

STEAM TORPEDO

Récifs d'acier

EN PARTENARIAT AVEC
RAVAGE
Le Magazine des Jeux de Figures Fantastiques
CONTACT : J.COGNET@EDITIONS-THERMOPYLES.FR

INTRODUCTION AUTOMNE 1924

SOMMÉ DE TROUVER UNE SOLUTION IMMÉDIATE À L'ENLÈVEMENT DU CONFLIT, VOTRE ÉTAT-MAJOR TOURNE SON REGARD VERS LE GRAND LARGE...

LES PLUS GRANDS CERVEAUX DE L'ALLIANCE SE RASSEMBLENT ET LES DISPOSITIFS SONT RAPIDEMENT MIS EN BRANLE POUR ÉRIGER UNE PLATEFORME OFFSHORE RÉPONDANT AU NOM DE « RÉCIF D'ACIER ». LE PRINCIPE : S'ABRITER DE LA MENACE TÉLINE POUR PRODUIRE EN SÉRIE UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DE SOUS-MARINS DE COMBATS.

ALORS QUE LE CHANTIER TOUCHE À SON TERME, UN RAID NEUTRALISE UN NAVIRE ENNEMI TRANSPORTANT DES QUANTITÉS SUSPECTES D'ACIER ET MATÉRIAUX DE GROS ŒUVRE. IL FAUT PEU DE TEMPS À VOS INFORMATEURS POUR FAIRE LA LUMIÈRE SUR L'INCIDENT. LA CONSTRUCTION D'UNE SECONDE PLATEFORME EST À L'ŒUVRE, QUELQUE PART DANS L'ATLANTIQUE NORD.

CETTE BASE AVANCÉE RIVALE REPRÉSENTE UNE SÉRIEUSE MENACE POUR VOTRE FACTION. VOS ORDRES VIENNENT DE TOMBER : PATROUILLEZ, REPÉREZ L'ÉDIFICE ET ENVOYEZ-LE PAR LE FOND !

PRINCIPES GÉNÉRAUX

La campagne « Récifs d'acier » vous propose d'affronter un ou plusieurs joueurs au travers de 10 missions palpitantes.

Chaque mission vous rapporte de l'argent et vous permet d'utiliser un bonus optionnel dont le coût est, s'il est utilisé, déduit de la prime d'argent perçue au terme de la mission.

La campagne s'achève avec la mission n°10 (peu importe que vous la réussissiez ou non). Si vous possédez, à ce moment là, plus d'argent (non dépensé) que les autres joueurs ayant achevé la campagne, vous êtes déclaré vainqueur de la campagne.

PRÉPARATION DE LA CAMPAGNE

Chaque joueur doit choisir un sous-marin parmi les classes de sous-marins existantes et débute la campagne avec les compartiments correspondants (identifiés par l'icône en bas à droite sur la tuile compartiment) ainsi qu'un équipage de base (4 marins et 1 capitaine).

Les joueurs pourront par la suite utiliser leur budget de campagne pour acheter de nouveaux compartiments et les échanger avec ceux présents dans leur sous-marin.

Les joueurs doivent ensuite compléter leur journal de bord.

DÉROULEMENT DE LA CAMPAGNE

Chaque joueur sélectionne la mission qu'il souhaite accomplir. Les joueurs ne doivent pas nécessairement choisir la même mission pour s'affronter.

Certaines missions ne peuvent être entreprises qu'après avoir joué un certain nombre de missions au préalable, représenté par des étoiles sur la carte de campagne. Une mission ne peut jamais être rejouée au cours d'une même campagne. Le succès de la mission n°10 est conditionné par la réalisation d'un objectif précisé dans le texte de la mission.

Une fois leur mission sélectionnée, les joueurs s'affrontent en utilisant les compartiments cochés dans leur journal de bord (colonne « en cours d'utilisation »).

Les joueurs peuvent utiliser le bonus associé à la mission sélectionnée. Dans ce cas ils doivent déduire son coût de la prime d'argent obtenue au terme de la mission.

Les joueurs consignent le résultat du combat dans les « notes de campagne » de leur journal de bord et ajoutent le montant de la prime à leur budget de campagne (la somme varie suivant que la mission a été couronnée de succès ou s'est soldée par un échec et diminue si le bonus associé à la mission a été utilisé par le joueur).

