



CONSTRUISEZ VOTRE SOUS-MARIN. . .  
RÉGNEZ SUR LES MERS !

## LE MONDE DE STEAM TORPEDO

**1918**, une année noire.

Affaiblie par les dissensions avec les généraux français, l'armée anglaise décide de recourir au gaz Télipe, une arme expérimentale qu'elle développe dans le plus grand secret. Le gaz, conçu pour dissoudre les assemblages moléculaires complexes, doit porter un coup fatal à l'ennemi Allemand. Le 9 octobre, le bombardier anglais « Damoclès » largue sa cargaison sur la ville de Pforzheim, décimant ses 57000 habitants.

Contre toutes attentes, les calculs des scientifiques britanniques s'avèrent erronés et le gaz, prévu pour se dissiper rapidement, dérive vers l'Ouest. La France est rapidement touchée. Ses pertes civiles et militaires se comptent par dizaines de milliers, provoquant un soulèvement populaire sans précédent. La rue exige des représailles !

Indifférent aux souffrances de son allié français et convaincu du bien fondé de son action, l'état major britannique s'apprête à conduire de nouvelles frappes. La rupture entre les deux puissances est consommée.

L'Allemagne et la France signent un cessez-le-feu immédiat et scellent une alliance contre le nouvel ennemi Anglais.

S'ensuit une véritable course à l'armement dans laquelle les gisements de gaz naturel, principal composant du gaz Télipe, sont l'objet de toutes les convoitises. En Amérique du Nord, la présence d'importants gisements souterrains à la frontière de l'Alaska et du Canada exacerbe les tensions. En juin 1919, le Canada épaulé par l'Empire Russe annexe l'Alaska. Ce casus belli provoque l'ouverture d'un nouveau front pour les Etats-Unis.



1924... la première guerre mondiale fait rage depuis dix ans sans que quiconque ne soit en mesure d'en prédire l'issue. Le gaz Télipe a été employé par la plupart des belligérants, pour menacer ou punir.

Sur chaque continent, de vastes portions de territoire sont transformées en no man's land infranchissables. Des provinces entières sont isolées et des états se réveillent morcelés. Dans de nombreux cas, hommes et marchandises ne peuvent plus circuler par voie terrestre.

Le contrôle des mers devient un enjeu vital. Dans ce contexte, chaque faction développe une nouvelle génération de sous-marins de combat. Leur équipage réduit est chargé de faire la différence.

**Vous êtes l'un de ces hommes que la gloire, ou la mort, attend au fond de l'océan.**

## CONTENU DU PACK D'IMMERSION



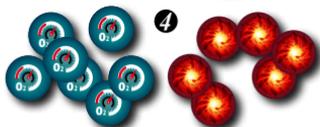
● Ce livret de règles

1 2 figurines « sous-marin » cartonnées et leur socle (1 par joueur)

2 20 tuiles « compartiment » (10 par classe de sous-marin)

3 10 pions « membre d'équipage » (1 pion « capitaine » et 4 pions « marin » par joueur)

4 50 pions « dégât / oxygène »



## APERÇU ET BUT DU JEU

Steam Torpedo est un jeu de **bataille sous-marine tactique** pour **2 joueurs**.

Avant d'affronter son adversaire, chaque joueur construit librement son sous-marin en sélectionnant **10 tuiles « compartiment »**, représentant les équipements du sous-marin.

Dans l'aire de jeu, chaque sous-marin est représenté par une **figurine** cartonnée indiquant sa **position** par rapport au sous-marin adverse (devant, derrière ou sur le côté) et sa **portée** (au contact ou à distance).

Au cours de la partie, les joueurs se servent de leurs **5 membres d'équipage** pour **activer les compartiments** de leur sous-marin. Divers effets peuvent ainsi être déclenchés, notamment pour infliger des dégâts dévastateurs aux compartiments du sous-marin adverse.

