



Campagne AMJH

“Legends of the High Seas”



Création de l'équipage

Date & lieu

La campagne se tiendra le samedi 26 et dimanche 27 juin 2010 dans les locaux de l'AMJH.

Planning du week-end

Le planning sera précisé en temps utile.

Faction

Chaque joueur dirige un équipage appartenant à l'une des factions suivantes :

- Marine royale. Soldats professionnels et des marins au service de l'armée anglaise. Cette faction peut aussi représenter les marines rencontrées le plus fréquemment sur les mers de la zone des Caraïbes (je dispose de règles pour représenter les marines françaises, espagnoles et hollandaise)
- Pirates. Cette liste peut aussi être utilisée pour représenter des pirates barbaresques.
- Corsaires. Cette liste permet aussi de jouer des chasseurs de pirates.
-

Equipage

Chaque joueur dispose d'un trésor de 200 doubloons pour recruter un capitaine et son équipage. Les figurines sont classées en deux catégories: Héros et Acolytes. Les Héros comprennent le Capitaine disposant d'une capacité spéciale de commandement et de plusieurs personnages comme des lieutenants ou des seconds. En général ils ont accès à de meilleurs armements. Les Acolytes représentent les marins, soldats et autres coupe-jarrets. Ils comprennent des troupes de bases et des troupes supérieures en nombre limité, en général 5 figurines maximum.

Un équipage comprend 5 figurines au minimum et 30 au maximum. En moyenne l'équipage comprend entre 8 et 12 figurines. Les figurines doivent être représentatives de ce qu'elles sont et de leur équipement.

Expérience

En évoluant de partie en partie, les figurines prennent de l'expérience et les Héros peuvent même acquérir des compétences. Chaque type d'équipage possède une liste de compétences favorites. De plus le capitaine pourra recruter de nouveaux membres d'équipages ou des personnages spéciaux (le joueur doit prévoir quelques figurines supplémentaires).

Archétype du capitaine

Chaque capitaine correspond un à archétype qui définit son caractère et son comportement. Le joueur doit choisir l'un des archétypes suivants pour son capitaine :

- **Assoiffé de sang:** impose un malus de -1 au courage de l'équipage adverse
- **Gentleman:** -1 au test de mutinerie de l'équipage (mais un 12 reste un échec) et -2 doubloons pour recruter Héros et Acolytes (pas les Spécialistes)
- **Sévère:** les équipages réussissent automatiquement les tests de déroute et ne fuient jamais, cependant ils ajoutent 2 aux tests de mutinerie à cause de l'extrême sévérité du capitaine
- **Courageux:** +1 au courage des membres d'équipage
- **Chanceux:** le joueur dispose de 2 relances de dé pour chaque partie
- **Audacieux:** permet de relancer n'importe quel test de déroute raté mais souffre d'un +1 aux tests de mutinerie

Réputation

Chaque équipage est doté d'un niveau de Réputation correspondant au nombre de figurines multiplié par 5 auquel s'ajoutent les points d'expérience accumulés par les figurines.

Au début de la campagne, l'équipage commence avec une Réputation de (figurines x 5) + 8

Equipement

N'importe quel personnage recruté peut être équipé de deux armes de mêlée au maximum et de plusieurs armes de tir. Au départ de la campagne ils doivent choisir leurs armes dans leur propre liste d'équipement.



Campagne AMJH

“Legends of the High Seas”



Navire

Chaque joueur commence avec un navire. Il peut choisir entre un petit navire ou un navire moyen en fonction de la figurine, modèle ou maquette dont il dispose :

Petit navire

- Longueur du modèle entre 6 et 8 pouces
- Défense 8, D6+4 points de coque
- 2 canons de 3 livres

Navire moyen

- Longueur du modèle entre 8 et 16 pouces)
- Défense 8, D6+12 points de coque
- 2 canons de 3 livres et 1 canon de 8 livres

Chaque joueur dispose de **20 points de construction** pour améliorer son navire. Ces points doivent être dépensés avant le début de la campagne. Les points non utilisés sont perdus.

