

## **Contrat de Chasse-Partie ou Code d'Equipage :**

S'il n'en est pas édité de particulier, l'Embusceur et son équipage appliquent la Chasse-Partie suivante :

1. Les Ordres du Capitaine font loi, chacun se doit d'y obéir.
2. Chacun suit les règles établit sur le Batiment.
3. Chacun a le droit à sa part de nourriture et de boisson, Sauf si le rationnement a lieu.
4. Le Butin est partagé ainsi ; 10 parts pour le navire, 2 parts pour le capitaine, 1 et ½ pour les officiers, et 1 parts pour les membres d'équipage. Le butin est remis par ancienneté de service à bord.
5. Une compensation est attribuée pour la perte d'un membre ou une blessure grave.
6. Des Primes sont offertes en certaines occasions, éditées par le Capitaine ou le Second.
7. Qui est reconnu comme déserteur sera retrouvé et passé au Supplice de la Coque.
8. Quiconque sera pris à voler un autre membre d'équipage sera privé de sa part de butin à hauteur de son vol et celle-ci sera donner en remboursement à la victime. Il encourt ensuite le Tribunal du navire.
9. Celui qui frappe un autre membre d'équipage, ou qui provoque une bagarre à bord sera passez devant le tribunal.
10. Les jeux sont autorisés à bords, tant qu'ils ne touchent pas de trop près au hasard, et qu'aucun argent n'est misé.
11. Tout membre d'équipage en quartier libre ne doit pas commettre d'Actes pouvant nuire au Navire et au reste de l'équipage. Si jamais il se faisait prendre, il est de son devoir d'épargner le navire et l'équipage (en mentant, trichant...).
12. Chacun doit conserver ses armes et son matériel en bon état et toujours prêt à l'emploi.
13. Quiconque fait preuve de paresse sera privé d'une demi part de butin, voir d'une part complète.
14. Qui se joue de Nérée Océanos, Père Océan, ou toutes autres divinités maritimes sera passé par la planche.
15. Qui trahit sera pendu ou étêté.
16. Chaque membre doit ¼ en service de jour et un ¼ en service de nuit
17. Chacun peut appeler à une assemblée
18. Les Officiers peuvent ordonner un tribunal

## **Dédommagements :**

- Un œil ; 1 part et ½
- Les 2 Yeux ; 6 parts
- Main ou Bras directeur ; 2 parts
- Les 2 mains ou 2 Bras ; 10 parts
- Pied ou Jambe ; 2 parts
- Les 2 pieds ou les 2 Jambes ; 10 parts
- Plaies Ouvertes (au moins un pied de long et ½ pouce de profondeur) ; 2 parts
- Appendices Supplémentaires (queue, tentacules...) ; suivant le membres et l'avis du Médecin

## **Primes :**

- De Terre ; 2 parts
- De proie ; 2 parts
- Officier Adverse Abattu ; suivant le grade
- Divers ; à l'annonce

Seul le Capitaine et le Second éditent des primes. Si un autre Officiers en édite une il le fait sur ses deniers personnels.

## **Assemblés et Tribunal :**

- Tout membre d'équipage peut demander une assemblée
- Tout membre d'équipage peut demander à un officier le droit à un tribunal
- Tout officier peut convoquer un tribunal
- Tous les membres d'équipage sont invités à siéger à une assemblée ou un tribunal
- Le bosco préside lors d'une assemblée ou d'un tribunal
- Le ou les instigateurs d'une assemblée ou d'un tribunal prennent la parole en premier, puis chacun est libre de s'exprimer à l'appel du bosco. Lors d'une simple assemblée demandée par le capitaine, il s'exprime en premier afin d'exposer ses idées et le sujet, puis chacun est invité à donner son avis par ordre d'ancienneté à bord
- Qui interrompt l'orateur actuel peut se voir privé de sa voix, s'il récidive il peut être exclu de l'événement
- Tout sujet important peut être abordé et débattu en assemblée
- Lors d'un tribunal, l'accusé peut appeler n'importe qui à témoigner
- Lors d'un tribunal quiconque témoigne doit d'abord jurer sur le code, si on découvre qu'un faux témoignage a été fait, le fautif passera en tribunal
- Quiconque est pris à mentir en assemblée comme en tribunal sera passé au fouet
- Un tribunal édicte son verdict au vote, chacun y dispose d'une voix, sauf le bosco qui en 5 et le capitaine 3
- Le jugement d'une assemblée ou d'un tribunal fait loi, nul ne peut le remettre en cause