**Un joueur remporte la partie en détruisant la salle de contrôle du sous-marin adverse ou en éliminant tous les membres d'équipage de son adversaire.**

---

## MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur compose librement son sous-marin en sélectionnant 10 tuiles « compartiment » de son choix parmi lesquelles une « salle de contrôle ».  
Les compartiments ne peuvent être présents qu'en un seul exemplaire dans un sous-marin.

**Il est recommandé aux joueurs novices d'utiliser les tuiles compartiments prédéfinies dans le pack d'immersion, identifiées par le symbole de la classe du sous-marin.**



Les joueurs expérimentés peuvent associer les tuiles « compartiment » de packs d'immersion et boosters différents pour créer de nouvelles stratégies et expérimenter une infinité de combinaisons.



# Mise en place



**2** Une fois ses 10 compartiments sélectionnés, chaque joueur place :

☞ **La figurine de son sous-marin au centre de la table**  
Les sous-marins sont placés côte à côte et orientés dans la même direction.

☞ **10 compartiments au hasard devant lui sur 2 lignes de 5 compartiments chacune.** Il est conseillé de mélanger les compartiments et de les poser face cachée (logo Steam Torpedo visible) avant de les retourner.

Le compartiment « salle de contrôle » doit être placé au centre sur la ligne du bas. A cet effet le joueur doit, si nécessaire, intervertir le compartiment placé à cet endroit avec la salle de contrôle.

Ensuite, chaque joueur a la possibilité d'intervertir 2 de ses compartiments (autres que la salle de contrôle) pour optimiser la configuration de son sous-marin.

☞ **5 pions « membre d'équipage » (1 capitaine et 4 marins) avec leur portrait visible, dans la salle de contrôle de son sous-marin**

☞ **les pions « oxygène » (verso des pions « dégât » ) sur les réserves d'oxygène de ses compartiments**

☞ **les pions « dégât » restant à côté de l'aire de bataille.**

**3** Le premier joueur est déterminé au hasard suivant la méthode définie par les joueurs.

**LA BATAILLE PEUT COMMENCER !**



# PRINCIPES GÉNÉRAUX

## COMPARTIMENTS

Un sous-marin est composé de 10 compartiments. Chaque compartiment possède : un type, un effet, des points de structure et des réserves d'oxygène.

points de structure

réserve d'oxygène

effet

type

symbole de faction



## TYPE

Il existe 4 types de compartiments :

- ☞ les compartiments **standards** (beige et gris)
- ☞ les compartiments **motorisés** (noir et jaune) influent sur la vitesse de déplacement du sous-marin (voir « Manœuvrer son sous-marin »)
- ☞ les compartiments **blindés** (vert) permettent de réduire les dégâts infligés par les attaques adverses (voir « Résolution des attaques »)
- ☞ les compartiments **expérimentaux** (bleu) peuvent être activés pendant la phase d'action de l'adversaire (voir « Résolution des effets / Condition de déclenchement »).





standard



motorisé



blindé



expérimental



Certains compartiments possèdent une puissance d'attaque représentée par le symbole ci-contre. Ces compartiments sont appelés « compartiment de combat ».

### salle de contrôle



La salle de contrôle est un compartiment de combat motorisé qui a la particularité de ne pas pouvoir être ciblé par l'effet des compartiments.

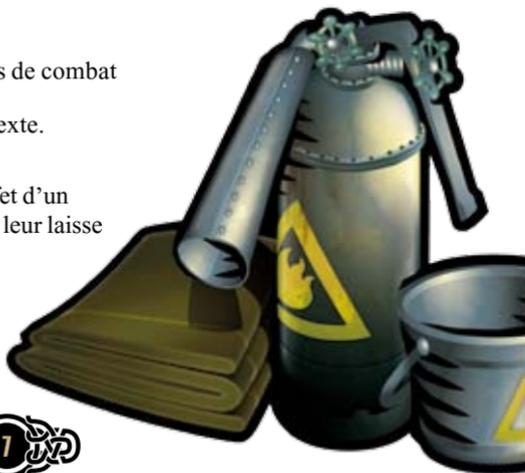
## EFFET

**Si l'effet d'un compartiment contredit les règles du jeu, l'effet du compartiment est prioritaire et doit être pris en compte.**

Il existe 2 catégories d'effets :

- ☞ les « attaques » des compartiments de combat
- ☞ les autres effets identifiés par un texte.