- **Points de coque additionnels:** la coque a été renforcée et devient plus résistante que la précédente. Lorsque vous faites un jet pour déterminer les points de coque vous pouvez y ajouter jusqu'à 5 points de coque.
Coût : 1 point de coque additionnel coûte 4 points de construction.
- **Amélioration des gréements:** des voiles de meilleure qualité sont installées et la vitesse de mouvement du bateau augmente de 1 pouce dans n'importe quelle direction.
Coût: 6 points de construction. Une seule amélioration possible.
- **Canot:** vous disposez d'un canot pour fuir si le bateau coule, aborder un rivage, etc... Un seul canot peut être acquis ainsi et si vous souhaitez en avoir d'autres vous devrez les acheter sur la liste des équipements avec des doublons. Les canots ont 4 points de coque et 4 pouces de longueur [10 cm]
Coût: 3 points de construction.
- **Nid de pie:** un seul est autorisé pour chaque mât, ils permettent au capitaine de relancer les jets de rencontre d'équipages non joueurs et à un membre d'équipage d'être idéalement posté pour tirer (pas de « Sur la trajectoire »).
Coût: 2 points de construction par mât.

Pour information :

Grand navire

- Longueur du modèle de 16 pouces ou plus
- Défense 9, D6+18 points de coque
- 2 canons de 3 livres, 1 canon de 8 livres et 1 canon de 12 livres

Atout

Les joueurs qui ont choisi un petit navire dispose d'un atout qui représente une information capitale, un objet rare ou une botte secrète.

Ces Atouts seront attribués aux équipages avant le début de la campagne.

Légende

S	Shooting	Tir
F	Fight	Combat
St	Strength	Force
D	Defense	Défense
A	Attacks	Attaques
W	Wounds	Blessures
C	Courage	Courage
FA	Fame	Renommée
FT	Fortune	Chance



Campagne AMJH

“Legends of the High Seas”



Pirates

Un groupe de pirates doit comprendre un minimum de 5 modèles et vous pouvez dépenser jusqu'à 200 doublons pour les recruter et les équiper. Chaque doublon non dépensé pour créer l'équipage peut être conservé.

Compétences favorites. Combat, Jugeote, Déplacement.
La vie ne vaut rien! : permet aux pirates d'ouvrir le feu sur des ennemis engagés dans une mêlée au risque d'atteindre des amis.

Héros

1 Capitaine pirate (recrutement pour 31 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	4	3	4	1	2	4	2	1

Leader. S'il réussit son test de courage, la réussite s'étend à toute figurine amie située à 6 pouces ou moins.

Doit choisir un Archétype. Débute la campagne avec 8 points d'expérience (déjà comptabilisé dans son profil)

0-2 Second [Mate] (recrutement pour 12 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
5+	3	3	3	1	1	3	1	0

0-1 Intendant [Quatermaster] (recrutement pour 24 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	3	3	3	1	1	3	1	1

Loyal. Réussit automatiquement leurs tests de dérouté tant que le capitaine est vivant.

Trésorier. S'il n'est pas mis hors de combat dans la partie, il gagne une relance d'un seul dé pour son jet de revenu.

Acolytes

0-5 Coupe-jarrets [Cutthroats] (recrutement pour 10 doublons)

S	F	St	D	A	W	C
5+	3	3	4	1	1	3

Roublard [Rogue] (recrutement pour 8 doublons)

S	F	St	D	A	W	C
5+	3	3	3	1	1	3

Equipement

Arme des héros	Coût	Arme des acolytes	Coût
Couteau, dague	1 pt	Couteau, dague	1 pt
Arme à une main	2 pts	Arme à une main	2 pts
Sabre, épée	3 pts	Arme à deux mains	3 pts
Pistolet (3 pistolets maximum)	6 pts	Sabre, épée	3 pts
Mousquet	12 pts	Lance ou pique d'abordage	3 pts
		Pistolet	6 pts
		Grenades (Coupe-jarrets seulement)	10 pts
		Mousquet (Coupe-jarrets seulement)	12 pts
		Tromblon (Coupe-jarrets seulement)	15 pts



Campagne AMJH

"Legends of the High Seas"



Corsaires

Un équipage de corsaires doit comprendre un minimum de 5 modèles et vous pouvez dépenser jusqu'à 200 doublons pour les recruter et les équiper. Chaque doublon non dépensé pour créer l'équipage peut être conservé.

