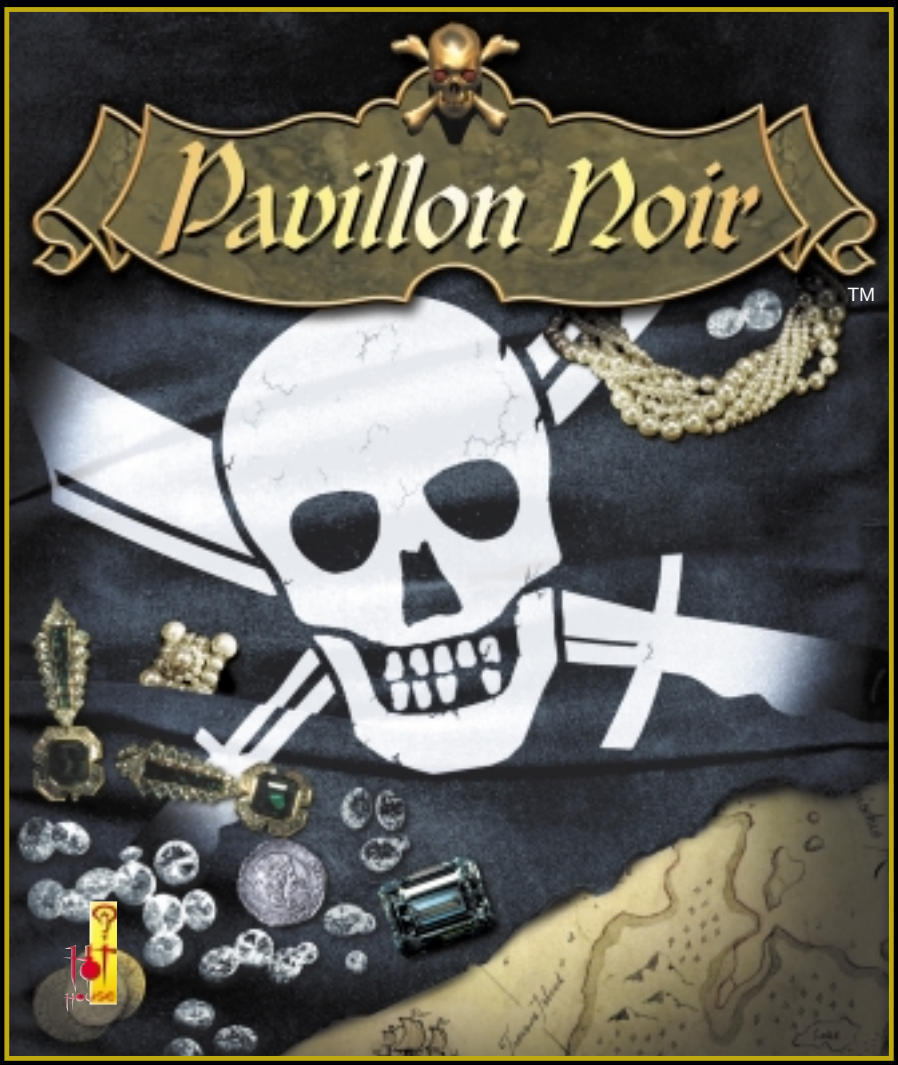
PREMIER COLLECTION



EIDOS
INTERACTIVE



1 Eleuthera
2 Nassau
3 Andross
4 Ste. Augustine
5 Florida Channel
6 La Havane
7 Tampico
8 Vera Cruz
9 Campeche
10 Sisal
11 Roatan
12 Iles Caïman
13 San Andres
14 Puerto Bello
15 Santiago de la Vega
16 Santiago
17 Puerto Santo
18 La Tortue



19 Santo Domingo
20 San Juan
21 St. Kitts Nord
22 St. Kitts Sud
23 Trinidad
24 Margarita
25 Araya
26 Cumana
27 Caracas
28 Puerto Caballo
29 Curaçao
30 Coro
31 Gibraltar
32 Maracaibo
33 Rio de la Hacha
34 Santa Maria
35 Carthagène

«Allons, faisons notre propre enfer et voyons combien de temps nous y pourrons rester !»

Barbe Noire

Ce jeu est respectueusement dédié à la mémoire d'Edward Teach, citoyen de Bristol, 1680-1718,
Homme d'esprit, conteur et démon des mers du sud.



A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

- Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
- Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Sommaire

Chapitre 1 9
INTRODUCTION.....10
Bienvenue dans Pavillon Noir 10
Installer Pavillon noir.....12
Jouer à Pavillon noir 12

Chapitre 2 13
VOTRE PREMIER VOYAGE.....14
Commencer.....14
Ecran Carte.....14
Ecran du Nid de Pie.....15
Ecran de Bataille 16
Ecran de Pillage.....17
Après la bataille 18
Ports sûrs 19
Preparer le pillage d'une ville 20
Mettre une ville à sac 21

Chapitre 3.....23
LES BASES.....24
Objectifs.....24
Comment 'gagner' ? 24
Commencer une nouvelle partie.....25
Ecran de démarrage.....26
A quoi sert cet écran ?.....27
Votre navire.....28
Le vent 29
Equiper votre navire.....30
Canons.....30
Votre équipage 30
Ravitaillement 32
Armes.....33
Cargaison.....34
Le journal de bord 34
Comment puis-je savoir si je réussis? ..34
Pense-bête du capitaine 36

Chapitre 4 37
LA CARTE 38
A quoi sert cet écran ?.....38
Votre navire.....39
Epingles de la carte 39
Fenêtre d'informations 39
Boutons de sélection des villes.....41
Date 41
Boutons d'informations sur le monde 42
Boutons de zoom.....42
Boutons de voyage 42
Boutons de changement de vue 43
Boutons d'alerte du nid de pie.....43
Boutons du pavillon à battre.....44
Icones de ravitaillement,
icone de l'équipage.....44
Pense-bête du capitaine 45
Comment planifier un voyage ?.....46

Chapitre 5 49
NID DE PIE.....50
A quoi sert cet écran ?.....50
Fenêtre de vue principale.....51
La bordure 52
Fenêtre d'informations 53
Témoin de gréement.....53
Force du vent 54
Mini-caret 54
Changer de vue 54
Comment puis-je diriger mon bateau ? ..55
Eaux dangereuses.....55
Comment engager le combat
avec un autre navire ? 56
Comment accoster dans un port
ou sur une plage ?.....56
Comment puis-je attaquer une ville ?..57
Communiquer avec d'autres navires ...57
Pense-bête du capitaine 61

Chapitre 6 63

PORTS SÛRS 64
A quoi sert cet écran ? 64
Fenêtre principale 65
Boutons d'options 66
Fenêtre d'informations sur la ville 67
Boutons de changement de vue 67
Arriver dans un port sûr 67
Quelle est la différence entre un port et une plage ? 68
Ecoulement du temps 68
Taxes portuaires 68
Puis-je faire du commerce et recruter dans un port hostile? 68
Puis-je attaquer un port dans lequel je suis amarré ? 68
Pense-bête du capitaine 69

A: CHANTIER NAVAL : REPARATIONS .71
A quoi sert cet écran ? 71
Votre navire 72
Indicateur de temps 72
Votre bourse 72
Boutons d'options de réparations 72
Acheter/vendre 73
Chantiers navals et plages de carène 73
Pense-bête du capitaine 74

B: CHANTIER NAVAL : COMMERCE 75
A quoi sert cet écran ? 75
Votre bourse 75
Bourse du charpentier 75
Navires de votre flotte/ Navires du chantier naval 76
Barres d'échange 76
Jauges de chargement 77
Qu'advient-il des articles que j'achète ? 77
Pense-bête du capitaine 78

C: RECRUTEMENT 79
A quoi sert cet écran ? 79
Les officiers 80
Equipage 81
Qu'advient-il des officiers et des hommes d'équipage que je recrute ? 81
Pense-bête du capitaine 82

D: PARLER AU GOUVERNEUR 83
A quoi sert cet écran ? 84
Comment aborder le gouverneur ? 84
Que fera le gouverneur ? 88
Pense-bête du capitaine 90

E: FLOTTE 91
A quoi sert cet écran ? 91
Le quai 92
Fenêtres des navires 93
La fenêtre d'informations sur les navires 94
Officiers 95
Tout déplacer d'un coup 96
Vous débarasser de marchandises 96
Que se passe-t-il s'il reste des marchandises à quai lorsque je quitte le port ? 96
Que se passe-t-il lorsque certains de mes navires sont dans l'incapacité d'appareiller ? 96
Pense-bête du capitaine 97

F: COMMERCE 99
A quoi sert cet écran ? 99
Jauge de chargement 100
Barres d'articles 100
Comment acheter et vendre de la marchandise ? 101
Facture de transaction 101
Pense-bête du capitaine 102

G: BUTIN 103
A quoi sert cet écran ? 103
Comment partager le butin ? 104
Et maintenant ? 104

H: TRESOR 105
A quoi sert cet écran ? 105
Enfouir un trésor 106
Déterrer un trésor 106
Vendre des cartes au trésor 107
Les cartes des autres 107
Prenez garde ! 107
Partage du butin et trésor enfoui 107

I: ATTENDRE 108

Chapitre 7 109

BATAILLES NAVALES 110
A quoi sert cet écran ?.....110
Fenêtre principale.....111
Fenêtre d'informations 111
Boutons.....113
Mini nid de pie.....114
Champ des messages 114
Quelques concepts basiques 115
Votre navire.....116
Pense-bête du capitaine 117
Manœuvrer votre navire : les bases...118
Manœuvrer votre navire :
Options plus avancées.....120
'Naufragés'.....125
Deux navires entrent en collision ...125
Amarrages.....126
Equipes d'abordage.....126
Si vous sortez vainqueur d'un abordage...126
Canots.....128
Equipes de débarquement.....130
Ports sûrs 130
Que se passe-t-il après la bataille?..131
Pillage.....131
Infamie.....133

Chapitre 8 135

COMBATS TERRESTRES.....136
A quoi sert cet écran ?.....136
Préparer un débarquement 137
Ecran de déploiement de l'équipe
de débarquement.....137
Organisation de l'équipe de débarquement138
Fenêtres d'informations.....139
Pense-bête du capitaine 140
Quelques concepts basics 141
Vos troupes 142
Votre ennemi.....144
La ville 144
Contrôler vos hommes : les bases...146
Ordres.....147
Agir sur vos propres hommes.....150
Bâtiments et rapine.....151
Que puis-je faire de mes prisonniers ?..152
Pillage.....153
Infamie.....155

Chapitre 9 157

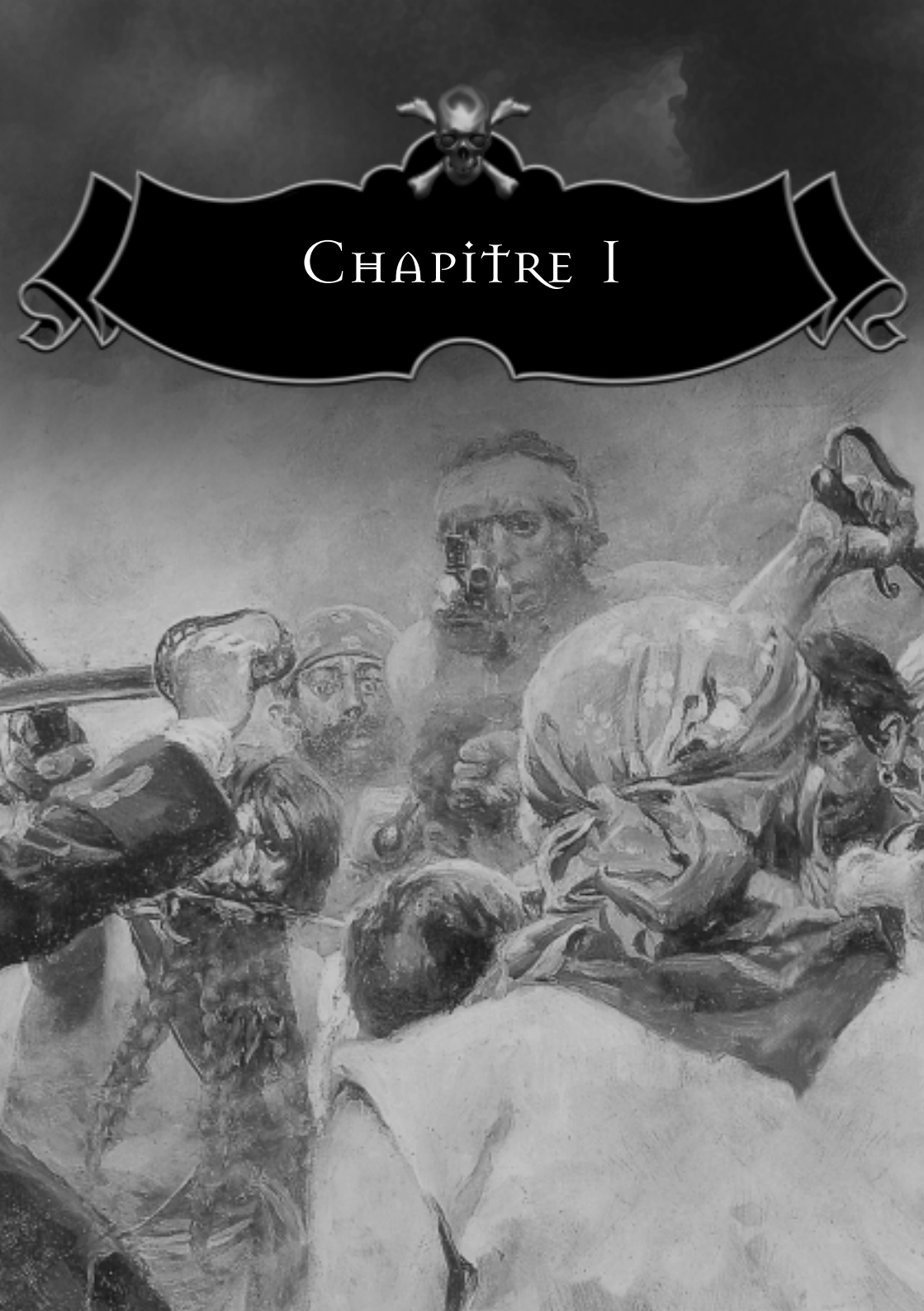
NOTES DES DEVELOPPEURS.....158
Qu'était un pirate ?.....158
J'aurais voulu être un pirate.....158
Recruter un équipage et racoler des hommes.159
Charte des pirates.....160
'Pièces de huit'.....160
Partage du butin.....160
Réputation 161
Ports d'escale.....161
Batailles navales 162
Combats terrestres 163
Mensonges 163
Buvez et le malin fera le reste 164

Glossaire 165

Bibliographie 173

Crédits.....175

Chapitre I



Introduction

«Non, une vie courte et heureuse, telle est ma devise !»

Bartholomew Roberts

Bienvenue dans Pavillon Noir

Vous êtes un pirate débutant à la tête d'un petit navire avec un équipage réduit au minimum et des réserves de nourriture, rhum et munitions très limitées.

Chaque jour, vos hommes consomment nourriture et autres provisions, et chaque bataille vous coûte de vos précieuses munitions. Vous devez prendre le large et tenter d'attaquer des vaisseaux pour dérober leur cargaison. Votre principal souci est, bien sûr, le ravitaillement - mais à plus long terme, vous voudrez davantage d'hommes, un plus gros navire, des cargaisons de valeur, un trésor et des bijoux.

Pour l'heure, vous êtes un parfait inconnu ; mais vous allez rapidement vous faire une réputation dans les Caraïbes. En vous enrichissant et en acquérant une flotte et une bande de camarades de bord plus importantes, vous deviendrez plus célèbre - mais si vous commettez des atrocités, massacrez des innocents et torturez des captifs, vous deviendrez également plus infâme. Pour le moment, vous êtes autorisé à entrer dans la plupart des ports ; mais lorsque vous commencerez à attaquer des vaisseaux, certains ports vous deviendront hostiles. Si vous attaquez tous les navires sans discernement, vous aurez bientôt le monde entier pour adversaire ; il est plus prudent de se faire aussi des amis... en prenant parti dans la guerre qui déchire actuellement les Caraïbes, par exemple.

Vous commencez en consultant vos cartes pour tracer votre route à travers les Caraïbes - en prenant bien garde aux vents et à ce que vous savez des routes maritimes locales et des rumeurs sur les ports et leurs habitants. Tôt ou tard, une voile apparaît à l'horizon. Est-ce un Anglais ou un Espagnol... un navire marchand ou un bâtiment de ligne... un ennemi ou un frère pirate ? Vous pouvez essayer de rattraper le navire ou de prendre la fuite. Si vous hissez le pavillon noir, il se rendra peut-être - ou il virera de bord pour engager le combat ; peut-être vaut-il mieux tenter de le leurrer en battant son pavillon national et en essayant de se faire passer pour un honnête marin. Ou peut-être préférerez-vous hisser les pavillons de signaux et tenter de commercer, d'obtenir de l'aide ou simplement d'échanger quelques histoires de vieux loups de mer avec le capitaine ?



Finalement, vous le rattrapez (à moins que ce ne soit lui qui vous rattrape), et la bataille peut commencer.

Vous pouvez alors lofer pour vous aligner avec l'ennemi et lui lâcher une bordée, mais à mesure que vous vous amarinerez, vous voudrez sûrement effectuer des manœuvres plus élaborées comme pointer vos canons sur ses voiles ou essayer des munitions particulières comme les chaînes ou la mitraille. Il n'est pas difficile d'éventrer la coque d'un faible marchand et de l'envoyer par le fond, mais cela n'a pas grand intérêt - un pirate sensé lance un abordage, extirpe dollars espagnols et joyaux des flancs de l'ennemi et disparaît dans le soleil. S'il se rend sans conditions, vous pouvez le piller à loisir - décharger des tonnes de précieux tabac ou cacao, prendre ses canons et offrir à son équipage le choix entre une carrière à votre bord et une au fond des mers. Ou peut-être vous débarrasserez-vous simplement des officiers pour ajouter le navire entier à votre flottille pirate ?

La piraterie est un métier comme un autre, avec peut-être un peu plus de tortures et de pillages... Avec l'expansion viennent les besoins et les frais ; si vous avez récupéré quelques canons, il va vous falloir davantage de canonniers pour les actionner ; si vous avez capturé un navire, il vous faudra des marins pour le manœuvrer ; et il vous faudra probablement engager de nouveaux officiers pour vous assurer que tout se passe sans accrocs. Vous allez donc bientôt devoir faire escale dans un havre de pirates ou un port sûr.

Lorsque vous mouillez dans un port sûr, vous pouvez y faire nombre de choses. Vous pouvez vous rendre chez un charpentier de marine, qui réparera vos vaisseaux et les carénera pour vous. (Le carénage, comme tout marin le sait, est d'une importance capitale... si vous ne grattez pas les bernacles qui s'accrochent sous sa coque, votre navire ne croisera pas à pleine vitesse et les galions gorgés d'or commenceront à vous distancer.) Vous pouvez vendre les fruits de vos pillages à des marchands frauduleux ou encore acheter de la cargaison, si vous vous sentez l'esprit à débuter une honnête activité commerciale. Vous pouvez également flâner autour des tavernes du port, au cas où vous tomberiez sur des gars de votre espèce qui voudraient rejoindre votre équipage. Vous pouvez même enterrer votre trésor pour le protéger des détrousseurs ou rendre visite au gouverneur et voir si vous pouvez lui extirper - pardon... Ai-je dit lui extirper ? - Je voulais dire requérir - quelques faveurs de sa part.

L'autre chose que vous pourriez vouloir faire dans les villes est de les mettre à sac. Pour que cela en vaille la peine, vous devez avoir engagé ou enrôlé de force des troupes suffisantes, sans parler des armes, bien entendu. Planifiez bien votre raid : si les citadins apprennent votre venue, ils renforceront la garnison et cacheront leur trésor. Si vous parvenez à les prendre par surprise, vous trouverez la ville beaucoup moins défendue. Et si la divine providence est avec vous, vous pourrez accoster sur une plage isolée et vous glisser dans la ville avant qu'ils ne s'aperçoivent de ce qui les frappe - si la fortune ne vous sourit pas, vous aurez à combattre les patrouilles maritimes avant de pouvoir approcher la ville. Une fois à terre, vous pourrez piller les maisons pour y glaner or et bijoux... peut-être récupérer quelques armes ou munitions de la garnison... faire quelques prisonniers... puis retourner au navire et partir comme l'éclair avec les fruits de votre pillage. Ou, si vous avez une armée telle que celle de Sir Henry Morgan, vous pouvez tenter de forcer la ville à se rendre à votre autorité.

Finalement, après des mois et des années passées à écumer les mers, vos hommes réclameront leur part du butin.

Il sera alors temps de mettre le cap sur un port sûr et de partager le butin. Chaque homme reçoit sa part, bien que celle des officiers soit plus importante, et que vous receviez la plus grosse de toutes. Cet argent est placé dans une cachette connue de vous seul. Vous ne pouvez pas utiliser cet argent pour les dépenses quotidiennes de votre activité de pirate... mais plus vous mettrez d'argent de côté, plus vous deviendrez célèbre.

Installer Pavillon Noir

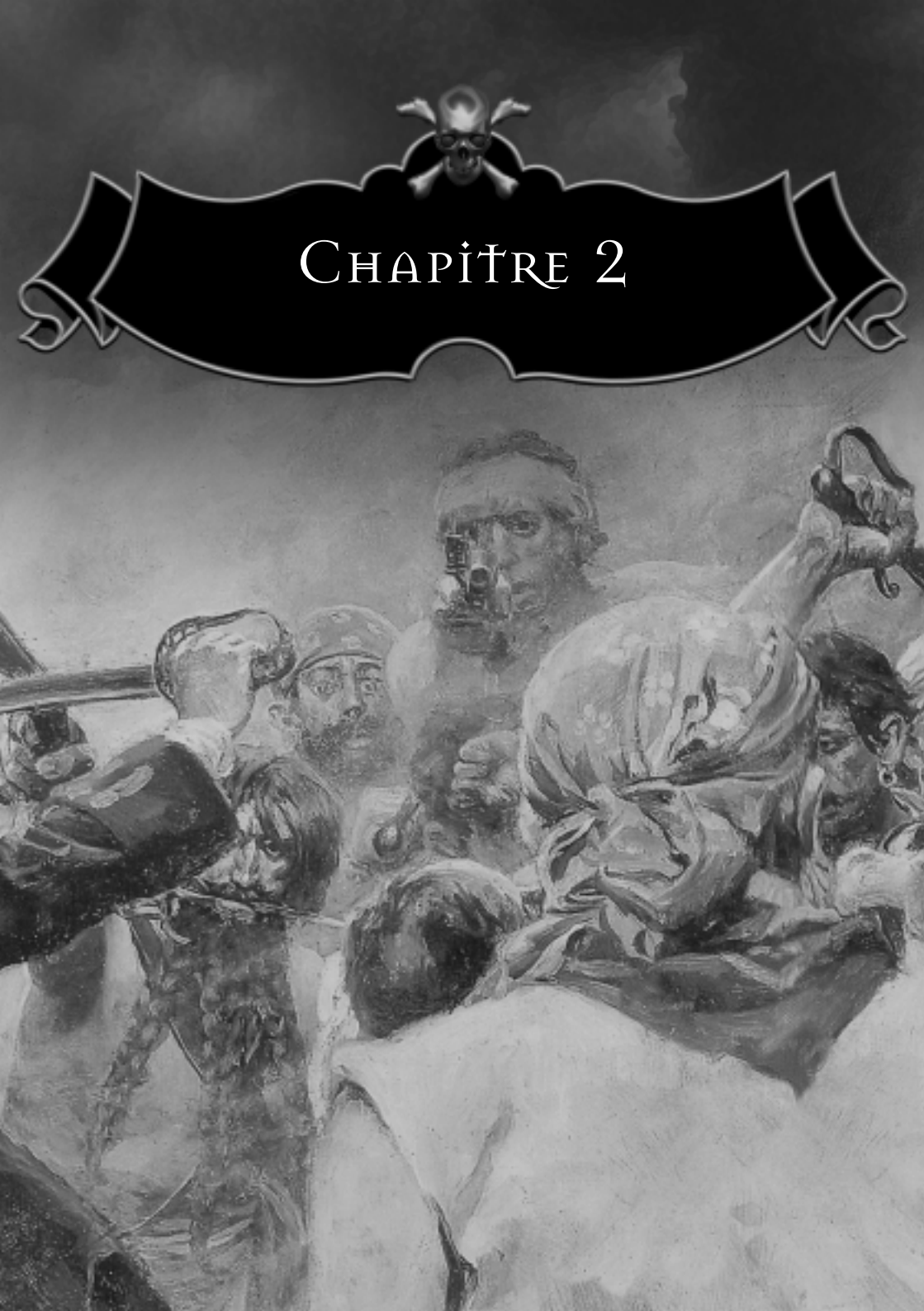
Insérez le CD de Pavillon Noir dans votre lecteur de CD-ROM. Si l'exécution automatique est activée sur votre système, Pavillon Noir vous présentera directement l'écran d'exécution automatique.

- Cliquez sur le bouton installer, puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.
- Si l'exécution automatique a été désactivée, double-cliquez sur l'icone de votre lecteur de CD-ROM dans le Poste de Travail et sélectionnez Setup.
- Lorsque l'installation est terminée, l'icone de Pavillon Noir apparaît dans la section Programmes du menu Démarrer.

Jouer à Pavillon Noir

Pour jouer à Pavillon Noir, insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM. Une fois que l'écran d'exécution automatique apparaît, cliquez sur le bouton. Si l'exécution automatique est désactivée ou si le CD était déjà dans le lecteur lorsque vous avez démarré votre ordinateur, ouvrez la section Programmes du menu Démarrer et cliquez sur Pavillon Noir. Vous pouvez également ouvrir le répertoire Hothouse Creations, situé dans Poste de travail\C:\Program files, et double-cliquer sur l'icone Pavillon Noir.

Chapitre 2



Votre premier voyage

Commencer

- Cliquez sur 'Nouvelle Partie' dans l'Ecran du Menu Principal.
- Vous devez voir apparaître l'Ecran de Démarrage. Votre premier voyage débute en 1640 à la Tortue.
- Vous pouvez, si vous le souhaitez, choisir le nom sous lequel vous voulez être connu ainsi que le nom de votre bateau pirate. Il vous suffit de taper les noms dans les espaces indiqués.
- Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur 'Commencer' pour lancer la partie.

Ecran Carte

Vous voici à présent dans l'écran carte. Votre navire est amarré à la Tortue, vers le milieu de l'écran. Jetez un œil aux quatre icones de ravitaillement situés en bas à droite de votre écran pour vous enquérir de vos réserves de nourriture, fruits, bétail et rhum. Pour le moment, vous avez des vivres pour un voyage d'environ un mois.

La Tortue est proche de la passe des Iles du Vent (cliquez sur le bouton légende pour afficher les noms des principales villes locales.) C'est un bon endroit pour chasser le navire marchand. La partie supérieure gauche de l'écran contient les boutons de sélection des villes. Cliquez-droit sur le drapeau pirate. Cela fait apparaître un menu contenant les drapeaux de toutes les nations de l'univers du jeu. A présent, cliquez sur le pavillon espagnol. Les épingles qui représentent les ports espagnols sur la carte deviennent immédiatement rouges.

Vous pouvez maintenant constater que vous êtes au beau milieu des eaux espagnoles, aussi serait-il plus prudent de croiser sous un faux pavillon ibérique. Pour cela, cliquez sur le pavillon espagnol de la barre d'outils du pavillon à battre dans la partie inférieure gauche de votre écran.

Cliquez sur votre navire pour le sélectionner. A présent, tracez une route vers le sud de la passe des Iles du Vent en cliquant dans cette région de la carte. Si vous souhaitez définir votre cap de façon plus précise, vous pouvez afficher une vue élargie de la carte à l'aide des boutons de zoom.

Vous êtes maintenant paré à appareiller pour votre premier voyage. Cliquez sur le bouton commencer voyage situé sur la droite de votre écran. La vigie devrait rapidement vous crier 'navire en vue !', pour vous prévenir qu'une voile pointe à l'horizon.

Une boîte de dialogue apparaît pour vous demander si vous désirez passer à la vue du nid de pie. Répondez 'Oui'.

Ecran du Nid de Pie

Vous êtes maintenant face à une vue qui représente une zone d'environ 10 miles autour de votre navire. C'est une vue élargie de la carte des mers, et si vous êtes près d'une côte, vous pouvez voir la terre ainsi que les différents ports et plages. Si le navire que vous avez rencontré est dans les 10 miles alentours, il apparaît sous forme de silhouette.

S'il est hors de vue, une flèche jaune située en bord d'écran vous indique sa position.

Plus vous approchez d'un navire, plus vous obtenez d'informations à son sujet. Ces informations sont affichées dans la boîte d'informations sur les navires, sur la gauche de votre écran. Choisissez votre première victime avec précaution : il serait mal avisé de vous attaquer à un convoi lourdement défendu à ce point de votre carrière. Les vaisseaux de commerce sont souvent des flûtes, et une flûte qui croise seule ferait une excellente proie.

Pour barrer votre vaisseau, vous pouvez soit utiliser les touches flèches droite et gauche de votre clavier, soit simplement cliquer sur la mer, et votre navire prendra le cap que vous lui indiquez. Votre sloop est un navire très véloce. Si vous voulez ralentir, cliquez sur l'indicateur de gréement situé en haut à droite de l'écran ou utilisez les touches «flèche haut» et «flèche bas» du clavier pour déployer et ferler vos voiles.

Gardez un œil sur la direction du vent : votre vaisseau sera bien plus rapide au largue ou vent arrière que si tentez de naviguer vent devant.

Lorsque vous trouvez une proie idéale, cliquez dessus. Cela signifie que vous relevez vos sabords et révélez ainsi vos intentions hostiles. Votre navire virera immédiatement dans sa direction (vous pouvez bien sûr le barrer vous-même si la route qu'il prend ne vous convient pas). Lorsque vous rattrapez votre cible, vous accédez directement à l'écran de bataille du jeu.

Ecran de Bataille

Vous voyez maintenant un gros plan de votre navire. Si votre cible n'apparaît pas à l'écran, regardez le mini nid de pie en bas à droite de votre écran. Votre navire est représenté par un point blanc, et l'ennemi par un point rouge.

Manœuvrez votre navire à l'aide de votre clavier : utilisez la touche flèche gauche pour barrer à bâbord et celle de droite pour tribord. Tout comme dans l'écran du nid de pie, vous devez prendre garde à la direction du vent : vous ne parviendrez pas à rattraper votre proie si vous naviguez contre le vent. La partie droite de l'écran contient une fenêtre d'informations qui vous donne des renseignements sur votre navire.

Lorsque le vaisseau ennemi apparaît à l'écran, placez votre curseur dessus. Une barre d'outils portant le nom du navire apparaît. Si vous êtes assez près du vaisseau vous pouvez estimer le nombre de canons et de fusiliers qu'il a à bord et vous faire une idée du poids de sa cargaison. Lorsque vous vous alignez avec votre ennemi, vous êtes prêt à lui lâcher une bordée. Pour tirer, appuyez sur la barre espace de votre clavier.

Après avoir fait tirer vos canons, vous noterez qu'une ou plusieurs sections de votre vaisseau sont passées du vert au rouge sur votre 'témoin de rechargement'. Cela signifie que les canons de cette partie du bateau sont en train de recharger et ne peuvent donc pas faire feu dans l'immédiat. Gardez un œil sur cet indicateur et vous devriez toujours pouvoir pointer des canons prêts à cracher leurs boulets sur l'ennemi.

Vous remarquerez également que lorsque vous tirez une bordée, vos munitions, affichées dans la fenêtre d'informations à droite de l'écran, diminuent. Vous utilisez des munitions à chaque fois que vous faites tirer vos canons ; et lorsqu'elles sont épuisées, vous ne pouvez plus tirer. Le temps que mettent vos canons à se recharger dépend du nombre de canonniers qui les manœuvrent. Actuellement, vos canons sont actionnés par un nombre moyen de canonniers.

Si l'ennemi ne se rend pas après avoir reçu quelques salves de barrage, il faut tenter de l'aborder. Mettez le cap sur votre ennemi et tâchez d'entrer en collision avec lui. Cela s'appelle 's'enchevêtrer' ; les gréements des deux navires s'emmêlent et ils cessent de bouger. Une fenêtre apparaît pour vous prévenir que vos hommes tentent de séparer les deux navires entravés. Cliquez sur l'animation pour leur ordonner de cesser d'essayer de libérer les navires pour au contraire aborder l'ennemi.

