



Règles et principes de l'Oculus

SOMMAIRE

- Sommaire page 1
- L'Oculus, qu'est ce que c'est ? - Les véhicules page 2
- Le tour de jeu page 3
- Le déplacement - L'exploration page 4
- Actions d'interaction page 5
 1. Tirer sur un véhicule ou une créature,
 2. Aborder un véhicule page 6
 3. Remorquer ou Tracter une épave
 4. Réparer son véhicule
 5. Transférer de l'équipage page 7
 6. Transférer des marchandises (ressources ou trésor)
 7. Livrer des marchandises (ressources ou trésor)
 8. Transporter un véhicule
- Equipage : Moral et actions spécifiques page 8
 - Améliorations - Pnj et événements et météo - Vigie et portée de vue page 9

Attention !

l'Oculus est en équilibre, les règles peuvent être amenées évoluer d'une campagne à l'autre.

Dernière version : Kandorya été 2023



L'Oculus, qu'est ce que c'est ?

L'Oculus est un lieu **RP** où se déroule un jeu d'exploration, d'aventures, d'interactions et de conquêtes tactiques intégré à l'univers des Chroniques de Kandorya.

Point de vue RP, l'Oculus est un appareil mystérieux qui permet de voir des contrées lointaines et d'y commander des véhicules. L'Oculus peut zoomer sur une zone spécifique ou dézoomer pour voir toute l'île de Kandorya

Votre personnage doit avoir la compétence « Exploration » pour pouvoir y accéder.

Vos explorations vous amèneront à découvrir des zones spécifiques, à gérer vos expéditions et «négocier» avec d'autres joueurs. Vous aurez à réagir à de nombreux événements.

Le jeu se passe sur un plateau simulant une stèle permettant de voir les déplacements de véhicules à distance. Nous pouvons y trouver des zones navales et terrestres sur lesquelles voyagent des navires et des chariots d'exploration, de combat, de commerce...

Les véhicules

Il y a deux types de véhicule : les **navires** (sur mer) et les **chariots** (sur terre).

Les véhicules sont représentés par des figurines de maximum 5 cm de long fournies par les joueurs ou l'organisation.

Obtenir un véhicule

Pour obtenir un véhicule, plusieurs possibilités :

- Acheter un véhicule d'occasion auprès d'un responsable de l'Oculus (prix affichés sur place mais il n'y a pas toujours des véhicules à vendre).
- Acheter un véhicule à un autre joueur, cela se passe **EN JEU** entre joueurs
- Le construire avec l'aide de la guilde des ingénieurs.
- Prendre un véhicule lors d'une attaque

Pour tous renseignements vous pouvez vous adresser aux responsables de l'Oculus.

Fiche de véhicule

Chaque véhicule est accompagné d'une fiche descriptive comportant :

- **nom et type du véhicule**
- **nom du propriétaire**
- **faction du propriétaire**
- **déplacement de base du véhicule.**
- **points de structure du véhicule (PSV)**
- **points de vie de l'équipage (PVE)**
- **stockage de base**
- **nombre d'emplacement d'améliorations**



La liste des véhicules est disponible dans l'Annexe I-a du livret de l'Oculus.



Le tour de jeu

Pour chaque tour de jeu (la durée sera définie par les orgas), les joueurs doivent s'inscrire (sous leur nom de personnage) dans **le Grand Livre de l'Oculus** sur des créneaux définis à l'avance. Il sera possible de s'inscrire tant que le créneau n'est pas passé.

Les joueurs n'auront pas à attendre ou juste quelques minutes avant leur créneau de jeu.

Durant son créneau, le joueur peut donner des ordres au ou aux véhicules (**maximum 3**), dont il possède la fiche de véhicule.

Le joueur ne dispose que de **3 minutes par véhicule** qu'il possède pour donner ses ordres.

Par tour de jeu, un véhicule doit **se déplacer une fois** et faire deux autres actions telles que **explorer, interagir**. Les deux actions peuvent être deux fois la même.

Le déplacement peut se faire à n'importe quel moment, avant les deux actions, entre les deux actions ou après les deux actions.

Le déplacement peut se faire sur la zone entrain d'être explorée **OU** sur les routes commerciales de l'île de Kandorya.

Comment donner des ordres

- En personne (si le personnage est propriétaire du véhicule et explorateur) :
- En déléguant à une personne qui possède la compétence « Exploration ». Celui-ci doit obligatoirement être muni de la fiche du véhicule.

Attention !

