

Capitaine	Quartier maitre
<p>Arbitre toutes les décisions à bord (trajectoire, cible de tir, gestion des ressources etc...)</p> <p>Tente un Commandement au début de chaque round. Si le capitaine réussit son jet, tous les officiers ont un bonus de 10% à leurs compétences pendant ce round.</p>	<p>Tente un commandement en début de round. Si réussi, le quartier maitre peut aider un autre officier à chaque temps. Il annonce l'officier à aider au début de chaque temps.</p> <p>1) Coordonner les marins à la voile et aux cordes: 25% de chances de diminuer le cout en point de vitesse du déplacement de 1.</p> <p>2) Coordonner les canoniers: 25% de doubler l'efficacité de la recharge des canons. Permet de recharger et tirer si intervention au 2eme temps de recharge.</p> <p>3) Coordonner les réparateurs: 25% de chances de repousser le naufrage d'1 temps au delà du seuil de voies d'eau max en écopant.</p>
Chef artilleur	Vigie
<p>Coordonne les tirs aux canons. Gère le rechargement des canons : 2 temps pour recharger, tir au temps suivant.</p> <p>Peut utiliser des munitions spéciales :</p> <p>1) Boulets pleins: Pas de modification</p> <p>2) Boulets chainés: Puissance de feu divisée par 2. 50% de chance de diminuer la vitesse de l'ennemi de 1 (max 4) s'il dispose de voiles.</p> <p>3) Mitraille: Puissance de feu divisée par 2. 50% de chance de tuer 1D2 marins simples.</p>	<p>Peut agir pendant la phase d'initiative. Peut utiliser les armes optionnelles de vigie.</p> <p>Jet de Vigie pour obtenir des informations sur le bateau ennemi à chaque temps. Des malus (cumulables) sont appliqués suivant les informations que l'on cherche à obtenir à ce temps:</p> <p>1) Pas de malus: Puissance de feu, vitesse max.</p> <p>2) Malus de 10: Nombre de marins, nombre de voies d'eau ouvertes, seuil max de voies d'eau.</p> <p>3) Malus de 20: Nombre de points de vitesse restants.</p>
Chef charpentier	Chef cuisinier
<p>Peut coordonner le colmatage des voies d'eau : 1 voie d'eau réparée pour 3/4/5 marins selon le moral.</p> <p>Peut colmater une voie d'eau supplémentaire à lui seul avec un deuxième jet en Réparation navire.</p>	<p>Fait à manger pour l'équipage.</p> <p>Améliore le moral de l'équipage à l'appréciation du MJ.</p>
Timonier	Autre
<p>Tire un jet de Vitesse en début de round : Bonus/Malus de 1/2/3 suivant moral et taille du navire.</p> <p>Opposition de Navigation avec le timonier adverse en début de round. Le vainqueur choisira qui a la main à chaque temps pendant le round.</p> <p>Pendant un temps, un navire peut effectuer deux mouvements: 1) soit avancer 2 fois 2) soit manoeuvrer 2 fois avec un jet en Manoeuvre à chaque fois. 3) soit avancer et manoeuvrer.</p> <p>Ces actions consomment des points de vitesse: 1 point pour avancer, 1/2/3 points pour manoeuvre un petit/moyen/grand navire (majoré de 1 si le jet en Manoeuvre est raté).</p>	<p>Equivaut à 3 marins simples.</p> <p>Peut manier une arme optionnelle. Peut recharger une arme optionnelle en 2 temps.</p>