L'abordage commence dès que vous cliquez sur l'animation. Une nouvelle fenêtre apparaît : la fenêtre d'abordage. Le nombre situé sur la gauche représente les troupes qui ont quitté votre bord pour attaquer votre adversaire. Le nombre indiqué à droite représente le nombre d'ennemis qui défendent le vaisseau. Tout va bien, l'ennemi va capituler devant votre assaut et hisser le drapeau blanc. A ce moment là, une boîte de dialogue apparaît pour vous demander si vous souhaitez passer à l'écran de pillage. Répondez 'oui'.

Ecran de Pillage

Maintenant que votre ennemi s'est rendu, vous pouvez fouiller son vaisseau à loisir et dérober tout ce qui a pour vous quelque valeur à bord. L'écran de pillage vous offre nombre de réjouissances à faire subir à vos captifs. Nous ne nous intéresserons qu'à certaines d'entre elles pour le moment.

Tous les pesos et les bijoux du navire vous reviennent automatiquement. L'argent et les joyaux ne pèsent pratiquement rien : vous pouvez en embarquer une quantité illimitée.

Passez ensuite à la réquisition des vivres, des fruits, du rhum et des munitions du vaisseau ennemi. Pour cela, faites glisser l'icone approprié vers la droite de l'écran. Toutes ces denrées sont essentielles au bon fonctionnement de votre navire. Vous rencontrerez nombre de glissières de ce type dans le jeu : transférez le matériel à bord de votre navire en faisant glisser l'icone vers la droite, et débarquez-le en le faisant glisser vers la gauche. Vous pouvez également cliquer sur les flèches.

Tous ces objets prennent de la place à bord de votre navire. Notez que lorsque vous transférez des denrées des flancs de votre proie vers ceux de votre vaisseau, la 'jauge de chargement' commence à se remplir. Lorsque la jauge est complètement rouge, votre navire est plein, et vous ne pouvez plus y embarquer de marchandises. S'il vous reste de l'espace après avoir fait le plein de ravitaillement, il peut s'avérer rentable de vous emparer des cargaisons que votre petit navire peut embarquer : tabac, cacao ou autres produits de valeur. D'un autre côté, vous pourriez préférer vous emparer des canons ou des munitions.

Vous pouvez également prendre des hommes sur le navire capturé pour les enrôler dans votre équipage en procédant de la même façon. Cela s'appelle 'forcer' ou 'racoler' : vous obligez vos prisonniers à devenir pirates qu'ils le veuillent ou non. Cela peut être un bon moyen d'agrandir rapidement votre équipage, mais un équipage d'hommes racolés ne sera jamais aussi loyal qu'un équipage de volontaires, et il ne se battra pas avec autant d'ardeur.

Après la bataille

Ce que vous venez de faire a affecté votre réputation dans le monde. Si vous regardez la partie supérieure droite de votre écran, vous verrez trois nombres. Ces trois nombres représentent votre célébrité, votre infamie et votre butin.

Si vous avez ajouté des hommes ou des canons à votre navire suite à la bataille, vous verrez une légère augmentation de votre célébrité. C'est parce que votre flotte est légèrement plus forte et donc plus redoutée sur les sept mers.

Si vous vous êtes montré cruel de quelque manière, alors votre infamie aura, elle aussi, augmenté. L'infamie est le reflet des actes pendables que vous avez commis et de la crainte et la haine que vous inspirez. Si vous avez par exemple enrôlé des hommes de force dans votre équipage, ou avez exécuté un équipage ou coulé un navire de sang froid, alors votre infamie aura augmenté.

Votre butin est tout simplement la somme de monnaie sonnante et trébuchante que contient votre coffre. Seul l'argent que vous pouvez dépenser apparaît dans votre 'butin'. Vous pouvez avoir des cales pleines de tabac ou des centaines de précieux joyaux, vous ne pourrez rien en faire et ils n'apparaîtront pas dans le montant de votre 'butin' tant que vous ne les aurez pas changés en pièces.

Si vous laissez votre proie s'échapper, la nouvelle de votre attaque se répandra à travers toutes les Caraïbes. Si vous venez d'attaquer un vaisseau espagnol, il y a de fortes chances pour que les capitaines en aient eu vent et commencent à se méfier de vous. Tout ce que vous faites a des répercussions : Un pirate qui réussit mesure toujours les conséquences de ses actes.

Ecumez les mers quelques semaines puis mettez le cap sur un port sûr

Répétez cette opération plusieurs fois, en engageant les vaisseaux vulnérables pour leur prendre argent, armes et munitions.

Gardez tout de même un œil sur vos réserves de nourriture : si vous venez à manquer de vivres, vos hommes commenceront à mourir. Si cela risque de se produire, votre fidèle quartier-maître vous en avertira.

Lorsque vos cales sont pleines ou lorsque votre navire a été endommagé ou votre équipage décimé, mettez le cap sur un port allié. Vous pouvez connaître les ports dans lesquels vous êtes le bienvenu en choisissant l'option 'ports sûrs' des boutons de sélection de ville. Pour vous rendre dans le port de votre choix, il vous suffit de cliquer sur l'épingle correspondante de la carte et d'appareiller. Lorsque vous arrivez, il vous est demandé ce que vous voulez faire. Répondez 'entrer au port'.

Ports sûrs

Vous êtes à présent dans un port sûr et pouvez commencer à cueillir les fruits de semaines de piraterie et de carnage. La partie droite de l'écran contient une colonne de boutons d'options qui représentent tout ce que vous pouvez faire dans le port.

Pour commencer, cliquez sur 'Commerce'. L'écran de commerce apparaît. Il contient une colonne de glissières représentant toutes les denrées que vous pouvez acheter ou vendre, ainsi que leur prix à l'achat et à la vente. Déplacez l'icone vers la gauche de la glissière pour vendre vos marchandises dérobées.

Notez que la jauge de chargement indique que votre navire s'allège et que le montant de votre butin augmente.

Cliquez ensuite sur 'Recrutement'. Cet écran vous dresse la liste de tous les hommes en quête d'ouvrage (officiers, marins, canonniers et hommes de troupe).

- **Les officiers** augmentent les performances générales de votre navire dans plusieurs domaines ;
- **les marins** augmentent sa manœuvrabilité ;
- **les canonniers** augmentent la cadence de tir des canons ; et
- **les troupes** participent aux abordages et aux débarquements.

Pour enrôler des hommes, faites glisser l'icone voulu vers la droite de l'écran. Pour engager des officiers, cliquez sur le bouton 'engager officier'.

N'oubliez pas que plus vous engagez d'hommes plus il vous faudra embarquer de vivres pour assurer leur subsistance.

Finalement, cliquez sur 'Chantier naval'. Si votre navire a été endommagé, nous vous recommandons de consacrer une partie de votre butin à sa réparation. Cliquez sur 'Réparer voiles' ou 'Réparer coque' selon les dommages.

A présent, ouvrez l'écran 'Butin'. Le nombre affiché en haut de l'écran représente la valeur totale de votre flotte, c'est à dire la somme d'argent que vous obtiendriez si vous vendiez tout ce que vous possédez. Les autres chiffres indiquent l'importance de la part qu'obtiendraient vos hommes si vous partagiez le butin. Vos hommes ne considéreront pas que le voyage a été fructueux tant que leur part n'atteindra pas 1000 pesos chacun. Il vous faudra probablement mener bien d'autres sanglantes batailles avant d'atteindre ce niveau.



Préparer le pillage d'une ville

L'autre méthode que peut employer un pirate pour assurer ses revenus est l'organisation de raids sur des villes côtières. Trouvez une cible convenable à l'aide des boutons de sélection des villes, et faites-en votre destination sur l'écran carte. Pour votre premier raid, choisissez une cible relativement vulnérable, telle que Puerto Santo.

Lorsque vous arrivez, choisissez l'option 'débarquer' dans le menu destinations. L'écran de combat se chargera et vous verrez votre navire ancré près de la plage à la destination choisie. (Il se peut que vous ayez à combattre les navires des gardes côte pour y parvenir...) Une boîte de dialogue apparaît au-dessus de votre navire pour vous indiquer que vous êtes suffisamment près des côtes pour débarquer des troupes. Cliquez sur l'image pour commencer votre débarquement.

L'écran de déploiement de l'équipe de débarquement s'affiche. La partie gauche de cet écran contient la liste de tout ce qui peut être utile au débarquement à bord de votre navire : troupes, officiers et armes. Utilisez les glissières pour transférer l'équipement de votre vaisseau vers l'équipe de débarquement. Pour le moment, débarquez 20 hommes et 10 mousquets. Vous remarquerez que chaque fois que vous envoyez un mousquet à terre, vos munitions diminuent un peu. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton en forme de pouce levé situé en bas de l'écran.

Vous voici à présent dans l'écran d'organisation de l'équipe de débarquement. La partie gauche de l'écran contient la composition de votre équipe de débarquement : pour l'heure, 10 hommes armés de coutelas et 10 armés de mousquets. En d'autres termes, vous n'avez pas à vous soucier de cet écran pour le moment, aussi cliquez de nouveau sur le pouce levé pour commencer le carnage.

Mettre une ville à sac

Vous voici revenu à l'écran de bataille. Vos hommes sont alignés sur la plage, prêts au combat. La fenêtre d'informations située sur la droite de l'écran vous indique le nombre d'hommes que vous avez déployés sur la plage.

La première chose à faire est de prendre un bâtiment cossu pour cible. Les tavernes, les riches résidences et les églises sont de bons endroits pour un début. (L'endroit le plus intéressant à piller est, bien entendu, la trésorerie, mais vous n'irez probablement pas aussi loin aujourd'hui.) Une fois que vous avez choisi votre cible, ordonnez à vos hommes de s'y diriger.

Sélectionnez-les en les encadrant à l'aide de votre souris ou cliquez sur le bouton 'troupes' pour sélectionner toutes vos unités. Cliquez ensuite sur un point proche du bâtiment et vos hommes s'y rendront automatiquement.

Il est possible que le bâtiment soit gardé par des soldats ou une milice ou que certains des défenseurs de la ville vous voient vous en approcher et se ruent à sa défense. Le meilleur choix qui s'offre à vous est d'envoyer la plupart de vos hommes tuer l'ennemi tout en gardant quelques hommes armés de coutelas en réserve pour vider le bâtiment. Si vous sélectionnez un groupe de vos hommes puis cliquez sur un ennemi, vos hommes attaqueront cet ennemi, lui donnant la chasse si nécessaire. Si vous ne donnez pas d'ordres à vos hommes armés de mousquets, ils resteront à leur place et feront feu sur les ennemis qui se mettent à portée de tir. A présent, sélectionnez deux ou trois de vos hommes armés de coutelas et cliquez-droit sur le bâtiment. Un menu apparaît pour vous demander si vous voulez détruire le bâtiment ou le mettre à sac.

Cliquez sur le bouton 'entrer dans le bâtiment' et vos hommes entreront dans le bâtiment pour y chercher des trésors à rafler. S'il y a du monde à l'intérieur, ils devront combattre et terrasser leurs ennemis avant de pouvoir commencer le pillage.

Une fois que vos hommes ont vidé le bâtiment ou pris tout ce qu'ils pouvaient porter, ils en sortent de leur propre chef. Vos hommes ainsi chargés de trésors sont marqués par des arcs de cercle dorés. Les hommes chargés au maximum sont marqués par des anneaux dorés.

Lorsque vous vous emparez de trésors, dites à vos hommes de les rapporter au navire. Vous remarquerez qu'il y a un coffre à trésor sur la plage, non loin de votre vaisseau.

Sélectionnez vos hommes chargés de trésors. (Pour cela, cliquez sur le bouton 'avec butin' de la fenêtre d'informations : tous les hommes portant un butin seront sélectionnés.) Ensuite, cliquez sur le coffre à trésor. Tous les hommes sélectionnés se dirigeront vers le coffre et y verseront leur précieux chargement. Notez que leur marquage doré disparaît et que l'argent qu'ils transportaient est transféré à bord du bateau. Vos gains sont enregistrés dans les champs 'argent pillé' et 'joyaux pillés' de la fenêtre d'informations et seront ajoutés à votre 'butin' après la bataille.



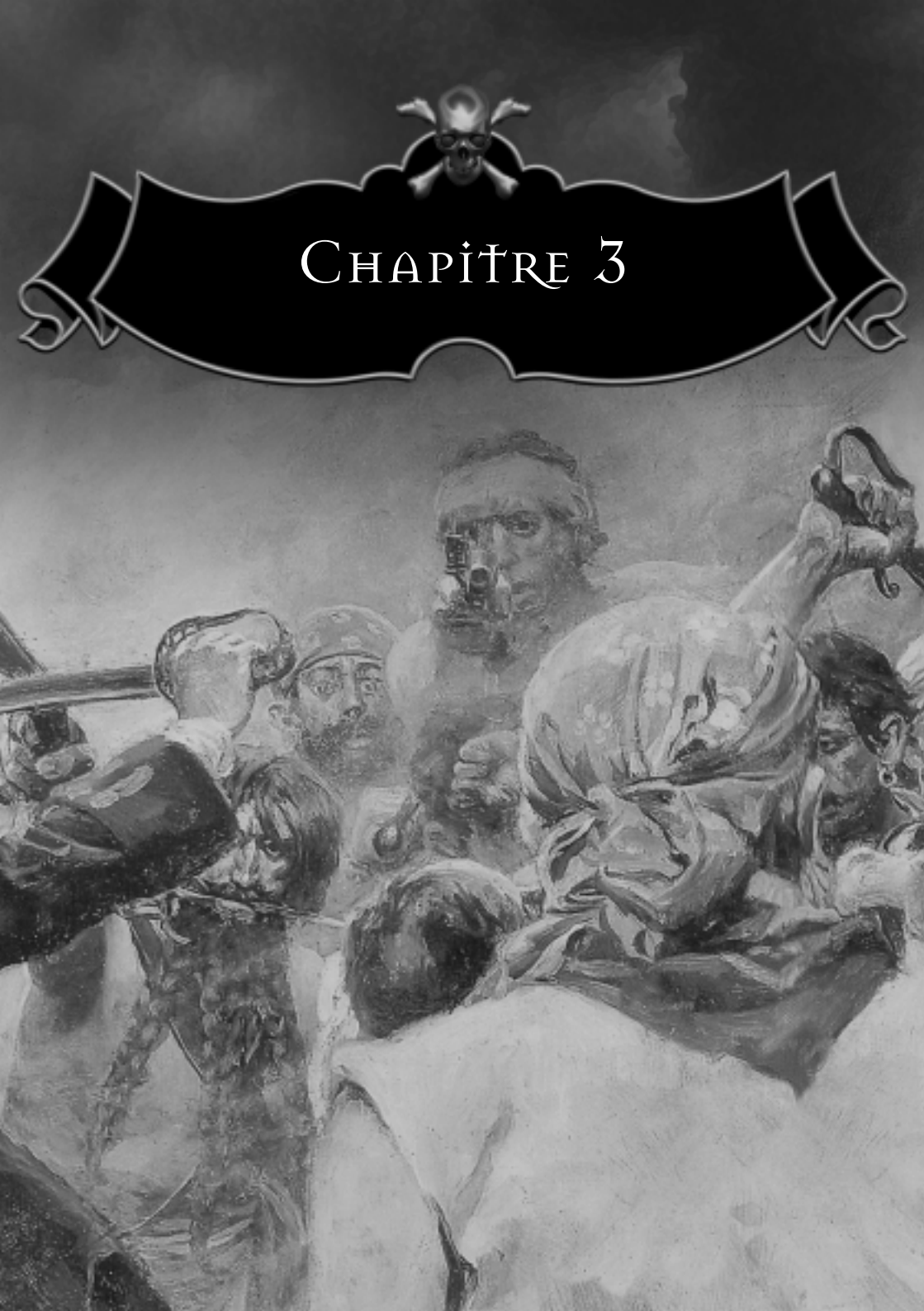
Si vous souhaitez que vos hommes eux-mêmes reviennent au navire (au lieu d'y renvoyer uniquement leur butin), cliquez-droit sur le coffre à trésor. Ils disparaîtront de la plage et rejoindront le reste de vos troupes à bord de votre vaisseau. Prenez autant de trésors que vous pensez pouvoir embarquer, puis ramenez vos hommes au vaisseau et appareillez. Ce serait une très mauvaise idée d'attaquer le manoir du gouverneur ou de vous ruer sur les casernes à ce moment de votre carrière : un bon pirate choisit ses victimes avec circonspection.

Bon voyage !

Vous connaissez maintenant les bases de la piraterie : comment recruter des hommes, attaquer d'autres navires et cambrioler les bâtiments. Mais vous n'avez fait, jusqu'alors, qu'effleurer la surface de votre vile carrière : dans les chapitres suivants, vous apprendrez que faire lorsqu'une ville se rend à votre autorité ; comment adapter vos navires à vos propres besoins ; comment lancer des canots, créer des navires enflammés, prendre et libérer des prisonniers, remplir des missions, intimider des gouverneurs et autres raffinements trop nombreux pour être cités.

Joyeuse piraterie !

Chapitre 3



Les bases

«Puisque j'ai été contraint de pêcher en eaux troubles et d'être pirate, mieux vaut le faire encore comme commandant que comme simple matelot.»

Bartholomew Roberts

Objectifs

Vous venez d'être élu chef d'une bande de pirates que vous devez mener à la fortune et au succès en haute mer.

Votre principal objectif est d'amasser un butin en monnaie sonnante et trébuchante pour le partager entre les pirates de la bande. L'argent s'obtient de quatre façons :

- En attaquant les villes pour cambrioler leurs bâtiments
- En pillant et capturant des navires
- En remplissant des missions
- En s'engageant dans un commerce honnête

Pour vous aider à atteindre ce but, il y a nombre d'objectifs à plus ou moins long terme tels que :

- Acheter des navires supplémentaires ou plus grands pour votre flotte et trouver les hommes pour les manœuvrer.
- Acquérir des armes pour rendre votre flotte plus dévastatrice au combat.
- Obtenir les munitions, les vivres et le rhum nécessaires au fonctionnement quotidien d'une flotte pirate.
- Développer une réputation dans le but d'être craint ou respecté à travers les Caraïbes.
- Etablir des relations amicales avec un ou plusieurs gouverneurs.

Comment 'gagner'

Vous devez de temps à autres partager les fruits de votre piraterie avec votre équipage. Vos hommes ne considèrent que le voyage a été un succès que si la part de chacun s'élève au moins à 1000 dollars espagnols. Après un voyage réussi, vous pouvez soit vous retirer, soit recruter un nouvel équipage et recommencer.

Si vous avez suffisamment bien réussi, votre nom sera inscrit au tableau d'honneur des pirates. Et si votre réussite s'avère exceptionnelle, vous entrerez dans l'histoire comme personnage plus célèbre que Bartholomew Roberts, plus riche que Long Ben Avery ou plus infâme que Barbe Noire.

Commencer une nouvelle partie



Cet écran apparaît lorsque vous lancez le jeu.

Si vous souhaitez commencer une nouvelle partie - avec un nouveau capitaine sans expérience et un petit vaisseau - cliquez sur «Nouvelle partie».

Pour continuer une partie déjà existante, cliquez sur «Charger partie» et sélectionnez la sauvegarde à partir de laquelle vous désirez reprendre.



Vous pouvez également définir les niveaux sonores du jeu. Si vous souhaitez le faire, cliquez sur «options».



Pour augmenter ou réduire le volume de la musique, des effets sonores ou des dialogues du jeu, faites glisser l'icone en forme de crâne. Pour couper tous les sons, décochez la case «son activé».

Ecran de démarrage



Votre nom

Votre navire

Le nom de votre navire

Votre port de départ

Votre année de départ

Contexte historique

Ressources de votre navire

A QUOI SERT CET ÉCRAN ?

C'est ici que votre aventure commence. Cet écran vous permet de :

- Baptiser votre navire.
- Choisir l'année du début de vos aventures.
- Voir les ressources dont vous disposez en début de partie.

1. NOM DU NAVIRE

Vous commencez le jeu avec un petit bateau. Si vous souhaitez changer le nom de ce vaisseau, cliquez sur le champ réservé à cet effet et tapez le nom de votre choix.

2. VOTRE NOM

Si vous désirez donner un nom au chef de votre bande de pirates, cliquez sur cet espace et tapez le nom de votre choix.

3. DATE, PORT DE DÉPART ET CONTEXTE HISTORIQUE

Vous pouvez commencer la partie en n'importe quelle année de 1625 à 1700.

Les différentes périodes de l'histoire offrent différents défis au pirate. Le contexte historique vous donne une idée de ce qui s'est passé au cours de l'année que vous avez choisie.

Au fil de ces années, différents ports ont servi de bastions officieux à des pirates. Vous commencez vos voyages dans une de ces bases pirates : son emplacement géographique dépend de l'année que vous choisissez. Pour changer d'année, il vous suffit de cliquer sur les flèches.

4. RESSOURCES

Voici quelques détails basiques à propos du navire avec lequel vous débutez.

Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur "Commencer".

Votre navire

Il existe 6 types de navires dans le jeu



Sloop : Petit, fragile mais très manœuvrable



Flûte : Lent et peu maniable, mais offrant de vastes cales ; le navire le plus utilisé par les marchands et les transporteurs.



Pinasse : Légèrement plus grand et plus robuste



Frégate : Un grand bâtiment de ligne.



Brick : Un plus grand navire à deux mâts ; pas aussi rapide qu'un sloop ou une pinasse, mais tout de même très manœuvrable : c'est probablement le vaisseau le plus utilisé par les pirates.



Galion : Le plus formidable des bâtiments de ligne qui sillonnent les sept mers. Il est très rapide vent arrière, mais navigue très difficilement au près et vire très lentement.

Navire	Tonnage	Résistance	Vitesse	Gouverne	Marins minimum	Prix
Sloop	30	Faible	Rapide	Bonne	3	1,500
Pinasse	50	Faible	Rapide	Bonne	6	2,500
Brick	100	Moyenne	Moyenne	Moyenne	11	5,000
Flûte	100	Moyenne	Lente	Pauvre	8	3,000
Frégate	150	Forte	Moyenne	Pauvre	17	7,500
Galion	250	Très forte	Rapide	Pauvre	28	12,500

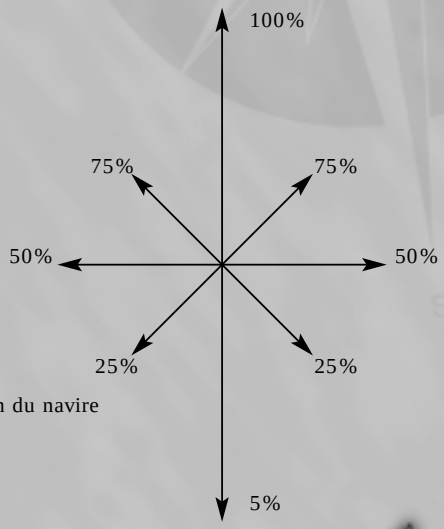
Le vent

Le vent est bien entendu l'une des principales préoccupations d'un capitaine de voilier.

Sa force se mesure selon l'échelle suivante

Force Relative	Description
0	Calme
1	Très légère brise
2	Légère brise
3	Petite brise
4	Jolie brise
5	Bonne brise
6	Vent frais
7	Grand frais
8	Coup de vent
9	Fort coup de vent
10	Tempête

Plus le vent est fort, plus votre vaisseau va vite. Un navire est bien plus rapide lorsqu'il navigue vent arrière que lorsqu'il essaye de voguer directement dans le vent. Certains vaisseaux remontent mieux au vent que d'autres. Ce schéma vous donne une idée en pourcentage de la vitesse maximale que les vaisseaux peuvent atteindre, mais cela varie d'un navire à l'autre.



Equiper votre navire

Chaque chose que vous embarquez - hommes d'équipage, vivres, cargaison, munitions, passagers, armes - pèse un certain poids. Plus vous embarquerez de matériel à bord de votre vaisseau, plus il sera lent. Le tonnage de votre navire est le poids total de cargaison qu'il peut embarquer. Mais si vous espérez rattraper de rapides sloops ou échapper aux garde-côtes, ne surchargez pas vos cales.

Canons

Les canons sont vos armes principales au cours des batailles navales. Vous pouvez placer autant de canons à bord de votre navire que son tonnage le permet. Plus votre vaisseau a de canons, plus lourds sont les dommages lorsque vous lâchez une bordée sur votre ennemi. Pour en savoir davantage, reportez-vous au chapitre "Batailles navales".

Votre équipage

Il vous faut naturellement des hommes pour manœuvrer votre bateau.

Vous pouvez recruter des hommes d'équipage dans les ports sûrs ou bien en enrôler de force ou en racoler lorsque vous capturez des navires ou des villes. Votre équipage est constitué de quatre catégories d'hommes : les officiers, les marins, les troupes et les canonniers.

1. OFFICIERS
Les officiers sont des marins qualifiés qui gouvernent vos navires.

Le premier officier que vous placez à bord d'un vaisseau devient son capitaine. Un navire ne peut PAS appareiller sans capitaine. Il commande le navire pour vous. Si le capitaine est un marin aguerri, le vaisseau tendra moins à entrer en collision ou à s'enchevêtrer avec les bâtiments ennemis.

Si vous placez des officiers supplémentaires à bord, outre votre capitaine, votre navire gagnera certains avantages : il sera un peu plus rapide, obtiendra de meilleures performances lors des abordages et tirera des salves plus précises.

Chaque officier a un profil qui vous indique ses qualifications et sa loyauté.

Profil d'un officier

Qualités de marin



Ses qualités de navigateur. Si vous avez un bon navigateur pour capitaine, votre navire effectuera des manœuvres plus efficaces au combat.

Canonnage



Ses qualités de contrôle des batteries. Si vos officiers sont de bons canonniers, vos bordées seront plus précises et donc plus dévastatrices.

Combat terrestre



Les officiers très qualifiés dans le combat terrestre augmentent les performances des navires lors des débarquements.

Commandement



Ses qualités de meneur d'hommes. Les officiers dotés d'un haut niveau de commandement augmentent les performances de vos hommes lors des abordages.

Loyauté



Son dévouement à votre flotte.

2. MARINS

Ce sont les marins qui manœuvrent le navire.

Il doit y avoir un nombre minimum de marins à bord de tout vaisseau pour qu'il puisse avancer ; ce nombre varie d'un navire à l'autre.

Si vous n'avez pas ce minimum de marins, le vaisseau ne pourra pas appareiller.

Si vous avez davantage de marins, vous constaterez des améliorations dans la maniabilité de votre navire, il déploiera ou ferlera ses voiles plus rapidement et virera plus serré.

3. CANONNIERS
Ce sont les canonniers qui actionnent vos canons.

Plus vous avez de canonniers par canon, plus ils se rechargent vite. L'équipe minimale par canon est de trois hommes : si vous en avez moins, vos canons mettront trop de temps à tirer pour être de quelque utilité dans la bataille. Les gros bâtiments armés de nombreux canons requièrent un énorme effectif de canonniers.

4. TROUPES
Vous n'avez pas à proprement parler besoin de troupes : votre navire fonctionne parfaitement sans elles. Mais elles s'avèrent, en revanche, nécessaires pour les abordages (lorsque vous essayez de capturer un autre vaisseau), les débarquements (lorsque vous attaquez une ville) et pour tirer des bordées de mousquets au cours des batailles navales pour décimer les équipages des navires ennemis qui passent à courte portée.

Ravitaillement

Votre priorité est de sans cesse alimenter vos réserves des 3 ressources les plus importantes du jeu : les vivres, le rhum et les munitions.

1. RATIONS
Chaque jour les hommes consomment leur ration de nourriture, de fruits et de bétail. Si vous tombez à cours de rations, vos hommes mourront de faim.

La «Nourriture» est le type de rations le moins cher et le plus facile à trouver. C'est en fait du pain, du porridge et des biscuits de quart. Vos hommes peuvent survivre longtemps sur la nourriture, mais ils seront à la fois plus heureux et en meilleure santé si vous disposez également de fruits et de bétail pour agrémenter leur régime.

2. RHUM
Les pirates aiment à boire une bouteille de rhum par jour. Plus il y a de rhum à votre bord, plus vos hommes seront braves au combat.

3. MUNITIONS
Les canons utilisent des munitions : chaque bordée que vous tirez réduit vos réserves de poudre noire. Si vous tombez à court de munitions, vos canons ne pourront plus tirer.

Armes

Une fois que vous aurez assuré votre ravitaillement de base, il vous faudra trouver des armes pour votre équipage.

Il y a 5 types d'armes dans le jeu :

Canons



De puissantes pièces d'artillerie. Il faut quatre hommes pour les déplacer, et ils sont toujours très lents mais ils peuvent aisément anéantir de vastes groupes d'ennemis.

Coutelas



Tous vos hommes possèdent un coutelas qu'ils utilisent si vous ne leur fournissez pas d'arme plus puissante. Vous n'aurez jamais besoin d'acheter de coutelas.

Mousquets



Arme à feu de longue portée.

Pistolets



Arme à feu de courte portée à un coup ; dévastateur à bout portant.

Grenades



Boules de verre contenant de la poudre et une mèche ; elles peuvent être aussi dangereuses pour celui qui les lance que pour leur cible...

Poudre noire



Si vous cherchez à dévaster des villes entières, vos troupes peuvent débarquer des barils de poudre de vos réserves de munitions et s'improviser démolisseurs.

Cargaison

A mesure que vous commencez à capturer des vaisseaux ennemis et à mettre des villes à sac - ou si vous vous retrouvez impliqué dans un commerce honnête ! - vous acquerez également de la cargaison. Les villes des Caraïbes produisent et consomment différents types de produits ; une partie est échangée entre elles mais la plupart est rapportée en Europe. Nombre de ports sont prêts à vous acheter des marchandises sans trop poser de questions.

Les marchandises du jeu sont :


Cacao


Coton


Nourriture


Fruits


Peaux


Bijoux


Bétail


Produits de luxe


Rhum


Sel


Epices


Sucre


Bois


Tabac

Le journal de bord

Les noms de tous les navires de votre flotte et la liste exhaustive de la cargaison, des armes et des hommes que vous avez à bord sont enregistrés dans votre journal de bord. Votre journal de bord vous donne également des informations détaillées sur votre équipage telles que sa loyauté envers vous. Pour le consulter, cliquez sur le bouton «Journal» ou appuyez sur la touche «Echap.». Vous pouvez également utiliser le journal de bord pour sauvegarder ou charger des parties ou définir les options du jeu.

Comment puis-je savoir si je réussis ?

Trois nombres apparaissent dans le coin supérieur droit de votre écran :

- Votre célébrité
- Votre infamie
- Votre butin

1. CÉLÉBRITÉ

La “célébrité” est le reflet de votre réputation dans le monde ; le bruit que vous faites ; le nombre de personnes qui ont entendu parler de vous. Un noble fier-à-bras tel que Sir Francis Drake aura un score de célébrité très élevé, mais un psychopathe sanguinaire tel que Barbe Noire sera tout aussi connu. Votre score de célébrité est calculé sur votre fortune personnelle (voir ci-dessous) et sur des facteurs tels que la taille et l’armement de votre flotte.

Les pirates célèbres découvrent que les gouverneurs leur accordent audience et faveurs plus volontiers ; et que leurs ennemis sont plus enclins à se rendre lorsqu’ils hissent le pavillon noir. D’un autre côté, ils ont plus de chances de se faire reconnaître et il leur devient difficile de voyager incognito.

2. INFAMIE

L’infamie est le reflet de la haine et de la crainte que vous inspirez, du nombre d’atrocités que vous avez commises et de votre réputation pour la cruauté et les actions lâches. Votre infamie augmente lorsque vous coulez des navires sans défense, exécutez des équipages, massacrez des femmes et des enfants ou rasez des villes entières.

Une fois acquise, l’infamie ne se perd jamais : si un jour vous avez commis un acte infâme, les gens ne l’oublieront jamais. Les navires se rendent moins facilement lorsqu’un pirate infâme hisse le pavillon noir, et les pirates infâmes risquent davantage de se voir mis aux fers dans les ports hostiles et plus encore de se faire pendre lorsqu’ils sont capturés.

3. BUTIN

En tant que pirate, l’un de vos principaux objectifs est de gagner de l’argent.

La monnaie utilisée dans les Caraïbes est le “dollar espagnol” (que l’on appelle également peso). Ces pièces d’argent espagnoles sont acceptées dans le monde entier. Les bijoux, le tabac, les épices et les prisonniers ne sont vraiment utiles que s’ils peuvent être changés en monnaie sonnante et trébuchante et être dépensés.