Tous les ordres sont joués quels qu'ils soient, il est strictement impossible de revenir en arrière.

« Ordre donné, ordre exécuté. »





Le déplacement

Vous pouvez déplacer le véhicule sur n'importe quel hexagone adjacent de celui où il se trouve. Le déplacement est valide si l'hexagone contient un terrain sur lequel le véhicule peut se déplacer : Sur terre pour les chariots, sur mer pour les navires.

Le nombre d'hexagones pouvant être parcouru dépend du déplacement de base du véhicule (voir annexe I-a). Celui-ci peut être impacté par :

- les améliorations du véhicule (voir annexe I-b)
- le terrain sur lequel se trouve le véhicule (voir annexe II-a)
- les améliorations du terrain (voir annexe II-a)
- les conditions météorologiques (voir annexe II-b)
- un événement scénaristique
- le moral de l'équipage



Le terrain pris en compte est celui qui remplit plus de la moitié de l'hexagone.

L'exploration

Où explorer ?

Seule la carte de la zone entraînant l'être exploré (faite d'hexagones) peut être explorée.

La carte globale de l'île de Kandorya avec les routes commerciales NE PEUT PAS être explorée (puisqu'elle est déjà connue).

Comment explorer ?

Le résultat de l'exploration est obtenu par un jet de dés (2 dés à 6 faces).

Un '1' sur un des deux dés indique une exploration réussie (11 chances sur 36).

Un double déclenche un événement. Un double '1' sera un événement très positif et un double '6', et bien, vous n'avez pas envie de savoir...

Des améliorations de véhicules pourraient permettre de modifier ce jet de dés (relance de dés, « retournement » d'un dé ou tout ce que des joueurs peuvent imaginer...).

Un équipage dont le moral est excellent peut faire relancer un dé (voir chapitre Équipage)..

Attention, le double '1' et le double '6' ne sont pas modifiables.

Résultat de l'exploration.

Les trouvailles en exploration peuvent varier en fonctions de plusieurs paramètres. Ce ne sont pas forcément des choses sympathiques.

Deux personnes explorant au même endroit ne vont pas forcément trouver la même chose.

Les trouvailles doivent être ramener à un port ou un comptoir afin de pouvoir arriver en jeu :

L'Oculus permet de commander des véhicules à distance pas de téléporter des trésors à distance.

On considère qu'il y a des véhicules non visibles sur l'Oculus qui ramènent vos trouvailles au port (et pas forcément gratuitement, coût à découvrir en jeu).

Vos trouvailles sont donc disponibles au début de votre prochain tour de jeu.



Actions d'interactions

Les actions d'interactions ont lieu quand un véhicule interagit avec un autre véhicule (commandé par un joueur ou pas), une créature rencontrée, un élément de l'oculus ou un événement scénaristique.

Les actions d'interactions sont au nombre de 7. Les 4 premières concernent les interactions offensives, les suivantes les interactions plus commerciales :

1. Tirer sur un véhicule ou une créature,
2. Aborder un véhicule
3. Remorquer ou Tracter une épave
4. Réparer son véhicule
5. Transférer de l'équipage
6. Transférer des marchandises (ressources ou trésor)
7. Embarquer/Débarquer un véhicule



1 - Tirer sur un véhicule ou une créature

Un véhicule peut recevoir l'ordre de tirer sur un véhicule ou une créature. Un véhicule ne peut tirer que sur une cible se trouvant sur son hexagone.

La résolution de l'attaque est faite par un jet de dés (dé à 6 faces). Les véhicules de commerce ne jettent qu'un seul dé, les véhicules de guerre jettent un dé par rang du véhicule, c'est-à-dire :

- **type 1** : 1dé
- **type 2** : 2dés
- **type 3** : 3 dés



résultat du dé	
6	Touche toujours
5	Touche
4	Touche uniquement si la cible est un T3 (ils sont plus gros donc plus faciles à toucher)
3	Presque ! Mais raté quand même
2	Raté
1	Lamentablement raté

Peut-être existe-t'il des moyens de modifier le résultat du dé ? A découvrir en jeu...

Les navires de guerre peuvent tirer avec des boulets ronds (comme les navires de commerce) ou à mitrailles (les navires de commerce ne le peuvent pas).