Compétences favorites. Combat, Jugeote, Déplacement.

Lettre de Marque. Un capitaine corsaire doit effectuer un test de déroute dès qu'il a perdu le tiers de son équipage au lieu de la moitié. Les Acolytes mis hors combat sont considérés comme morts en obtenant 1 (au lieu de 1 et 2) au jet de blessure.

Héros

1 Capitaine corsaire (recrutement pour 27 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	4	3	4	1	2	4	1	1

Leader. S'il réussit son test de courage, la réussite s'étend à toute figurine amie située à 6 pouces ou moins.

Doit choisir un Archétype. Débute la campagne avec 8 points d'expérience (déjà comptabilisé dans son profil)

0-1 Surveillant [Proctor] (recrutement pour 17 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
5+	3	3	3	1	1	3	0	1

Conseiller. Tant qu'il se trouve à 3 pouces ou moins du capitaine il lui octroie la possibilité de relancer un seul dé à chaque test de courage (avec obligation comme dans toute relance de tenir compte du second résultat).

0-1 Second [First Mate] (recrutement pour 19 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	3	3	3	1	1	3	1	1

0-1 Mousse [Cabin Boy] (recrutement pour 10 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
5+	2	3	3	1	1	2	0	1

Acolytes

0-5 Mercenaires (recrutement pour 12 doublons)

S	F	St	D	A	W	C
4+	3	4	3	1	1	2

Marin [Mariner] (recrutement pour 7 doublons)

S	F	St	D	A	W	C
5+	3	3	3	1	1	2

Equipement

Arme des héros	Coût	Arme des acolytes	Coût
Couteau, dague	1 pt	Couteau, dague	1 pt
Arme à une main	2 pts	Arme à une main	2 pts
Sabre, épée	3 pts	Arme à deux mains	3 pts
Pistolet (3 pistolets maximum)	6 pts	Sabre, épée	3 pts
Mousquet	12 pts	Lance ou pique d'abordage	3 pts
		Pistolet	6 pts
		Grenades (Mercenaires seulement)	10 pts
		Mousquet (Mercenaires seulement)	12 pts
		Tromblon (Mercenaires seulement)	15 pts



Campagne AMJH

"Legends of the High Seas"



Marine royale

Un équipage de la Marine Royale doit comprendre un minimum de 5 modèles et vous pouvez dépenser jusqu'à 200 doublons pour les recruter et les équiper. Chaque doublon non dépensé pour créer l'équipage ne peut être conservé.

Compétences favorites. Tir, Jugeote, Déplacement.

Stable. En raison de la discipline militaire et de leur entraînement, les équipages ne se mutinent pas sur 10+ mais sur 12 (susceptible d'être modifié par l'Archétype cependant).

Héros

1 Capitaine de la Marine Royale (recrutement pour 31 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	4	3	4	1	2	4	1	2

Leader. S'il réussit son test de courage, la réussite s'étend à toute figurine amie située à 6 pouces ou moins.

Doit choisir un Archétype. Débute la campagne avec 8 points d'expérience (déjà comptabilisé dans son profil)

0-1 Aspirant [Midshipman] (recrutement pour 10 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
5+	2	3	3	1	1	2	0	1

0-2 Lieutenants (recrutement pour 17 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	3	3	3	1	1	3	0	1

Loyal. Réussit automatiquement leurs tests de dérouté tant que le capitaine est vivant.

Charge d'officier. En cas de mutinerie, tout lieutenant qui ne succède pas au capitaine perd son rang et subit le même sort que lui! Le joueur peut recruter et équiper jusqu'à deux nouveaux lieutenants.