Votre BUTIN est indiqué dans le coin supérieur droit de votre écran. C’est le montant total de dollars espagnols dont dispose votre flotte. Chaque fois que vous dérobez de l’argent ou que vous vendez des marchandises, la valeur correspondante est ajoutée à votre butin, et ce butin diminue chaque fois que vos achetez quelque chose ou que vous vous faites ravir de l’argent.

4. PARTAGE DU BUTIN ET FORTUNE PERSONNELLE

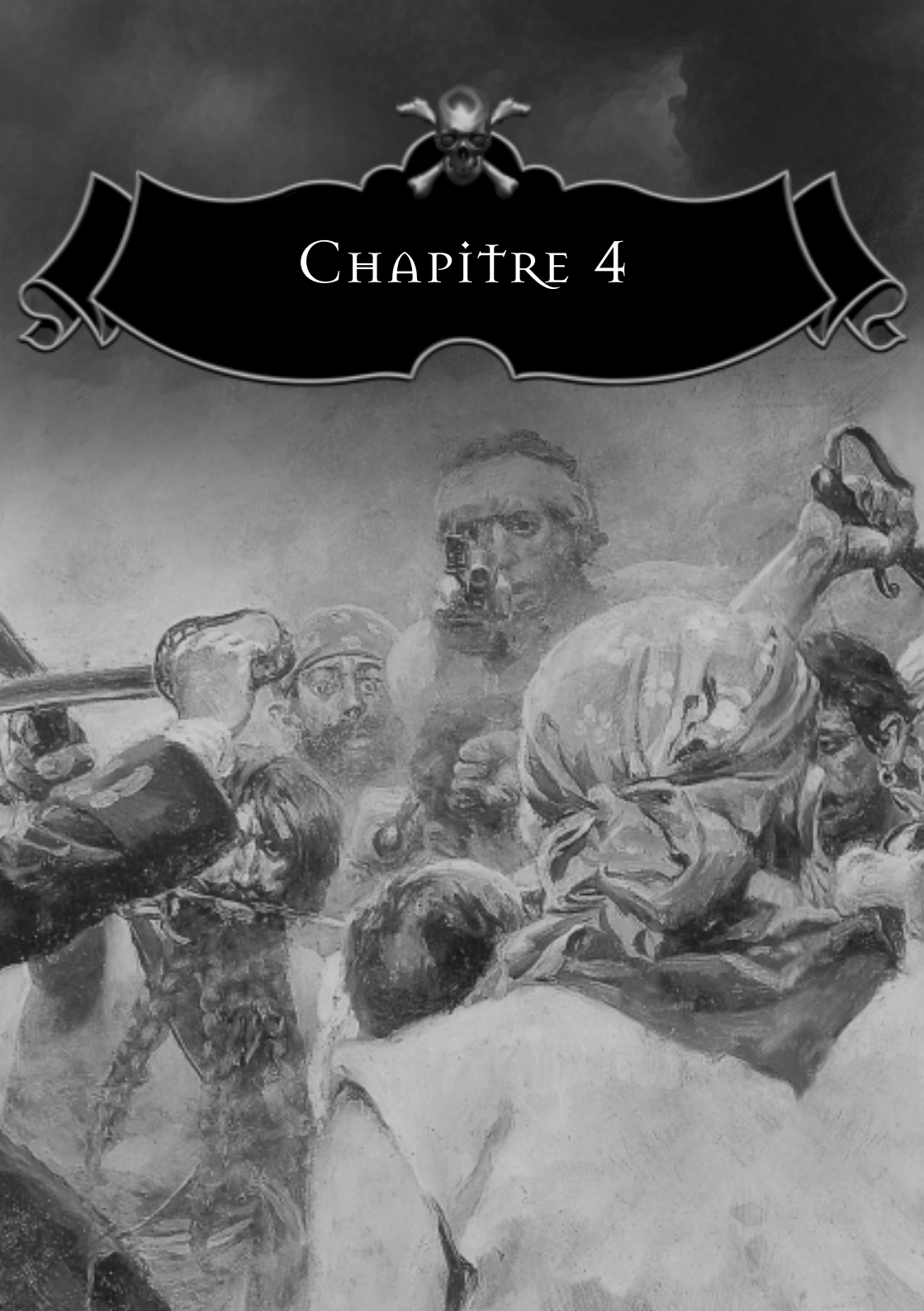
Finalement, il vous faudra partager le butin avec le reste de votre équipage. Si chacun reçoit une part de 1000 dollars espagnols, vos hommes considéreront que le voyage s’est bien passé.

Votre propre part du butin est ajoutée à votre FORTUNE PERSONNELLE, votre pécule caché dans un endroit secret que vous gardez pour la retraite. Vous ne pouvez utiliser votre fortune personnelle pour payer les dépenses quotidiennes de votre navire, mais elle joue un rôle important dans votre célébrité.

Pense-bête du capitaine

1. La nourriture, les fruits, le bétail, le rhum et les munitions sont consommés pendant vos trajets.
2. Les pesos et les bijoux ne prennent pas de place sur votre navire - mais les cargaisons de valeur telles que le tabac en prennent.
3. Si vous êtes à court de fruits, vos hommes tomberont malades.
4. Si vous n'avez pas de réserves de viande fraîche, vos hommes seront mécontents.
5. Si vous n'avez pas assez de nourriture, vos hommes mourront.
6. Si vous n'avez pas assez de rhum, vos hommes manqueront de fougue au combat.
7. Si votre navire est trop lent, c'est qu'il a besoin d'abattre en carène ou qu'il est surchargé.
8. Un galion peut dépasser un sloop lorsqu'il navigue vent arrière - mais pas en remontant au vent.
9. Si vous remplissez votre navire de munitions, il sera très vulnérable au feu et aux explosions.
10. Les bijoux et la cargaison ne vous servent que lorsque vous les revendez pour de l'argent - vous ne pouvez pas payer le chantier naval en tabac.
11. Plus vous tardez à partager le butin, plus la loyauté de vos hommes s'étiole.
12. Votre popularité auprès de vos hommes est directement liée à votre célébrité, mais elle dépend également du nombre de batailles que vous avez gagnées, de la fréquence des partages du butin, de la façon dont ils sont nourris, du nombre de volontaires parmi eux et de bien d'autres facteurs.
13. Si votre popularité chute trop, vos hommes peuvent décider d'organiser des élections pour nommer un nouveau chef.
14. Plus vous êtes célèbre, plus vos ennemis vous reconnaîtront vite en mer (même si vous croisez sous de fausses couleurs).
15. Plus vous êtes infâme, moins les vaisseaux ennemis tendent à se rendre lorsque vous hissez le pavillon noir.
16. Plus vous êtes infâme plus les vaisseaux ennemis seront enclins à se rendre au cours du combat.
17. Plus vous êtes infâme, plus vous avez de chances d'être pendu si vous êtes capturé par un ennemi.
18. Plus vous êtes célèbre, plus il est facile de recruter de nouveaux hommes d'équipage.
19. Si vous êtes très célèbre, les gouverneurs auront tendance à bien vous traiter.
20. Si vous êtes très infâme, les gouverneurs auront tendance à mal vous traiter.
21. Si vous êtes ignominieusement infâme, vous serez arrêté dans les ports hostiles.

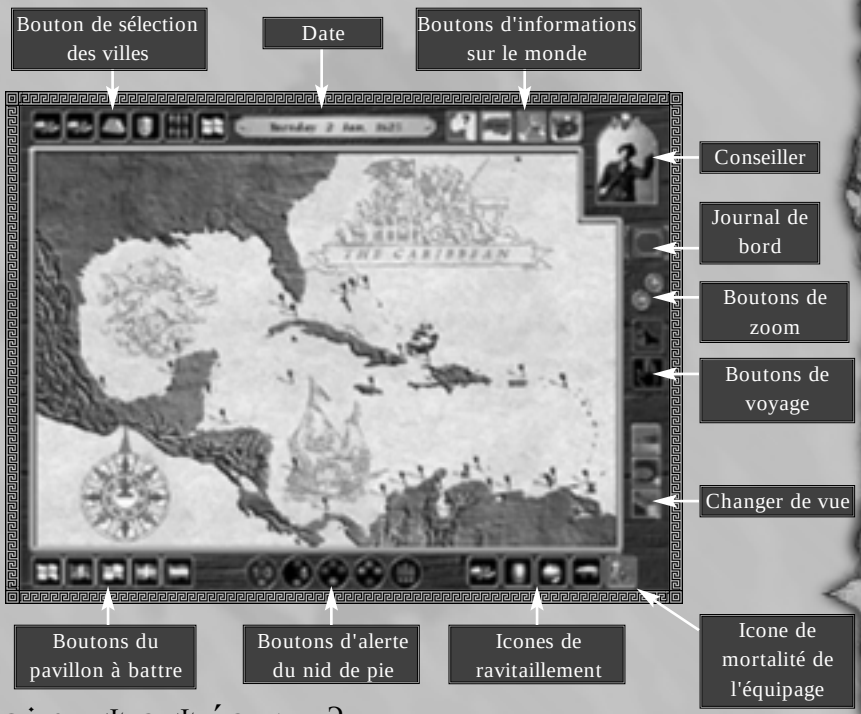
Chapitre 4



La Carte

"Le docteur brisa le sceau avec grand soin, et la carte d'une île tomba, offrant latitude et longitude, lignes de sonde, les noms des collines, des baies et des criques et tout ce qui était nécessaire de savoir pour mener un navire vers un mouillage sur ses côtes."

Robert Louis Stevenson, "L'île au trésor"



A quoi sert cet écran ?

L'écran carte est une vue à grande échelle de toutes les Caraïbes, votre maison, votre terrain de chasse et le site de vos aventures. Dans cet écran vous pouvez :

- Avoir une vue d'ensemble du monde
- Planifier votre voyage
- Parcourir de longues distances
- Obtenir des informations sur les ports

Votre navire



Cet icone vous donne la position actuelle de votre vaisseau. La croix placée sous le navire indique sa position exacte.

La croix est rouge lorsque votre navire est sélectionné et bleue lorsqu'il ne l'est pas.

Epingles de la carte



Chaque épingle bleue indique la position d'une ville.



Si vous placez votre curseur sur une épingle, le nom de la ville apparaît. Vous remarquerez le drapeau à côté du nom qui indique à laquelle des cinq nations la ville prête actuellement allégeance.

Fenêtre d'informations



Si vous cliquez sur une épingle, une fenêtre d'informations apparaît. (Si votre navire est sélectionné, vous pouvez ouvrir cette fenêtre en cliquant droit.)

La fenêtre d'informations sur les villes affiche les informations dont vous disposez sur la ville.

Les informations que vous donne cette fenêtre sont :

La population de la ville
Le nombre de gens qui y vivent :

 Petite  Moyenne  Grande  Inconnue

La taille de la garnison
La défense de la ville :

 Faible  Moyenne  Forte  Inconnue

Sa principale importation
La marchandise qui manque et que les habitants sont prêts à acheter.

Sa principale exportation
La marchandise en surplus que les habitants sont désireux de vendre.

La richesse de la ville
L'argent que vous pouvez y trouver

 Pauvre  Moyenne  Riche  Inconnue

Son attitude envers vous
Ce que la ville pense de vous personnellement

 Amicale  Neutre  Hostile  Inconnue

Le nom du gouverneur
Qui dirige la ville ?

Lorsque vous visitez une ville, une mise à jour des informations la concernant s'ajoute à la fenêtre d'informations. Il est possible d'obtenir des renseignements sur des villes que vous n'avez pas encore visitées en 'échangeant des informations' avec des vaisseaux alliés, comme nous l'expliquons dans le chapitre 5 'Le nid de pie'. Si vous n'avez jamais visité une ville vous n'obtiendrez que très peu d'informations à son sujet : toutes les catégories d'informations ou presque indiqueront 'inconnue'.

Boutons de sélection des villes



Les boutons de sélection des villes vous donnent des informations sur l'ensemble du monde.

Si vous cliquez sur le drapeau pirate, toutes les épingles des villes pirates deviendront rouges.

En cliquant-droit sur le drapeau pirate, vous faites apparaître un menu déroulant qui contient les drapeaux des cinq nations.

Si vous cliquez-droit sur l'un de ces drapeaux, toutes les épingles des ports de cette nationalité deviendront rouges. Le drapeau de cette nation apparaîtra également dans la barre des boutons de sélection des villes, jusqu'à ce que vous le changiez.

En procédant de cette manière, vous pouvez afficher différentes données sur les ports :

- La population de la ville
- La taille de la garnison
- Les principales importations et exportations
- La richesse de la ville
- Son attitude envers vous

Si vous le souhaitez, vous pouvez cliquer sur plusieurs boutons de sélection des villes en même temps, de sorte à obtenir davantage de précisions. (Vous pourriez, par exemple, afficher 'toutes les petites villes françaises qui sont amicales envers vous.')

Date



La date présente s'affiche dans cet espace. Vous trouverez que le temps passe vite sur cet écran : vous pouvez facilement faire une traversée de plusieurs mois. Prenez garde à toujours avoir les réserves nécessaires au voyage !

Boutons d'informations sur le monde



Liste des villes



Ouvre une fenêtre qui dresse la liste de tous les ports du monde par ordre alphabétique (vous remarquerez qu'il arrive que des ports soient détruits ou que de nouveaux soient découverts, ce qui fait que cette liste change selon les époques du jeu). Si vous cliquez sur le nom d'une ville dans cette liste, son épingle s'affichera en jaune.

Légende de la carte



Affiche les noms des îles principales, des blocs continentaux, des mers et des particularités géographiques de la carte.

Temps



Affiche des flèches sur la carte qui représentent la force et la direction des vents dominants à cette époque de l'année.

Trésor



Affiche la position sur la carte de tout trésor enfoui dont vous connaissez l'existence. Ce peut être un trésor que vous avez vous-même enterré ou dont vous avez obtenu la carte.

Boutons de zoom



Ces boutons vous permettent de passer de la vue d'ensemble à une vue agrandie de la carte pour tracer plus précisément votre route à travers les myriades d'îles minuscules.

Boutons de voyage



Les boutons de voyage servent à COMMENCER et ARRETER un voyage en mer.

Boutons de changement de vue

Ces boutons vous permettent de naviguer entre les différents écrans du jeu :

 Nid de pie

 Bataille

 Port sûr

 Journal de bord

Boutons d'alerte du nid de pie



A mesure que vous croiserez dans les Caraïbes, vous rencontrerez d'autres navires - le but en soi de tout pirate.

Il y a toujours une vigie dans le nid de pie de votre navire qui vous avertit lorsqu'une voile se présente à l'horizon.

Ces boutons vous permettent de donner des ordres à la vigie afin qu'elle vous avertisse uniquement dans l'une des situations suivantes :

 Lorsqu'un navire apparaît dans les 10 miles.

 Lorsqu'un navire apparaît dans les 5 miles.

 Uniquement lorsqu'une flotte est plus importante que la vôtre.

 Uniquement lorsque votre flotte est plus importante que l'autre.

 Uniquement lorsqu'on vous attaque.

Si la vigie repère un navire, il vous sera demandé si vous souhaitez ouvrir l'écran du nid de pie ou non. Si vous rencontrez un vaisseau hostile, l'écran du nid de pie s'ouvrira automatiquement, que vous le souhaitiez ou non.

Boutons du pavillon à battre



Ce n'est généralement pas une bonne idée que de faire savoir à chaque navire que vous rencontrez que vous êtes un pirate. La plupart des pirates croisent sous de fausses couleurs dans le but de dissimuler leurs intentions aux autres vaisseaux. Si vous battez pavillon espagnol, la plupart des bâtiments de ligne espagnols croiront que vous êtes des leurs et vous laisseront en paix. (Cette technique perdra néanmoins de son efficacité à mesure que votre célébrité augmentera...)

Il est possible d'obtenir des mains d'un gouverneur un document légal, appelé Lettre de Marque, qui vous sanctionne comme mercenaire légitime de la nation qui vous le délivre. On appelle les titulaires d'une Lettre de Marque des corsaires. Si vous souhaitez profiter des bénéfices et de la protection réservés aux corsaires, il vous faudra naviguer sous les couleurs du pays qui vous donne votre Lettre de Marque. Les Lettres de Marques sont abordées plus en détails dans les sections "Ports sûrs" et "Cours des Prises" de ce manuel.

Vous pouvez choisir de battre le pavillon d'une des cinq nationalités ou de n'en hisser aucun. Le pavillon que vous hissez affecte bien entendu les réactions des autres navires à votre égard.

Cliquez sur le bouton de votre choix pour changer de pavillon.

Icones de ravitaillement, icone de mortalité de l'équipage



Les icones de ravitaillement vous tiennent constamment informé sur les réserves de nourriture, rhum, fruits et bétail dont votre flotte dispose. A mesure que vous consommez des vivres, les icones passent du bleu au noir.

Si d'aventure vos hommes d'équipage commencent à mourir de faim ou de maladie, vous pourrez voir à quelle vitesse ils périssent grâce à l'icone de mortalité de l'équipage.

Pense-bête du capitaine

1. Les Caraïbes sont une région explosive ; ce n'est pas parce qu'une ville était espagnole la dernière fois que vous l'avez visitée qu'elle le sera toujours la fois suivante.
2. Les gouverneurs changent également : un gouverneur conciliant peut-être révoqué et remplacé par un autre qui hait les pirates.
3. Le prix des marchandises est soumis à la loi de l'offre et de la demande. Le cacao sera vendu meilleur marché dans une ville qui en produit un surplus que dans une ville qui en manque.
4. Les navires marchands voyagent d'un port à l'autre à travers les Caraïbes ou ramènent des cargaisons de marchandises en Europe.
5. De nombreux ports ont des flottes de garde-côtes dans le but précis de se défendre contre les pirates.
6. Tout comme vous, les autres navires ont besoin de vivres et de munitions.
7. Les vents soufflent généralement dans le sens des aiguilles d'une montre sur les Caraïbes. Si vous appareillez avec le vent de face, votre voyage sera beaucoup plus long que si vous aviez le vent dans le dos.
8. Il peut y avoir des périodes d'accalmie ou de tempête qui empêchent votre navire d'appareiller.
9. Les ports sont indiqués sur la carte mais pas les plages inhabitées qui permettent de caréner. Si vous recherchez un refuge inhabité, il vous faudra le faire dans l'écran du nid de pie.
10. Nombre de petites îles et de récifs ne sont pas indiqués sur la carte.
11. Si votre flotte comporte plus d'un navire, vous voyagerez à la vitesse de votre vaisseau le plus lent : une flûte surchargée peut à elle seule ralentir une flotte de sloops.
12. Si vous trouvez un bon terrain de chasse, nous vous recommandons d'y croiser quelques jours voire quelques semaines.
13. ...Mais si vous restez trop longtemps au même endroit, les chasseurs de pirates et les navires de patrouille risquent de vous trouver.

Comment planifier un voyage ?

1. TRACER VOTRE ROUTE
   - Cliquez sur votre navire : Le marqueur en forme de croix passe du bleu au rouge pour vous signaler qu'il est activé.
   - Cliquez sur une destination sur la carte.

Si vous souhaitez visiter un port, cliquez sur son épingle. (L'épingle passe au vert pour vous indiquer que vous avez choisi ce port comme destination.) Sinon, cliquez dans les environs du point où vous souhaitez arriver.

Vous verrez une ligne rouge apparaître à l'écran, indiquant la route qui vous est proposée.

2. COMMENCER LE VOYAGE


Cliquer sur le bouton commencer voyage

Votre navire appareille pour suivre la route que vous avez choisie. Vous êtes parti...

Vous remarquerez que lorsque votre navire avance sur sa route prédéfinie, la ligne passe du rouge au bleu après son passage. La ligne rouge représente toujours la route que vous PREVOYEZ d'emprunter et la ligne bleue celle que vous avez réellement empruntée. Cela deviendra important si vous êtes amené à errer sans cap pour quelque raison.

3. QUE SE PASSE-T-IL LORSQUE J'ATTEINS MA DESTINATION ?
Lorsque vous atteignez votre destination, une boîte de dialogue vous demande ce que vous voulez faire.



a) Débarquer
Cette option n'est disponible que si votre destination est un port.

Si vous choisissez "débarquer", votre navire choisira un site de débarquement à proximité de la ville et y jettera l'ancre. L'écran de bataille apparaîtra alors, vous permettant d'envoyer une équipe de débarquement à terre et de commencer l'assaut de la ville, comme nous l'expliquons dans le chapitre "Combats terrestres".

b) Entrer au port
Cette option n'est disponible que si votre destination est un port.

Si vous choisissez "entrer au port", votre navire entrera dans le port de la ville et s'y amarrera. L'écran de port sûr apparaîtra alors, vous permettant d'effectuer de nombreuses actions, comme nous l'expliquons dans le chapitre "Ports sûrs".

c) Croiser
Si vous choisissez "croiser", votre navire cessera d'avancer pour commencer à rechercher activement d'autres vaisseaux.

Le fait de croiser désactive les ordres d'alerte que vous avez donné à votre vigie : en croisant, vous recherchez automatiquement les navires.



Cliquez sur l'icone situé sous votre navire pour revenir au menu, ou cliquez sur une nouvelle destination pour reprendre votre voyage.

d) Mouiller



Si vous choisissez "mouiller", votre navire s'arrêtera purement et simplement.

Cliquez sur l'icone situé sous votre navire pour revenir au menu.

.

4. ARRÊTER UN VOYAGE EN COURS

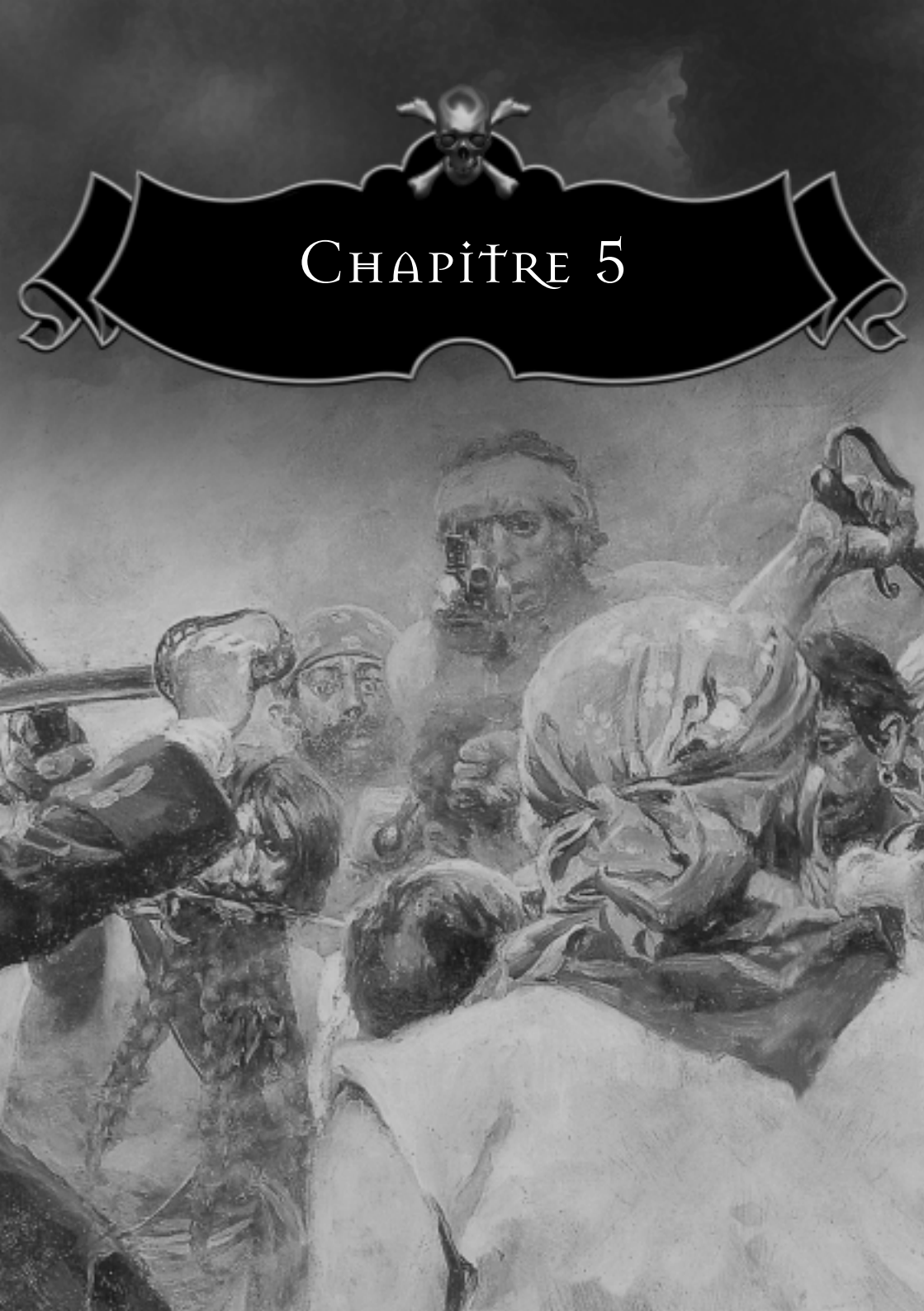


Une fois que votre navire est parti, vous pouvez l'arrêter à tout moment à l'aide du bouton arrêter voyage.

Si vous arrêtez votre voyage, vous aurez accès aux mêmes options que si vous aviez atteint votre destination : croiser ou mouiller.

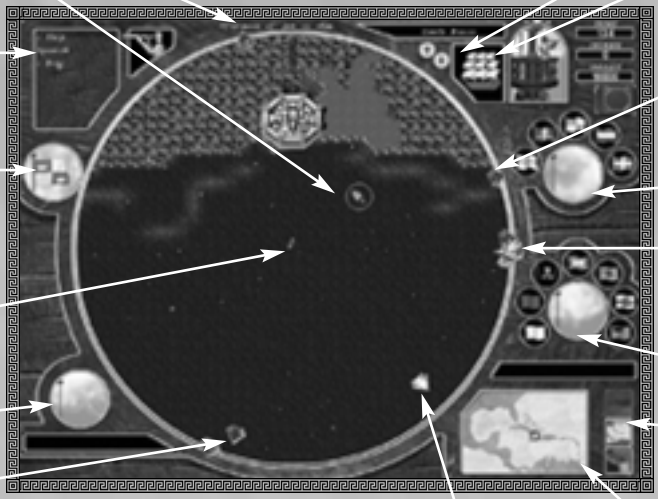
Cliquez sur commencer voyage pour reprendre votre voyage ou cliquez sur une nouvelle destination pour prendre automatiquement un nouveau cap.

Chapitre 5



Nid de pie

«En tête de mât flotte notre drapeau, il est aussi noir qu'un tombeau
Ou que la mort qu'il apporte en balayant les flots ;
Que nos ponts soient dégagés pour l'action, et nos canons chargés ;
Nos haches d'abordage affûtées et nos cimeterres dégainés :
Préparez les bombes et donnez-moi la première
Car mon ultime mission sera de faire sauter la poudrière.
Nous ne l'affalerons jamais ce pavillon qui nous fait fiers ;
Si la mer nous rejette, nous volerons dans les airs.»
Chanson pirate tirée de «The Pirates' Own Book»



A quoi sert cet écran ?

L'écran du nid de pie est une vue à échelle moyenne des dix miles alentour de votre navire.

Dans cet écran vous pouvez :

- Manœuvrer avec précision
- Prendre en chasse - ou fuir - des vaisseaux ennemis
- Menacer ; communiquer avec - voire vous rendre à - des navires ennemis.

Fenêtre de vue principale

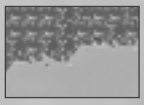
Cette fenêtre représente le champ de vision de votre vigie. Elle affiche des détails tels que :



Les villes



Les plages



La terre



Les différentes profondeurs des eaux



Les autres navires



Votre propre navire, au milieu de l'écran.



Lorsque les navires sont à plusieurs miles du vôtre, votre vigie ne peut vous dire de quel type ils sont, et ils apparaissent sous forme de silhouettes imprécises.



Mais à mesure qu'ils se rapprochent, vous pouvez déterminer leur type et leur nationalité.

Si vous rencontrez une flotte - ou si vous êtes vous-même une flotte -, seul le vaisseau amiral apparaît à l'écran. Le nombre actuel de navires ennemis s'affiche dans la fenêtre d'informations sur les navires.

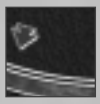
La bordure

1. INDICATEUR DE VENT



La tête de dragon indique la direction d'où vient le vent.

2. FLÈCHE DE ROUTE PLANIFIÉE



La flèche BLEUE indique le cap que vous avez DEFINI dans l'écran carte. Si vous avez dévié de votre route, elle indique la direction que vous devez prendre pour la retrouver.

Si vous cliquez sur la flèche de route planifiée, votre navire reprendra la route prévue.

3. FLÈCHE DE ROUTE ACTUELLE

La flèche ROUGE indique le cap que vous tenez ACTUELLEMENT. (Si vous suivez votre route, les flèches bleue et rouge indiquent bien entendu la même direction.)

4. FLÈCHES DE SIGNALISATION



Les quatre flèches VERTES indiquent les quatre ports les plus proches. Si vous placez votre curseur dessus, leurs noms et la distance qui vous en sépare apparaissent.

Si vous cliquez sur une flèche de signalisation, votre navire mettra le cap sur cette ville.

5. FLÈCHE DU NAVIRE LE PLUS PROCHE



Quand un navire disparaît dans l'horizon, une FLECHE JAUNE vous indique la direction à prendre pour le rattraper.

Si vous cliquez sur la flèche du navire le plus proche, votre vaisseau le prendra en chasse.

Fenêtre d'informations

Lorsque vous êtes proche d'une flotte, la fenêtre d'informations vous renseigne à son sujet. Vous y trouverez :



Le nombre de navires

Leur nationalité

Les types de navires

Le nom du vaisseau amiral

Le nombre d'informations affichées ici dépend de votre proximité de la flotte. S'il y a plus d'un ennemi à l'écran, cette fenêtre vous renseignera sur la flotte la plus proche, que vous reconnaîtrez à son anneau rouge. Si vous cherchez des informations sur une flotte plus éloignée, pressez la touche TAB pour passer d'une des flottes présentes à l'autre.

Lorsque vous êtes proche d'une ville, la boîte d'informations vous renseigne sur cette ville. Elle vous donne :

- Le nom de la ville
- Sa nationalité
- Le nombre de navires actuellement au port

Témoin de gréement



Le témoin de gréement vous permet de contrôler vos voiles.

Lorsque vous naviguez toutes voiles dehors, votre navire va à sa vitesse maximum ; vous pouvez ralentir en ferlant les voiles.

Notez que ce témoin ne vous indique que les voiles déployées et non la vitesse de votre navire. Même en sortant toute la toile, vous n'irez pas bien vite si vous naviguez nez au vent ou si vous êtes encalminé ou si vos voiles ont été gravement endommagées par des bordées de canons.

Cliquez sur le bouton «réduire la toile»	Ferler les voiles (ralentir)
Cliquez sur le bouton «augmenter la toile»	Déployer les voiles (accélérer)
Touche «Page Bas»	Ferler les voiles, et...
Touche «Page Haut»	...les déployer de nouveau.

Force du vent

La force actuelle du vent est indiquée à cet endroit.

Mini-carte



La mini-carte est tout simplement une version réduite de l'écran carte. Elle indique votre position actuelle dans le monde.

Changer de vue





Comme d'habitude, ces boutons vous permettent de naviguer entre les différents écrans du jeu :

- Bataille
- Port sûr
- Carte
- Journal de bord

A certains moments du jeu, certains voire la totalité de ces boutons peuvent être désactivés.

- Si vous n'êtes pas près d'un port ou d'une plage, vous ne pourrez pas accéder à l'écran "Port sûr" et le bouton port sûr sera désactivé.
- S'il y a des vaisseaux ennemis à proximité, vous ne pourrez pas accéder à l'écran "carte" et le bouton carte sera désactivé.

Comment puis-je diriger mon bateau ?