Projectile	Dégâts
<i>Boulet rond (par défaut)</i>	<i>1 Point de Structure du Véhicule (PSV)</i>
<i>Mitrailles</i>	<i>1 Point de Vie d'Equipage(PVE) (utilisable une seule fois par combat)</i>



Si un véhicule perd tous ses points de structure véhicule (PSV) :

Il devient une **épave**. Le véhicule perd 1 PVE (les membres de l'équipage sont noyés si c'est un navire, ou perdus dans la nature si c'est un chariot). L'équipage restant devient des naufragés. Ils peuvent être recueillis par tout navire s'arrêtant sur l'hexagone où il y a eu le naufrage.

Toute sa cargaison est à l'abandon (au sol pour un chariot, à l'eau pour un navire). Un autre véhicule peut tenter de récupérer toute ou partie de la cargaison à l'abandon en faisant une exploration sur l'hexagone où se trouve l'épave.

Une **épave** qui n'est pas pris en remorque avant la fin du tour de jeu suivant est irrémédiablement perdue. La fiche du véhicule est retirée du jeu.

Une **cargaison** abandonnée qui n'est pas récupérée avant la fin du tour de jeu suivant est irrémédiablement perdue.

Si un véhicule perd tout ses points d'équipage (PVE) :

Il est considéré comme **désemparé**. Il dérive sur la carte. N'importe qui peut l'aborder (si les conditions climatiques le permettent) et récupérer la cargaison. Le navire ou le chariot doit être ramené au port ou à une ville pour être remis en jeu. Un véhicule ramené ainsi n'a temporairement plus de propriétaire. Il peut être rendu à son propriétaire initial, vendu aux enchères, vendu à un autre personnage, vendu à la guilde des marchands (c-à-d aux orgas), réarmé par le navigateur qui l'a pris.

Si un véhicule perd tout ses points de structure véhicule (PSV) ET tous d'équipage (PVE) :

Il est considéré comme détruit. Le véhicule est retiré du jeu.

2 - Aborder un véhicule

Un véhicule peut recevoir l'ordre d'abordage c'est-à-dire d'attaquer au contact.

L'attaquant et le défenseur (ou l'orga Oculus) lancent autant de dés à 6 faces qu'il y a de PVE dans le véhicule. Celui qui a le dé de plus haut score gagne. Le perdant perd 1 PVE.

En cas d'égalité, l'attaquant est repoussé sans aucune perte, ni d'un côté, ni de l'autre.

Exemple :

La « Confiance », navire de petite taille (T1 : 2PVE), aborde le « Kent », navire de grande taille (T3 : 4PVE) :

Le capitaine de la « Confiance » obtient un '2' et un '6'.

Le capitaine du « Kent » obtient un '1', un '3' et deux '5'.

C'est le capitaine de la « Confiance » qui gagne.

Suite au combat, l'attaquant peut décider de « Rompre l'abordage » ou de « Continuer le combat ». Le défenseur peut décider de « Se rendre » ou de « Continuer le combat ».

Rompre l'abordage : Le combat au corps à corps cesse. Le canon peut encore toner.

Se rendre : Le combat cesse totalement. Le défenseur cède sa cargaison.

Un véhicule qui s'est rendu est inattaquable pendant deux tours. Il ne peut pas attaquer non plus.

2 bis - Aborder un véhicule en instance

Si les joueurs qui dirigent les véhicules sont d'accord, l'abordage peut se faire en instance. Le navigateur (qui représentera le capitaine du navire) se rend avec d'autres joueurs (qui représenteront les membres d'équipage) dans une zone qui servira d'instance avec un orga Oculus. Les joueurs durant cette instance ne jouent pas leurs personages. Il n'y aura aucune annonce, aucune utilisation de compétences ou capacités spéciales.

Pour un T1, le capitaine est accompagné de 4 membres d'équipages, pour un T2, il est accompagné de 8 membres d'équipage et pour un T3 de 12 membres d'équipage.

L'instance dure au plus un quart d'heure et l'orga oculus décide du résultat de l'abordage.



3 - Remorquage d'épave

Une épave peut être remorquée par un véhicule de taille supérieure ou par deux véhicules de même taille que celle de l'épave.

L'épave est prise en charge et suivra le ou les véhicules qui le tractent dans tous ses déplacements jusqu'à ce qu'elle soit ramenée dans un port ou une ville.

4 - Réparation du véhicule

L'équipage d'un véhicule peut effectuer des réparations.

Il faut pour cela disposer des ressources pour effectuer ces réparations (soit le véhicule les a en côle, soit en elles sont amenés à l'Oculus).

Les épaves ne peuvent être réparées que si le véhicule se trouve dans un port, dans une ville.

Seul un ingénieur peut superviser les réparations.

