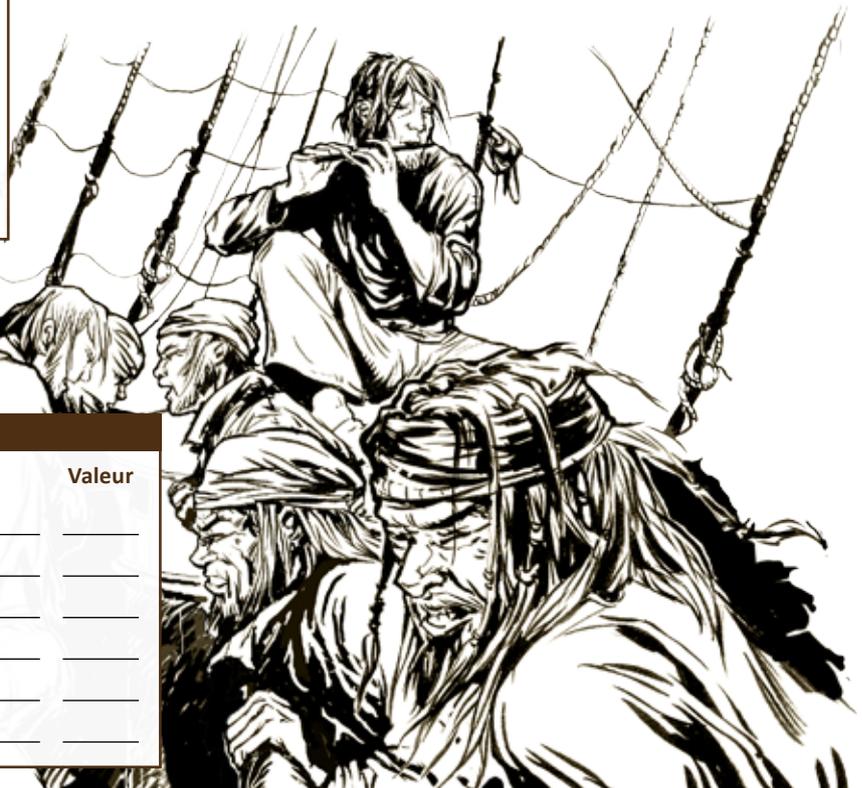


# L'ÉQUIPAGE

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 <sup>(1)</sup>	_____ F _____	( = _____ + _____ )	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Canonnade	_____ F _____	( = _____ + _____ )	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Recharge	_____ F _____	( = _____ + _____ )	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat	_____ F _____	( = _____ + _____ )	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tir	_____ F _____	( = _____ + _____ )	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ruse	_____ F _____	( = _____ + _____ )	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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

<b>Capitaine</b> _____	Commerce	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Conn. signalisation	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Pilote</b> _____	Cartographie	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Hydrographie	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Géographie	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Calfat</b> _____	Calfatage	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Conn. navires	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ingénierie navale	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Charpentier</b> _____	Charpenterie	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Conn. navires	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ingénierie navale	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Voilier</b> _____	Voilerie	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Conn. navires	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ingénierie navale	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>Chirurgien</b> _____	Chirurgie	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Médecine	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Herboristerie	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Quartier-maître</b> _____	Empathie	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Enseignement	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Persuasion	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Cambusier/Coq</b> _____	Cuisine	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Intendance	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Grenadier</b> _____	Grenade	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Mousquet	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Vigie</b> _____	Mousquet	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Vigilance	_____ F _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 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"/>
		___	___	<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

#### Canonade/Recharge

Canonade .....	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 Canonade n'inflige aucun dégât.