L'écran du nid de pie vous offre deux moyens de barrer votre navire

1. COMMANDES CLAVIER

Flèche gauche	Votre vaisseau vire à bâbord
Flèche droite	Votre vaisseau vire à tribord
Page Haut	Déployer les voiles
Page Bas	Ferler les voiles

2. COMMANDES À LA SOURIS

Cliquez sur la fenêtre de vue principale	Votre navire prend ce cap et le tient jusqu'à ce que vous lui en donniez un nouveau.
Cliquez-droit sur la fenêtre de vue principale	Votre navire se rend à ce point et y jette l'ancre.
Cliquez sur une flèche de "signalisation"	Votre navire met le cap sur ce port. Cela remplace la route tracée sur l'écran carte. Si vous revenez sur l'écran carte, une nouvelle route y apparaîtra.
Cliquez sur la flèche de route planifiée	Votre navire reprend la route que vous lui avez tracée.
Cliquez sur la flèche du navire le plus proche	Votre navire relève ses sabords pour signifier ses intentions hostiles et donne la chasse à la flotte ennemie. (Il la traitera également en cible lorsqu'il la rattrapera. Voir ci-dessous.)
Cliquez sur un vaisseau ennemi	Votre navire relève ses sabords pour signifier ses intentions hostiles et donne la chasse à la flotte ennemie. (Il le traitera également en cible lorsqu'il le rattrapera. Voir ci-dessous.)

Eaux dangereuses

Les coques de vos navires peuvent être endommagées si vous naviguez dans des eaux dangereuses.

Les grands vaisseaux risquent davantage de s'endommager que les petits. Plus le navire se déplace rapidement, plus les dommages sont lourds. Si vous souhaitez naviguer en eaux dangereuses à bord de gros bateaux, nous vous recommandons de ferler vos voiles pour ralentir.



Comment engager le combat avec un autre navire ?

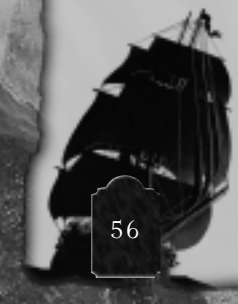
Cliquez sur un autre navire ou une autre flotte	Votre navire ou votre flotte lui donne la chasse. Dès que vous le rattrapez, l'écran de bataille se charge et l'affrontement commence. (Si vous naviguez à proximité d'un autre navire ou d'une autre flotte sans cliquer dessus, vous n'ouvrirez pas l'écran de bataille.)
Touche Entrée	Vous ouvrez directement l'écran de bataille sans tenir compte de la position de l'autre navire.
Cliquez sur le bouton de changement de vue "Ecran de bataille"	Vous ouvrez directement l'écran de bataille sans tenir compte de la position de l'autre navire.

Il arrive parfois qu'un ennemi vous prenne en chasse : dans ce cas, l'écran de bataille s'ouvre lorsqu'il vous rattrape, que vous le vouliez ou non.

Comment accoster dans un port ou sur une plage ?

Cliquez sur un port ou une plage	Votre navire ou votre flotte met le cap sur ce port ou cette plage. Lorsque vous arrivez, une boîte de dialogue vous demande ce que vous voulez faire : choisissez "Entrer au port" et l'écran de Port sûr apparaîtra.
Cliquez sur le bouton de changement de vue "Port sûr"	Si votre navire est proche d'une ville ou d'une plage, vous accédez directement à l'écran "Port sûr". (Ce bouton est désactivé lorsqu'il n'y a ni port, ni plage à proximité.)

Il arrive qu'un port vous soit hostile, auquel cas ses habitants peuvent tenter de vous empêcher de débarquer ; par exemple en vous envoyant des navires de garde-côtes ou en vous bombardant depuis les fortifications. Dans ces cas-là, vous n'accédez pas à l'écran "ports sûrs" mais à l'écran de bataille.



Comment puis-je attaquer une ville ?

Cliquez sur une ville	Votre navire ou votre flotte met le cap sur ce port ou cette plage. Lorsque vous arrivez une boîte de dialogue vous demande ce que vous voulez faire : choisissez “Débarquer” et l’écran de bataille apparaîtra.
Cliquez sur le bouton de changement de vue “Ecran de bataille”	Vous ouvrez directement l’écran de bataille. Vous pouvez mettre le cap sur la côte et débarquer vos troupes où vous le souhaitez. Nous expliquons comment procéder dans le chapitre 7, Batailles navales.

Communiquer avec d’autres navires

1. FENÊTRES DES PAVILLONS

Il y a quatre fenêtres dans cet écran qui indiquent les pavillons que battent votre flotte et la flotte adverse.

a) Vos couleurs nationales

Le pavillon national que vous battez apparaît dans cette fenêtre, si vous en avez hissé un.

b) Les couleurs nationales de l’autre navire

Le pavillon national que bat l’autre navire apparaît dans cette fenêtre, s’il en a hissé un. S’il y a plus d’une flotte ennemie à l’écran, les fenêtres affichent les pavillons que bat la flotte la plus proche. Cette flotte est marquée d’un cercle rouge. Si vous souhaitez voir les pavillons des autres flottes présentes à l’écran, pressez la touche TAB pour passer de l’une à l’autre.

c) Votre pavillon de communication

Si vous avez tenté de communiquer avec d’autres navires - que ce soit en hissant le pavillon noir ou en leur proposant de faire affaire - le dernier pavillon que vous avez hissé apparaît ici.

S’il y a plus d’un vaisseau ennemi à l’écran, seul le navire sélectionné par le cercle rouge prête attention à votre signal. C’est généralement la flotte la plus proche. Si vous souhaitez envoyer un message à une autre flotte, pressez la touche TAB pour passer de l’une à l’autre.

d) Le pavillon de communication de l’autre navire

Si l’autre navire vous envoie un message, son pavillon de communication apparaît dans cet espace.

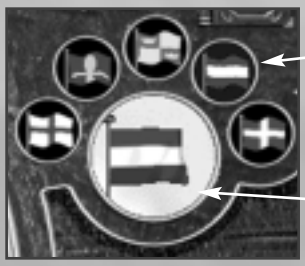
S’il y a deux flottes ou plus à l’écran, le pavillon affiché est celui de la flotte sélectionnée par le cercle rouge. C’est généralement le dernier navire à avoir hissé un pavillon de signalisation. Si vous souhaitez voir les pavillons de signalisation d’une autre flotte, pressez la touche TAB pour passer de l’une à l’autre.

2. BOUTONS DES PAVILLONS

Les boutons des pavillons, placés autour de vos fenêtres de pavillons, vous permettent de choisir les pavillons à hisser.

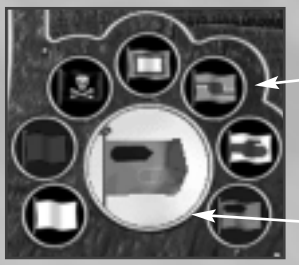
- Cliquez sur le bouton d'un pavillon pour le hisser.
- Cliquez sur la fenêtre de pavillon pour abaisser le pavillon que vous battez.

3. COULEURS NATIONALES



Ce n'est généralement pas une bonne idée que de faire savoir à chaque navire que vous rencontrez que vous êtes un pirate. La plupart des pirates croisent sous de fausses couleurs dans le but de dissimuler leurs intentions aux autres vaisseaux. Si vous battez pavillon espagnol, la plupart des bâtiments de ligne espagnols croiront que vous êtes des leurs et vous laisseront en paix (cette technique perdra néanmoins de son efficacité à mesure que votre célébrité augmentera...).

4. PAVILLONS DE SIGNALISATION



Vous pouvez, si vous le souhaitez, hisser un pavillon de signalisation pour envoyer un message (amical ou non) à la flotte adverse.

Il y a sept pavillons de signalisation à votre disposition

a) Pavillons de bataille

Les pavillons de bataille sont un moyen de signaler votre hostilité à la flotte ennemie : votre pavillon peut aussi bien la pousser à se rendre ou à prendre la fuite que provoquer son attaque.

Pas de quartier ! alias le Pavillon Noir



Si vous hissez le pavillon noir, vous vous identifiez comme pirate, et donnez un ordre sans équivoque : “Si vous vous rendez maintenant, je pillerai votre bateau mais il n’y aura pas de victimes. Si vous engagez le combat, je vous abats jusqu’au dernier.” Le fait que le navire se rende ou non dépend de votre infamie et du respect de la parole que vous avez donnée aux équipages qui se sont rendus par le passé.

Je me rends



Bien que ça ne vous arrivera probablement pas, il est advenu que certains pirates se voient forcés à capituler. Un pirate qui se rend perd sa flotte et son équipage, et son procès décide de sa survie...

Je vous défie !



Ce pavillon sert à rejeter toute ouverture ou menace de la part de l’adversaire. Il signifie “Je refuse de me rendre/Je rejette votre trêve.” L’ennemi peut hisser le pavillon “Je vous défie” s’il veut vous ordonner de VOUS rendre.

b) Pavillons de trêve
Les pavillons de trêve sont un moyen de signaler des intentions amicales à une autre flotte.

Demande vivres



Le capitaine signale qu'il est à cours de nourriture et demande de l'aide.

Demande escorte



Le capitaine demande à un autre navire de croiser avec lui pour assurer sa sécurité.

Offre d'échange d'informations



Le capitaine propose d'échanger les rumeurs qui lui sont parvenues au cours de ses voyages.

J'accepte la trêve



Le capitaine accepte la trêve proposée par l'autre navire.

Si vous souhaitez entamer des relations amicales avec une autre flotte, hissez l'un des trois pavillons de trêve - demande vivres, demande escorte ou offre d'échange d'informations.

Votre navire ferlera directement ses voiles et jettera l'ancre : si vous souhaitez recommencer à bouger, il vous faut abaisser le pavillon de trêve.

Si l'autre navire souhaite accepter votre trêve, il hissera le pavillon "J'accepte la trêve". Si ce n'est pas le cas, il ignorera votre signal ou hissera le pavillon "Je vous défie".

S'il accepte votre trêve, il viendra vers vous, et la trêve prendra effet lorsque vous serez suffisamment proches. (Une fenêtre apparaîtra sur l'écran pour vous annoncer la suite des événements : la quantité de vivres qu'ils sont prêts à vous offrir, les informations qu'ils peuvent vous donner ou le port vers lequel ils sont prêts à vous escorter. Vous aurez la possibilité de rejeter leur offre.)

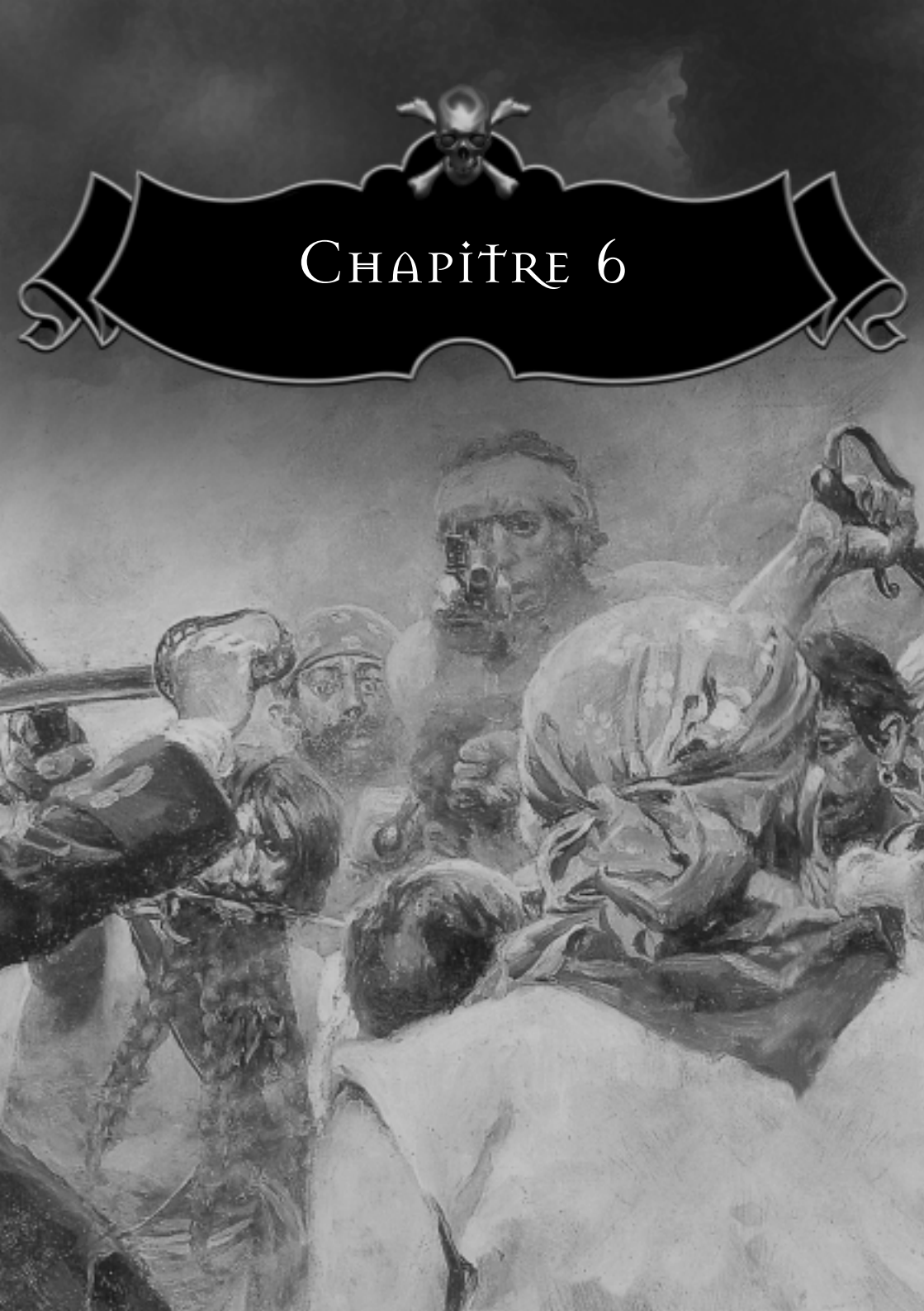
Si un autre navire propose une trêve, il hissera un de ses pavillons (affiché dans la fenêtre des pavillons de communication) et s'arrêtera. Si vous voulez accepter la trêve, hissez le pavillon "J'accepte la trêve" et dirigez-vous vers ce navire. Comme précédemment, la trêve prendra effet lorsque vous serez suffisamment proches.

Pense-bête du capitaine

1. Les grands navires risquent d'endommager leur coque lorsqu'il naviguent en eaux dangereuses. Plus ils naviguent rapidement, plus les dégâts sont importants. Nous vous recommandons de ralentir lorsque vous naviguez en eaux dangereuses à bord d'un grand navire.
2. Il s'avère rarement efficace de naviguer face au vent : vous pouvez souvent parvenir à gagner sur votre cible en tirant des bords, c'est à dire en avançant en zigzags.
3. Les navires que vous rencontrez peuvent être des commerçants qui convoient des marchandises entre les ports ou des bâtiments de ligne qui gardent les côtes ou patrouillent sur les routes maritimes.
4. Les bâtiments de guerre sont plus lourdement armés que les navires marchands, mais ne vous réjouissez pas trop vite : les marchands sont souvent escortés par des bâtiments de ligne bien armés.
5. Cela ne sert à rien d'installer 200 canons sur un galion si vous êtes si lent que la moindre flûte peut vous distancer, mais cela ne sert à rien non plus d'avoir un sloop qui peut rattraper n'importe quel navire dans les Caraïbes si vous ne pouvez pas combattre votre ennemi lorsque vous arrivez à sa hauteur.
6. Si vous êtes très célèbre, les navires vous reconnaîtront souvent, même si vous voyagez sous de fausses couleurs.
7. Choisissez prudemment vos ennemis. Les histoires d'attaques de pirates sont répétées à travers toutes les Caraïbes. Si vous engagez des navires français, vous trouverez que les ports français vous deviennent de plus en plus hostiles. Attaquez au hasard, et vous risquez de ne plus pouvoir trouver d'amis ou de ports sûrs lorsque vous en avez besoin.
8. Les morts ne parlent pas. Si un vaisseau ennemi s'échappe indemne du champ de bataille, il peut rapporter vos actes à travers toutes les Caraïbes. Si vous envoyez tout le monde par le fond, personne ne pourra le raconter.
9. Les flèches de "signalisation" vous indiquent la distance de la ville la plus proche à vol d'oiseau. La distance réelle peut-être considérablement plus longue lorsque vous établissez votre route.
10. Tout comme dans l'écran carte, l'icone que vous voyez représente votre flotte toute entière.
11. Il y a de nombreux récifs, hauts-fonds et petites îles qui ne sont pas indiqués sur la carte.



Chapitre 6



Ports sûrs

"Port Royal est la Sodome du nouveau monde... la majeure partie de sa population est constituée de pirates, d'assassins, de catins et des plus vils personnages que la terre ait porté."

Un ecclésiastique, 1661



A quoi sert cet écran ?

Un port sûr est un endroit où vous pouvez amarrer votre navire. Ce peut être soit un port, soit une plage inhabitée.

Cet écran vous permet de :

- Découvrir les dernières nouvelles et rumeurs
- Vendre vos marchandises volées
- Réparer les navires endommagés
- Vendre les fruits de vos pillages
- Recruter de nouveaux hommes d'équipage
- Enterrer votre trésor
- Partager le butin avec votre équipage
- Négocier avec les gouverneurs locaux

Vous ne pourrez pas accomplir toutes ces actions dans tous les ports : par exemple, vous ne pouvez pas vendre de marchandises sur une plage inhabitée ou faire des échanges dans un port qui vous est hostile.

Fenêtre principale

Lorsque vous arriverez pour la première fois dans une ville, il y a aura beaucoup d'informations dans cet espace, vous donnant les dernières nouvelles, ainsi que les rumeurs et commérages que colportent les gens du port.



Informations sur l'histoire et la géographie de la ville.



Les dernières rumeurs en ville.



L'attitude qu'ont les habitants à votre égard.



La date de votre dernière visite dans ce port



Informations sur la situation politique mondiale - quels pays sont en guerre et quels pays sont alliés, qui sont les chefs d'état des métropoles européennes et autres nouvelles importantes.



Les autres navires actuellement amarrés au port.

Boutons d'options



Ces boutons vous donnent accès à de petits écrans qui correspondent aux diverses actions que vous pouvez effectuer dans le port :

Chantier naval	Réparer vos navires ou acheter de nouveaux vaisseaux et des armes.
Recrutement	Engager de nouveaux hommes d'équipage.
Gouverneur	S'engager dans la politique, la diplomatie et l'intimidation.
Flotte	Réorganiser votre navire - déplacer canons, hommes et cargaison d'un vaisseau à l'autre pour optimiser votre efficacité.
Commerce	Acheter et vendre des marchandises.
Partage du butin	Partager les fruits de vos pillages au terme d'un voyage et recommencer.
Trésor	Enfouir votre trésor à l'abri des voleurs ou le deterrer.
Attendre	Rester cacher et se faire oublier un moment.

Cliquez sur le bouton de votre choix et l'écran approprié s'ouvrira.

Fenêtre d'informations sur la ville

C'est exactement la même que la fenêtre d'informations sur les villes de l'écran carte : elle vous donne quelques informations sur le port :



- La population de la ville
- La taille de la garnison
- Sa principale importation
- La richesse de la ville
- Son attitude à votre égard
- Sa principale exportation
- Le nom du gouverneur

Boutons de changement de vue



Comme d'habitude, il y a trois boutons en bas de l'écran qui vous permettent d'ouvrir la carte, la vue du nid de pie ou l'écran de bataille.

Arriver dans un port sûr

Depuis l'écran carte : Sélectionnez un port pour destination. Lorsque vous y arrivez, choisissez l'option "Entrer au port". L'écran principal de port sûr s'ouvrira automatiquement.

Depuis l'écran du nid de pie : Cliquez sur un port ou une plage. Votre navire s'y rendra, comme d'habitude. Lorsque vous y arrivez, choisissez l'option "Entrer au port". L'écran principal de port sûr s'ouvrira automatiquement.

Depuis l'écran de bataille : Lorsque vous êtes à proximité d'un port, vous pouvez cliquer sur le bouton "port sûr" : vos navires iront directement s'amarrer au port et l'écran principal de port sûr s'ouvrira. Notez que s'il y a des vaisseaux hostiles dans les environs, le bouton "port sûr" est désactivé.

Quelle est la différence entre un port et une plage ?

Les "ports" sont des agglomérations - il peut y avoir des fermes, des magasins, des quais ou des tavernes, ainsi que des résidences de gouverneurs et des installations militaires.

Les "plages de carénage" ne sont en revanche que des bandes de sable à proximité de ports naturels.

Les "plages de carénage" n'apparaissent pas sur l'écran carte ; vous devrez les trouver vous-même en naviguant depuis l'écran du nid de pie.

Ecoulement du temps

Les actions dans les ports sûrs prennent du temps ; chaque chose que vous faites fait un peu avancer le calendrier du jeu.

Taxes Portuaires

Chaque jour que vous passez au port vous coûte une taxe. Elle est automatiquement déduite de votre butin. Si vous n'avez pas de quoi payer, les gens de la ville deviendront de plus en plus hostiles à votre égard.

Puis-je faire du commerce et recruter dans un port hostile ?

Oui, mais ce n'est généralement pas une bonne idée. Si un port vous est hostile, il prendra généralement des mesures pour vous empêcher d'accoster. Si vous parvenez à entrer dans le port, il se peut que le chantier naval ou les commerçants refusent de traiter avec vous ou qu'ils vous escroquent honteusement. Pour finir, si vous passez du temps dans un port qui vous est hostile, vous prenez le risque de vous faire arraisonner.

Puis-je attaquer un port dans lequel je suis amarré ?

Il vous suffit de cliquer sur le bouton de l'écran de bataille, puis de cliquer droit pour déployer une équipe de débarquement, comme d'habitude (voir le chapitre 7, Batailles navales).

Pense-bête du capitaine

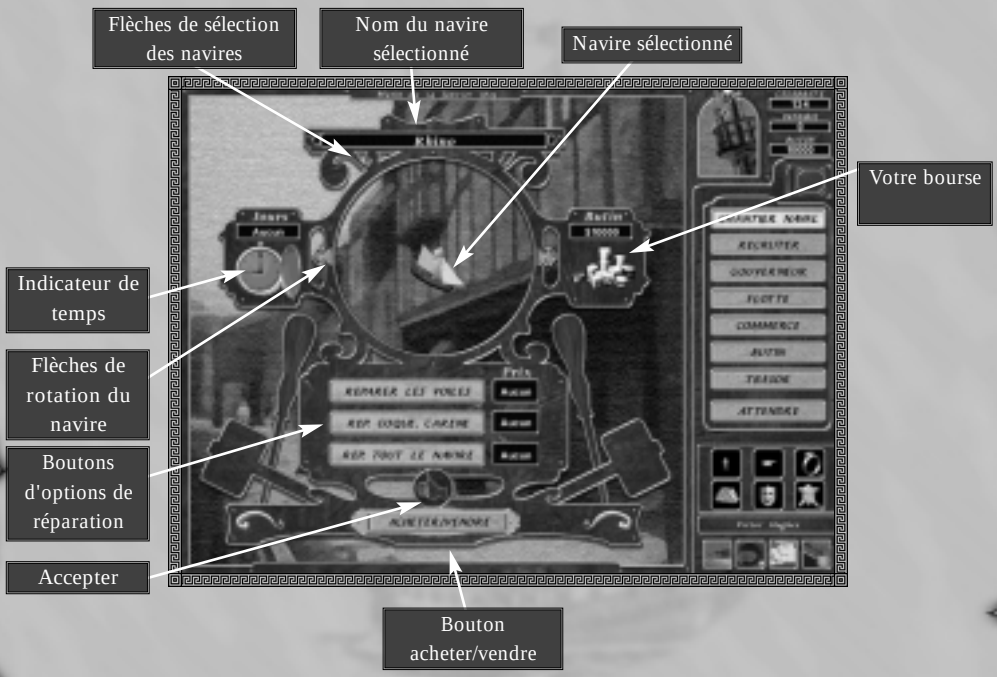
1. Si vous avez attaqué des navires de la même nationalité qu'un port, il est peu probable que ce port vous réserve un accueil très chaleureux.
2. Si vous avez attaqué le port lui-même, il y a très, très peu de chances qu'il se montre amical.
3. Les ports qui vous sont hostiles peuvent utiliser des bâtiments de ligne pour vous empêcher activement d'y accoster, auquel cas vous risquez fort de ne pas accéder à l'écran de port sûr.
4. Prenez garde aux rumeurs affichées dans l'écran principal. L'histoire des villes peut contenir des informations utiles pour planifier un raid, les rumeurs de la ville vous dirigent souvent sur des missions lucratives ou vous renseignent sur la position de riches cibles. De plus, les relations entre les différents pouvoirs européens peuvent affecter votre stratégie générale.
5. Si un port vous est hostile mais ne dispose pas de navires pour assurer sa défense, il n'a aucun moyen de vous empêcher d'accoster. Ce n'est néanmoins pas une bonne idée car vous prenez le risque de vous faire arrêter.
6. Si une ville est très amicale envers vous, il se peut que ses marchandises soient moins chères. Si elle vous est très hostile, vous risquez de trouver ses prix prohibitifs.
7. La taille des ports va des villages tels qu'Andross aux énormes cités telles que Carthagène.
8. Que vous soyez dans un port ou en pleine mer, la vie continue dans les Caraïbes. Si vous passez 3 semaines en cale sèche, la situation mondiale risque d'avoir changé lorsque vous reprendrez la mer.



A : Chantier naval : Réparations

"Et moi, je prenais la mer ; la mer à bord d'une goélette, au son de la cornemuse et des chants des marins nattés ; la mer, promis à une île inconnue, à la recherche d'un trésor enfoui."

Robert Louis Stevenson, L'Ile au Trésor



A quoi sert cet écran ?

Le chantier naval est l'endroit dans lequel vous pouvez réparer votre navire et acheter des armes et des munitions. Le Carénage est un procédé qui consiste à gratter les bernacles et les algues qui s'accrochent à votre coque. Si vous ne le faites pas régulièrement, les saletés accumulées ralentissent considérablement votre navire. (Si vous naviguez très longtemps sans abattre en carène, les débris maritimes risquent d'endommager définitivement votre navire.)

Cet écran vous permet de :

- Mesurer l'étendue des dommages subis par votre navire
- Réparer votre coque
- Réparer vos voiles
- Caréner votre navire

Votre navire

Le nom de votre navire apparaît dans cet espace. Si vous possédez plus d'un navire, vous pouvez passer de l'un à l'autre à l'aide des flèches de sélection des navires. Vous pouvez également faire tourner l'image en cliquant sur les flèches de rotation du navire. Cela vous permet d'examiner chaque navire de votre flotte et de vous rendre compte de l'étendue des dégâts.

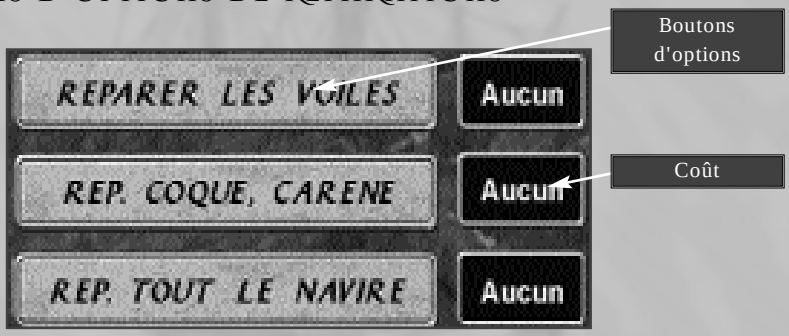
Indicateur de temps

C'est le temps nécessaire pour accomplir les réparations.

Votre bourse

C'est votre somme d'argent disponible actuellement. C'est en fait une autre façon de nommer votre "butin".

Boutons d'options de réparations



Vous avez le choix entre trois options :

Réparer les voiles (uniquement) Vos voiles sont remises en état.

Réparer la coque et caréner (uniquement) Votre coque est remise en état et carénée.

Réparer tout le navire Vos voiles et votre coque sont réparées (c'est en fait la somme des deux options précédentes).

Vous pouvez cliquer sur chacun de ces boutons pour voir le temps et le coût que représentent les réparations. Si vous souhaitez les commencer, cliquez sur le bouton accepter. Bien évidemment, vous ne pourrez effectuer aucune réparation si vous n'avez pas assez d'argent.

Acheter/vendre

Nombre de chantiers navals auront des navires et de l'armement à vendre. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir l'écran de commerce du chantier naval décrit ci-après.

Chantiers navals et plages de carène

Si vous avez accosté sur une plage inhabitée, vous pouvez effectuer vous-même vos réparations. Cela prendra beaucoup plus de temps qu'au chantier naval, mais vous n'aurez (bien sûr) rien à payer.

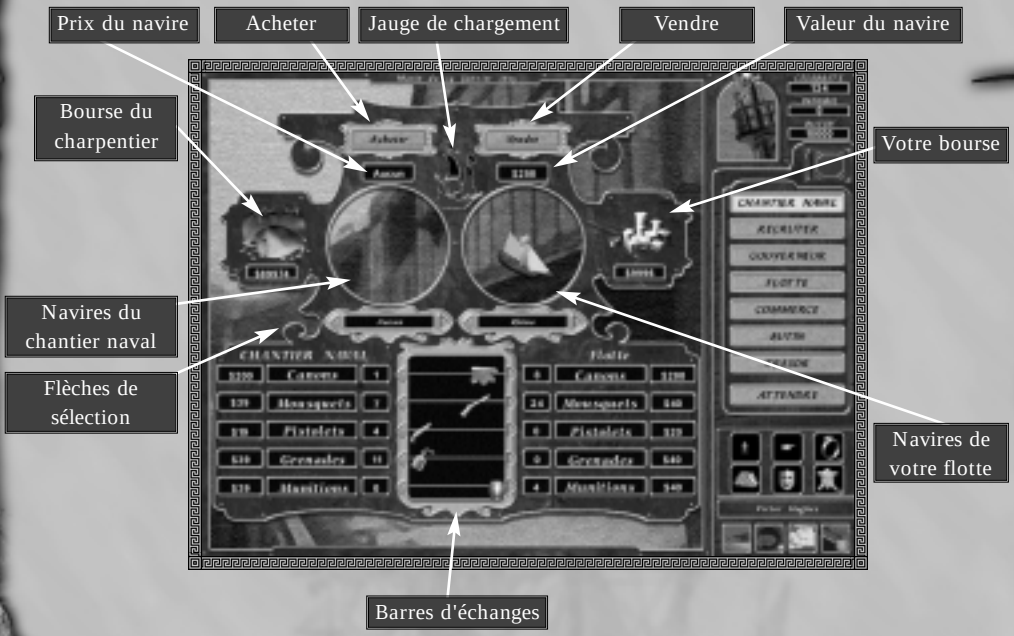
Vous ne pouvez pas effectuer vous-même vos réparations dans une ville. Vous devez aller au chantier naval.

Pense-bête du capitaine

1. Les pirates carénaient leurs navires bien plus régulièrement que les marchands, ce qui leur donnait souvent l'avantage lors des poursuites.
2. Il est généralement plus long de réparer vous-même votre navire sur une plage de carène qu'au chantier naval, mais cela ne vous coûte pas un peso.
3. Le temps que vous mettez à réparer votre navire dépend de sa taille, des dommages qu'il a reçus et du nombre d'hommes que vous pouvez atteler à cette tâche.



B : Chantier naval : Commerce



A quoi sert cet écran ?

Le charpentier de marine peut vouloir vous vendre des navires, armes et munitions.

Le coût et la disponibilité des marchandises dépendent de la population et de la richesse du port, ainsi que du sentiment que vous inspirez à ses habitants.

Certains chantiers navals n'ont rien à vendre, et certains refusent de faire affaire avec les pirates.

Votre bourse

C'est la somme totale que vous pouvez dépenser ; autrement dit, votre butin.

Bourse du charpentier

C'est la somme totale que le charpentier de marine puisse dépenser. (Ceci est très important, car, par exemple, un pauvre chantier naval ne risque pas de pouvoir vous acheter vos douze galions !)

Navires de votre flotte/navires du chantier naval

Chaque vaisseau est identifié par son nom et présenté dans son état actuel.

Si votre flotte comporte plus d'un navire ou s'il y a plus d'un vaisseau à vendre, cliquez sur les flèches de sélection pour naviguer entre tous les navires disponibles.

Pour acheter ou vendre le navire sélectionné, cliquez sur le bouton acheter ou sur le bouton vendre. Le prix des bateaux varie en fonction de la taille et de la richesse du port, et de votre réputation. Généralement, le charpentier de marine vous achète les vaisseaux moins chers qu'il ne vous les vendrait.