En plus de déterminer le vainqueur de la campagne, l'argent permet aux joueurs de réaliser les actions suivantes, sans limitation, en dehors des combats :

- ➔ acheter un nouveau compartiment : **500 \$** (par compartiment acheté). Le compartiment est ajouté à la réserve du joueur (« compartiments achetés » du journal de bord)
- ➔ échanger un compartiment du sous-marin (à décocher) avec un compartiment de la réserve (qui devient coché) : **100 \$**.

L'argent dépensé par les joueurs doit être décompté de leur budget au fur et à mesure.



STEAM TORPEDO

récifs d'acier

REYKJAVIK

MER DE NORVÈGE

10
6000 \$
2000 \$

ENCLAVE DE L'OUEST

5
3000 \$
1500 \$

3
2000 \$
1000 \$

ATLANTIQUE NORD

9
5000 \$
2500 \$

4
2500 \$
1200 \$

NOUVEAU LONDRES

MER DU NORD

2
1500 \$
700 \$

DUBLIN

1
1000 \$
500 \$

7
4000 \$
2000 \$

LONDRES

LA HAYE
AMSTERDAM

LA MANCHE

BRUXELLES

PARIS



CONCENTRATION DE GAZ TÉLINE



UN HOMME À LA MER

1

CONTEXTE : Un navire allié a été torpillé. Un des marins a miraculeusement survécu et dérive depuis plusieurs jours sur un morceau de l'épave. Une patrouille l'a repéré et signalé à votre attention. Pourrez-vous sauver le soldat Bryan ?

BONUS (-300 \$) : Une fois au cours du combat, si l'un de vos marins est éliminé, remplacez son pion dans votre salle de contrôle lors de votre prochaine phase de récupération.

UN TRAITRE PARMI NOUS

2

CONTEXTE : Un spécialiste de l'infiltration qui opère pour votre camp est actuellement en mission à bord d'un sous-marin ennemi. Détruisez ce sous-marin pour faire de lui un homme libre... de reprendre du service.

BONUS (-400 \$) : Avant de débiter le combat, notez secrètement le numéro d'un marin adverse. Durant l'une de vos phases d'action, ordonnez à ce marin (disponible ou épuisé) d'infliger 1 dégât au compartiment dans lequel il est seul présent (autre que la salle de contrôle). Il ne peut pas ce faisant, détruire le compartiment en question.

DES AILES ET DES HOMMES

3

CONTEXTE : Vous êtes chargé de participer à la destruction d'un convoi ennemi, aidé en cela par une escouade d'avions de chasse. Mais si vos alliés sont seuls maîtres des airs, vous ne l'êtes pas dans les profondeurs de l'océan...

BONUS (-500 \$) : Une fois au cours de l'une de vos phases d'action (autre que la première), épuisez votre capitaine pour demander au support aérien d'infliger 3 dégâts à une section ciblée du sous-marin adverse, qui doit être à distance.

EN QUARANTAINE

4

CONTEXTE : Vous transportez une cargaison ultra-secrète sur laquelle la mention « DANGER : Toxique ! Létal ! » n'est pas de nature à vous rassurer. Ramenez ce colis à bon port en survivant à l'attaque du sous-marin ennemi qui a justement décidé de vous prendre en chasse.

BONUS (-600 \$) : Avant de débiter le combat, votre adversaire doit sélectionner l'un de ses compartiments (autre que la salle de contrôle). Ce compartiment ne peut pas être activé pour l'ensemble de la partie. Ses points de structure et réserves d'oxygène peuvent être pris en compte durant le combat.

A LA DÉRIVE

5

CONTEXTE : La dérive nord atlantique est un courant océanique chaud et puissant qui prolonge le Gulf Stream vers le nord-est. C'est ici que votre sous-marin patrouille actuellement à la recherche de la plateforme ennemie. C'est également ici que se terre un redoutable adversaire, prêt à fondre sur sa nouvelle proie.

BONUS (-600 \$) : Pour toute la durée d'un combat, vous devez ajouter 1 à votre vitesse pour tous les déplacements de votre sous-marin. Vous pouvez manœuvrer à une vitesse de 1 si aucun de vos membres d'équipage ne se trouve dans l'un de vos compartiments motorisés.