Les PVE perdues ne peuvent être remplacés que dans un port ou dans une ville (on recrute un nouvel équipage) pour le prix de 1 pièce d'or par PVE.

Prix des réparations:

Par point de structure véhicule perdu :

- 1 bois (si la coque est en bois) ou 1 fer ou un cuivre (si la coque est en métal)
- 1 ressource de base

Si le véhicule est à l'état d'épave, une ressource rare est à fournir en plus.

5 - Transfert de Point de Vie d'Équipage (PVE)

Des membres d'équipage peuvent être transférés d'un véhicule vers autre.

Le premier véhicule gagne alors un Point de Vie d'Equipage (PVE) et le second perd 1PVE. Le nombre de PVE ne peut pas dépasser le nombre de PVE maximal. Tout PVE supplémentaire prendra une place de stockage et ne pourra pas compter en cas d'abordage. Un véhicule peut être abandonné par son équipage, il est alors désemparé.

6 - Transfert de marchandises

Des marchandises (ou des trouvailles d'exploration) peuvent être transférées entre deux véhicules au contact (sur le même hexagone) ou entre un véhicule et un port.

Dans le cas de transfert entre véhicules, les deux personnages contrôlant les véhicules doivent être d'accord mais un seul des deux donnent l'ordre de transfert. Les marchandises peuvent transiter d'un véhicule à l'autre dans la limite de capacité du stockage des véhicules.

Un pillage n'est pas un transfert de marchandises.

Si un véhicule est au port, il n'y a pas d'ordres de transfert à donner, les marchandises sont récupérables immédiatement, elles arrivent en jeu et sont données au joueur ou à la joueuse donnant les ordres (pas forcément le propriétaire).

Attention, il peut y avoir des taxes portuaires à payer, celles-ci sont définies par le Concorde en fonction.

Si un véhicule n'est pas au port, il peut donner un ordre de transfert de ses ressources vers le port (les ressources sont transportées par de petits bateaux très rapides qui n'apparaissent pas sur l'Oculus et ne peuvent pas être interceptés). Ce transfert se fait à la fin du tour de jeu, le navire peut donc être abordé et pillé entre temps.



7 – Embarquement / Débarquement de véhicules

Sur les plages et au port, il est possible d'embarquer un véhicule terrestre sur un autre véhicule de commerce. Si le transport se fait par voie maritime et si le navire transportant devient une épave, le véhicule transporté est perdu (perte définitive).

Un véhicule terrestre prend toute la place dans la cale du navire qui le transporte. Un navire ne peut transporter qu'un véhicule de taille inférieure :

- Petit navire terrestre : impossible
- Véhicule navire moyen: 1 petit véhicule (T1)
- Grand navire terrestre : 2 petits véhicules (T1) ou 1 véhicule moyen (T2).

Le véhicule transporté ne peut rien avoir dans ses cales durant le transport.





L'équipage

Moral de l'équipage :

Le Moral de l'équipage est important. Mal traité, épuisé à la tâche, l'équipage pourrait se mutiner. Le Moral de l'équipage peut-être :

excellent, bon, moyen, mauvais, déplorable, exécration.

Ne cherchez pas de valeur chiffrée, il n'y en a pas (si il y en a une, les orgas la gardent pour eux...).

Ce moral est affecté par tout un tas de choses (être attaqué, prendre du butin, échappé à un monstre, offrir une tournée de rhum, bien manger, prononcer le nom de l'animal à longues oreilles sur un navire, etc...).

Les modifications de moral seront RP. Suivant les actions du joueur, l'orga Oculus pourra décider de leurs impacts sur le moral de l'équipage.

Un capitaine, dont l'équipage a un moral excellent, a besoin de 3 PA pour recruter 1 PVE.

Un capitaine, dont l'équipage a un moral déplorable a besoin de 2PO pour recruter 1 PVE.

Un capitaine, dont l'équipage a un moral exécration a besoin de 5 PO pour recruter 1 PVE.

Un équipage dont le moral est déplorable ou exécration peut se mutiner...

Ordres spécifiques de l'équipage :

L'équipage peut recevoir des ordres spécifiques qu'il exécutera ou non suivant son moral.

« *Du Nerf Les Gars* » : (arcane discipline des Navigateurs, gratuit, 1 fois par tour)

Le joueur lance 1d6 pour tenter de se déplacer d'un hexagone supplémentaire.

Il retire 1 à son jet de dé si le moral de l'équipage est bon, 2 si il est excellent.