Si vous vendez un navire endommagé, le coût des réparations est entièrement déduit du prix de vente. Le charpentier de marine répare toujours les navires avant de les vendre.

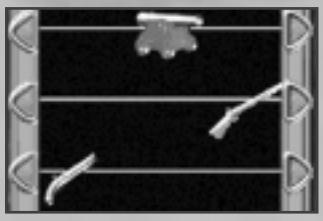
Si vous achetez un vaisseau, il n'aura ni équipage, ni canons, ni ravitaillement, ni cargaison. N'oubliez pas que si vous n'avez ni capitaine, ni marins pour le manœuvrer, votre vaisseau ne pourra pas prendre la mer et il vous faudra l'abandonner dans le port.

Si vous vendez votre vaisseau amiral, un autre navire de votre flotte sera temporairement "promu" à cette position. (Vous êtes libre de changer de vaisseau amiral grâce à l'écran Flotte décrit dans la section E, "Flotte".)

Lorsque vous achetez un nouveau vaisseau, vous pouvez le rebaptiser. Il vous suffit de cliquer sur son nom et de taper celui de votre choix.

Lorsque vous vendez un navire, son équipage, ses canons, ses vivres, ses canots et sa cargaison sont débarqués sur le quai avant que le charpentier de marine n'en prenne possession. (Voir la section "Flotte".)

Barres d'échange



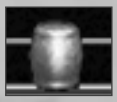
Les barres d'échange vous indiquent le prix d'achat, le prix de vente et la quantité disponible pour chaque article.

Chaque article que le chantier naval a à vendre est représenté par un icone sur la barre d'échange.

 Canons

 Grenades

 Mousquets

 Munitions

 Pistolets

Pour acheter un article faites glisser l'icone le représentant du côté du chantier naval vers votre côté de l'écran ou cliquez sur la flèche de glissière.

Pour vendre des marchandises, faites glisser les icones représentant les articles de votre côté de l'écran vers celui du chantier ou cliquez sur les flèches de glissière correspondantes.

Jauge de chargement



Cette jauge vous indique la place qu'il reste dans votre flotte. Lorsque le témoin est complètement rouge, votre flotte est pleine.

Qu'advient-il des articles que j'achète ?

Tout ce que vous achetez au charpentier de marine est déposé sur le quai, duquel vous pouvez charger vos navire. (Voir la section "Flotte")

Pense-bête du capitaine

1. Ne comptez pas trop sur le fait de pouvoir acheter quelque chose dans un chantier naval. Nombre de chantiers n'ont pas de navires à vendre, et n'acceptent pas forcément de les vendre aux pirates. N'espérez pas trop non plus qu'il y ait des armes à vendre. Le vrai pirate compte sur la flibuste pour renouveler son équipement et non sur le commerce.
2. Le chantier naval achète généralement vos articles moins cher qu'il ne vous vend les siens.
3. Le charpentier rachètera vos vaisseaux endommagés, mais il déduira le coût des réparations du prix qu'il vous en offre.
4. Il vous faut au moins trois canonniers pour manœuvrer un canon efficacement ; si vous n'avez pas suffisamment de canonniers pour les canons que vous achetez, ils ne vous seront d'aucune utilité.

C : Recrutement

"Avec une chaîne en or ou une jambe de bois, nous resterons avec toi !"

Serment pirate cité par le Capitaine Johnson



A quoi sert cet écran ?

Certains ports peuvent abriter des hommes en proie au désespoir, prêts à se porter volontaires pour rejoindre votre équipage. Recruter un homme d'équipage ne coûte rien - mais au final, vous devrez partager les profits de votre voyage entre les survivants. Les grands équipages demandent également de grandes quantités de vivres. Ainsi, bien qu'il semble attirant d'avoir un vaste équipage, cela peut rendre la piraterie moins lucrative.

Le nombre d'hommes qui se portent volontaires pour rejoindre votre équipage dépend de la taille et de la richesse de la ville, ainsi que du nombre de navires qui font escale dans son port. Il est également affecté par votre popularité auprès de votre équipage. Si vous avez une réputation de bon capitaine, qui offre une part généreuse à ses hommes et qui les nourrit bien, vous aurez plus de facilités à recruter des hommes que si vous êtes une brute dépourvue d'émotions qui mène continuellement ses hommes au massacre. Il est possible de forcer des captifs réticents à devenir pirates, mais nous en parlerons plus tard. Quoi qu'il en soit, les hommes qui rejoignent votre équipage de leur plein gré vous sont bien plus loyaux, se battent mieux et sont moins enclins à se mutiner que des hommes enrôlés de force.

Les officiers

NOM ET PORTRAIT DE L'OFFICIER
C'est le signalement du ou des officiers disponibles pour rejoindre votre flotte. S'il y a plus d'un officier disponible, vous pouvez les faire défiler à l'aide des flèches de sélection des officiers.

TALENTS DES OFFICIERS
Ces icones vous indiquent les talents de l'officier sélectionné.

Les talents des officiers sont notés de 1 à 10 dans les domaines suivants :



Qualités de marin Ses qualités de navigateur



Canonnage Ses qualités de canonnier



Combat terrestre Ses qualités de meneur sur le champ de bataille



Commandement Le niveau de courage et de loyauté qu'il inspire à l'équipage



Loyauté Son engagement pour votre cause

COMMENT ENGAGER UN OFFICIER ?

Cliquez sur le bouton "Recruter cet officier" et l'officier viendra rejoindre votre équipage.

Equipage

HOMMES DISPONIBLES

Vous pouvez recruter des hommes dans trois catégories :

Marins	Manœuvrent le vaisseau
Canonniers	Manipulent les canons
Troupes	Combattent lors des abordages et des combats terrestres

BARRES DE RECRUTEMENT



Les barres de recrutement indiquent le nombre d'hommes que vous avez à bord et le nombre d'hommes disponibles au recrutement dans les trois catégories.

Pour engager des hommes, faites glisser l'icone représentant le type d'hommes d'équipage que vous souhaitez recruter du côté de l'écran de la ville vers le vôtre ou cliquez sur les flèches rouges.

Qu'advient-il des officiers et des hommes d'équipage que je recrute ?

Les hommes que vous recrutez vont sur le quai, à partir duquel vous pouvez les affecter à n'importe quel navire de votre flotte. Voir la section "Flotte".

Pense-bête du capitaine

1. Vous pouvez également obtenir de nouvelles recrues pour votre équipage en racolant (ou en enrôlant de force) des prisonniers après une bataille. Mais le sage dirait “un volontaire vaut mieux que deux forcés” : un équipage que vous formez dans l’écran de recrutement vous sera toujours plus loyal et se battra toujours mieux qu’un équipage essentiellement constitué de captifs.
2. Plus vous êtes populaire auprès de votre équipage, plus vous trouverez d’hommes à recruter. Votre popularité auprès de vos hommes est conditionnée par plusieurs facteurs : le temps écoulé depuis la dernière fois que vous avez partagé le butin, le montant de la part que chacun a reçue, le nombre de batailles que vous avez gagnées et le taux de pertes que vous avez subi.
3. Il y a généralement plus d’hommes à recruter dans les villes très peuplées que dans les petits villages.
4. Il y a plus d’hommes à recruter dans les villes qui voient passer de nombreux navires que dans celles qui voient rarement une voile.
5. Plus il y a d’hommes à bord de votre vaisseau, plus ils consomment de nourriture. Il est inutile de surcharger un petit navire d’hommes d’équipage s’il n’y a plus la place d’embarquer les vivres nécessaires.
6. Plus votre équipage est important, plus petite sera la part de chacun lorsque l’heure de partager le butin sera venue. Aussi, bien qu’un vaste équipage vous donne plus de chances à la bataille, il rend la flibuste bien moins lucrative.

D : Parler au gouverneur

"Demain nous réduirons cette cité en cendres, puis nous appareillerons avec toutes les armes et les munitions de vos châteaux. Nous emmènerons nos prisonniers, et ferons preuve de la même douceur à leur égard que celle dont les prisonniers anglais ont bénéficié dans vos murs."

Lettre d'Henry Morgan au gouverneur de Panama, 14 Juillet 1668

"Je présume que vous êtes un corsaire, et vous réponds que les vassaux du Roi d'Espagne ne traitent pas avec les êtres inférieurs !"

Réponse du gouverneur de Panama à Henry Morgan



A quoi sert cet écran ?

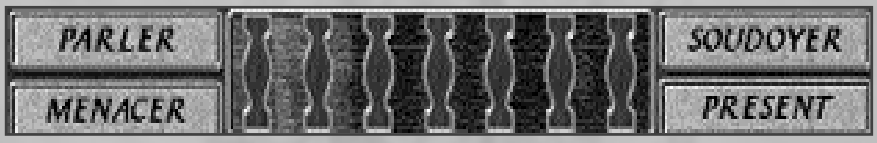
Si vous êtes suffisamment important - ou s'il est suffisamment corrompu - le gouverneur de la ville vous accordera peut-être audience.

'Le gouverneur' de la ville peut être un noble ou un diplomate mandaté par le roi, le commandant de la garnison, ou simplement un citadin respecté qui parle au nom de tous les habitants.

Cela peut vous être profitable car le gouverneur peut tout vous donner : argent, titres et informations jusqu'à la très convoitée Lettre de Marque. Les gouverneurs peuvent également chercher des pirates pour accomplir des missions pour leur compte, ce qui peut constituer une source de revenus assez confortable pour un flibustier. D'un autre côté, cela peut également s'avérer risqué, car certains gouverneurs peuvent vous jeter en prison.

Les réactions du gouverneur à votre égard dépendent de bien des facteurs : de votre célébrité et de votre infamie ; de l'accueil amical ou hostile que vous réserve son port ; de sa politique gouvernementale actuelle envers les pirates ; et de votre comportement face à lui dans le passé.

Comment aborder le gouverneur ?



Décidez de la façon dont vous souhaitez aborder le gouverneur et cliquez sur l'un des quatre boutons d'options suivants :

- Lui parler
- Le menacer
- Le soudoyer
- Lui faire un présent

PARLER
Si vous lui PARLEZ, vous devez préciser sur quel TON :



Agressif Vous l'abordez en faisant tinter votre coutelas avec un sourire grimaçant - mais vous vous arrêtez avant de proférer une menace directe.

Fanfaron Vous exhibez vos richesses de pirate et tentez de l'impressionner.

Poli Vous vous adressez à lui comme le ferait un sujet respectueux.

Amical Vous vous montrez familier, comme si vous vous adressiez à un de vos vieux compagnons de flibuste.

Flagorneur Vous feignez d'admirer son pouvoir et sa fortune.

Les différents gouverneurs réagissent différemment aux divers types d'approche : certains aiment être flattés, tandis que d'autres réagissent mieux aux insultes.

MENACER
Si vous le MENACEZ vous devez préciser l'OBJET de vos menaces :



Vie Vous le menacez de mort

Ville Vous le menacez d'attaquer la ville

Famille Vous le menacez de faire du mal à sa famille

Navires Vous le menacez de saccager les navires amarrés dans son port

Nation Vous le menacez de déclarer la guerre à son pays

Certains gouverneurs sont plus effrayés par certaines menaces. Mais si vous n'avez pas les navires et les armes nécessaires pour les exécuter, vous en impressionnerez peu.

SOUDOYER

Si vous soudoyez le gouverneur, vous devez préciser la somme d'argent que vous lui offrirez. Cet argent est débité de votre butin. Il vous suffit de faire glisser le curseur pour définir le montant.



Certains gouverneurs sont plus sensibles que d'autres à la corruption, mais presque tout homme a son prix. Les gouverneurs honnêtes se contenteront de refuser votre pot de vin, et les gouverneurs vertueux peuvent aller jusqu'à vous arrêter. Soudoyer les gouverneurs peut s'avérer une stratégie très risquée.

PRÉSENT

Si vous lui faites un présent, vous devez préciser ce que vous lui donnez :



- Un navire
- Une part du butin
- Des marchandises
- Des canons

Un navire



Si vous choisissez d'offrir un navire au gouverneur, vous devez choisir celui que vous lui donnez : il vous suffit pour cela de cliquer sur le nom du vaisseau. Le navire est donné au gouverneur et tout ce qu'il contient est déposé sur le quai (comme si vous le vendiez au charpentier de marine).

Butin



En offrant une part de votre butin au gouverneur, vous l'incluez dans le prochain partage du butin (voir la section "Butin"). Vous devez préciser si vous lui offrez une part d'homme d'équipage, une part d'officier ou une part égale à la vôtre. Cela sera automatiquement pris en compte la prochaine fois que vous partagerez le butin ; vous n'aurez pas d'autres manipulations à faire.

- Votre part
- Une part d'officier
- Une part d'homme d'équipage

Marchandises



Si vous offrez certaines de vos marchandises au gouverneur, vous devez préciser le nombre de tonnes de cargaison que vous lui donnez. Il vous suffit de placer le curseur sur la quantité voulue. Les marchandises sont automatiquement débarquées de votre flotte, en commençant par les plus précieuses. Vous ne pouvez pas offrir de nourriture, de fruits ou de bétail au gouverneur.

Canons



Si vous offrez une partie de vos canons au gouverneur, vous devez en préciser le nombre à l'aide du curseur en forme de canon. Ils seront automatiquement pris sur vos navires.

Que fera le gouverneur?

Si le gouverneur n'est pas impressionné, il vous jettera dehors, et peut même aller jusqu'à vous jeter au cachot.

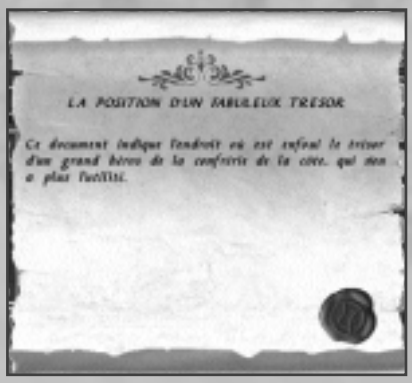
S'il est impressionné, il peut vous offrir un présent ou vous faire une offre. Un gouverneur peut vous donner nombre de choses, dont :

TITRES ET FONCTIONS
Les gouverneurs accordent parfois leurs faveurs à leurs amis en leur offrant titres et fonctions. Ces emplois vous rapportent argent ou célébrité et ne vous demandent rien en retour.

MISSIONS
Un gouverneur peut vous confier une mission à remplir pour son compte. S'il y a une récompense à la clé, vous devez revenir la réclamer au gouverneur après avoir accompli votre tâche.

AMNISTIE
Si le gouverneur vous accorde l'amnistie, vous serez en mesure de vous libérer, même si vous avez la malchance de vous faire arrêter.

LETTRE DE MARQUE


LA POSITION D'UN FABULEUX TRESOR

Ce document indique l'endroit où est enfoui le trésor d'un grand héros de la confrérie de la côte, qui mon a plus l'utilité.

Durant les guerres, certains gouvernements tentent d'engager des pirates comme renforts irréguliers de leur marine. Pour cela, ils leur délivrent des documents appelés Lettres de Marque. Une Lettre de Marque autorise son porteur à attaquer les vaisseaux d'une nation ennemie. C'est, en fait, une autorisation de se livrer à la piraterie. En retour, le corsaire (c'est ainsi que se nomment les pirates porteurs d'une Lettre de Marque) doit donner une partie de son butin - généralement un cinquième - à la nation qui l'a engagé.

Il y a plusieurs avantages à détenir une Lettre de Marque :

- Les vaisseaux de la nation qui vous emploie se montreront amicaux envers vous
- Les ports de la nation qui vous emploie se montreront amicaux envers vous
- Il vous sera plus facile de recruter des hommes dans les ports de cette nation
- Vous ferez de meilleures affaires avec les marchands et les charpentiers de marine des ports de la nation qui vous emploie
- Les taxes portuaires seront levées dans les ports de la nation qui vous emploie
- Si vous êtes capturé par un ennemi, vous serez traité en prisonnier de guerre plutôt que pendu comme pirate
- Néanmoins, les navires et les ports des nations ennemies de celle qui vous a délivré la Lettre de Marque vous seront d'autant plus hostiles.

LA COUR DES PRISES

Si vous êtes un corsaire, vous devez vous rendre à la Cour des Prises à chaque fois que vous entrez dans un port de la nation qui vous a délivré votre Lettre de Marque.

La Cour des Prises est une autorité de l'amirauté qui lève un impôt sur le butin des corsaires. Toutes les marchandises que vous avez acquises depuis la dernière fois que vous vous êtes présenté à la Cour des Prises seront changées en monnaie et l'impôt en sera déduit. Le reste sera ajouté à votre butin.

Si vous souhaitez conserver une partie des marchandises que vous avez prises - navires ou armes, par exemple - la Cour des Prises vous permet de les racheter une fois que l'impôt lui a été réglé.

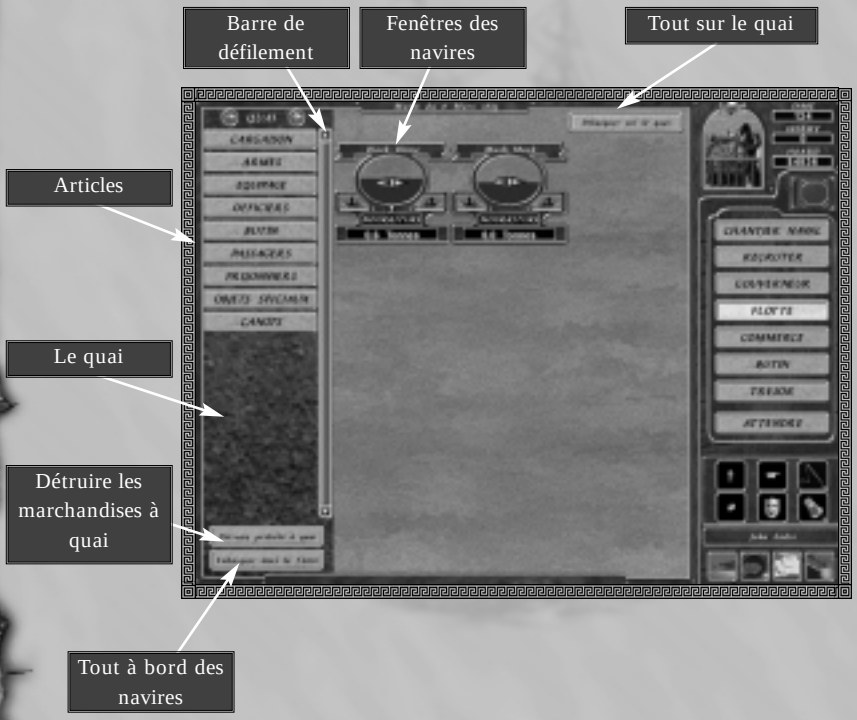
Pense-bête du capitaine

1. Un gouverneur se souvient de la façon dont vous l'avez traité par le passé. S'il ne vous accorde aucune faveur à votre première visite, il se souviendra peut-être de vous lors de la prochaine, et vous donnera éventuellement quelque chose.
2. Il arrive que le gouverneur d'une ville amie ne vous apprécie pas personnellement ; ou que celui d'une ville hostile soit bien disposé à votre égard.
3. Les différents gouverneurs sont impressionnés par différentes choses : certains gouverneurs peuvent se laisser tenter par des pirates qui leur offrent des pots de vin tandis que d'autres les mettront aux fers pour tentative de corruption.

E : Flotte

"Que la peste vous emporte, je suis un prince libre, et j'ai autant de droit à faire la guerre au monde entier que celui qui a cent voiles sur mer et cent mille fantassins sur terre : voilà ce que me dit ma conscience à moi."

Capitaine Bellamy



A quoi sert cet écran ?

Cet écran vous permet d'adapter votre flotte à vos besoins. Vous pouvez y transférer hommes, armes, vivres ou cargaison d'un navire à l'autre.

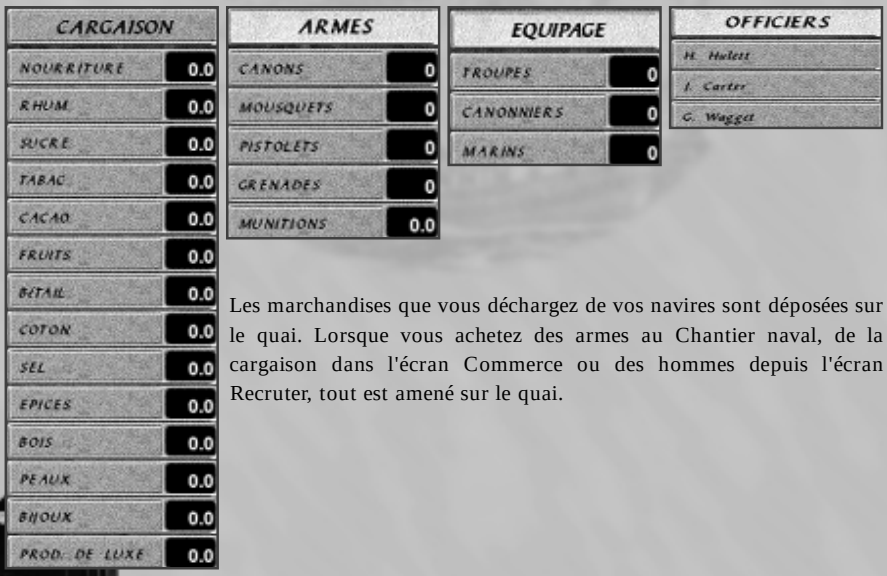
Le quai

Cet espace dresse la liste de toutes vos possessions qui n'ont pas encore été embarquées sur vos vaisseaux. Elles sont classées dans les catégories suivantes :



- Cargaison
- Armes
- Equipage
- Officiers
- Butin
- Passagers
- Prisonniers
- Objets spéciaux

Si vous avez des marchandises d'une catégorie particulière à quai, cette catégorie apparaît en surbrillance. Pour voir le contenu d'une catégorie, cliquez sur son nom. Cliquez sur le bouton "+" pour afficher le contenu de toutes les catégories.



Les marchandises que vous déchargez de vos navires sont déposées sur le quai. Lorsque vous achetez des armes au Chantier naval, de la cargaison dans l'écran Commerce ou des hommes depuis l'écran Recruter, tout est amené sur le quai.

Fenêtres des navires



Nom du navire

Jauge de chargement

Embarquer

Débarquer

Repère du vaisseau amiral

Barre de quantité

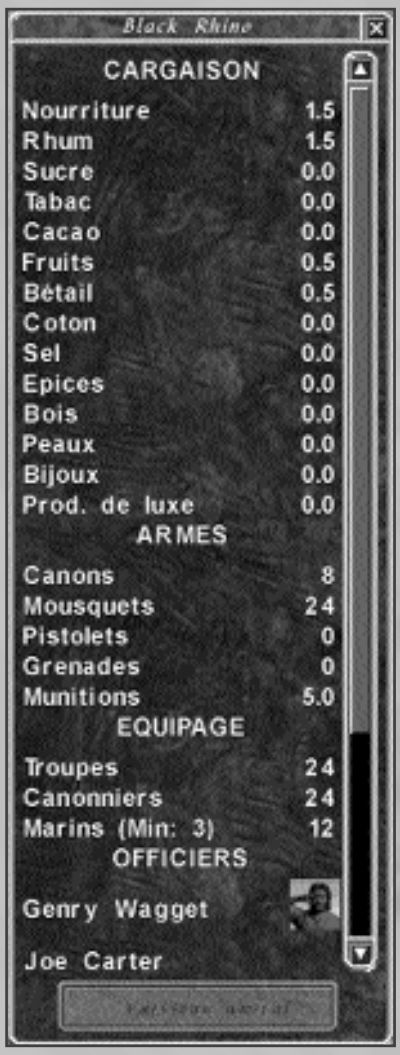
Barre des articles

Chaque navire de votre flotte est représenté dans une de ces fenêtres. Le vaisseau amiral apparaît toujours en premier et se reconnaît à son pavillon noir.

La partie rouge dans la fenêtre du navire indique son niveau de chargement. N'oubliez pas cela : plus un navire est chargé, plus il est lent.

Cliquez-droit sur la fenêtre du navire pour ouvrir la fenêtre d'informations sur les navires.

La fenêtre d'informations sur les navires



Cliquez-droit sur le nom du bateau et une boîte de dialogue apparaîtra pour vous dresser la liste de ce qu'il contient.

Cliquez sur le bouton vaisseau amiral pour faire du navire sélectionné le vaisseau amiral de votre flotte. (Vous ne pouvez avoir qu'un vaisseau amiral à la fois.)

Cliquez sur le nom d'un officier pour le promouvoir capitaine de ce navire. (Un navire ne peut avoir qu'un capitaine à son bord.)

EMBARQUER ET DÉBARQUER DU MATÉRIEL

Sélectionnez l'article que vous souhaitez déplacer en cliquant sur son nom dans la liste de ce qui est à quai.

Vous remarquerez que le nom de l'article apparaît dans la 'barre des articles' de toutes les fenêtres des navires de votre flotte, et que le nombre apparaît dans la 'barre de quantité'.

Pour charger une tonne de marchandises à bord du navire sélectionné ou la débarquer sur le quai, cliquez sur le bouton 'embarquer' ou le bouton 'embarquer' selon vos besoins. Pour accélérer le transfert, maintenez le bouton de la souris enfoncé.

Officiers

Les officiers à quai sont listés par leurs noms. Pour afficher les talents d'un officier, placez le curseur de la souris sur son nom.



Lorsque la catégorie "officiers" est sélectionnée le nom du capitaine de chaque vaisseau apparaît dans les "barres de quantité" des fenêtres de vos navires.

Si vous avez plusieurs officiers à bord d'un vaisseau, vous pouvez faire défiler leurs noms en cliquant sur les flèches de défilement de la fenêtre du navire.



Cliquez sur le bouton "débarquer" pour faire descendre l'officier sélectionné à quai, et cliquez sur le bouton "embarquer" pour faire monter l'officier sélectionné à bord du navire.

Tout déplacer d'un coup

Le bouton "tout sur le quai" vous permet de déposer tout ce que contient votre flotte sur le quai.

Le bouton "tout à bord des navires" vous permet de charger tout ce qui est à quai à bord de vos navires. (Vos possessions seront distribuées équitablement entre les navires de votre flotte : les grands vaisseaux recevront plus de marchandises, les canonniers seront affectés aux vaisseaux armés de canons, et dans la mesure du possible, chaque vaisseau recevra les vivres et les munitions nécessaires.)

Vous débarrasser de marchandises

Il peut arriver que vous ayez plus de marchandises que vous ne le voudriez. Dans ce cas, vous pouvez vous en débarrasser à l'aide du bouton "détruire".

Vous ne pouvez pas "détruire" des hommes de cette façon.

Que se passe-t-il s'il reste des marchandises à quai lorsque je quitte le port ?

Les marchandises et les hommes qui sont restés à quai lorsque vous quittez le port sont définitivement perdus. S'il reste des marchandises sur le quai, vous serez prévenu avant de quitter le port.

Que se passe-t-il lorsque certains de mes navires sont dans l'incapacité d'appareiller ?

Si certains de vos navires ne peuvent naviguer - parce qu'ils n'ont pas de capitaine ou pas suffisamment de marins à bord - ils doivent être abandonnés au port. Si le cas se présente, vous en serez averti avant de quitter le port.

Pense-bête du capitaine

1. Il doit y avoir un minimum de marins sur chaque vaisseau pour qu'il puisse appareiller.
2. Il doit y avoir un capitaine à bord de chaque bâtiment. Sinon, le champ d'action du navire sera sévèrement limité.
3. Il doit y avoir au moins trois canonniers pour chaque canon de chaque vaisseau, ou vos canons ne vous seront d'aucune utilité. Plus vous avez de canonniers, plus vos canons tirent vite.
4. Plus votre navire est chargé, plus il est ralenti.
5. Les réserves de nourriture et de rhum peuvent être consommées par la flotte entière - si vous souhaitez charger les vivres de toute la flotte sur un seul navire, vous le pouvez.
6. Néanmoins, les munitions ne peuvent être utilisées que par le navire à bord duquel elles sont chargées. Si un navire a 100 canons et pas de munitions, il sera aussi vulnérable que s'il était désarmé.
7. Si vous abandonnez des hommes sur le quai lorsque vous quittez le port, votre popularité au sein de votre équipage en souffrira...



F : Commerce

"... et troisièmement, vous devez être pendu parce que j'ai faim ; sache donc, Sirrah, que la coutume veut que lorsque le dîner du juge est prêt avant la fin du procès, le prisonnier doit évidemment être pendu. Il y a des lois contre les gens de ton espèce, sale chien !"

Parodie de procès sur le navire du Capitaine Anstis

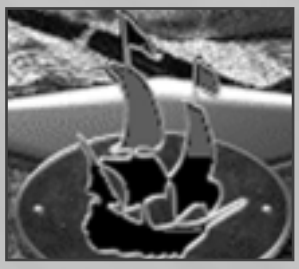


A quoi sert cet écran ?

L'écran de commerce vous permet de vendre les fruits de vos pillages pour de la monnaie sonnante et trébuchante, et d'acheter de la cargaison si vous souhaitez vous mettre dans la peau d'un honnête commerçant pour quelque temps.

Les villes produisent des marchandises - en faisant, par exemple, pousser du tabac ou en abattant des arbres pour faire des planches. Elles en consomment également en plus ou moins grande quantité. Une grande ville a, bien entendu, besoin de beaucoup de nourriture, et une ville riche demande plus de produits de luxe et de bijoux. Tous ces facteurs affectent la disponibilité et le coût des marchandises sur l'écran de commerce. Le prix est également affecté par votre propre popularité dans la ville.

Jauge de chargement



Cet icone vous indique l'espace restant dans l'ensemble de votre flotte. Il se remplit à mesure que vous achetez des marchandises.

Barres d'articles

Chaque barre représente l'un des 13 articles du jeu. Chaque article est représenté par un icone.

 Cacao

 Coton

 Nourriture

 Fruits

 Peaux

 Bijoux

 Bétail

 Produits de luxe

 Rhum

 Sel

 Epices

 Sucre

 Bois

 Tabac



Les barres contiennent :

- La quantité totale de chaque produit dans votre flotte
- La quantité totale de chaque produit sur le marché
- Le prix de vente (le prix que le marchand paiera vos marchandises)
- Le prix d'achat (le prix que vous paierez)
- Une glissière.

Comment acheter et vendre de la marchandise ?

Pour acheter de la marchandise, faites glisser le curseur de l'article vers le côté de l'écran de votre flotte ou cliquez sur les flèches.

Pour vendre de la marchandise, faites glisser le curseur vers le côté de l'écran de la ville ou cliquez sur les flèches.

Facture de transaction

Lorsque vous quittez l'écran commerce, une "facture de transaction" apparaît pour résumer ce que vous avez acheté et vendu lors de cette visite au marché.

Si vous souhaitez annuler complètement l'opération, cliquez sur le bouton "annuler". Toutes les actions que vous avez effectuées dans l'écran commerce seront annulées.

Pense-bête du capitaine

1. Si une ville est très amicale à votre égard, elle peut vous vendre ses articles meilleur marché et racheter les vôtres à meilleur prix.
2. Les villes produisent et consomment des produits. Elles doivent importer des produits qu'elles consomment mais ne fabriquent pas et peuvent vendre ceux qu'elles produisent mais ne consomment pas.
3. Certains produits sont importés d'Europe, et nombreux sont ceux qui y sont exportés.
4. Le prix des marchandises dépend de l'offre et de la demande. Les fruits seront généralement moins chers dans les villes qui en regorgent que dans celles qui en manquent.
5. Si vous vendez plusieurs tonnes de nourriture à une ville particulière, vous pourrez faire chuter les prix dans cette ville.
6. Si vous avez coulé de nombreux navires de commerce qui faisaient voile vers une ville, chargés d'un produit particulier, cela peut créer une pénurie et faire monter les prix.
7. Si vous avez détruit beaucoup d'entrepôts, de moulins ou de champs dans une ville, vous risquez de réduire sa production d'un produit particulier et de faire monter les prix.

G : Butin

"Je ne suis pas venu pour entendre pleurs et lamentations, mais pour trouver de l'argent"

Henry Morgan



A quoi sert cet écran ?

Cet écran vous permet de partager les profits de votre voyage entre les membres de votre équipage. Les flottes pirates sont une expérience du socialisme ; des coopératives démocrates de travailleurs indépendants.

A la fin du voyage, les gains sont entièrement divisés parmi les membres de l'équipage. Tout ce que vous avez gagné au cours de votre voyage - cargaison, navires et armes - fait partie du butin et doit être vendu avant que vous n'organisiez le partage.