Acolytes

0-5 Soldats de marine [Marines] (recrutement pour 11 doublons)

S	F	St	D	A	W	C
4+	3	3	3	1	1	3

Matelot [Able Seamen] (recrutement pour 6 doublons)

S	F	St	D	A	W	C
5+	2	3	3	1	1	2

Equipement

Arme des héros	Coût	Arme des acolytes	Coût
Couteau, dague	1 pt	Couteau, dague	1 pt
Arme à une main	2 pts	Arme à une main	2 pts
Sabre, épée	3 pts	Arme à deux mains	3 pts
Pistolet (3 pistolets maximum)	6 pts	Sabre, épée	3 pts
Mousquet	12 pts	Lance ou pique d'abordage	3 pts
		Pistolet (Matelot uniquement)	6 pts
		Baïonnette (Soldats de marine uniquement)	10 pts
		Mousquet (Soldats de marine uniquement)	12 pts
		Tromblon	15 pts



Campagne AMJH

"Legends of the High Seas"



Marine royale hollandaise

Un équipage de la Marine Royale doit comprendre un minimum de 5 modèles et vous pouvez dépenser jusqu'à 200 doublons pour les recruter et les équiper. Chaque doublon non dépensé pour créer l'équipage ne peut être conservé.

Compétences favorites. Jugeote, Déplacement.

Ressources. +2 sur les jets d'équipements rares (héros).
Peut être combiné avec d'autres bénéfices.

Héros

1 Capitaine de la Marine Royale (recrutement pour 31 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	4	3	4	1	2	4	1	2

Leader. S'il réussit son test de courage, la réussite s'étend à toute figurine amie située à 6 pouces ou moins.

Doit choisir un Archétype. Débute la campagne avec 8 points d'expérience (déjà comptabilisé dans son profil)

0-1 Lieutenants (recrutement pour 17 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	3	3	3	1	1	3	0	1

Loyal. Réussit automatiquement leurs tests de dérouté tant que le capitaine est vivant.

Charge d'officier. En cas de mutinerie, tout lieutenant qui ne succède pas au capitaine perd son rang et subit le même sort que lui! Le joueur peut recruter et équiper un nouveau lieutenant.

0-1 Nettoyeur de pont [Deck Specialist] (recrutement pour 24 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	3	3	3	1	1	3	1	1

+1 au jet de dégâts avec un tromblon

0-1 Bosco (recrutement pour 10 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
5+	2	3	3	1	1	2	0	1

Acolytes

0-5 Soldats de marine [Marines] (11 doublons)

S	F	St	D	A	W	C
4+	3	3	3	1	1	3

Matelot [Able Seamen] (6 doublons)

S	F	St	D	A	W	C
5+	2	3	3	1	1	2

Equipement

Arme des héros	Coût	Arme des acolytes	Coût
Couteau, dague	1 pt	Couteau, dague	1 pt
Arme à une main	2 pts	Arme à une main	2 pts
Sabre, épée	3 pts	Arme à deux mains	3 pts
Pistolet (3 pistolets maximum)	6 pts	Sabre, épée	3 pts
Mousquet	12 pts	Lance ou pique d'abordage	3 pts
		Pistolet (Matelot uniquement)	6 pts
		Baïonnette (Soldats de marine uniquement)	10 pts
		Mousquet (Soldats de marine uniquement)	12 pts
		Tromblon	15 pts



Campagne AMJH

"Legends of the High Seas"



Marine royale française

Un équipage de la Marine Royale doit comprendre un minimum de 5 modèles et vous pouvez dépenser jusqu'à 200 doublons pour les recruter et les équiper. Chaque doublon non dépensé pour créer l'équipage ne peut être conservé.

Compétences favorites. Tir, Déplacement.

Coursier des mers. +2" à la vitesse de base des vaisseaux français.

Héros

1 Capitaine de la Marine Royale (recrutement pour 31 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	4	3	4	1	2	4	1	2

Leader. S'il réussit son test de courage, la réussite s'étend à toute figurine amie située à 6 pouces ou moins.

Doit choisir un Archétype. Débute la campagne avec 8 points d'expérience (déjà comptabilisé dans son profil)

0-1 Officier des mousquetaires (recrutement pour 23 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	3	3	3	1	1	3	1	1

Mousquetaire. +1 au jet de dégâts avec un mousquet

Charge d'officier. En cas de mutinerie, tout officier qui ne succède pas au capitaine perd son rang et subit le même sort que lui! Le joueur peut recruter et équiper jusqu'à un seul nouvel officier

0-1 Lieutenant (recrutement pour 17 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	3	3	3	1	1	3	0	1

Loyal. Réussit automatiquement leurs tests de déroute tant que le capitaine est vivant.

