

L'ÉQUIPAGE

Navire : _____

HOMMES **NOMBRE** **VALEUR**

Maximum _____

Valides _____

Blessés _____

COMMANDEMENT

Poste **Nom** **Valeur**

CAPITAINE _____

Second _____

Canonnier _____

Quartier-maître _____

Maître d'équipage _____

Maître canonnier _____

COMPÉTENCES DE GROUPE

Compétence	Efficacité	Facilité	Facilité de base	Mod. Comp. Matelots	Exp.
Manœuvre ⁽¹⁾	_____ F _____	(= _____ + _____)	_____	<input type="checkbox"/>	_____
Canonnade	_____ F _____	(= _____ + _____)	_____	<input type="checkbox"/>	_____
Recharge	_____ F _____	(= _____ + _____)	_____	<input type="checkbox"/>	_____
Combat	_____ F _____	(= _____ + _____)	_____	<input type="checkbox"/>	_____
Tir	_____ F _____	(= _____ + _____)	_____	<input type="checkbox"/>	_____
Ruse	_____ F _____	(= _____ + _____)	_____	<input type="checkbox"/>	_____

(1) Habileté pour les terriens.

COMPÉTENCES DES MATELOTS

Comp. Matelots	Niveau	Modif.
_____	0 Parfait profane	- 3
_____	1 Novice	- 2
_____	2 Apprenti	- 1
_____	3 Professionnel	0
_____	4 Expert	+ 1
_____	5 Maître	+ 2
_____	6 Légende vivante	+ 3

GESTION DE L'ÉQUIPAGE

Capitaine

Commerce _____ F _____ ☐ _____

Conn. signalisation _____ F _____ ☐ _____

Pilote

Cartographie _____ F _____ ☐ _____

Hydrographie _____ F _____ ☐ _____

Géographie _____ F _____ ☐ _____

Calfat

Calfatage _____ F _____ ☐ _____

Conn. navires _____ F _____ ☐ _____

Ingénierie navale _____ F _____ ☐ _____

Charpentier

Charpenterie _____ F _____ ☐ _____

Conn. navires _____ F _____ ☐ _____

Ingénierie navale _____ F _____ ☐ _____

Voilier

Voilerie _____ F _____ ☐ _____

Conn. navires _____ F _____ ☐ _____

Ingénierie navale _____ F _____ ☐ _____

Chirurgien

Chirurgie _____ F _____ ☐ _____

Médecine _____ F _____ ☐ _____

Herboristerie _____ F _____ ☐ _____

Quartier-maître

Empathie _____ F _____ ☐ _____

Enseignement _____ F _____ ☐ _____

Persuasion _____ F _____ ☐ _____

Cambusier/Coq

Cuisine _____ F _____ ☐ _____

Intendance _____ F _____ ☐ _____

Grenadier

Grenade _____ F _____ ☐ _____

Mousquet _____ F _____ ☐ _____

Vigie

Mousquet _____ F _____ ☐ _____

Vigilance _____ F _____ ☐ _____

PROGRESSION DES COMPÉTENCES DE GROUPE

- **Expérience pratique** : cochez la case si vous obtenez un nombre de Succès au Test d'action de groupe strictement supérieur au niveau de la compétence.
- **Progression des membres du commandement** : lorsqu'une compétence de commandement (CC) de l'un des membres du commandement augmente, mettez à jour la Compétence de groupe correspondante (verso de la fiche).

- **Enseignement de l'équipage** : 1 semaine d'entraînement minimum. Si le Test d'Enseignement est réussi, la compétence de groupe des matelots gagne 1 point d'expérience (c'est la compétence des matelots qui progresse et non l'efficacité de base qui dépend des CC des membres du commandement). Les compétences des matelots suivent la même table de progression que celle des personnages.
- Lorsque le MJ le précise, tout ou partie des compétences des membres

essentiels et des officiers reçoivent 1 point d'expérience, à noter dans la rubrique Gestion de l'équipage.

- Le système d'expérience de l'équipage ne s'applique pas aux compétences individuelles de votre personnage. Lorsque ces compétences changent sur votre fiche de personnage, mettez-les à jour sur la fiche d'équipage tout en conservant l'expérience de groupe acquise.