Un partage équitable s'élève à :

Capitaine Pirate (Vous)	5 parts
Officiers	2 parts
Hommes	1 part

En plus de cela, une part est remise dans le butin pour le prochain voyage.

Votre part s'ajoute à votre fortune personnelle. Cette dernière est cachée dans un lieu très sûr et vous ne pouvez pas la dépenser (à part dans certaines circonstances telles que la corruption du juge lorsque vous êtes confondu en procès), mais personne ne peut vous la dérober. La valeur de votre fortune personnelle s'ajoute à votre score de célébrité - aussi votre célébrité peut-elle monter en flèche après un partage de butin réussi.

En tant que chef de la bande, c'est à vous de décider quand vous partagez le butin. Si vos hommes d'équipage trouvent leur part trop maigre, alors peu d'entre eux voudront rembarquer à votre bord, et ils peuvent s'agiter et commencer à parler d'élire un nouveau chef. Généralement, un homme d'équipage ordinaire considérera que le voyage fut fructueux si sa part est d'au moins 1000 pesos.

Comment partager le butin ?

Il vous suffit de cliquer sur le bouton "partager". Vos cinq parts seront ajoutées à votre fortune personnelle (regardez votre célébrité monter en flèche !) et la "part du navire" deviendra le "butin" de départ de votre prochain voyage.

Et maintenant ?

Une fois que le butin est partagé, vous avez deux options.

VOUS POUVEZ VOUS RETIRER DU MONDE DE LA FLIBUSTE
Si vous choisissez cette option, votre nom et votre célébrité, si elle est suffisamment élevée, sont ajoutés au tableau des Plus Grands Pirates de Tous les Temps et le jeu se termine.

Vous pouvez commencer un nouveau voyage

Si vous choisissez cette option, vous lancez une nouvelle expédition de piraterie avec un nouveau vaisseau.

La taille du navire avec lequel vous commencez votre nouveau voyage est déterminée par votre CELEBRITE : plus vous êtes célèbre, plus votre bateau est gros.

Selon la part qu'ils auront reçue, certains de vos hommes peuvent proposer de repartir à votre bord pour un nouveau voyage ; ils formeront la base de l'équipage de votre nouveau vaisseau.

H : Trésor

“Saviez-vous que les pirates existent par millions, mais que seuls ceux qui se contentent de petits larcins sont taxés de piraterie ?”

Walter Raleigh



A quoi sert cet écran ?

Vous pourrez parfois souhaiter enfouir votre butin à l’abri des regards indiscrets sur quelque plage éloignée... En d’autres termes, si l’impensable arrive et que vous perdez une partie de vos navires, vous pourrez revenir plus tard et retrouver votre trésor.

Vous pouvez enterrer votre trésor dans n’importe quel port sûr - un port ou une plage de carène. Vous ne pouvez enterrer que des trésors - des dollars espagnols et des bijoux. Les munitions et la nourriture pourriraient (bien sûr) si vous les enterriez.

Pour enterrer un trésor, déterrer un trésor ou vendre la carte de votre trésor, cliquez sur le bouton approprié.

Enfouir un trésor



Précisez la somme d'argent (de dollars espagnols) et le nombre de bijoux que vous souhaitez enterrer à l'aide des deux glissières. Vous pouvez en enterrer autant que vous le souhaitez - tout ce qu'il y a à bord de votre vaisseau si vous jugez que c'est une bonne idée. L'argent est déduit de votre butin et les bijoux de votre cargaison.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton qui représente un pouce levé.

Déterrer un trésor



Si vous avez la carte d'un trésor enfoui à l'endroit où vous vous trouvez, le bouton "Déterrer un trésor" apparaîtra sur l'écran Trésor. Il vous suffit de cliquer sur le bouton qui représente un pouce levé pour déterrer le trésor.

Vendre des cartes de trésors



Si vous êtes dans une situation désespérée, vous pouvez tenter de vendre une carte de trésor. Les cartes de trésors peuvent se vendre pour un petit pourcentage de la valeur du trésor qu'elles indiquent.

Vous ne pouvez vendre vos cartes de trésors que dans des ports très peuplés : il n'y a personne pour vous les acheter sur les plages de carène.

Indiquez la carte que vous souhaitez vendre à l'aide de la boîte de dialogue "vendre", puis cliquez sur le pouce relevé pour terminer la transaction. L'argent obtenu s'ajoutera à votre butin.

Les cartes des autres

Vous pouvez occasionnellement faire l'acquisition de la carte du trésor d'un autre pirate. Une fois que la carte est en votre possession, elle fonctionne exactement de la même façon que si vous l'aviez vous-même dessinée : vous pouvez aller déterrer le trésor ou la vendre pour une partie de sa valeur.

Prenez garde !

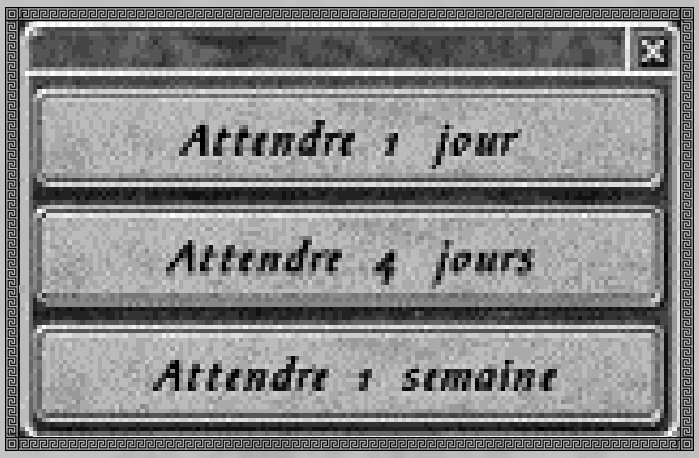
Les pirates ne sont pas réputés pour être hommes de parole. Les membres de votre équipage - en particulier si l'équipage n'est pas heureux sous votre commandement - se saoulent parfois et dévoilent l'emplacement du trésor aux membres d'un autre équipage. Nombreuses sont les tristes histoires de pirates qui sont revenus à leur cache secrète pour découvrir que quelqu'un était passé avant eux.

Partage du butin et trésor enfoui

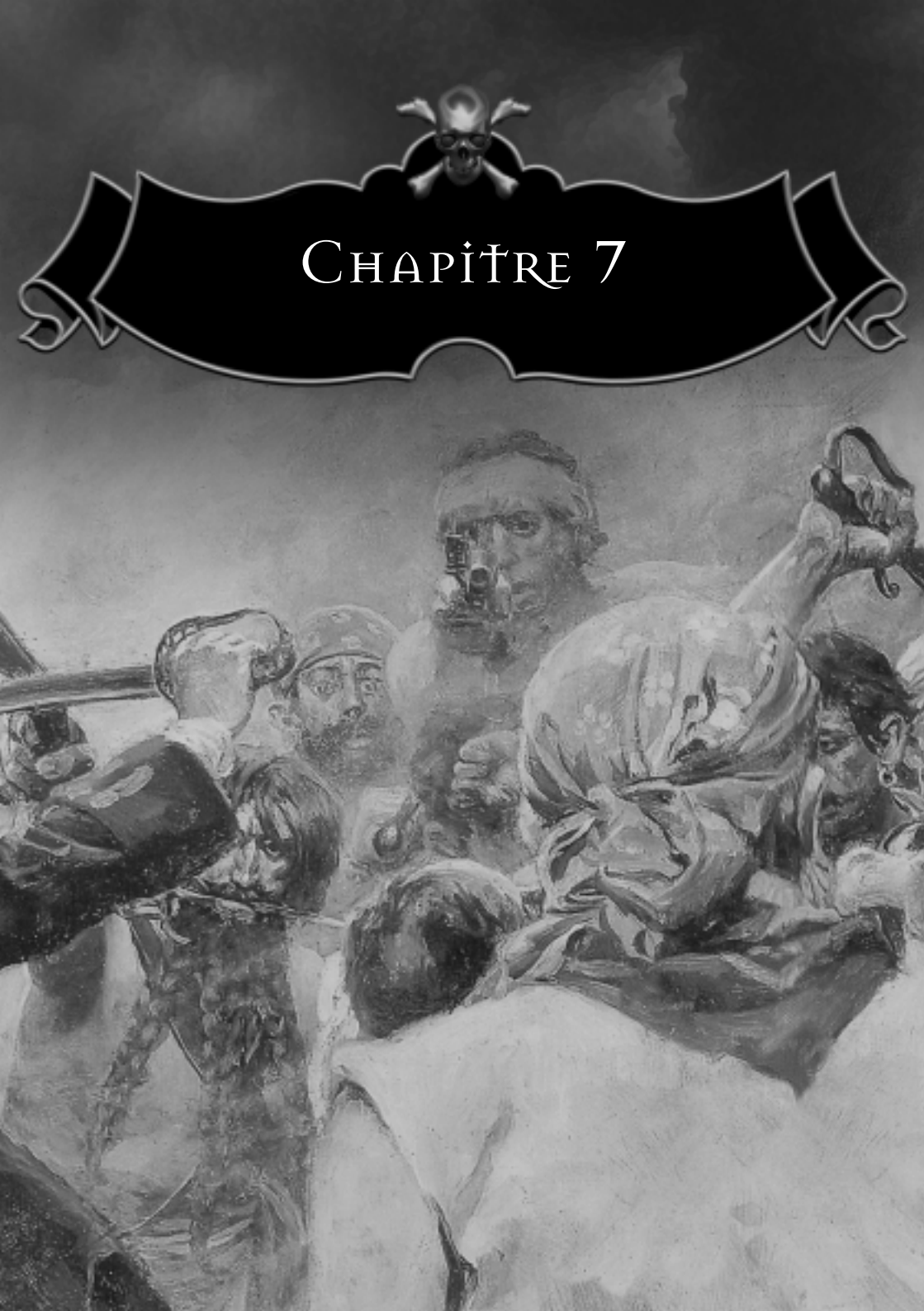
Vous pouvez tout à fait partager le butin alors que vous avez toujours un trésor enterré sur quelque plage déserte. Si vous le faites, la valeur du trésor ne sera pas prise en compte dans le partage du butin et vous pourrez le récupérer au cours du voyage suivant. C'est néanmoins un bon moyen de déclencher l'amertume de vos hommes et il y a un sérieux risque que vos anciens hommes d'équipage se liguent entre eux pour aller récupérer votre trésor avant vous.

I : Attendre

Vous pouvez parfois vouloir rester dans un port sans rien y faire de particulier : il vous suffit de cliquer sur le nombre de jours que vous souhaitez y rester et d'aller faire le pied de grue dans la taverne locale.



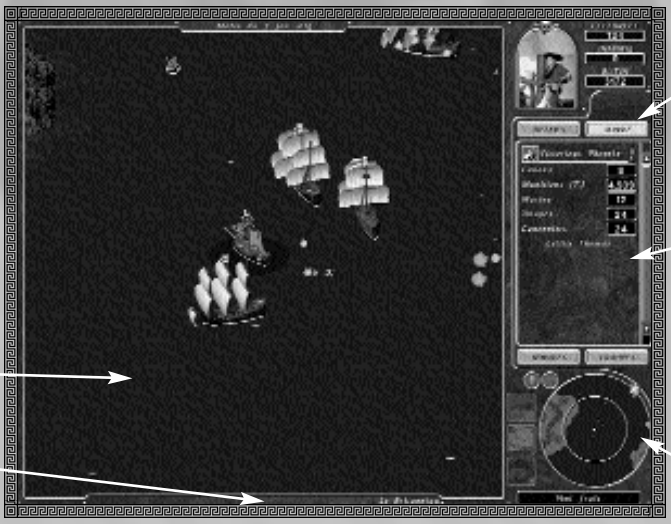
Chapitre 7



Batailles navales

“Alors tout le monde à son poste,
Car le travail doit être fait
Avec coutelas, sabres et pistolets
Et lorsque nous n’aurons plus la main haute,
Allumerons le magasin et quitterons le vaisseau !
Car mieux vaut toujours sauter à l’eau
Que sauter en l’air et nourrir les corbeaux !”

Ben Franklin



A quoi sert cet écran ?

Les batailles navales sont le gagne-pain du pirate. Cet écran vous permet de :

- Attaquer les navires ennemis
- Lancer des canots et mener des abordages
- Piller et capturer des vaisseaux ennemis
- Envoyer des hommes à terre pour mener des raids

Fenêtre principale

C'est une vue isométrique d'une zone d'environ 1/4 de mile autour de votre navire.

Y sont affichés :

- votre vaisseau
- les vaisseaux ennemis
- les plages
- les villes
- les forts

Fenêtre d'informations

La fenêtre d'informations contient les noms de tous les navires de votre flotte. Votre vaisseau amiral apparaît toujours en tête de liste.

Le nom du navire actuellement sélectionné apparaît en surbrillance.

L'icone placé à côté du navire actuellement suivi à l'écran (s'il y en a un) apparaît en surbrillance.



1. BARRE DE DOMMAGES

La LIGNE BLEUE située sous chaque nom de vaisseau indique l'importance des dommages qu'il a reçus. A chaque fois que le navire subit des dommages, une portion de cette ligne devient ROUGE.

2. BARRE DE GRÉEMENT

La ligne BLANCHE située sous chaque nom de vaisseau représente le niveau de déploiement des voiles. Lorsqu'elles sont ferlées, la ligne devient NOIRE.

3. ICONES DES NAVIRES

Il y a un ICONE placé en regard du nom de chaque vaisseau.

Ces icones changent en cours de bataille pour vous tenir informé de ce que fait chaque navire :


Fait voile vers un point


Tourne autour d'un point


Patrouille entre deux points


Tire sur un navire ennemi


Tente d'éperonner un navire ennemi


Tente d'aborder un navire ennemi


A jeté l'ancre


L'équipage abandonne le navire


Amarré à un vaisseau allié


Prêt à déployer des équipes de débarquement

Cet icone vous prévient également lorsqu'il arrive quelque chose d'important au navire :


Il y a le feu à bord


Le navire est enchevêtré avec un autre


Le navire participe à un abordage


Le navire est sur le point d'exploser


Le navire est sur le point de sombrer


La fumée réduit le navire à l'impuissance


La perte de son équipage a rendu le navire impuissant

4. TÉMOIN DE RECHARGEMENT

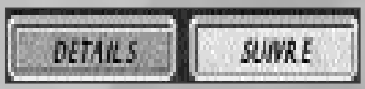


Cet icone vous informe du temps restant avant que votre vaisseau puisse de nouveau faire feu. La plupart des navires sont découpés en 6 sections, alors que le sloop, plus petit, n'en a que 4. Vos canons sont divisés en nombre égal entre ces sections.

L'état de chacune de ces sections est représenté par des couleurs :

Noir	Aucun canon n'est en mesure de tirer
Rouge	Les canons viennent juste de tirer
Jaune	Les canons sont à moitié rechargés
Vert	Les canons sont prêts à tirer

a) Détails



Si vous cliquez sur le bouton Détails, la fenêtre d'informations vous donnera des renseignements supplémentaires sur le navire actuellement sélectionné :

Canons	Le nombre total de canons à bord du navire.
Munitions	La quantité totale de munitions à bord. Vous dépensez des munitions à chaque bordée que vous tirez.
Canonniers	Le nombre de canonniers à bord.
Marins	Le nombre de marins à bord.
Troupes	Le nombre d'hommes de troupe à bord.
Capitaine	Le nom du capitaine.

Boutons

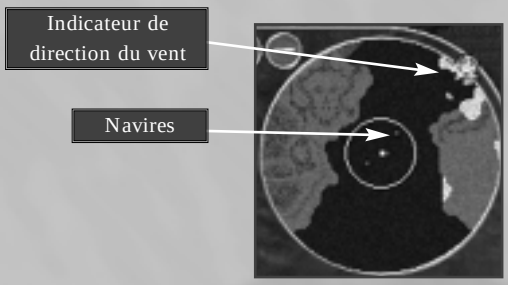
1. DÉTAILS
Affiche les détails sur votre navire dans la fenêtre d'informations (voir ci-dessus).

2. SUIVRE
Active le mode 'suivre' (voir ci-dessous).

3. NAVIRES
Sélectionne tous vos navires (voir ci-dessous).

4. TROUPES
Sélectionne toutes vos unités terrestres (voir le chapitre suivant).

Mini nid de pie



Cette fenêtre affiche une vue réduite de votre nid de pie.

Les indicateurs de force et de direction du vent fonctionnent de la même façon que dans l'écran du nid de pie.

Les points représentent les navires.

Blanc	Vos navires
Rouge	Autres navires

- **Boutons de zoom ('+' et '-')** — Pour élargir ou réduire la vue du mini nid de pie.
- **Cliquez sur un point du mini nid de pie** — Les navires actuellement sélectionnés se dirigent vers cette position.
- **Cliquez-droit sur le mini nid de pie** — Le jeu affiche une vue agrandie de cette position.

Champ des messages

Des messages défilent de temps en temps dans cet espace pour vous tenir informé de l'état actuel de votre flotte. Par exemple, 'Le Queen Anne's Revenge coule' ou 'L'Endeavor est en feu'.

- **Cliquez sur le texte du message** — La fenêtre principale se place sur le navire concerné par le message.

Quelques concepts basiques

1. DÉTROUSSER ET PILLER

"Détrousser" signifie s'emparer de l'argent et des bijoux et prendre la fuite. Vous n'avez pas le temps, au cœur d'une bataille, de crocheter les coffres ou fouiller les cales, sans parler de transférer des tonnes et des tonnes de cargaison. Si vous parvenez à aborder un vaisseau, vous pouvez mettre la main sur l'argent et les bijoux qu'il contient et disparaître dans le soleil. Ces attaques éclair sont la forme d'attaque typique des pirates.

Si vous disposez de plus de temps, vous pouvez "piller" le navire - entrer dans ses cales pour y prendre tout ce qui a de la valeur, racoler l'équipage, faire ce que bon vous semble. Cela peut prendre des heures, voire des jours.

Vous pouvez détrousser au beau milieu d'une bataille, mais vous ne pouvez piller qu'après, une fois que l'ennemi est totalement vaincu.

2. S'ENCHEVÊTRER

Lorsque deux navires entrent en collision - volontairement ou accidentellement - ils risquent de s'enchevêtrer. Cela signifie que leurs écoutes et leur gréement s'emmêlent : les deux navires sont collés l'un à l'autre et ne peuvent plus manœuvrer. Les navires enchevêtrés ont tendance à dériver dans la direction du vent. Il arrive parfois qu'un navire tente de s'amarrer à un autre à l'aide d'un grappin, ce qui signifie simplement qu'il tente délibérément de s'enchevêtrer.

3. RÉQUISITIONNER

"Réquisitionner" un navire signifie l'ajouter à votre flotte.

Une fois qu'un navire a été réquisitionné, il vous appartient, comme tout autre, jusqu'à sa destruction, sa capture ou sa vente.

Pour réquisitionner un navire, il vous faut avoir suffisamment de marins pour le manœuvrer et au moins un officier pour lui donner un capitaine. Si vous n'avez pas ces hommes, vous ne pourrez pas réquisitionner le navire.

4. RACOLER UN ÉQUIPAGE

"Racoler" des hommes d'équipage ennemis signifie les forcer à devenir pirates.

Une fois que des hommes ont été racolés, ils sont traités comme des membres de votre bande, exactement comme si vous les aviez engagés dans l'écran de recrutement d'un port sûr. Cependant, les hommes forcés sont beaucoup moins loyaux que les volontaires. Si vous vous constituez un équipage d'hommes forcés, vous trouverez que vos hommes se battent moins bien et sont plus enclins à déserter ou à se mutiner.

Vous ne pouvez pas "racoler" un équipage dans le feu du combat : cette option n'est disponible que dans l'écran de pillage.

5. ABORDER
Un abordage peut commencer dès que deux navires sont enchevêtrés, et se termine lorsqu'un navire est pris ou lorsque l'attaquant abandonne.

Seules les troupes peuvent former des équipes d'abordage pour tenter de prendre un navire ennemi. Néanmoins, lorsqu'un navire est abordé, c'est son équipage au complet - avec les marins, les canonniers et la mascotte - qui tente de repousser les assaillants.

6. DÉBARQUER
Si vous êtes près d'une côte, vous pouvez former une équipe de débarquement et commencer l'assaut d'une ville.

7. DOMMAGES
Lorsqu'un navire reçoit une bordée, il subit des dommages. Les dommages affectent votre vaisseau de diverses façons :

- Votre équipage se fait progressivement tuer.
- Si vos voiles sont endommagées, votre navire se déplace moins rapidement.
- Si votre coque est endommagée, vos canons seront finalement détruits.
- Si vos cales sont pleines de munitions, il y a un risque d'explosion.
- Les navires peuvent prendre feu, ou le feu peut s'étendre d'un navire à l'autre dans la flotte.
- Si votre coque reçoit de lourds dommages, votre navire peut sombrer.

8. QUE SAIS-JE DU VAISSEAU ENNEMI ?
Vous pouvez toujours connaître le nom d'un vaisseau ennemi en plaçant votre curseur dessus.

Si l'un de vos navires est proche d'un vaisseau ennemi lorsque vous placez votre curseur dessus, des renseignements sommaires sur ce navire adverse s'afficheront.

- Le nombre approximatif de canons à bord.
- La taille approximative de son équipage.
- Une idée approximative de sa charge.

Plus votre capitaine est doué dans le talent 'qualités de marin', plus longue sera la portée à laquelle vous pourrez obtenir ces informations.

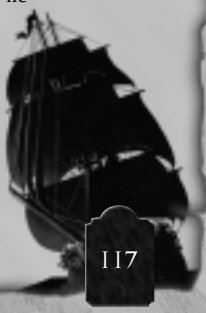
Votre navire

De nombreux facteurs affectent les performances de votre navire au cours d'une bataille. La façon dont vous préparez votre navire avant la bataille peut être aussi importante que vos décisions tactiques au cœur de la bataille elle-même.



Pense-bête du capitaine

1. Le nombre de canons dont vous disposez détermine l'importance des dommages que vous infligez au vaisseau ennemi sur lequel vous faites feu.
2. Le nombre de canonniers dont vous disposez détermine la cadence de tir de vos canons.
3. A chaque fois que vous tirez une bordée, vous dépensez des munitions.
4. Plus vous avez de munitions à bord, plus les risques d'explosion sont grands.
5. Si vous avez des fusiliers armés de mousquets à bord, vous pouvez infliger des pertes à l'équipage ennemi à courte portée.
6. Le nombre d'hommes de troupe dont vous disposez affecte les performances de votre navire lors des abordages.
7. Plus vous avez de marins à bord, plus votre navire pourra virer serré.
8. Plus vous avez de marins à bord, plus votre navire pourra déployer et ferler ses voiles rapidement.
9. Un vaste nombre de marins pourra également éteindre le feu plus rapidement et retarder le moment où un navire endommagé coule.
10. Si votre capitaine a de grandes qualités de marin, votre navire évitera mieux les obstacles.
11. Les navires commandés par des capitaines talentueux ont également moins tendance à s'enchevêtrer lorsqu'ils entrent en collision avec un autre vaisseau.
12. Plus vos officiers sont qualifiés en canonnage, plus vos bordées seront précises.
13. Plus vos officiers sont qualifiés en commandement, plus vos troupes auront la rage de vaincre lors des abordages.
14. Si cela fait des mois que votre navire n'a pas été caréné, il se déplacera plus lentement.
15. Si votre navire est surchargé par l'équipement, l'équipage et la cargaison, il se déplacera plus lentement.
16. Les gros navires peuvent endommager leur coque lorsqu'ils naviguent en eaux dangereuses. Plus ils vont vite, plus les dommages sont lourds. Si vous naviguez en eaux dangereuses à bord de grands navires, nous vous recommandons de ralentir.
17. Les navires s'endommagent lorsqu'ils entrent en collision avec les côtes et autres obstacles.
18. Les canons infligent plus de dommages à courte portée.
19. Un navire enchevêtré ne peut plus tirer... mais les autres vaisseaux peuvent encore lui tirer dessus.
20. La portée et la précision des canons sont affectées par le vent (vos canons ne tireront pas aussi loin qu'ils le pourraient si vous visez dans le vent).
21. Vos canons infligent un maximum de dommages lorsqu'ils balayent l'ennemi - lorsqu'ils tirent dans sa proue ou sa poupe et non dans ses flancs.
22. Les tirs de canons produisent beaucoup de fumée. Vos canonniers peuvent avoir du mal à viser à travers la fumée. Si votre navire est complètement enfumé, tout votre équipage sera réduit à l'impuissance pendant un moment. Cela signifie que votre navire ne pourra ni manoeuvrer, ni attaquer, ni déployer ou ferler ses voiles.
23. Les canons endommagent le vaisseau ennemi et infligent également des dommages collatéraux aux hommes d'équipage. Les mousquets ne peuvent tirer qu'à courte portée ; ils tuent les hommes d'équipage mais n'endommagent pas la structure du navire.
24. Les troupes d'un navire sur le point de sombrer se battent avec plus d'ardeur, car les hommes savent qu'il n'y a aucune retraite possible.



Manœuvrer votre navire : les bases

1. SÉLECTIONNER VOTRE NAVIRE

- **Cliquez sur le navire**
  Navire sélectionné

- **Cliquez sur le nom du navire dans la fenêtre d'informations**
  Navire sélectionné



Le navire actuellement sélectionné est marqué d'un cercle sombre. Le nom du navire actuellement sélectionné apparaît en surbrillance dans la fenêtre d'informations, sur la droite de l'écran.

2. SÉLECTIONNER PLUSIEURS NAVIRES

- **Encadrez les navires à l'aide de la souris**
  Tous les navires encadrés sont sélectionnés.

- **Maintenez la touche 'maj.' enfoncée et cliquez successivement sur les navires**
  Tous les navires sur lesquels vous avez cliqué sont sélectionnés.

- **Maintenez la touche 'maj.' enfoncée et cliquez successivement sur les noms des navires (dans la fenêtre d'informations)**
  Tous ces navires sont sélectionnés.

- **Cliquez sur le bouton 'navires'**
  Tous les navires de la flotte sont sélectionnés.

3. MODE SUIVRE

- **Cliquez sur le bouton 'Suivre'**
  Le mode 'suivre' est activé/désactivé.

- **Touche "F"**
  Le mode 'suivre' est activé/désactivé.

- **Touche "TAB"**
  Navigue entre les navires de la flotte.

Lorsque le mode 'suivre' est activé, la fenêtre principale se centre sur votre navire et suit tous ses déplacements.

Si vous avez plus d'un navire, le mode 'suivre' se centre sur le navire actuellement sélectionné et le suit. Si plusieurs navires sont sélectionnés, l'écran suivra le dernier que vous avez sélectionné. L'ICONE situé contre le nom du navire actuellement suivi apparaît en surbrillance.

Si le mode 'suivre' est activé, vous pourrez manoeuvrer votre navire à l'aide du clavier. Cela s'appelle le 'contrôle direct'.

4. ORDRES

Il y a deux façons principales de gouverner votre navire.

a) Contrôle direct

Si le mode 'suivre' est activé, vous pouvez contrôler directement le navire actuellement sélectionné, de la même façon que dans l'écran du nid de pie.

- **Flèche gauche** Virer à gauche.
- **Flèche droite** Virer à droite.
- **Page Haut** Déployer les voiles.
- **Page Bas** Ferler les voiles.
  La vitesse à laquelle vous déployez et ferlez les voiles dépend du nombre de marins que vous avez à bord.
- **Barre Espace** Tirer une bordée.
  Lorsque vous donnez cet ordre, tous les canons qui sont en mesure de toucher l'ennemi font feu.

b) Commandes à la souris

Vous pouvez également donner des ordres à vos navires à l'aide de la souris.

- **Cliquez sur un point de la mer**
  Le navire actuellement sélectionné virera pour aller vers ce point et maintiendra ce cap.

- **Cliquez sur un vaisseau ennemi**
  Le ou les navire(s) actuellement sélectionné(s) tenteront de trouver un bon angle d'attaque et feront feu à moyenne portée.

Manœuvrer votre navire : options plus avancées

Vous pouvez donner nombre d'ordres spéciaux qui vous permettent de réaliser des manœuvres plus complexes et des attaques plus sophistiquées.

Généralement, vous pouvez donner ces ordres spéciaux à l'aide du bouton droit de la souris.

1. DÉPLACEMENT
   - **Cliquez-droit sur un point de la mer** ; le menu d'options de déplacement apparaît.

Mettre le cap sur ce point



Le navire sélectionné virera pour aller vers ce point et maintiendra ce cap.

Tourner autour de ce point



Le navire sélectionné décrira des cercles autour de ce point. Notez que les navires très maniables (comme les sloops) décriront des cercles bien plus petits que d'autres qui répondent moins rapidement (comme les galions). Le nombre de marins à bord affecte également le rayon du cercle décrit.

Patrouiller entre ces points



Le navire sélectionné virera pour aller vers le premier point, puis virera de nouveau pour se rendre au second, puis retournera à son point de départ, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous lui donniez un nouvel ordre.

Mouiller



Le navire sélectionné voguera vers ce point, ferlera ses voiles, jettera l'ancre et s'arrêtera. Vous remarquerez qu'il faut du temps à l'équipage pour relever l'ancre et déployer les voiles ; il y a aura donc un certain délai avant que le navire au mouillage exécute l'ordre que vous lui donnerez ensuite.

Un navire DOIT être au mouillage avant de pouvoir envoyer ou récupérer des équipes d'assaut terrestres ou avant de pouvoir lancer des canots ou s'y amarrer (voir ci-après).

2. FAIRE FEU : COMMANDES AU CLAVIER

Pour porter des attaques plus précises, vous pouvez spécifier la partie du navire sur laquelle vous souhaitez que vos canonniers concentrent leur tir - les voiles, le pont, la coque - ou choisir de ne faire tirer que les mousquets.

- Les dommages infligés aux voiles ralentissent le navire.
- Les dommages infligés au pont n'endommagent pas sérieusement le navire mais réduisent les troupes, ce qui rend les abordages plus faciles.
- Les dommages infligés à la coque tuent les canonniers et finissent par détruire les canons voire par envoyer le navire par le fond.

Si le mode 'suivre' est activé, vous pouvez donner des ordres de tir au navire actuellement sélectionné à l'aide du clavier, comme suit :

Barre Espace	Faire feu sur l'intégralité du navire
Touche "Q"	Viser uniquement les voiles
Touche "A"	Viser uniquement le pont
Touche "W"	Viser uniquement la coque

3. FAIRE FEU : COMMANDES À LA SOURIS

- **Cliquez-droit sur un vaisseau ennemi** Le menu d'options d'attaque apparaît.

Après avoir cliqué-droit sur un vaisseau ennemi, vous pouvez utiliser ce menu pour spécifier de quelle façon le navire actuellement sélectionné doit attaquer l'ennemi.

Viser l'intégralité du navire



Le navire (ou les navires) sélectionné tentera de s'aligner avec le vaisseau ennemi et fera feu à moyenne portée.

Viser uniquement les voiles



Le navire (ou les navires) sélectionné tentera de s'aligner avec le vaisseau ennemi et fera uniquement feu sur ses voiles.

Viser uniquement le pont



Le navire (ou les navires) sélectionné tentera de s'aligner avec le vaisseau ennemi et fera uniquement feu sur son pont.

Viser uniquement la coque



Le navire (ou les navires) sélectionné tentera de s'aligner avec le vaisseau ennemi et fera uniquement feu sur sa coque.

Eperonner



Le navire sélectionné met le cap sur sa cible tout en prenant autant de vitesse qu'il le peut dans l'intention de la percuter. Cela endommagera l'ennemi, mais peut aussi (bien évidemment) endommager votre navire.

S'amarrer et aborder



Le navire sélectionné met le cap sur sa cible, tâche de s'y amarrer à l'aide d'un grappin pour s'enchevêtrer avec l'ennemi et l'aborder.

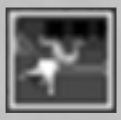
4. DONNER DES ORDRES CONCERNANT VOTRE PROPRE NAVIRE

Vous pouvez donner nombre d'ordres supplémentaires à bord de votre vaisseau.

- **Cliquez-droit sur l'un de vos navires**
  Le menu d'options des navires apparaît.

- **Cliquez-droit sur le nom d'un navire dans la barre d'informations**
  Le menu d'options des navires apparaît.

Abandonner le navire



Ordonne aux hommes du navire sélectionné de sauter par dessus bord avec des radeaux et des tonneaux. Ils peuvent ensuite être repêchés par un autre navire.