Charge d'officier. En cas de mutinerie, tout lieutenant qui ne succède pas au capitaine perd son rang et subit le même sort que lui! Le joueur peut recruter et équiper jusqu'à un nouveau lieutenant.

0-1 Bosco (recrutement pour 10 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
5+	2	3	3	1	1	2	0	1

Acolytes

0-5 Soldats de marine [Marines] (11 doublons)

S	F	St	D	A	W	C
4+	3	3	3	1	1	3

Matelot [Able Seamen] (6 doublons)

S	F	St	D	A	W	C
5+	2	3	3	1	1	2

Equipement

Arme des héros	Coût	Arme des acolytes	Coût
Couteau, dague	1 pt	Couteau, dague	1 pt
Arme à une main	2 pts	Arme à une main	2 pts
Sabre, épée	3 pts	Arme à deux mains	3 pts
Pistolet (3 pistolets maximum)	6 pts	Sabre, épée	3 pts
Mousquet	12 pts	Lance ou pique d'abordage	3 pts
		Pistolet (Matelot uniquement)	6 pts
		Baïonnette (Soldats de marine uniquement)	10 pts
		Mousquet (Soldats de marine uniquement)	12 pts
		Tromblon	15 pts



Campagne AMJH

“Legends of the High Seas”



Marine royale espagnole

Un équipage de la Marine Royale doit comprendre un minimum de 5 modèles et vous pouvez dépenser jusqu'à 200 doublons pour les recruter et les équiper. Chaque doublon non dépensé pour créer l'équipage ne peut être conservé.

Compétences favorites. Tir, Déplacement.

Riche. 1D6 de butin supplémentaire.

Héros

1 Capitaine de la Marine Royale (recrutement pour 31 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	4	3	4	1	2	4	2	1

Leader. S'il réussit son test de courage, la réussite s'étend à toute figurine amie située à 6 pouces ou moins.

Doit choisir un Archétype. Débute la campagne avec 8 points d'expérience (déjà comptabilisé dans son profil)

0-1 Officier pistoler (recrutement pour 21 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	3	3	3	1	1	3	0	1

Pistolero. +1 au jet de dégâts avec un pistolet

Charge d'officier. En cas de mutinerie, tout officier qui ne succède pas au capitaine perd son rang et subit le même sort que lui! Le joueur peut recruter et équiper jusqu'à un seul nouvel officier

0-1 Lieutenant (recrutement pour 17 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
4+	3	3	3	1	1	3	0	1

Loyal. Réussit automatiquement leurs tests de déroute tant que le capitaine est vivant.

Charge d'officier. En cas de mutinerie, tout lieutenant qui ne succède pas au capitaine perd son rang et subit le même sort que lui! Le joueur peut recruter et équiper jusqu'à un nouveau lieutenant.

0-1 Bosco (recrutement pour 10 doublons)

S	F	St	D	A	W	C	FA	FT
5+	2	3	3	1	1	2	0	1

Acolytes

0-5 Soldats de marine [Marines] (11 doublons)

S	F	St	D	A	W	C
4+	3	3	3	1	1	3

Matelot [Able Seamen] (6 doublons)

S	F	St	D	A	W	C
5+	2	3	3	1	1	2

Equipement

Arme des héros	Coût	Arme des acolytes	Coût
Couteau, dague	1 pt	Couteau, dague	1 pt
Arme à une main	2 pts	Arme à une main	2 pts
Sabre, épée	3 pts	Arme à deux mains	3 pts
Pistolet (3 pistolets maximum)	6 pts	Sabre, épée	3 pts
Mousquet	12 pts	Lance ou pique d'abordage	3 pts
		Pistolet (Matelot uniquement)	6 pts
		Baïonnette (Soldats de marine uniquement)	10 pts
		Mousquet (Soldats de marine uniquement)	12 pts
		Tromblon	15 pts



Campagne AMJH
“Legends of the High Seas”

