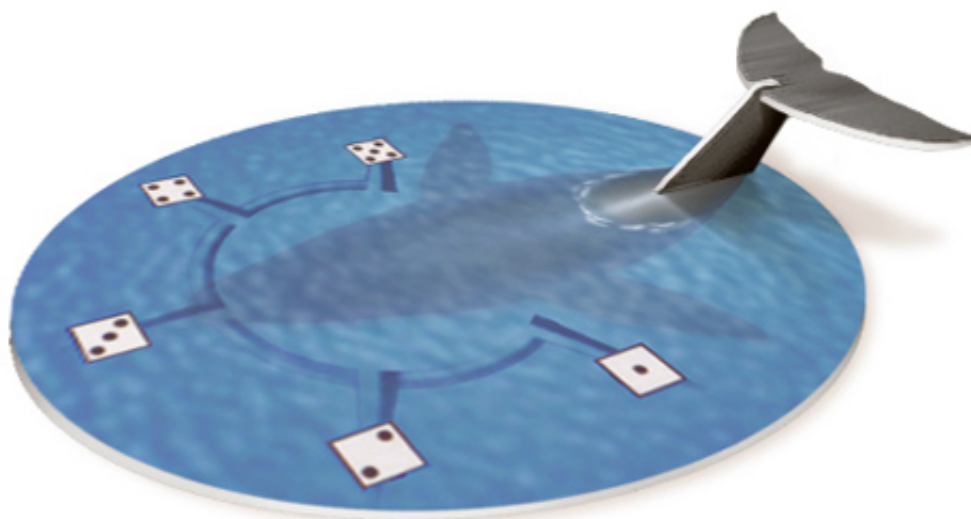
La baleine réplique toujours avec ses 2 « canons » même si elle est blessée.

L'exploitation de la baleine

Pour remonter une baleine tuée, il faut que le baleinier (bateau) soit au contact de la baleine.

Il peut le faire gratuitement après une action de déplacement où directement après la chasse s'il était au contact du cétacé. Tirez au hasard un seul pion « chasse » et placez-le dans vos cales. Vous trouverez ces pions « chasse » sur les cartes des équipages génériques de baleiniers. Ils ont une valeur de 6 à 8 doublons mais prennent 3 places de cales. C'est gros une baleine ! Si vous tirez un pion « chasse unique », suivez les instructions du pion tiré.

La baleine (le pion « chasse ») est déchargée gratuitement quand le baleinier accoste à son île de départ.



2 Les baleiniers (équipages génériques)

Coût : 2 points

Nationalités : toutes (sauf mercenaires et vikings, cela va de soit)

Capacité : cet équipage est le seul moyen de chasser la baleine, ils peuvent lancer 2 attaques (soit l'équivalent de 2 canons 3S) depuis n'importe quel mat, à la fin d'une action de mouvement. Si le navire sur lequel ils servent peut avoir une action de tir, cet équipage donne un bonus de +1 aux jets de canons contre les monstres marins situés à S ou moins. Les baleiniers peuvent chasser la baleine depuis n'importe quel type de navire. Ils ne prennent pas de place de cale quand ils sont sur un baleinier (bateau).



3 Les baleiniers (bateaux)

Profil du baleinier de base :

Coût : 8 points

Mâts : 3

Cales : 4

Vitesse : L

Canons : aucun

Nationalités : toutes (sauf mercenaires et vikings, cela va de soit)

Capacité : seul navire pouvant transporter et exploiter les baleines. le baleinier est le navire qu'on « sacrifiait » à l'exploitation de la baleine.

Si de l'or est transporté sur ce navire, à son déchargement déduisez 1 de la valeur totale.

L'exploitation des baleines était extrêmement salissante et contraignante. Il fallait de la place et la graisse contenue dans le cétacé se répandait sur tout le pont ce qui le rendait sale et puant. Les voiles inférieures étaient souvent repliées afin de les préserver. Un brasero était continuellement allumé et rendait le baleinier visible de très loin.



4 La baleinière

Coût : 2 points

Ne prend pas de place de cale.

Cet équipement permet aux baleiniers (équipage) d'augmenter la portée de leurs attaques :

L au lieu de S. En cas de réussite à la riposte de la baleine, éliminez la baleinière au lieu de retirer un mat au navire, en cas de double réussite (dans le même tour), éliminez aussi les baleiniers (équipage).

Petit récapitulatif de la chasse à la baleine :

Avant le tour du premier joueur on déplace les baleines.

Si un navire se déplaçant à moins de S d'une baleine (et s'il possède parmi son équipage des baleiniers) peut dans ce tour lancer une attaque (2 canons à 3S), la baleine riposte aussitôt.

La chasse dure autant de tours qu'il est nécessaire pour la toucher une seconde fois.

Elle meurt alors mais a quand même droit à sa riposte. Un baleinier peut remonter gratuitement le

cétacé à la fin de sa phase de déplacement et à son contact. Tirez un pion « chasse » et placez-le secrètement dans vos cales (3 places de cales). Révélez-le à son débarquement (gratuit) sur votre île de départ.

Merci d'avance pour vos réactions ■

Vous pourrez retrouver toutes les funcartes dans le dossier fishing spirit.