Les joueurs sont obligés d'appliquer l'effet d'un compartiment activé sauf lorsque le texte leur laisse la possibilité de ne pas l'appliquer.



## POINTS DE STRUCTURE

Les compartiments possèdent généralement entre 1 et 3 points de structure :



Un compartiment est « endommagé » lorsqu'il lui manque au moins 1 point de structure.

Un compartiment est « détruit » lorsqu'il n'a plus de point de structure. Il est alors retourné sur le verso et les membres d'équipage présents dans le compartiment sont éliminés.



**compartiment détruit**



**compartiment endommagé**

Lorsqu'un compartiment subit des dégâts, le joueur doit placer autant de pions « dégât » sur les points de structure du compartiment que de dégâts subits.

**pions « dégât »**



Les points de structure de la salle de contrôle constituent une exception. Ils permettent aux joueurs de dévier les dégâts occasionnés par une attaque en transformant tous les dégâts de cette attaque en un seul pion dégât placé sur la salle de contrôle (voir « Résolution des attaques »).



## RÉSERVES D'OXYGÈNE

Certains points de structure, représentés par le symbole ci-contre, constituent une **réserve d'oxygène** pour le sous-marin.

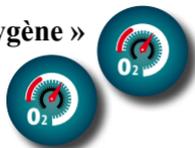


Avant de débiter la partie, les joueurs doivent placer 1 pion « oxygène » sur chaque réserve d'oxygène de leur sous-marin.

Au début de son tour, le joueur actif doit retirer 1 pion « oxygène » de l'un de ses compartiments.

Si un joueur n'a plus aucun pion « oxygène » dans son sous-marin, ses membres d'équipage sont éliminés et il perd immédiatement la partie.

pions « oxygène »



## SECTIONS

Une fois placés, les 10 compartiments forment les 4 sections du sous-marin :

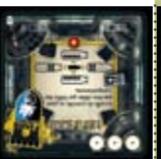
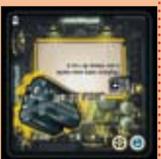
- 🔗 **la section « avant »** (proue) comprend les 4 compartiments à l'avant du sous-marin
- 🔗 **la section « arrière »** (poupe) comprend les 4 compartiments à l'arrière du sous-marin
- 🔗 **la section « gauche »** (bâbord) comprend les 5 compartiments sur le côté gauche du sous-marin
- 🔗 **la section « droite »** (tribord) comprend les 5 compartiments sur le côté droit du sous-marin.

Les sections dépendent de l'orientation des figurines de sous-marins, définie lors de la mise en place.



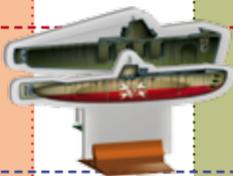
## Sections du sous-marin

section gauche



section droite

section arrière



section avant

section gauche



section droite



## SECTEURS MARITIMES ET FIGURINES DES SOUS-MARINS

Une fois la mise en place effectuée, 5 secteurs de mer - délimités par les colonnes des compartiments des joueurs - se matérialisent. Ils représentent l'aire de bataille sous-marine.