MANŒUVRE					
		Comp.	Valeur	Exp.	
CAPITAINE	Navigation	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SECOND	Connaissances nautiques	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SECOND (OU PILOTE)	Hydrographie	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MAÎTRE D'ÉQUIPAGE	Pratique nautique	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
QUARTIER-MAÎTRE	Timonerie	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		= _____ /5 _____			

HABILETÉ (TERRIENS)					
		Comp.	Valeur	Exp.	
CHEF	Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CANONNADE					
		Comp.	Valeur	Exp.	
CAPITAINE	Tactique	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CANONNIER	Balistique	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MAÎTRE CANONNIER	Pointage de pièces	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		= _____ /4 _____			

RECHARGE					
		Comp.	Valeur	Exp.	
CANONNIER	Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MAÎTRE CANONNIER	Recharge de pièces	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MAÎTRE D'ÉQUIPAGE	Intimidation	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
QUARTIER-MAÎTRE	Connaissances nautiques	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		= _____ /4 _____			

COMBAT / TIR					
		Comp.	Valeur	Exp.	
CAPITAINE	Tactique	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SECOND	Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CANONNIER	Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MAÎTRE CANONNIER	Enseignement	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		= _____ /4 _____			

RUSE					
		Comp.	Valeur	Exp.	
CAPITAINE	Meneur d'hommes	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SECOND	Tactique	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
QUARTIER-MAÎTRE	Discretion	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MAÎTRE D'ÉQUIPAGE	Enseignement	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		= _____ /4 _____			

ACTIONS DE GROUPE	
SYSTÈME DE JEU	AFEAS p. 94
Temps de l'action 1 TCN = 2 minutes = 12 TC (1 TC = 10 secondes)	
Initiative/Actions L'initiative du groupe est égale à la VC du capitaine. Le groupe dispose de 2 Actions par TCN. Lors d'un TCN, chaque PJ membre du groupe dispose d'un TC complet pour effectuer ses propres actions.	
EXEMPLES D'ACTIONS	AFEAS
Manœuvres (en mer) Abordage accidentel p. 104 Abordage en combat naval p. 104 Arrêt : mettre en panne p. 104 Branle-bas de combat ! p. 104 Danger : récifs droit devant ! p. 104 Entrée au port p. 104 Installer les filets d'abordage p. 104 Mouillage p. 105 Poursuite : réglage des voiles p. 105 Réduire/augmenter la toile p. 106 Se mettre à couple p. 106 Tenue dans le gros temps p. 106 Virement de bord p. 107	
Habilité/manœuvres (à terre) Acrobatie/saut p. 107 Course poursuite p. 107 Entrée fracassante en combat p. 108 Escalade p. 108 Esquive p. 108	
Canonnade/Recharge Canonnade p. 110 Déplacer les canons/Embarquer de la marchandise p. 110 Recharger les canons p. 110 Tir de génie p. 112	
Combat/Tir Combat au corps à corps p. 108 Réveil p. 108 Tir (mousqueterie) p. 108 Tir de grenades p. 109	
Ruse Attaque à la faveur de la nuit p. 102 Collecte d'informations p. 102 Déplacement silencieux p. 102 Embuscade p. 102 Faire tenir leur langue à des soiffards p. 102 Infiltration dans un groupe p. 102 Maquiller un navire p. 103 Se faire passer pour d'autres/Cacher son nombre p. 103	



TABLE DES MESURES ET DES VALEURS (ACTIONS NUMÉRIQUES)											
Mesure	1/10	1/8	1/7	1/5	1/4	1/3	2/5	1/2	3/5	4/5	1
Valeur	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	+0
Mesure	1	1,25	1,5	2	2,5	3	4	5	6	8	10
Valeur	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Mesure	10	12,5	15	20	25	30	40	50	60	80	100
Valeur	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Mesure	100	125	150	200	250	300	400	500	600	800	1000
Valeur	+20	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30

Utilisation de la table :

- Effectuer le test de compétence de groupe adéquat
- Remonter d'une ligne (Valeur -10)
- Se décaler de 2 colonnes vers la droite par Succès (vers la gauche par Succès négatif), en comptant l'éventuel Modif. de Réussite
- Lire la Mesure correspondante

Cas particuliers :

- Si la Mesure recherchée tombe entre deux (ex : 43), prendre la Mesure tout juste supérieure (ex : 50)
- Dans un test en opposition, la Réussite du perdant est égale à l'opposée de celle du gagnant.
- Un échec lors d'un test de Canonnade n'inflige aucun dégât.