IVAN LE FOU

6

CONTEXTE : Votre patrouille vous a mené loin au Nord et un nombre croissant d'icebergs commence à parsemer votre route. Alors que vous vous apprêtez à changer de cap, vous réalisez que vous n'êtes pas seuls dans ces eaux glacées. Il est temps de mettre en pratique les bonnes vieilles recettes de l'école navale.

BONUS (-1000 \$) : Une fois au cours de l'une de vos phases de récupération, vous pouvez replacer votre sous-marin et celui de votre adversaire dans le secteur maritime de votre choix.

GARDE DU PORT

7

CONTEXTE : Un port de construction navale allié est la cible des attaques répétées d'un sous-marin adverse. Envoyez-le par le fond pour obtenir la reconnaissance des mécaniciens.

BONUS (-1200 \$) : Une fois au cours de l'une de vos phases de récupération, vous pouvez remplacer un de vos compartiments détruit (autre que la salle de contrôle) par un compartiment de votre réserve.

RÉPARATION DE FORTUNE

8

CONTEXTE : La dernière escarmouche a failli vous coûter très cher ! L'ensemble de l'équipage, capitaine inclus, s'est attelé à la tâche pour permettre au rafiôt de retrouver sa stature de sous-marin de combat.

BONUS (-1400 \$) : Pour toute la durée du combat, avant chacune de vos phases de récupération, vous pouvez retirer 1 pion dégât d'un compartiment endommagé (autre que la salle de contrôle) dans lequel votre capitaine est présent et disponible.

PAS UN BON PLAN

9

CONTEXTE : Un bateau ennemi transporte les plans d'un modèle de sous-marin particulièrement bien structuré. Aidez le groupe d'intervention allié à subtiliser les plans pour les remplacer par une version nettement affaiblie.

BONUS (-1600 \$) : Juste après la mise en place et avant de débiter le combat, vous pouvez intervertir 2 compartiments (autre que la salle de contrôle) dans le sous-marin adverse.

TOUCHÉ... COULÉ !

10

CONTEXTE : Vous avez débusqué la plateforme ennemie ! Alors que vous vous apprêtez à donner l'assaut, une sirène retentit annonçant la présence d'un sous-marin hostile... bien décidé à protéger son récif d'acier.

BONUS : néant

OBJECTIF : Vous devez couler la plateforme ennemie qui possède 7 points de structure et une valeur de blindage non modifiable de 1. Pour le ciblage, considérez que la plateforme est dans le même secteur de mer que le sous-marin adverse.

Pour remporter cette mission, vous devez détruire la plateforme ennemie puis couler le sous-marin adverse.

CITÉ AUTONOME
DE DZELZIA

HELSINKI

STOCKHOLM

MER
BALTIQUE

COPENHAGEN

BERLIN

VARSOVIE

PRAGUE



JOURNAL DE BORD

CAPITAINE _____

TITRE DE LA CAMPAGNE _____

BUDGET _____

NOM DU SOUS-MARIN : _____

CLASSE DU SOUS-MARIN _____

DATE DE CONSTRUCTION : __ / __ /1924

EN COURS D'UTILISATION COMPARTIMENTS DU SOUS-MARIN

- 1** SALLE DE CONTRÔLE _____
- 2** _____
- 3** _____
- 4** _____
- 5** _____
- 6** _____
- 7** _____
- 8** _____
- 9** _____
- 10** _____

EN COURS D'UTILISATION COMPARTIMENTS ACHETÉS

- 11** _____
- 12** _____
- 13** _____
- 14** _____
- 15** _____
- 16** _____
- 17** _____
- 18** _____
- 19** _____
- 20** _____

EN COURS D'UTILISATION COMPARTIMENTS ACHETÉS

- 21** _____
- 22** _____
- 23** _____
- 24** _____
- 25** _____
- 26** _____
- 27** _____
- 28** _____
- 29** _____
- 30** _____

NOTES DE CAMPAGNE

N° MISSION :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ADVERSAIRE										
DATE										
RÉSULTAT										

COMMENTAIRES DU CAPITAINE

Retrouvez la vidéo de présentation, le glossaire et la FAQ officielle sur www.steamtorpedo.com