### Secteurs représentant l'aire de bataille



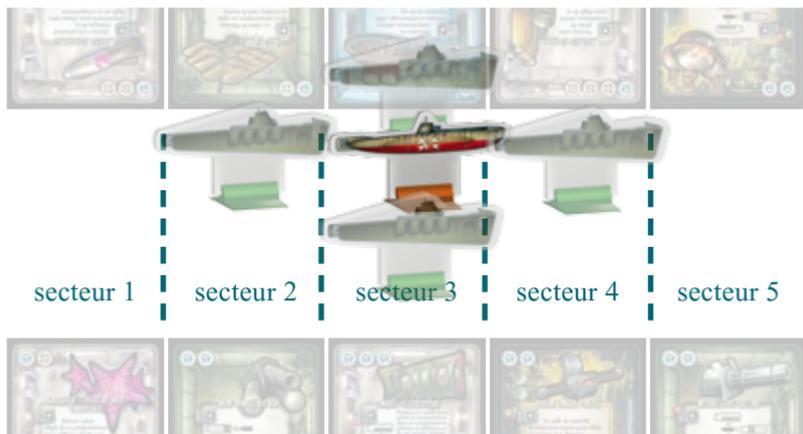
Les secteurs de mer permettent de mesurer le déplacement et la position des sous-marins.



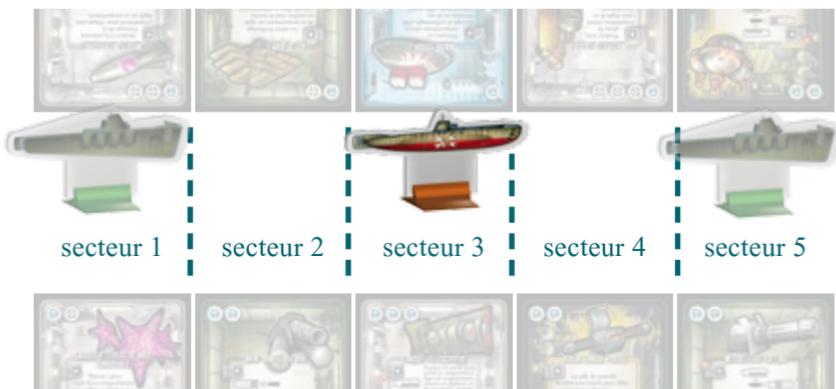
Les figurines définissent la position de chaque sous-marin par rapport à l'adversaire. Au cours de la partie un sous-marin peut se retrouver devant, sur le côté (dans le même secteur) ou derrière le sous-marin adverse.

Les sous-marins sont « au contact » lorsqu'ils sont dans le même secteur ou dans un secteur adjacent et « à distance » dans le cas contraire (au moins un secteur inoccupé entre les 2 figurines).

### Sous-marins au contact



### Sous-marins à distance



## MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Les membres d'équipage ont un rôle clé dans l'issue de la bataille dans la mesure où ils doivent activer ou être présents dans les compartiments du sous-marin pour en déclencher l'effet.

Les membres d'équipage ont 2 états :

- ☞ **disponible** (portrait visible sur le pion) : le membre d'équipage peut agir.
- ☞ **épuisé** : le membre d'équipage ne peut pas agir (sauf exception).



Marin  
disponible



Marin  
épuisé



Capitaine  
disponible



Capitaine  
épuisé

Lorsqu'un membre d'équipage est éliminé, son pion est retiré du sous-marin.

---

## TOUR DE JEU

Le tour de chaque joueur se décompose en **2 phases**. Lorsque le joueur actif a réalisé ses 2 phases, c'est au tour de son adversaire de jouer.

### 1 Phase de récupération

Le joueur actif doit retirer 1 pion « oxygène » de l'un de ses compartiments.

Le joueur actif peut rendre **disponibles** tous ses membres d'équipage **épuisés** en retournant leur pion sur la face avec le portrait visible.



## 2 Phase d'action

Le joueur actif peut, dans l'ordre de son choix, réaliser tout ou partie des actions suivantes :

- ☞ manœuvrer son sous-marin (figurine),
- ☞ faire agir ses membres d'équipage (pour les déplacer ou leur faire activer un compartiment).