Il ajoute 1 à son jet de dé si le moral de l'équipage est mauvais, 2 si il est déplorable.

Sur un résultat inférieur à 4, l'ordre est exécuté. Sur un résultat supérieur à 5, le moral baisse.

« *Quartier Libre !* » : (remplace l'action d'interaction, 1 fois par jour)

L'équipage est au repos, son moral remonte.

« *C'est la Tournée du Capitaine !* » : (remplace l'action d'interaction, nécessite une ressource spécifique, 1 fois par jour)

L'équipage prend du bon temps, son moral remonte.

« *Une pièce d'or au premier sur le pont de l'ennemi !* » (coût une pièce d'or, uniquement lors d'un abordage et une seule fois par jour). Si l'abordage est réussi, le moral remonte, si il est repoussé, le moral baisse.

« *C'est quoi ce truc qui brille* » : (lors d'une exploration, uniquement si le moral est excellent).

Après avoir explorer, si le joueur n'a pas fait de double, il peut relancer les dés.

« *Je crois que c'est plus court par là* » : (remplace l'action d'interaction, uniquement véhicule terrestre, 1 fois par tour).

Lors d'un déplacement sur un terrain difficile (montagne, forêt, marais), le joueur peut essayer de trouver un raccourci. Sur 1 à 4 sur 1d6, le véhicule trouve le raccourci et économise un point de déplacement sinon il en perd un.



Les améliorations

Il est tout à fait possible d'améliorer les véhicules. Il y a de 3 à 7 slots d'amélioration disponibles suivant le type de véhicule. Un slot ne peut recevoir qu'une seule amélioration.

Les améliorations servent à modifier les caractéristiques du véhicule (capacité de cale, déplacement), à modifier les jets de dés (exploration, tir) ou à ajouter une capacité spéciale au véhicule (brise-glaces, chenilles à la place des roues, ...). Il n'y a pas de limite aux améliorations, la seule est l'imagination des joueurs... et la validation de l'orga Oculus.

Les améliorations s'obtiennent auprès de la guilde des ingénieurs.

Les améliorations sont placées sur un véhicule si celui -ci est dans un port ou une ville.

Les améliorations ne sont placées que par un ingénieur.

Liste des slots et exemples d'amélioration (non exhaustif):

- *Avant ou Proue* : éperon, figure de proue, pelle bulldozer...
- *Arrière ou Poupe* : meilleur gouvernail, fusées gobelines...
- *Gauche ou Tribord*: harpon géant, pointes sur les roues...
- *Droite ou Bâbord* : plate-forme d'abordage, contenant supplémentaire. propulsion : voiles magiques, chaudière expérimentale...
- *Armement* : canons rayés, scie-circulaire, lance-lapin*...
- *Intérieur* : esprit du navire, meilleur direction, salon de thé...

**Les orgas Oculus dénoncent l'utilisation d'une telle arme de destruction massive.*

PNJ, événements et météo

Les pnjs sont des véhicules, des flottes ou des monstres dirigés par les orgas Oculus.

Ils peuvent apparaître lors d'événements aléatoires ou scénarisés ou encore être présents dès le début du jeu. Ils sont représentés sur le plateau par une figurine et ont leurs propres statistiques et capacités.

Les événements peuvent aussi bien concerner toute la carte, qu'un seul hexagone ou groupe d'hexagones. Ils peuvent être scénarisés, aléatoires ou survenir suite aux actions des joueurs.

La météo est à classer dans les événements scénarisés. Elle sera prévue à l'avance et changera à durant le jeu. La météo aura un effet sur les actions possibles et leurs résultats.

La météo étant scénarisée et prévue à l'avance, oui, il est possible de la prévoir.

Comment ? A découvrir en jeu...

Vigie et portée de vue

Poste plus que nécessaire, la vigie permet de voir au loin afin de savoir ce qui se passe autour du véhicule. De base, la vigie ne permet de voir que les hexagones adjacents.

Dans cette zone le joueur peut connaître le nom et l'appartenance des véhicules. Au delà il est impossible de connaître ces informations. La portée de la vigie est améliorable.