Lancer un canot



Vous permet de transférer des hommes du navire sélectionné à un canot et de mettre ce canot à l'eau.

Cette option n'est disponible que si votre navire est au mouillage : vous ne pouvez pas mettre un canot à l'eau depuis un navire en mouvement.

Suivre le vaisseau amiral



Ordonne au navire sélectionné de rester aussi près du vaisseau amiral que possible.

S'il est loin du vaisseau amiral, il le rejoindra par la route la plus rapide possible.

Cet ordre s'annule dès que le navire reçoit l'ordre de se déplacer ou de faire feu indépendamment.

Se rendre



Ordonne au navire sélectionné de se rendre.

Saborder le navire : Perçage



L'une des trois façons de saborder son navire. Le vaisseau coule au bout de quelques instants.

Saborder le navire : Explosion



C'est la seconde et la plus dramatique façon de saborder votre propre navire : vous mettez le feu à la réserve de poudre du navire sélectionné et il explose, emmenant éventuellement avec lui les navires à proximité.

Vous ne pourrez pas faire exploser votre navire s'il n'y a pas de munitions à bord.

Saborder le navire : Incendie



La troisième façon de détruire votre navire : y mettre le feu. Bien qu'il finisse par couler, il peut causer beaucoup de dommages et de confusion en naviguant entre ses ennemis.

Changer de munitions : Boulets



Change le type de munitions avec lesquelles les canons du navire sélectionné sont chargés. Vos canonniers continueront à tirer ce type de munitions jusqu'à nouvel ordre.

Les boulets sont le type de munitions standard d'un navire.

Changer de munitions : Chaînes



Change le type de munitions avec lesquelles les canons du navire sélectionné sont chargés. Vos canonniers continueront à tirer ce type de munitions jusqu'à nouvel ordre.
Les chaînes infligent peu de dommages à la coque mais sont dévastatrices pour les voiles.

Changer de munitions : Mitraille



Change le type de munitions avec lesquelles les canons du navire sélectionné sont chargés. Vos canonniers continueront à tirer ce type de munitions jusqu'à nouvel ordre.
La mitraille inflige peu de dommages au navire mais elle fauche de nombreux hommes d'équipage.

Changer de munitions : Double salve



Change le type de munitions avec lesquelles les canons du navire sélectionné sont chargés. Vos canonniers continueront à tirer ce type de munitions jusqu'à nouvel ordre.
La double salve consomme davantage de munitions et met plus de temps à se recharger, mais elle inflige de bien plus lourds dommages au navire qu'elle frappe.

Ne tirer qu'avec les mousquets



Change le type d'attaque que porte le navire actuellement sélectionné. S'il en a à bord, le navire ne fera feu qu'avec les mousquets jusqu'à contrordre.

Les mousquets usent très peu de munitions. Ils n'infligent aucun dommage au vaisseau mais sont particulièrement meurtriers pour les hommes d'équipage.

5. S'AMARRER AVEC DES VAISSEAUX ALLIÉS

Il peut vous arriver de vouloir enchevêtrer deux navires alliés pour les amarrer.

- **Cliquez-droit sur un navire allié (tandis qu'un autre navire allié est sélectionné)**
  Le navire sélectionné met le cap sur l'autre et tente de s'enchevêtrer avec lui.

'Naufragés'

Les 'naufragés' sont les survivants de l'équipage et les trésors qu'ils ont sauvegardés qui flottent à la surface après le naufrage d'un navire.

Si vous souhaitez donner l'ordre 'd'abandonner le navire' (en cliquant-droit sur le menu d'options des navires), tout votre équipage se jettera à l'eau. Vous sauverez bien plus de vos hommes et une plus grande partie de votre trésor de cette façon qu'en attendant que le navire coule.

Vous ne pouvez pas sélectionner les naufragés ni leur donner d'ordres d'aucune sorte. Néanmoins, si vous envoyez un navire ou un canot mouiller près d'un groupe de naufragés, ils nageront vers le bateau et l'aborderont.

S'ils provenaient de l'un de vos navires, ils deviendront simplement membres de votre équipage. S'ils venaient d'un navire ennemi, ils deviendront vos prisonniers et pourront être racolés après la bataille. Tout trésor repêché est automatiquement ajouté à votre butin.

Lorsque deux navires entrent en collision...

Lorsque deux navires entrent en collision, ils peuvent s'enchevêtrer.



Si cela se produit, vous verrez apparaître cet icone : si deux navires s'enchevêtrent accidentellement, votre équipage se mettra immédiatement au travail pour les libérer. Le temps que cela prend dépend du nombre et des talents des marins et officiers des deux navires.

Si vous êtes enchevêtré avec un vaisseau ennemi, vous pouvez tirer avantage de la situation en déclenchant un abordage.

- **Cliquez sur l'image** L'abordage commence.
  Si vous donnez l'ordre de lancer les 'grappins' (à l'aide du "menu d'options d'attaque"), vous n'aurez pas à donner l'ordre 'd'aborder' : cela se passe automatiquement.

De la même façon, si vous êtes enchevêtré avec un vaisseau allié, vous pouvez souhaiter commencer un amarrage.

- **Cliquez sur l'image** L'amarrage commence.
  Si vous avez déjà donné "l'ordre de s'amarrer" (en cliquant-droit sur un vaisseau allié), vous n'aurez pas à le répéter par ce moyen : cela se passe automatiquement.

Amarrages

Lorsque vous êtes amarré à un vaisseau allié, vous pouvez transférer :



- Des marins
- Des troupes
- Des canonniers
- Des pesos
- Des bijoux

Il vous suffit de déplacer la glissière pour préciser le nombre d'hommes et la quantité de trésors que vous souhaitez transférer.

Vous ne pouvez PAS transférer d'armes ou de cargaison d'un navire à l'autre au cours d'une bataille. Si vous souhaitez faire ce type de changements à bord, vous DEVEZ mettre le cap sur un port amical ou une plage de carène. Vous ne pouvez PAS transférer votre équipage entier de cette façon. Vous devez laisser un minimum de marins sur chaque vaisseau.

Equipes d'abordage



Lorsque deux navires sont amarrés ou enchevêtrés, un abordage peut commencer.

Lorsqu'un abordage commence, la FENETRE D'ABORDAGE apparaît au-dessus des navires impliqués. La FENETRE D'ABORDAGE indique le nombre d'hommes dans votre camp et dans le camp adverse. L'ATTAQUANT apparaît toujours à gauche et le DEFENSEUR à droite.

Le combat dure jusqu'à ce qu'une des deux parties soit anéantie ou se rende.

- Cliquez sur l'image L'abordage prend fin.
  Si vous donnez l'ordre de 'cesser l'abordage' alors que vous étiez l'attaquant, vos hommes reviennent à votre bord ; et si vous donnez cet ordre alors que vous étiez assailli, vos hommes se rendent.

Si vous sortez vainqueur d'un abordage...



Si vous sortez vainqueur d'un abordage, la FENETRE DE VICTOIRE apparaît au-dessus des navires impliqués dans l'abordage.

Réquisitionner le navire



Transfère une partie de vos marins sur le vaisseau capturé pour l'ajouter à votre flotte.

Détrousser



Vos hommes s'emparent de l'argent et des bijoux avant de retourner à votre bord.

Couler



Vous envoyez le navire par le fond.

Commencer à se détacher



Si vous donnez cet ordre, vos hommes reviendront à votre bord et commenceront à libérer votre navire de l'ennemi.

1. RÉQUISITIONNER DES NAVIRES



Si vous réquisitionnez un navire au cœur de la bataille, vous devez placer un équipage de prise à son bord. Vous ne pouvez pas racoler d'hommes au cœur d'une bataille. Cet 'équipage de prise' doit être constitué d'un capitaine et d'un nombre minimum de marins, mais vous pouvez en envoyer davantage si vous le souhaitez. Une fois que vous avez réquisitionné le navire, les membres de son équipage deviennent vos prisonniers. Après la bataille, vous aurez la possibilité de les forcer à devenir pirates, si vous le souhaitez.

Si vous choisissez l'option "Réquisitionner le navire", la fenêtre de transfert de l'équipage apparaît.

- Faites glisser les icones Les marins, troupes et canonniers sont transférés pour réquisitionner le navire.

Notez que l'icone se place automatiquement sur le nombre de marins nécessaires pour gouverner le vaisseau ennemi. Si vous ne souhaitez pas en envoyer davantage, il vous suffit de cliquer sur le bouton "OK". Il faudra quelques secondes à vos hommes pour prendre poste sur votre nouveau bateau.

Une fois qu'un navire a été réquisitionné, il fait partie de votre flotte : vous pouvez lui donner des ordres exactement de la même façon qu'à vos autres vaisseaux.

2. DÉTROUSSER



Si vous choisissez de détrousser les richesses d'un navire, la fenêtre détrousser apparaît.

La fenêtre détrousser vous indique la somme d'argent, de bijoux et d'objets ou de personnages spéciaux que vous avez dérobé sur le vaisseau ennemi.

- Cliquez sur le X Vous cessez de détrousser.

Canots



Les canots sont des bateaux robustes qui pèsent environ 10 tonnes.

Ils peuvent être mis à l'eau au cours d'une bataille comme unités d'attaque ou utilisés pour repêcher des naufragés ou débarquer des troupes à terre.

1. LANCER DES CANOTS

Vous ne pouvez lancer un canot que si votre navire est au mouillage.

Pour le mettre à l'eau, cliquez-droit sur votre vaisseau et choisissez l'option 'lancer un canot.' L'écran de déploiement des canots apparaît alors.

2. DÉPLOYER DES HOMMES DANS LES CANOTS

Cet écran vous permet de définir le type d'hommes et de matériel que vous envoyez sur votre canot.



Vous pouvez transférer les éléments suivants de votre navire à vos canots :

- Troupes
- Marins
- Canonniers
- Canons
- Mousquets
- Pistolets
- Grenades
- Munitions
- Officiers

Pour effectuer vos transferts, sélectionnez l'élément que vous souhaitez transférer dans la fenêtre "éléments" et cliquez sur le bouton "plus" de la fenêtre du canot souhaité, exactement comme dans l'écran Flotte (voir le chapitre 'Ports sûrs').

Vous ne pouvez pas embarquer plus de 10 tonnes d'hommes et de matériel sur un canot.

3. QUE PEUT FAIRE UN CANOT ?

Un canot peut recevoir des ordres de déplacement et d'attaque de la même façon que les autres navires de votre flotte, aux exceptions suivantes près :

a) Canons
Vous pouvez embarquer des canons sur vos canots pour les amener à terre mais ils ne peuvent pas tirer depuis un canot. En revanche, les troupes armées de mousquets peuvent tirer des bordées si vous en placez à bord.

b) Déplacement
Les canots ne sont, bien entendu, pas dépendants du vent : ils se déplacent à la même vitesse dans toutes les directions.

Bien qu'ils puissent se déplacer assez rapidement sur de courts laps de temps, leurs équipages se fatiguent rapidement. La ligne blanche située sous le nom du canot dans la fenêtre d'informations sur les navires vous indique l'énergie qu'il reste à l'équipage. Lorsque l'équipage est épuisé, le canot ralentit un moment, mais plus vous avez d'hommes à bord, plus rares se font ces pertes d'allure.

c) S'amarrer à un canot
Cliquez-droit sur le navire allié lorsque le canot est sélectionné.

Le canot se dirige vers le vaisseau allié, et lorsque les deux bateaux se rencontrent, le canot et son équipage sont hissés à bord du navire.

Equipes de débarquement



Si votre vaisseau est au mouillage près d'une plage, cette fenêtre apparaît pour vous indiquer que vous pouvez déployer des troupes.

Cliquez sur l'animation ; une équipe de débarquement se déploie.

Vous pouvez maintenant définir le nombre d'hommes et d'armes qui composeront l'équipe de débarquement. Ce point est expliqué dans le chapitre suivant.

Ports sûrs

Si votre vaisseau est à côté d'un port et qu'il n'y a pas de vaisseau ennemi à proximité, vous pouvez accéder à l'écran "port sûr" en cliquant sur le bouton de changement de vue 'port sûr'. Ce bouton ne vous est, en effet, accessible que s'il n'y a pas de vaisseau ennemi à l'horizon.

Que se passe-t-il après la bataille ?

La bataille est terminée lorsque tous les vaisseaux ennemis des environs immédiats ont été détruits, capturés, se sont rendus ou ont pris la fuite.

S'il y a des naufragés à la surface, vous obtenez automatiquement la possibilité de les repêcher. Les naufragés alliés réintégreront votre équipage et les naufragés ennemis deviendront vos prisonniers. Tout trésor flottant rejoindra votre butin.

Si vous faites des prisonniers, il vous sera demandé si vous voulez les tuer ou les forcer à devenir pirates. S'il y a toujours des navires qui se sont rendus dans la zone, l'option de les "piller" vous sera offerte.

Pillage



En choisissant de piller les vaisseaux ennemis qui se sont livrés à vous, vous les fouillez à loisir, n'emportant que la cargaison et l'équipement dont vous avez besoin.

Lorsque vous choisissez cette option, tous les trésors de la flotte ennemie sont automatiquement transférés à votre bord : vous choisissez le reste dans l'écran de pillage.

1. NOM DU NAVIRE

C'est le nom du vaisseau qui est à votre merci. S'il y a plus d'un ennemi à piller, vous pouvez parcourir leurs noms à l'aide des flèches de sélection des navires.

2. IMAGE DU NAVIRE

Cette représentation du navire sélectionné vous permet de juger de son état actuel. Vous pouvez faire pivoter l'image à l'aide des flèches de rotation..

3. BOUTONS D'OPTIONS



Ces boutons vous donnent accès aux quatre principales options de cet écran :

- **Prisonniers/Objets** Ouvre une fenêtre qui dresse la liste de tous les prisonniers, passagers, objets spéciaux et autres cargaisons dignes d'intérêt à bord du vaisseau ennemi. Vous pouvez en prendre une partie ou la totalité, ou bien tout laisser. Ces cargaisons spéciales, comme tout le reste, sont à votre merci.

- **Réquisitionner** Ajoute le vaisseau capturé, sa cargaison, son équipage, ses armes et ses vivres à votre flotte. Si vous "réquisitionnez" un navire, vous forcez automatiquement son équipage entier à intégrer votre bande de pirates. (Si vous ne le souhaitez pas - car vous avez suffisamment de marins à bord, par exemple - vous pouvez passer l'équipage par la planche avant de réquisitionner le navire.) Etant donné que les officiers ne peuvent pas être forcés à devenir pirates, ils sont automatiquement exécutés lorsque vous réquisitionnez un navire. Vous remarquerez que cela augmente votre infamie. Pour pouvoir réquisitionner un vaisseau ennemi, il vous faut avoir un officier disponible pour faire office de capitaine. Vous ne pourrez pas le réquisitionner si vous n'avez plus d'officiers. Vous devez également avoir suffisamment de marins pour former l'équipage minimum demandé par le navire. Il peut être constitué de marins que vous transférez de votre bord ou de ceux du navire que vous avez racolé. Si vous n'avez pas suffisamment de marins, vous ne pourrez pas réquisitionner le navire.

- **Tuer l'équipage** Exécute l'équipage du vaisseau capturé.

- **Couler** Envoie le navire et tout ce qu'il y a à bord par le fond.

- **Ce navire/Tous les navires** En cliquant sur le bouton "Tous les navires", les boutons d'options de pillage agissent sur l'ensemble des vaisseaux qui se sont rendus à vous. (Par exemple, si vous cliquez sur "Tous les navires" puis sur "Réquisitionner", tous les navires qui se sont rendus seront ajoutés à votre flotte.

4. BARRES D'ARTICLES

Les barres d'articles vous donnent la liste des hommes, armes et cargaison à bord du navire ou, si vous avez sélectionné "Tous les navires", de toute la flotte ennemie. Vous pouvez transférer tout ce que vous voulez dans les limites de la place qu'il reste dans vos cales.

Tout ce que vous pillez à bord des vaisseaux ennemis est chargé au hasard sur les navires de votre flotte. Il vous faudra regagner un port sûr pour pouvoir réorganiser vos vaisseaux à travers l'écran "Flotte".

5. CAPTURER L'ÉQUIPAGE ENNEMI

En faisant glisser les icones des hommes d'équipage (marins, troupes et canonniers) vers votre navire à l'aide des barres d'articles, vous êtes supposé forcer ces hommes à intégrer votre équipage. Vous forcez également l'équipage à servir à votre bord lorsque vous réquisitionnez un vaisseau ennemi.

Vous ne pouvez forcer les officiers ennemis à devenir pirates en aucune circonstance.

Infamie

Les pirates sont par définition des escrocs et des vauriens , et presque tous leurs actes sont pendables selon les valeurs décentes des continentaux.

Lorsqu'ils commettent des actes répréhensibles même selon leurs maigres valeurs, leur score d'"infamie" augmente. Plus vous commettrez de viles actions et plus votre infamie augmentera ; et plus infâme vous serez, moins vos adversaires seront enclins à se rendre et plus vous risquerez de finir au bout d'une corde si vous tombez aux mains des autorités.

1. EXEMPLES D'ACTES QUI N'ONT RIEN D'INFÂME

Un pirate rencontre un bâtiment de ligne, le coule et massacre son équipage dans le feu de l'action.

Un pirate capture un navire marchand. Il s'empare de tous les trésors et des cargaisons de valeur que transporte le vaisseau et laisse la liberté à son équipage.

Un pirate rencontre un navire marchand. Il hisse le pavillon noir qui signifie "rendez-vous immédiatement ou je vous massacre jusqu'au dernier". Le navire ne se rend pas et lorsque le pirate remporte la bataille, il exécute tout le monde (ce n'est pas un acte très sympathique, mais c'est raisonnablement honorable selon les valeurs pirates - vous leur avez laissé une chance et ils n'ont pas su la saisir).

2. EXEMPLES D'ACTES INFÂMES

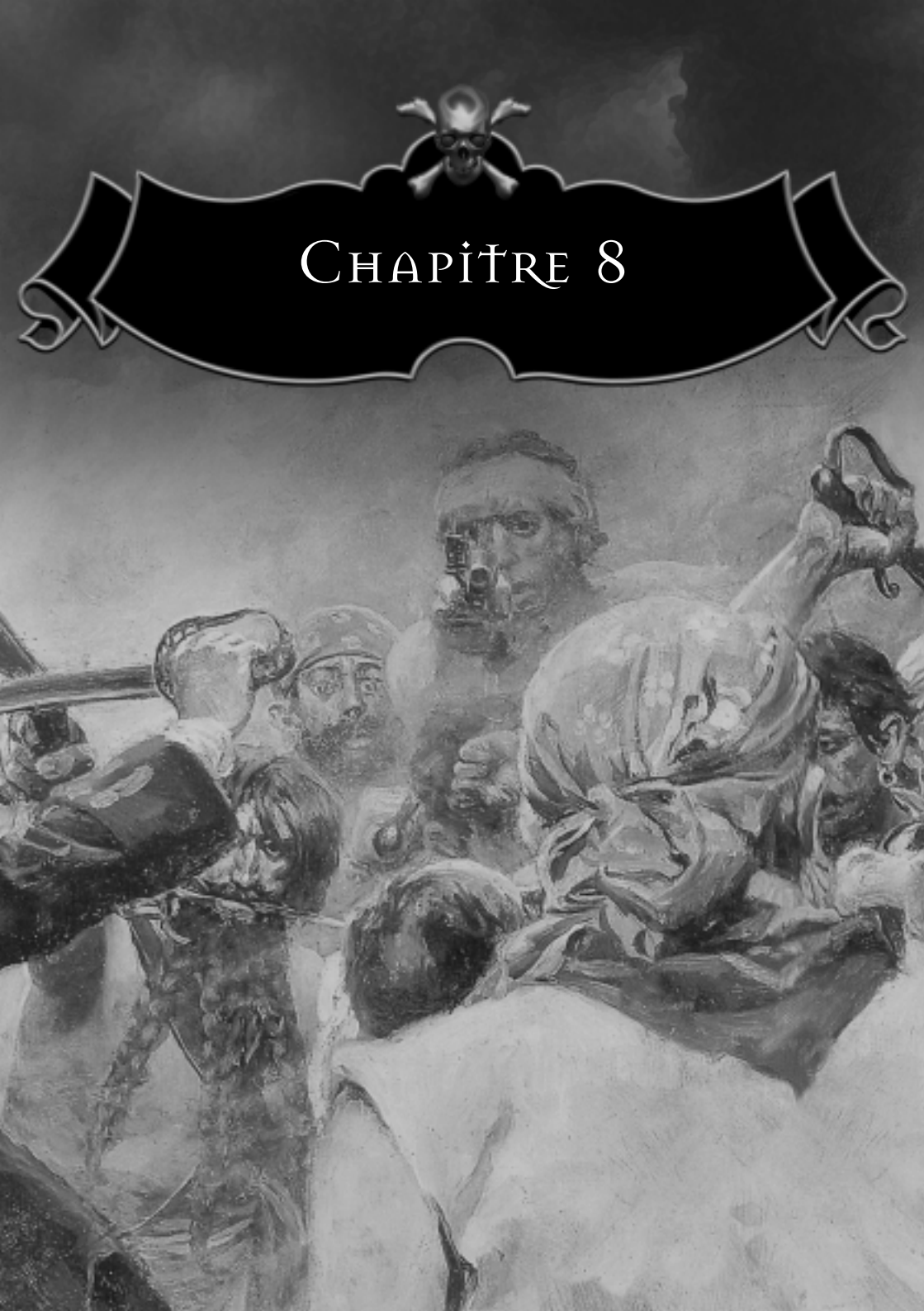
Un pirate rencontre un bâtiment de ligne, qui se rend à son autorité. Il l'aborde, et après l'avoir pillé, le coule corps et biens.

Un pirate capture un navire marchand. Il s'empare de toute la nourriture, des fruits, du rhum et du bétail qu'il trouve à bord, laissant l'équipage à une famine certaine.

3. EXEMPLE D'ACTE PARTICULIÈREMENT INFÂME

Un pirate rencontre un navire marchand. Il hisse le pavillon noir qui signifie "rendez-vous immédiatement ou je vous massacre jusqu'au dernier". Le navire se rend et le pirate exécute tout de même son équipage.

Chapitre 8



Combats terrestres

"Venez, amis qui moissonnez les flots,

Paix à la navigation,

Quêtons un autre lot,

Et varions la piraterie

D'une once de volerie !"

Gilbert & Sullivan Pirates of Penzance



A quoi sert cet écran ?

Les raids opérés sur des villes constituent une activité très lucrative pour un pirate. Dans cet écran, vous pouvez :

- Attaquer des villes ;
- Cambrioler des bâtiments et rapporter les trésors à votre navire ;
- Prendre des otages ;
- Raser des bâtiments ;
- Forcer des villes entières à s'en remettre à votre merci.

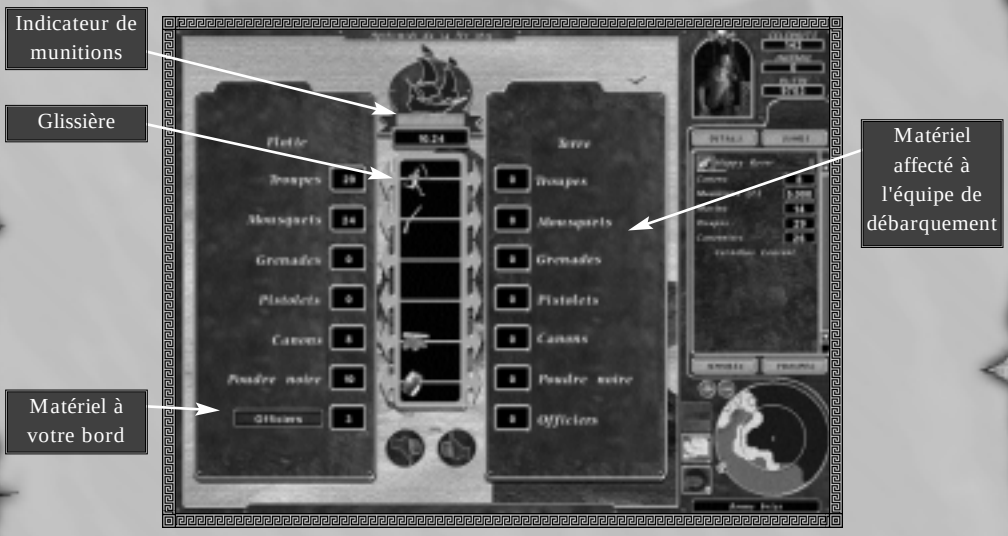
Préparer un débarquement

Depuis l'écran carte : Sélectionnez un port pour destination. Lorsque vous y parvenez, choisissez l'option "Débarquer". "L'écran de déploiement de l'équipe de débarquement" s'ouvrira aussitôt.

Depuis l'écran du nid de pie : Cliquez sur un port ou une plage. Votre navire prendra cette direction, comme d'habitude. Lorsque vous y parvenez, choisissez l'option "Débarquer". "L'écran de déploiement de l'équipe de débarquement" s'ouvrira aussitôt.

Depuis l'écran de bataille : Rapprochez-vous d'une plage et mouillez-y votre vaisseau. L'animation de "déploiement" apparaîtra au-dessus de votre navire. Cliquez sur l'animation et "L'écran de déploiement de l'équipe de débarquement" s'ouvrira.

Ecran de déploiement de l'équipe de débarquement



Cet écran se charge lorsque vous avez décidé de lancer une équipe de débarquement. La partie gauche indique le nombre d'hommes de troupe et d'armes que vous avez à bord de votre navire, et la droite contient ce que vous affectez à l'équipe de débarquement.

Si vous avez mis plus d'un navire au mouillage près de la plage, les chiffres de la partie gauche de l'écran représenteront le nombre d'hommes et d'armes qu'il y a à bord de tous les navires ancrés. Indiquez le nombre d'hommes et d'armes que vous souhaitez embarquer à l'aide des glissières ou des flèches.

Les armes que vous sélectionnez sont immédiatement distribuées à vos troupes. Tous les hommes qui ne reçoivent pas d'arme utiliseront leur coutelas personnel.

Si vous donnez des armes à feu à vos hommes, il leur faut des munitions. Ceci est pris en charge automatiquement : à chaque fois que vous déployez un mousquet, un pistolet, une grenade, un canon ou un baril de poudre, les réserves de poudre noire de votre flotte diminuent.

Les canons que vous déployez dans une équipe de débarquement sont enlevés de vos navires. Il faut 4 hommes pour manier un canon sur terre. Si vous souhaitez affecter des officiers à votre équipe de débarquement, cliquez sur le mot "officiers" pour afficher la liste des noms des officiers disponibles. Cliquez ensuite sur celui que vous voulez envoyer à terre.

Par exemple, si vous déployez 100 hommes, 5 canons et 20 mousquets, votre équipe de débarquement sera constituée de :

- 5 canons avec 4 hommes chacun ;
- 20 hommes armés de mousquets ;
- les 60 restants armés de coutelas.

Ecran d'organisation de l'équipe de débarquement



Une fois que vous avez déployé votre équipe de débarquement, vous pouvez (si vous le souhaitez) la diviser en groupes. Si vous ne souhaitez pas diviser votre équipe de débarquement en groupes, cliquez sur le pouce relevé. L'écran d'organisation de l'équipe de débarquement vous permet de former jusqu'à 12 groupes, en fonction de la taille de la plage. L'écran d'organisation de l'équipe de débarquement fonctionne exactement de la même façon que la section 'flotte' de l'écran 'Port sûr' :

- Sélectionnez un type d'unité dans la liste de la partie gauche de l'écran (le 'quai') ;
- Choisissez le groupe dans lequel vous souhaitez déplacer cette unité ;
- Cliquez sur '+' pour l'ajouter au groupe, et sur "-" pour l'en sortir.

Toutes les unités non affectées forment le groupe 1. Lorsque vous avez terminé, vous êtes ramené à l'écran de combat. Deux choses se sont passées :

- Tous les navires impliqués dans le débarquement sont proprement ancrés près de plage ;
- Votre équipe de débarquement est alignée sur la plage selon les groupes que vous avez formés.

Fenêtre d'informations

La fenêtre d'informations affiche le contenu actuel de votre équipe de débarquement.

- **Coutelas, mousquets, grenades, pistolets, canons et poudre noire** Le nombre d'hommes armés de ce type d'armes dont vous disposez
- **Avec butin** Le nombre d'hommes chargés de butin
- **Sans butin** Le nombre d'hommes qui ne portent pas de butin
- **Avec prisonniers** Le nombre d'hommes accompagnés de prisonniers
- **Sans prisonniers** Le nombre d'hommes qui n'ont pas de prisonnier
- **Officiers** Le nombre d'officiers dans votre équipe de débarquement
- **Argent détroussé** Le montant total de pesos rapportés à votre vaisseau jusqu'à présent
- **Bijoux détroussés** Le nombre total de bijoux rapportés à votre vaisseau jusqu'à présent
- **Prisonniers** Le nombre total de prisonniers ramenés à votre vaisseau jusqu'à présent
- **Groupes 1-12** Représente les groupes que vous avez formés dans l'écran de déploiement de l'équipe de débarquement.

Vous pouvez utiliser cette fenêtre pour sélectionner vos hommes ou centrer l'écran sur eux :

- **Cliquez sur une catégorie (ex : "grenades")** Tous les hommes de cette catégorie (ex : les hommes armés de grenades) sont sélectionnés.
- **Cliquez-droit sur une catégorie (ex : "grenades")** L'écran se centre sur une unité de cette catégorie. En cliquant-droit plusieurs fois, vous naviguez entre les unités de cette catégorie.
- **Cliquez sur un numéro de 1 à 12** Tous les hommes de ce groupe sont sélectionnés.

Pense-bête du capitaine

1. Si vous envoyez votre unique officier à terre avec l'équipe de débarquement et qu'il est tué, votre navire s'échouera.
2. Si la ville a été avertie que vous alliez l'attaquer, il y a aura davantage de patrouilles et une partie des trésors risque d'être cachée.
3. Les villes risquent davantage d'être prévenues que vous risquez de les attaquer si vous avez récemment mis des villes à sac ou participé à des batailles navales dans les environs.
4. Si l'une de vos unités se trouve près d'une grenade lorsqu'elle explose, elle souffrira naturellement de la déflagration.
5. Lorsqu'un homme qui porte une grenade est abattu, sa grenade peut exploser, ce qui est susceptible de créer une réaction en chaîne avec les hommes qui l'entourent.
6. Lorsque les hommes armés de grenades et de pistolets ont utilisé leur arme à un coup, ils sortent leur coutelas. Si vous souhaitez qu'ils conservent leur unique coup, donnez-leur l'ordre "d'attaquer uniquement avec le coutelas".
7. Lorsqu'un homme est tué, tout ce qu'il porte (arme ou butin) est perdu et ne peut être récupéré.
8. Il vous faut rapporter l'argent, les bijoux et les prisonniers au coffre à trésor pour pouvoir les embarquer.
9. Les canonniers se défendront avec leurs coutelas s'ils sont attaqués à courte portée.
10. Plus vous aurez détruit de bâtiments importants, plus la ville risquera de vous offrir sa reddition.
11. Si les femmes et les enfants vous voient arriver, ils risquent de donner l'alerte.
12. Les tourelles des remparts sont souvent armées de mortiers.
13. Les hommes se déplacent plus lentement sur les terrains escarpés que sur les routes ; ils se fatigueront plus rapidement en gravissant des collines qu'en se déplaçant sur terrain plat.
14. Les coups de feu et les explosions attireront souvent l'attention des soldats et de la milice qui sans ces bruits ne vous auraient peut-être pas remarqués.

Quelques concepts basiques

1. DÉTROUSSER ET PILLER

La principale motivation d'un pirate dans l'attaque d'une ville est tout simplement le vol. Vous n'aurez que très rarement les forces suffisantes pour mettre une ville à genoux mais même le plus faible des pirates est censé être capable de ponctionner quelques objets de choix dans de riches résidences citadines.

Dans un combat terrestre, "détrousser" signifie entrer dans un bâtiment, s'emparer de l'argent et des bijoux qu'il contient et prendre la poudre d'escampette. Chaque homme ne peut porter qu'une quantité limitée de pesos et de bijoux.

Si vous avez infligé suffisamment de dommages à une ville pour briser la volonté de combattre de ses habitants, la ville peut se rendre à votre autorité. Dans ce cas, vous pouvez la "piller" : explorer chaque maison à la recherche de trésors cachés, prendre nourriture et fruits, interroger le gouverneur. Cela peut prendre plusieurs heures, voire jours.