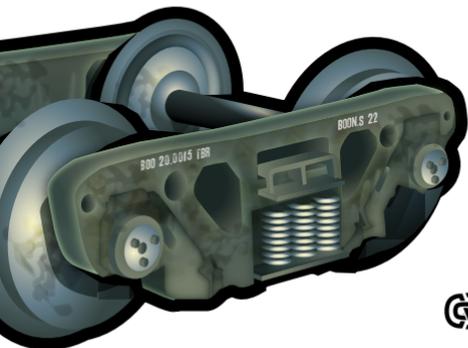
Exception importante : lors du premier tour de chaque joueur, les membres d'équipage ne peuvent pas activer de compartiments (y compris en réaction durant le premier tour de l'adversaire).

### MANŒVRER SON SOUS-MARIN

Durant sa phase d'action, le joueur actif peut manœuvrer **une fois** son sous-marin pour le déplacer.

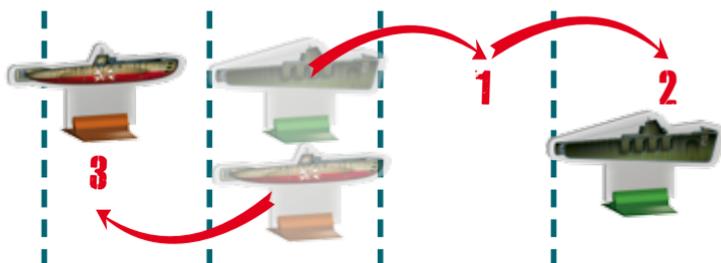
La vitesse de son sous-marin (exprimée en « point de vitesse ») est égale au nombre de compartiments motorisés (noir et jaune) de son sous-marin dans lesquels au moins 1 de ses membres d'équipage est présent (disponible **ou** épuisé).

Chaque point de vitesse **peut** être utilisé pour déplacer n'importe laquelle des figurines de sous-marin dans un secteur de mer **adjacent**. Seul le sous-marin du joueur actif est considéré en déplacement. Les sous-marins ne peuvent jamais sortir de l'aire de bataille. Ainsi, la distance maximale séparant les figurines des sous-marins est atteinte lorsqu'il y a 3 secteurs inoccupés entre elles.



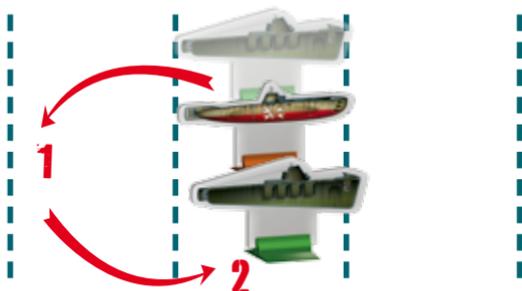
## Exemple de manœuvre d'un sous-marin

Durant sa phase d'action, Bruno (Panzer La Rochelle) décide de manœuvrer son sous-marin. 4 de ses membres d'équipage sont présents dans 3 compartiments motorisés différents. Son sous-marin a donc une vitesse de 3. Bruno décide de déplacer son Panzer La Rochelle de 2 secteurs et le sous-marin Talion adverse de 1 secteur comme suit :



## Exemple de manœuvre d'un sous-marin

Durant sa phase d'action, Bruno (Panzer La Rochelle) décide de manœuvrer son sous-marin. 4 de ses membres d'équipage sont présents dans 3 compartiments motorisés différents. Son sous-marin a donc une vitesse de 3. Bruno décide de déplacer son Panzer La Rochelle de 2 secteurs pour venir au contact du côté opposé du sous-marin de classe Talion.



## FAIRE AGIR SES MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Durant sa phase d'action, le joueur peut faire agir ses membres d'équipage disponibles **avant et/ou après** l'éventuelle manœuvre de son sous-marin.