## **Droits et Devoirs :**

- Tous les membres d'équipage sont égaux
- Chacun a le droit de donner son avis en assemblée
- Chacun doit son ¼ de nuit
- Tous doivent suivre les ordres
- En temps calme chacun peut en appeler à une assemblée
- Chacun peut en référer à son maître de section, ou officiers supérieurs pour demander un tribunal
- Hors disette chacun à libre accès aux réserves sous l'œil du maître de cale
- Chacun peut se présenter lors de l'élection d'un officier, s'il le fait il renonce à sa voix lors du vote de celle-ci en assemblée
- Chacun suit la chasse partie éditée avant une expédition ou à défaut celle du navire

## Devoirs des Officiers et Autres Spécificités de la Hiérarchie:

### Officiers supérieurs :

- Capitaine ; détermine le cap, donne les ordres, il fait figure d'autorité, veille sur le navire et l'équipage. Il mène les rituels et offices spécifique au navire et à l'équipage ainsi que les rites simple comme les mariages et baptême. Peut refuser son ¼ de nuit pour une tache plus importante.
- Second ; représente le capitaine en son absence, relai les ordres. Agit comme un premier conseiller auprès du capitaine. Veille sur l'équipage, aide à la manœuvre. Peut être exempté de son ¼ de nuit par le capitaine et les membres d'équipage.
- Bosco (Quartier Maître) ; Relai les ordres du capitaine et du second, gère les conflits à bord (peut en appeler au second pour l'épauler dans cette tache). S'occupe des doléances, préside au assemblées et tribunaux. Maîtres des timoniers. Peut être exempté de son ¼ de nuit par le capitaine et les membres d'équipage.

### Officiers Maîtres de Sections :

Doivent faire en sorte que leurs sections agissent au mieux des ordres donnés, doivent veiller au morales et l'aptitudes des membres de leurs sections. Chacun peut être exempté de son ¼ de nuit par le capitaine sur convocation, il faut tout de même nommer un remplaçant avant d'y répondre. Les prérogatives d'un poste peuvent être redéfinies lors d'une assemblée. Un Officiers peut être destitué par le capitaine ou un tribunal, une assemblée sera alors levée pour élire un nouvel officier.

- Médecin de bord ; gère l'infirmerie, s'occupe des malades et blessés, doit contenir et éviter les épidémies, peut convoquer n'importe qui pour une auscultation. Doit faire en sorte que tout le monde sois apte à son poste, et doit faire en sorte dans la mesure du possible à ce que ses remèdes aient bon goût (oui c'est pas facile). Peut déclarer la quarantaine. Reçoit 5 parts de butin au nom de l'infirmerie pour l'entretenir et tenir les stocks de médicaments et remèdes, doit rendre ses comptes au Maître Cambuse
- Maître de Pont ; gère les matelots, veille à l'entretien du pont et à la bonne exécution des manœuvres.
- Maître Calfat ; dirige les gabiers, nomme la vigie, mais ne peut occuper ce poste, surveille le bon état des voilures et des boutes.
- Maître Cambuse ; tient les comptes du navire, gère les stocks, veille sur la réserve et la cargaison, dirige l'équipe de cambusiers et les coqs. Peut déclarer la disette ou le rationnement. Reçoit ¼ de la part du navire pour faire les stocks de nourriture, et de boisson.

- Maître Occulte; gère les sorciers, mage et autres bizarreries surnaturelles. Veille au bon fonctionnement des artefacts et autres merdes qui pourraient exploser sans prévenir (mais on ne parle pas de la poudre là). Doit contenir Hornigolde le plus possible (enfin dans les limites de ses compétences). Assiste le capitaine lors des rituels et rites qu'il dirige, mène les autres ou choisi quelqu'un pour le faire.
- Maître Artilleur ; dirige les canonnières et maîtres de pièces, veille à l'entretien des canons, garde les clés de la poudrière, distribue les grenades. Reçoit  $\frac{1}{4}$  de la part du navire pour faire les stocks de poudre et grenades, doit le justifier auprès du Maître Cambuse.
- Maître Charpentier ; gère l'équipe de charpenterie, s'occupe de l'intégrité du navire, reçoit  $\frac{1}{4}$  de la part du navire pour faire les stocks de bois et d'outils, doit le justifier auprès du Maître Cambuse.

(Pour ceux qui se demanderaient le dernier  $\frac{1}{4}$  est gardé en réserve)

Il va sans dire que tout les membres de l'équipage se doivent de suivre les lois du Code de Piraterie.

Il est aussi bien vu de Respecter les préceptes de Nérée Oceanos ou Père Océan.

Chacun est libre de sa religion mais les évangélistes et autres missionnaires fanatiques pourraient tout de même être oubliés lors d'une escale, ou jeté par-dessus bord.