Annexe I-a : Caractéristiques des véhicules

Véhicule de commerce				
T1 : Petit véhicule naval ou terrestre: (exemple : cogue - chariot)				
PSV*	PVE#	Déplacement	Améliorations max	Stockage de base
2	2	4	3	5
T2 : Moyen véhicule naval ou terrestre : (exemple : caravelle - convoi)				
PSV*	PVE#	Déplacement	Améliorations max	Stockage de base
3	3	3	5	7
T3 : Grand véhicule naval ou terrestre : (exemple : caraque - expédition)				
PSV*	PVE#	Déplacement	Améliorations max	Stockage de base
4	4	2	7	10
Véhicule de guerre				
T1 : Petit véhicule naval ou terrestre: (exemple : brigantin – chariot de guerre)				
PSV*	PVE#	Déplacement	Améliorations max	Stockage de base
2	2	4	3	2
T2 : Moyen véhicule naval ou terrestre : (exemple : brick – convoi militaire)				
PSV*	PVE#	Déplacement	Améliorations max	Stockage de base
3	3	3	5	3
T3 : Grand véhicule naval ou terrestre : (exemple : frégate – corps expéditionnaire)				
PSV*	PVE#	Déplacement	Améliorations max	Stockage de base
4	4	2	7	4

* PSV : Points de Structure Véhicule.

PVE : Points de Vie Équipage

Annexe I-b : Fiche de véhicule (fiche fournie par l'orga)







Annexe II-a : Type de terrains terrestres

Il existe 5 types de terrain à la surface:




Hexagone	Nom	Bloque la ligne de vue?	Coût en points de déplacement
	Plaines et Prairies	Non	1
	Forêts et Jungles	Oui	2
	Marécages et Marais	Non	2
	Montagnes	Oui	3
	Steppes et Déserts	Non	1

Il existe 4 types de terrain en sous-sol:

Hexagone	Nom	Coût en points de déplacement
	Roche	1
	Terre	1
	Bourbier	2
	Sable	3

L'exploration de la roche coutent deux actions d'exploration.

Il existe 3 types de terrain en mer:

Hexagone	Nom du terrain	Fond explorable?	Coût en points de déplacement	Événements possibles
	Côtes	Oui	2	Bancs de sable sur un 6 sur 1d6 plus de déplacement pour ce tour
	Mer	Oui	1	aucun
	Océan	Non	1	aucun



Annexe II-a : Type de terrains maritimes

Il existe 3 types de terrain en mer:

Chacun de ces terrains peut avoir en plus un phénomène local :

Nom	Effet 1 (1 à 4 sur 1d6)	Effet 1 (5 et 6 sur 1d6)
Sargasses	Pertes de 2 points de déplacement.	Stoppe le déplacement.
Récifs	Stoppe le déplacement.	Echoué ! Perte d'un PSV.
Tourbillons	Renvoi vers l'hexagone d'origine.	Renvoi vers un hexagone aléatoire.

Annexe II-b : Conditions météorologiques

Conditions	Effet sur les déplacements	
	Sur terre	En mer
Temps clair	Aucun	Aucun
Pluie	Marécages et Marais : Embourbé sur un 4 à 6 sur 1d6	Côtes : Échouage sur un 4 ou 6 sur 1d6
Orage	Déplacement total réduit de 1 Marécages et Marais : Embourbé sur un 3 à 6 sur 1d6	Déplacement total réduit de 1 Côtes : Échouage sur un 3 ou 6 sur 1d6
Tempête	Déplacement total réduit de 2 Marécages et Marais : Embourbé sur un 2 à 6 sur 1d6	Spécial ¹ Côtes : Échouage sur un 4 ou 6 sur 1d6
Brouillard	Risque de s'égarer ²	Déplacement total réduit de 1 Risque de s'égarer ² Risque de collision ³
Ouragan ⁴	Déplacement réduit à 1 :Risque de s'égarer ² Marécages et Marais : Embourbé automatiquement Montagnes : Glissement de terrain sur 6 sur 1d6, le véhicule perd 2PSV	Naufrage sur 6 sur 1d6 Déplacement total réduit de 1 Risque de s'égarer ² Risque de collision ³

1 - Spécial : Soit le capitaine amène les voiles et le navire ne peut pas se déplacer,

soit il laisse la voilure et le navire gagne un point de déplacement mais perd 1 PSV.

2 - Risque de s'égarer : Sur 5 ou 6 sur 1d6. Le véhicule est déplacé sur un hexagone adjacent.

3 - Risque de collision : Quand un navire se déplace dans le brouillard, le capitaine lance 2d6 pour chaque autre navire sur l'hexagone. Sur 5 et 6 ou 6 et 6, le navire en percute un autre.

Le déplacement s'arrête, plus de déplacement possible pour ce tour. Les deux navires perdent 1PSV.

4 - Ouragan :Vu l'ampleur du phénomène, il ne pourra s'agir que d'un événement scénarisé.