Les membres d'équipage **disponibles** peuvent réaliser **une** des actions suivantes :

- A se déplacer** d'un nombre de compartiments égal à leur valeur de mouvement en ligne droite ou en diagonale (les marins et le Capitaine ont une valeur de mouvement de 1). Les membres d'équipage ne peuvent pas se déplacer dans ou à travers un compartiment détruit.

A la fin de cette action, le membre d'équipage est épuisé.

### Exemple de déplacement d'un membre d'équipage



OU

**B** activer un compartiment possédant le symbole ci-contre, suivant cet ordre de résolution :



- ☞ déplacer le membre d'équipage qui active le compartiment dans un compartiment adjacent le rapprochant de la salle de contrôle. Si le membre d'équipage est présent dans un compartiment adjacent à la salle de contrôle, il est déplacé dans la salle de contrôle.
- ☞ retourner le pion membre d'équipage sur sa face « épuisé ».
- ☞ appliquer l'effet du compartiment activé.

### **Exemple d'activation d'un compartiment**

*Durant sa phase d'action, Ludovic (Talion) décide d'activer le compartiment « Mitrailleuse Gatling » avec son marin n°1. Le marin n°1 doit être déplacé dans un compartiment adjacent le rapprochant de la salle de contrôle. Ludovic a le choix entre le déplacer dans le compartiment « Viseur longue portée » ou « Chaîne anti-hélices ». Ludovic décide de le déplacer dans le compartiment « Viseur longue portée » et épuise son marin n°1. L'effet de la « Mitrailleuse Gatling » est appliqué.*



## Exceptions et précisions importantes



Le Capitaine est un membre d'équipage spécial disposant du bonus suivant : « **Juste avant ou juste après** son action normale (un déplacement ou une activation de compartiment), le capitaine peut se déplacer dans un compartiment lui étant adjacent ». Le Capitaine ne bénéficie pas de ce bonus pendant la phase d'action de l'adversaire.

Lorsqu'un membre d'équipage active la salle de contrôle du sous-marin, il demeure dans la salle de contrôle.

Les membres d'équipage ne peuvent pas activer un compartiment dans les cas suivants :

- ✘ La contrainte de ciblage n'est pas respectée (voir « Résolution des effets / contrainte de ciblage »).
- ✘ Le membre d'équipage est dans l'impossibilité d'être déplacé vers la salle de contrôle pendant l'activation du compartiment.
- ✘ Un membre d'équipage **adverse** est présent dans le compartiment.

Un membre d'équipage présent dans le sous-marin adverse peut s'y déplacer normalement mais ne peut pas y activer de compartiment.

---

## RÉSOLUTION DES EFFETS

Tous les compartiments possèdent un effet. Pour chaque effet, la tuile précise sa **condition de déclenchement** et son éventuelle **contrainte de ciblage**. Un effet ne peut être déclenché que lorsque toutes ces conditions sont remplies.

La présence d'un membre d'équipage **adverse** dans un compartiment empêche le déclenchement de son effet.

Un effet ciblant un membre d'équipage peut cibler un marin ou le capitaine. Les effets ciblant les marins ne peuvent pas cibler le capitaine.



## CONDITION DE DÉCLENCHEMENT

A chaque symbole correspond une condition de déclenchement particulière :



L'effet du compartiment est obligatoirement appliqué si au moins un membre d'équipage du joueur, **disponible ou épuisé**, est présent dans le compartiment. Cet effet n'est appliqué qu'une seule fois, quelque soit le nombre de membres d'équipage présent dans le compartiment.

Le membre d'équipage n'a pas besoin d'être déplacé vers la salle de contrôle pour que l'effet du compartiment soit appliqué.



Pour déclencher son effet, le compartiment doit être activé, pendant la phase d'action du joueur, par un de ses membres d'équipage **disponible** (voir « Faire agir ses membres d'équipage »). Chaque membre d'équipage disponible présent dans un même compartiment peut activer ce compartiment une fois.

### Cas particuliers :



Signifie que le compartiment ne peut être activé qu'une seule fois par phase d'action.



Signifie que le compartiment **peut** être activé simultanément par 2 membres d'équipages **disponibles** (y compris en tant que réaction). L'effet du compartiment est alors doublé (ex : 2 attaques de puissance 2 se transforment en 1 attaque de puissance 4).



Pour déclencher son effet, le compartiment doit être activé :

pendant la phase d'action du joueur. La condition de déclenchement de l'effet correspond alors au symbole



ou

en « **réaction** » pendant la phase d'action de l'adversaire, par un membre d'équipage **disponible ou épuisé**.

Dans ce cas l'activation doit s'effectuer **juste après l'activation** d'un compartiment adverse (et la résolution de son effet) ou **juste après la manœuvre** du sous-marin adverse.



Tous les membres d'équipage présents dans le compartiment activé sont alors renvoyés **dans** la salle de contrôle où ils sont épuisés.



Il est possible d'activer plusieurs compartiments possédant le symbole ci-contre en réaction à un seul événement (manœuvre du sous-marin adverse ou activation d'un compartiment adverse).

## CONTRAINTE DE CIBLAGE

La contrainte de ciblage indique :

- la position de la figurine du sous-marin du joueur par rapport à la figurine du sous-marin adverse ciblée :

cible devant au contact



cible derrière au contact



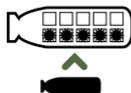
cible devant à distance



cible derrière à distance



cible sur le côté gauche au contact



cible sur le côté droit au contact



- la section du sous-marin adverse ciblée par l'effet du compartiment :



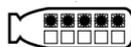
avant



côté droit



arrière



côté gauche

Les effets « au contact » ➤ ne peuvent cibler le sous-marin adverse que s'il est dans le même secteur ou dans un secteur adjacent. Les effets « à distance » ➤➤ ne peuvent cibler le sous-marin adverse que s'il y a au moins un secteur inoccupé entre les deux sous-marins.

# RÉSOLUTION DES ATTAQUES

Une attaque est un effet de compartiment de combat (voir « Principes généraux / compartiments / type »).

**Séquence d'une attaque :**

## 1 Vérifier la légalité de l'effet (attaquant)

L'attaquant vérifie que la position de son sous-marin par rapport à sa cible (devant, derrière, sur le côté) et sa portée (au contact ou à distance) correspondent à la contrainte de ciblage du compartiment de combat. Dans le cas contraire le compartiment de combat ne peut pas être activé.

## 2 Activer le compartiment (attaquant)

Un membre d'équipage active le compartiment de combat dans lequel il est présent (rappel : 2 membres d'équipage **disponibles** peuvent activer simultanément un effet associé au symbole x2).

## 3 Calculer la puissance de l'attaque (attaquant)

L'attaquant additionne la puissance d'attaque du compartiment activé et ses éventuels bonus.

## 4 Calculer la valeur de blindage (défenseur)

Le défenseur comptabilise la valeur de blindage de la section ciblée (avant, arrière, côté gauche ou côté droit).

La valeur de blindage de sa section est égale au nombre de compartiments blindés (verts) de la section dans lesquels au moins 1 de ses membres d'équipage (disponible **ou** épuisé) est présent au moment de l'attaque, à laquelle peuvent venir s'ajouter d'éventuels bonus.

Les compartiments blindés protègent uniquement la section du sous-marin dans laquelle ils sont situés. Ils peuvent appartenir à plusieurs sections du sous-marin en même temps (ex : arrière et côté gauche).

La valeur de blindage d'un compartiment n'est pas prise en compte dans le cas de dégâts infligés directement à un compartiment ciblé (par un effet n'étant pas une attaque).



## 5 Dévier les dégâts (défenseur - étape optionnelle)

Une fois le total des dégâts infligés par **une** attaque connu, le **défenseur** peut décider de dévier tous les dégâts sur la salle de contrôle de son sous-marin. Dans ce cas, il place **1 seul** pion « dégât » sur sa salle de contrôle, quelque soit le nombre de dégâts lui étant infligés par cette attaque.

La salle de contrôle ne pouvant pas être ciblée par l'effet des compartiments, seul le défenseur peut décider de lui allouer des dégâts.

## 6 Allouer les dégâts (défenseur – si les dégâts n'ont pas été déviés à l'étape 5)

Si le défenseur décide de ne pas dévier les dégâts sur sa salle de contrôle, il **doit** allouer autant de pions « dégât » que de dégâts subits à un compartiment (endommagé ou non) **présent dans la section touchée** jusqu'à ce que ce compartiment soit détruit, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les pions « dégât » aient été alloués.

Si le défenseur ne peut pas allouer tous les dégâts subits aux compartiments de la section touchée (notamment dans le cas où tous les compartiments de cette section sont détruits), il doit dévier les dégâts sur sa salle de contrôle (voir étape 5).

Lorsque le défenseur alloue les dégâts à un compartiment, il est libre de placer un pion « dégât » sur un point de structure ou sur une réserve d'oxygène. S'il décide de placer un pion « dégât » sur une réserve d'oxygène et qu'un pion « oxygène » se trouve sur cette réserve d'oxygène, il doit retirer le pion « oxygène » et le remplacer par le pion « dégât ».

Lorsqu'un compartiment est détruit, tous les membres d'équipage présents dans ce compartiment sont éliminés et leur pion est retiré du sous-marin.

Certaines attaques obligent les joueurs à retirer des pions « oxygène » des compartiments de la section ciblée au lieu de leur infliger des dégâts. Dans ce cas, le défenseur doit retirer les pions « oxygène » d'un ou plusieurs compartiments de la section ciblée. Si le défenseur n'est pas en mesure de retirer 1 pion « oxygène » de la section ciblée, l'attaquant peut retirer 1 pion « oxygène » d'un compartiment adverse de son choix.

## **Exemple d'attaque**

*Ludovic active un compartiment de combat dont l'effet est d'infliger 3 dégâts à la section arrière du sous-marin de Bruno.*

*Bruno dispose d'un compartiment blindé à l'arrière de son sous-marin et 2 de ses marins sont présents dans ce compartiment au moment de l'attaque.*

*La section arrière du sous-marin de Bruno subit 2 dégâts : 3 dégâts (puissance d'attaque) – 1 blindage (valeur de blindage de la section arrière du sous-marin de Bruno).*

*Dans cette section, Bruno dispose de 3 compartiments détruits et d'un compartiment auquel il reste 1 point de structure et dans lequel 2 marins sont présents.*

*Bruno a le choix suivant :*

*Option 1 : dévier les dégâts sur la salle de contrôle de son sous-marin.*

*Option 2 : allouer 2 dégâts à un compartiment de la section arrière de son sous-marin auquel cas :*

- le premier dégât détruit le dernier compartiment de cette section (les 2 marins présents dans ce compartiment sont éliminés),*
- le second dégât ne pouvant pas être alloué à un autre compartiment de la section, Bruno doit le dévier sur sa salle de contrôle.*

*Bruno opte pour l'option 1 et place 1 pion « dégât » sur sa salle de contrôle.*

## **CRÉDITS ET REMERCIEMENTS**

Edition : Serious Poulp  
Conception originale : Ludovic Roudy et Bruno Sautter  
Design & artwork : Ludovic Roudy

Merci à tous ceux qui ont participé aux séances de test et d'équilibrage pour leurs encouragements et conseils avisés : Ahmed, Alexandre, Cédric, David, Laurence, Léonard, Malika, Mike, Nicolas, Pierre-Yves, Raphaëlle, Stéphane, etc.

La version 1.1 des règles a été publiée en septembre 2011.

Pour consulter le glossaire et la foire aux questions, rendez-vous sur

[www.steamtorpedo.com](http://www.steamtorpedo.com)