Détrousser est une chose que vous pouvez faire dans le feu de l'action : le pillage n'est possible qu'après la bataille, lorsque l'ennemi est complètement vaincu.

2. CONCLURE UN ACCORD

Il arrive de temps en temps qu'une ville qui n'a pas encore été vaincue vous propose un accord : elle vous offre de l'argent ou des biens et en retour, vous la laissez en paix. Les villes sont plus enclines à vous proposer des accords lorsque vous prenez des civils en otage à votre bord.

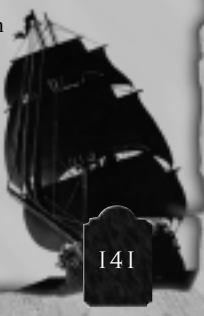
3. LE COFFRE À TRÉSOR

Il y a toujours un coffre à trésor sur la plage à côté du mouillage de votre navire. C'est à ce coffre à trésor que vous devez envoyer vos hommes si vous souhaitez qu'ils reviennent à bord ou qu'ils rapportent leurs trésors au vaisseau. S'il n'y a pas de coffre à trésor sur la plage (c'est à dire si votre navire a été détruit ou s'il a appareillé), vos hommes ne pourront pas revenir au bateau.

4. MORAL

Le moral est très important dans une bataille : si vos hommes sont mécontents (parce qu'ils n'auront pas reçu assez de nourriture ou de rhum ou parce que cela fait longtemps que le butin n'a pas été partagé ou qu'ils ont vu nombre de leurs camarades tomber récemment), ils ne se battront pas bien et risquent de s'enfuir, voire de se rendre s'ils sont désespérément inférieurs en nombre ou en train de perdre.

Vos hommes montreront plus de courage et se battront mieux s'ils sont près d'un officier. Si vos hommes sont forcés de reculer, ils se retireront généralement vers l'officier le plus proche. S'il n'y a pas d'officier à proximité, ils iront vers le canon le plus proche, et s'il n'y en a pas, ils reviendront au navire.



5. PRENDRE LES VILLES PAR SURPRISE

Les habitants des villes ne restent pas assis à attendre que les pirates les attaquent. S'ils entendent dire que vous avez coulé des navires ou mis des villes à sac dans les environs, ils renforceront la garnison, cacheront leur trésor et seront généralement beaucoup mieux préparés. Un pirate avisé planifie son attaque avec précaution.

Vos troupes

Vous pouvez équiper vos hommes de troupe avec les armes suivantes :

CANONS



Ces puissantes armes à longue portée peuvent détruire des bâtiments ou de vastes groupes d'hommes. Il faut 4 hommes pour les actionner : si vous n'avez pas ces 4 hommes vos canons se déplaceront très lentement sur le champ de bataille.

COUTELAS



L'arme de corps à corps standard.

GRENADES



Ces fioles de verre contenant de la poudre noire et une mèche explosent lorsqu'elles touchent leur cible : elles peuvent s'avérer aussi dangereuses pour celui qui les lance que pour sa cible.

POUDRE NOIRE



Ces barils de poudre à canon pris à bord de votre navire peuvent servir à détruire des bâtiments ou des remparts.

MOUSQUETS



Arme à feu de longue portée.

PISTOLETS



Puissante arme de courte portée à un coup.

N'importe quelle unité sort son coutelas lorsqu'elle est attaquée à courte portée. Les unités armées d'armes à un coup, comme les grenades ou les pistolets, ne sortiront leur coutelas qu'après avoir tiré leur charge.

Vous pouvez également avoir envoyé des officiers, qui sont toujours armés de coutelas.

Les officiers poussent les unités alentour à se battre mieux et avec plus de cœur que s'ils n'étaient pas là.

Les symboles qui apparaissent sous vos unités vous donnent des informations à leur sujet :

Homme sélectionné



Barres d'énergie.

Homme portant des trésors



Anneau jaune.

Homme au maximum de sa charge



Anneau jaune plein.

Homme avec un prisonnier



Anneau rouge.

Vous remarquerez que deux barres d'énergie apparaissent lorsque vous sélectionnez un homme :

La barre du haut indique son niveau de fatigue : lorsque la barre atteint zéro, il est épuisé et doit se reposer un moment. Plus il s'engage dans des actions qui demandent de l'effort, plus vite il se fatigue.

La barre du bas indique son état de santé. Lorsque cette barre atteint zéro, il meurt.

Votre ennemi

Les villes peuvent abriter des SOLDATS, une MILICE, des CIVILS et des représentants de la PETITE NOBLESSE

SOLDATS



Les principaux défenseurs des villes. Ils peuvent disposer du même armement que vous.

MILICE



De simples citadins musclés qui se sont procuré des épées pour se défendre.

CIVILS



Ne combattent pas : ce sont des femmes et des enfants qui peuvent se mettre sur votre route ou donner l'alerte.

NOBLES



Les riches habitants de la ville. Ils peuvent se battre pour défendre leur vie.

La ville

Les villes comportent différents types de bâtiments qui ont chacun leur rôle et leur importance.

Parmi ceux que vous verrez, vous trouverez :

Tourelles



De grandes tours de garde qui abritent souvent de puissants mortiers qui peuvent faire feu sur les navires ou tuer de nombreux hommes de troupe.

Résidence du gouverneur



Vous la reconnaîtrez au mât de pavillon placé devant. En endommageant ce bâtiment, vous porterez un grand coup au moral de la ville.

Trésor



C'est probablement ici que vous trouverez la plus grosse réserve d'argent de la ville.

Caserne



Si vous détruisez la caserne, le moral des soldats risque de baisser. Peut-être y aura-t-il également moins de soldats pour défendre la ville à l'avenir.

Tour de guet



Les villes qui disposent d'une tour de guet peuvent parfois appeler des navires des ports alentour pour assurer leur défense.

Magasin



Vous pouvez parfois voler des armes dans les magasins.

Prison



Vous pouvez parfois obtenir des renforts en libérant des prisonniers.

Eglise



Les habitants de la ville utiliseront souvent la cloche de l'église pour sonner l'alarme et avertir les autres villageois que des pirates arrivent.

Granges, entrepôts, hangars



Si vous endommagez ou détruisez ces bâtiments, les réserves de marchandises que la ville vend sur son marché seront détruites.

Fermes, moulins



Si vous endommagez ou détruisez ces bâtiments, la ville ne pourra plus faire pousser ou produire autant de choses, ce qui désorganisera complètement son économie.

Cultures



Détruire les cultures handicape également l'économie d'une ville.

Chantier naval



Si vous détruisez le chantier naval d'une ville, il y a aura probablement moins de navires pour assurer sa protection à l'avenir.

Contrôler vos hommes : les bases

1. SÉLECTIONNER UN HOMME
   - **Cliquez sur l'un de vos hommes** L'homme est sélectionné

2. SÉLECTIONNER PLUSIEURS HOMMES
   - **Encadrez un groupe d'hommes à l'aide de la souris :** Les hommes sont sélectionnés
   - **Cliquez sur une arme dans la fenêtre d'informations :** Tous les hommes portant cette arme sont sélectionnés
   - **Cliquez sur Avec butin/Sans butin :** Tous les hommes de cette catégorie sont sélectionnés
   - **Cliquez sur un numéro compris entre 1 et 12 dans la fenêtre d'informations:** Tous les hommes affectés à ce groupe sont sélectionnés
   - **Touches du clavier F1 à F12 :** Tous les hommes affectés à ce groupe sont sélectionnés
   - **Cliquez sur le bouton "Troupes" :** Tous les hommes sont sélectionnés
   - **Cliquez-droit sur une catégorie :** L'écran se place sur une unité de cette catégorie. Cliquez plusieurs fois pour naviguer entre les unités de cette catégorie.

3. MODE SUIVRE

Si le mode suivre est activé, la fenêtre principale se centrera sur le groupe d'hommes sélectionné et suivra tous ses mouvements.

4. GROUPES

L'écran d'organisation de l'équipe de débarquement vous permet d'affecter vos hommes à des groupes numérotés de 1 à 12. Vous pouvez également changer des hommes de groupe à l'aide de cet écran.

- **Touche Ctrl + F1-F12 :** Tous les hommes actuellement sélectionnés sont affectés au groupe portant ce numéro.

Ordres

Vous pouvez donner nombre d'ordres à vos hommes.

1. DÉPLACER VOS HOMMES

- **Cliquez sur un point de la carte :** L'unité actuellement sélectionnée marchera vers ce point.

2. ATTAQUER DES UNITÉS ENNEMIES

- **Cliquez sur un ennemi :** L'unité prend cet ennemi pour cible, se déplace dans sa direction et l'attaque.

Vos hommes attaqueront automatiquement tout ennemi qui se place à portée de leurs armes. Vous n'avez pas à leur donner d'ordres supplémentaires pour qu'ils s'en chargent. Néanmoins, si vous ne leur avez pas donné l'ordre "d'attaquer", ils resteront à leur place et ne pourchasseront pas l'ennemi dans sa retraite.

3. ATTAQUER DES BÂTIMENTS

Vous pouvez détrousser des bâtiments (emporter tous les pesos et les bijoux qu'ils renferment) ou tenter de les détruire.

- **Cliquez sur un bâtiment** — L'unité sélectionnée (ou les unités) entre dans le bâtiment, combat les unités hostiles qu'il peut abriter, puis le détrousse.
- **Cliquez-droit sur un bâtiment** — Pour ouvrir le "menu d'options des bâtiments".

Menu d'options des bâtiments

Entrer dans le bâtiment



L'unité actuellement sélectionnée (ou les unités) entre dans le bâtiment, combat les unités hostiles qu'il peut abriter, puis le détrousse.

Attaquer le bâtiment



L'unité actuellement sélectionnée (ou les unités) tente de détruire le bâtiment. Les hommes munis d'armes à feu attaqueront le bâtiment de l'extérieur, tandis que les hommes armés de coutelas entreront dans le bâtiment et tenteront de l'incendier.

4. COFFRE À TRÉSOR

- **Cliquez sur le coffre à trésor** L'unité actuellement sélectionnée (ou les unités) marche vers le coffre à trésor et y dépose le butin qu'il transporte. Tout prisonnier qui le suit actuellement est transféré à bord du vaisseau.

- **Cliquez-droit sur le coffre à trésor** Le menu d'options du coffre à trésor apparaît.

Menu d'options du coffre à trésor

Déposer le butin



L'unité actuellement sélectionnée (ou les unités) se dirige vers le coffre à trésor et y dépose tout ce qu'elle transporte. Elle y remet également tout prisonnier qui l'accompagne.

Retourner au navire



L'unité revient à bord, rapportant tout l'argent, les bijoux, les objets spéciaux ou les prisonniers qu'elle a pu glaner.

5. ENNEMIS QUI SE SONT RENDUS

Si une unité ennemie est dépassée par le nombre, a un faible moral ou pour quelque raison refuse de vous combattre, elle peut se rendre. Les unités qui se rendent sont aisément reconnaissables car elles mettent les mains en l'air.



- **Cliquez sur un ennemi qui s'est rendu**
  L'unité sélectionnée attaque et tue l'ennemi qui s'est rendu.

- **Cliquez-droit sur un ennemi qui s'est rendu**
  Le menu des ennemis à merci apparaît.

Menu d'options des ennemis à merci

Tuer



L'unité sélectionnée attaque et tue l'ennemi qui s'est rendu.

Capturer



L'ennemi qui s'est rendu devient le prisonnier de l'unité sélectionnée.

6. PRISONNIERS

Une fois que vous avez fait d'un ennemi votre prisonnier, il suivra le pirate qui l'a capturé sur le champ de bataille jusqu'à ce qu'il soit tué, relâché ou ramené au vaisseau pirate.

- **Cliquez sur le prisonnier** L'unité sélectionnée attaque et tue le prisonnier.
- **Cliquez-droit sur le prisonnier** Le menu d'options des prisonniers apparaît.

Menu d'options des prisonniers

Tuer le prisonnier



L'unité sélectionnée attaque et tue le prisonnier.

Relâcher le prisonnier



Le prisonnier est relâché.

7. CANONS, BARILS ET AUTRES OBJETS

Vous pouvez parfois trouver un canon, un baril de poudre ou tout autre objet abandonné sur le champ de bataille.

- **Cliquez-droit sur un objet** L'unité sélectionnée "ramasse" l'objet. Si cet objet est un canon, l'unité sélectionnée y sera affectée.

Agir sur vos propres hommes

Vous avez le choix entre nombre d'options pour changer le comportement de vos hommes.

- **Cliquez-droit sur vos hommes** Le menu d'options des troupes apparaît.

Menu d'options des troupes

Poser le baril



Si l'unité porte un baril de poudre, elle le posera sans l'allumer. (Le baril pourra être allumé plus tard à l'aide d'un coup de pistolet ou de mousquet.)

Allumer le baril de poudre



Si l'unité porte un baril de poudre, elle le posera et l'allumera. (Soyez prudent. Les barils de poudre provoquent une explosion très puissante, et les histoires de pirates qui se font sauter avec leur propre poudre sont nombreuses...)

Cessez le feu



Un homme ayant reçu l'ordre de "cesser le feu" n'attaquera jamais sa cible avec son arme à feu. S'il est attaqué à courte portée par un ennemi, il se défendra avec son coutelas. (Si vous lui donnez l'ordre "d'attaquer", c'est à dire si vous cliquez sur une unité ennemie, l'ordre de "cesser le feu" sera annulé.)

Maintenir le feu



Si un homme a reçu l'ordre de "cesser le feu", "maintenir le feu" lui permet d'attaquer à nouveau les ennemis à sa portée.

Rester sur place



Un homme qui a reçu l'ordre de "rester sur place" ne quittera plus sa position actuelle. Il ATTAQUERA les ennemis qui viendront à portée, mais JAMAIS ne les prendra en chasse ou ne se déplacera pour trouver un meilleur angle de tir. C'est l'ordre qu'appliquent par défaut les pirates qui arrivent sur le champ de bataille.

Attaquer librement



Cet ordre annule simplement l'ordre de "rester sur place". Une unité qui a reçu l'ordre "d'attaquer librement" est autorisée à donner la chasse à ses ennemis et à trouver de meilleures positions d'attaque.

Attaquer seulement avec le coutelas



Cet ordre change temporairement les hommes armés de mousquets, grenades ou pistolets en hommes armés de coutelas. Cette option est pratique pour conserver les grenades et les coups de pistolets, mais aussi pour réduire le bruit dans l'espoir de prendre une ville par surprise.

Attaquer avec l'arme principale



Annule l'ordre "coutelas seulement".

Assaut général



Annule les commandements de rester sur place, attaquer avec le coutelas et cesser le feu.

Rallier



RESERVE AUX OFFICIERS : L'officier rallie ses hommes. Tous les hommes abandonnent leur tâche et se dirigent vers l'officier.

Bâtiments et rapine

1. COMBATS DANS LES BÂTIMENTS

Lorsque vos hommes entrent dans un bâtiment, ils peuvent y trouver des ennemis. Si le cas se présente, ils attaquent automatiquement leur adversaire, et la fenêtre bâtiment apparaît au-dessus du bâtiment en question.



Si vous souhaitez que vos hommes abandonnent le combat, cliquez sur l'animation.

2. DÉTROUSSER
S'il y a des trésors à l'intérieur, vos hommes s'en empareront. Les trésors sont des "pesos" et des "bijoux".

Le montant total de pesos et de bijoux que vous trouvez apparaît dans la boîte des "pesos" et "bijoux" de la fenêtre bâtiment. Le décompte se fait à mesure que vos hommes se remplissent les poches.

Un homme ne peut transporter qu'une quantité limitée de trésors. Dès qu'il atteint sa charge maximale, il quitte le bâtiment.

Si vous souhaitez que vos hommes cessent de détrousser et quittent le bâtiment, cliquez sur l'animation.

3. AUTRES CHOSES QUE PEUVENT ABRITER LES BÂTIMENTS

a) Armes
Certains bâtiments, en particulier les casernes et les magasins, peuvent contenir des armes.
Si vos hommes entrent dans ces bâtiments et qu'ils ne sont pas encore armés, ils ramassent automatiquement les armes qu'ils trouvent à l'intérieur.

b) Pirates captifs
Il y a parfois des pirates qui croupissent dans la prison. Si c'est le cas lorsque vous entrez dans le bâtiment, ils sont automatiquement libérés et rejoignent votre équipe de débarquement. Ils reviendront à bord du navire avec votre équipage et seront traités comme des volontaires.

c) Objets spéciaux
Il arrive que vous trouviez des objets spéciaux, qui sont généralement liés à une mission qu'un gouverneur vous a donnée. Si cela se produit, vous en serez tenu informé.

Que puis-je faire de mes prisonniers

Si des unités ennemies se rendent à vous, vous en faites vos prisonniers.

Si vous ramenez vos prisonniers à bord de votre vaisseau (à l'aide du coffre à trésor, comme d'habitude), ils y sont transférés. Ils peuvent vous être utiles de diverses manières :

Civils et nobles
Les civils et les nobles que vous embarquez sont considérés comme des otages. Plus vous détenez d'otages et plus vous avez de chances que la ville vous propose un accord. Après la bataille, la ville vous offre une somme d'argent en échange de ses citoyens retenus à votre bord.

Soldats et miliciens
Les soldats et les miliciens faits prisonniers peuvent être forcés à intégrer votre équipage. Après la bataille, il vous sera demandé si vous souhaitez racoler les hommes que vous avez capturés.

Pillage

Si vous lui infligez suffisamment de dommages, la ville peut se rendre à votre autorité. Dans ce cas, vous pouvez accéder à l'écran de pillage et saccager la ville à loisir.

Cela prend du temps de piller une ville. Si vous passez trop de temps à mettre une ville à sac, il est possible que des vaisseaux des ports voisins viennent à son secours !

Cet écran apparaît dès que la ville s'en remet à votre merci. Il vous indique le temps que mettront vos hommes pour piller la ville et les types de marchandises qu'ils y trouveront.
Les marchandises raflées sont automatiquement déposées sur le QUAI, à partir duquel vous pouvez les distribuer entre les navires de votre flotte, comme d'habitude.

Les boutons d'options de pillage vous offrent diverses possibilités :

- Occuper
- Torturer
- Détruire
- Piller les navires
- Flotte

1. OCCUPER



Si vous le souhaitez, vous pouvez nommer un de vos officiers gouverneur d'une ville qui s'est rendue à votre autorité. Si vous êtes corsaire - c'est à dire si vous portez une Lettre de Marque - la nationalité de la ville changera pour celle de la nation avec laquelle vous êtes allié. Sinon, elle deviendra un port pirate. Dans les deux cas, elle vous restera amicale aussi longtemps que votre homme restera au pouvoir.

La longueur de "règne" de votre officier dépend de sa capacité à assumer ses fonctions.

Pour installer un gouverneur, il vous suffit de cliquer sur l'officier de votre choix. Si vous n'avez aucun officier disponible, vous ne pourrez pas occuper la ville.

2. TORTURER



Les citadins dissimulent parfois une partie, voire la totalité de leur trésor dans des caches secrètes - en particulier lorsqu'ils ont des raisons de croire qu'ils risquent d'être attaqués par des pirates. Il est parfois possible de soutirer le véritable emplacement d'un trésor au gouverneur.

Il vous suffit de cliquer sur l'icone représentant l'intensité de votre interrogatoire. Mais faites attention à ces faibles continentaux : ils sont connus pour mourir facilement lors des interrogatoires, et bien entendu, cela ne vous apprend pas grand chose sur le trésor !

3. DÉTRUIRE



Si vous le souhaitez, vous pouvez raser la ville pour empêcher ses vaisseaux de vous attaquer à l'avenir ou pour affaiblir l'économie de vos ennemis. Il vous suffit de cliquer sur l'icone représentant le niveau de destruction que vous souhaitez atteindre.

4. PILLER LES NAVIRES
Si la ville qui s'est rendue a des navires amarrés dans son port, vous pouvez les piller. Cela fonctionne exactement de la même façon que lorsque vous pillez un vaisseau à l'issue d'une bataille navale.

5. FLOTTE
Les marchandises que vous raflez dans la ville sont déposées sur le quai. Si vous le souhaitez, vous pouvez les distribuer entre vos navires à l'aide de l'écran "Flotte". C'est exactement le même que celui de l'écran "Port sûr".

Infamie

Au cours des combats terrestres, vous êtes amené à commettre de viles, infâmes et sanglantes actions, et cela peut faire augmenter votre score d'infamie tout comme les atrocités que vous commettez en mer.

1. EXEMPLES D'ACTES QUI N'ONT RIEN D'INFÂME
Un pirate attaque une ville. Dans le feu de l'action, quelques soldats et miliciens sont tués.
Après avoir vaincu les défenseurs de la ville, le pirate cambriole quelques maisons et emporte l'argent et les bijoux qu'elles abritent.

2. EXEMPLES D'ACTES INFÂMES
Un pirate attaque une ville. Certains soldats et miliciens se rendent mais il les massacre tout de même.

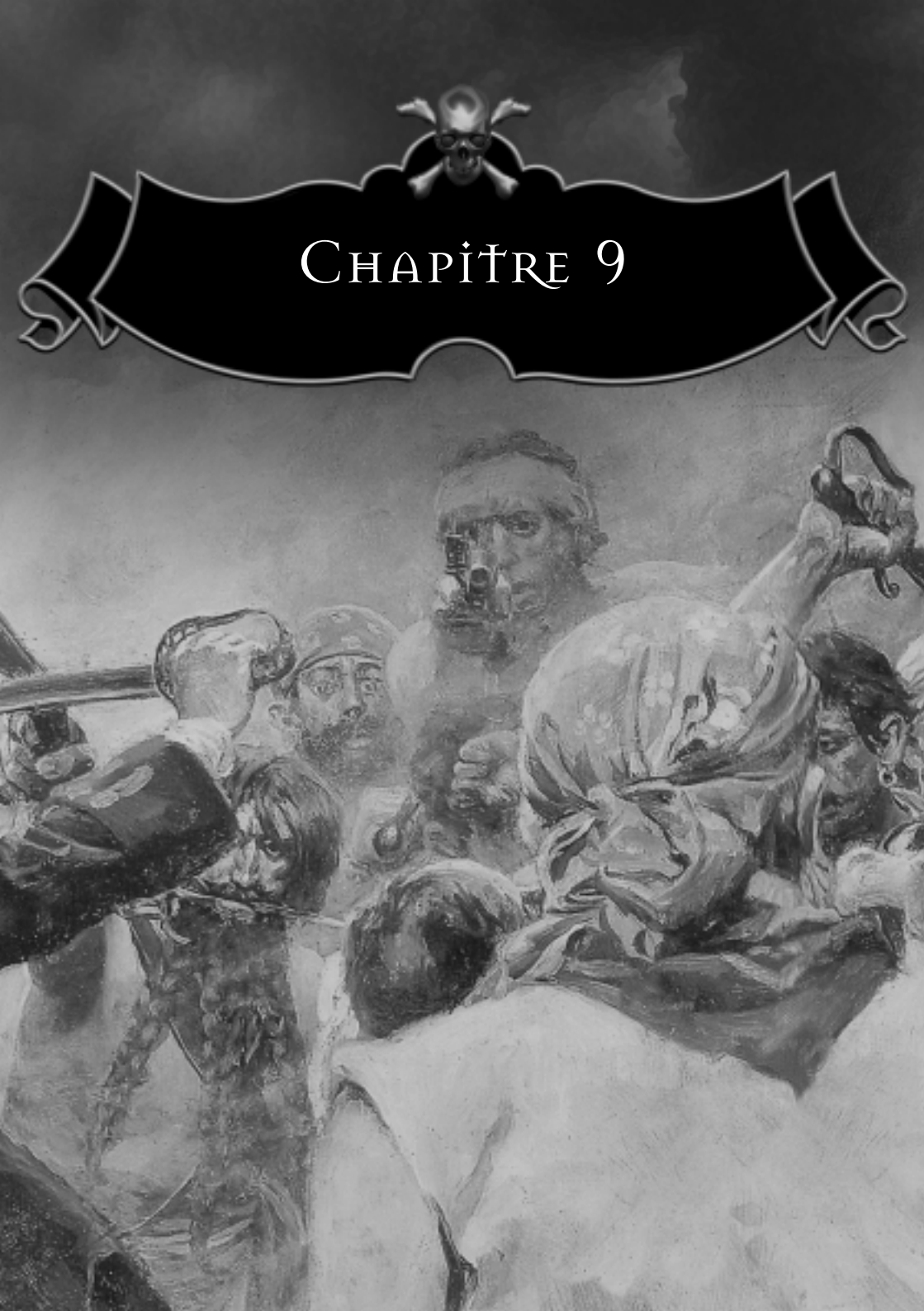
Après avoir vaincu les soldats d'une ville, le pirate voit des civils désarmés et les tue sur le champ.

3. EXEMPLES D'ACTES PARTICULIÈREMENT INFÂMES
Un pirate attaque une ville. Des civils désarmés se rendent, mais il les massacre tout de même.

4. EXEMPLES D'ACTES DIABOLIQUEMENT INFÂMES
Une ville est tellement submergée par l'attaque du pirate qu'elle se rend. Au cours du pillage, le pirate massacre tous les citoyens de la ville désarmés qui se sont rendus.

Il n'est pas satisfait du trésor qu'il a obtenu alors il torture le gouverneur à mort pour découvrir la cache du reste.

Chapitre 9



Notes des développeurs

«Vers le monde des tromperies tu t'en vas
La où les pirates dressent leur loi
Moi, je resterai fidèle à cet air qui m'appâte
Pour vivre et mourir en roi des pirates!»
Gilbert et Sullivan

Qu'était un pirate ?

Nous savons tous ce que sont les pirates. Des vilains cocasses avec des jambes de bois et des crochets. De galants fiers-à-bras volant dans les gréements avec des rapières et des accents distingués. De charmants personnages de cartoon avec des noms de gros méchants.

Eh bien non, pas exactement.

Le Capitaine Crochet vivait peut-être au pays imaginaire, mais Barbe Noire, lui, a grandi à Bristol et a pris la mer depuis les quais de Bristol à moins de cent mètres des bureaux des serres. Tandis que nous travaillions sur ce jeu, des plongeurs ont retrouvé l'épave de son vaisseau amiral qui gisait depuis son naufrage en 1717 ; et les journaux britanniques ont annoncé que la piraterie sur les sept mers a finalement cessé d'être un crime pendable au Royaume-Uni. Les pirates étaient réels - et, comme toujours, la réalité semble avoir dépassé de loin toutes les fictions hollywoodiennes.

J'aurais voulu être un pirate

Pavillon Noir n'est pas une simulation. Nous ne vous demandons pas de connaître le gréement d'un trois-mâts du grand foc au mât d'artimon en passant par le grand hunier, et nous admettons volontiers que nous avons calculé le prix d'une tonne de coton à la Barbade en 1676 selon un procédé hautement scientifique : l'invention pure et simple.

Néanmoins, nous avons tâché de recréer l'ambiance et le cadre dans lesquels vivaient ces pirates de la vie réelle ; de créer un jeu qui reflète l'esprit de leurs carrières. Le Capitaine Johnson (qui pourrait avoir réellement été Daniel Defoe et dont "L'histoire générale des plus fameux pirates" devint la bible de ce projet) cite un fragment du journal de Barbe Noire. Où l'a-t-il trouvé ? C'est la question.

'Quelle journée ! Nous avons bu tout le rhum. Aujourd'hui, presque personne n'est ivre. - Quel sacré désordre ! - Ces coquins complotent ! - Aujourd'hui on parle beaucoup de se séparer, une prise serait la bienvenue. - Dure journée. Nous avons fait une prise et avons trouvé à bord quantité de liqueur. L'équipage a beaucoup bu ; tout va bien.'

Nous espérons que notre jeu vous permettra d'entrer dans la peau de Barbe Noire.

Voici quelques aspects de la vie d'un pirate que nous avons tâché de refléter :

Recruter un équipage et racoler des hommes

Bien que certains de leurs capitaines furent des personnages romanesques et hauts en couleurs, la plupart des pirates semblent avoir été des marins maussades et sans emploi. L'ultime "âge d'or" de la piraterie commença en 1713 lorsque le traité d'Utrecht mit fin à l'interminable guerre de la succession du trône d'Espagne, privant d'emploi nombre de marins anglais. Ils continuèrent donc de gagner leur vie par le seul moyen qu'ils connaissaient : piller les navires espagnols. Le Capitaine Johnson dit que, si les autorités désirent réellement supprimer la piraterie, la meilleure chose à faire serait de créer une flotte de pêche anglaise : les marins trouveraient ainsi des emplois honnêtes pour entamer les temps de paix.

Dans Pavillon Noir, les équipages pirates se recrutent dans les ports, et vous trouverez souvent davantage de volontaires dans les villes pauvres où l'ouvrage manque que dans les riches. Les pirates qui embrassent cette carrière de leur propre chef font des membres d'équipage à la loyauté plus sûre.

Vous ne trouverez malheureusement pas suffisamment de volontaires pour équiper votre navire, et vous devrez vous résigner à racoler des hommes sur les vaisseaux capturés. C'était pratique commune chez les pirates : forcer les captifs, parfois sous la menace de la torture, à prêter serment et intégrer l'équipage pirate. Le grand Bartholomew Roberts lui-même commença sa carrière de pirate comme membre racolé, et fut élu par l'équipage pirate lorsque le Capitaine Davies trouva la mort au combat. Cela pourrait expliquer sa réticence à recruter des hommes de force.

Les pirates choisissaient souvent cette défense lorsqu'ils arrivaient à la barre des accusés - ils n'avaient pas choisi de devenir pirate, ils y avaient été forcés. Cela impressionnait rarement les juges. Le célèbre pasteur puritain Cotton Mathar expliqua très charitablement à un condamné qu'il aurait accepté le 'martyr chrétien' plutôt que rejoindre un équipage pirate...

Dans Pavillon Noir, vous trouverez sûrement que racoler des hommes dans l'écran «pillage» est un excellent moyen de grossir votre équipage, mais un équipage essentiellement constitué d'hommes racolés ne vous restera pas loyal lorsque les événements tourneront au vinaigre...

Charte des pirates

Etonnamment, les vaisseaux pirates sur lesquels ces hommes prenaient la fuite étaient souvent régis par des lois relativement démocratiques. Chaque membre de l'équipage signait une série d'articles pirates qui dressaient les règles du navire. La charte de Bartholomew Roberts interdisait à l'équipage de boire après l'extinction des feux, leur autorisait une journée de repos le dimanche, et leur interdisait d'amener des femmes (ou des garçons...) à bord. La charte du Capitaine Philips stipulait de façon mémorable :

"Si à tout moment nous rencontrons une femme prude, l'homme qui lui offrira de se mêler à elle avec son consentement ou non sera exécuté sur-le-champ."

La terrible marque noire qu'utilisent les mutins pour signifier la révocation de Long John Silver dans "L'île au trésor" n'est, malheureusement, que le fruit de l'imagination de Robert Louis Stevenson ; mais il est parfaitement exact que les capitaines étaient nommés par un vote populaire. L'équipage était libre de s'en débarrasser s'il ne remplissait pas suffisamment bien ses fonctions de commandant. Le risque de vous voir limogé par votre équipage au terme d'un vote est toujours présent dans Pavillon Noir, bien que vous puissiez éviter cette situation en assurant le ravitaillement de vos navires en nourriture, rhum et viande fraîche. Vous trouverez également qu'un équipage essentiellement constitué d'hommes racolés sera plus enclin à se mutiner qu'un équipage de volontaires.

'Pièces de huit'

Les pièces de huit ou pesos de ochas - dollars espagnols - étaient la monnaie en cours dans les Caraïbes. Elles étaient souvent appelées «pièces de huit» car c'étaient de larges pièces qui pouvaient se diviser physiquement en huit pièces plus petites. Un quart de dollar s'appelle d'ailleurs toujours «two-bits» (deux morceaux) aux Etats-Unis de nos jours. (Le dos de la pièce espagnole était frappé d'une image des célèbres piliers d'Hercule - un serpent enlacé entre les piliers. Cela pourrait être l'origine du signe du dollar moderne «$».)

Partage du butin

Très peu de pirates rentraient chez eux avec des coffres débordant de doublons espagnols : ils recevaient une part des fruits de leurs pillages. La charte des pirates définissait l'importance de la part que recevait chaque homme - cinq parts pour le capitaine, trois pour les officiers, 1/2 pour le mousse et ainsi de suite. Nombre de navires offraient également une sorte de police d'assurance qui garantissait une prime supplémentaire à tout homme qui perdait un bras ou une jambe. («Si un homme perd une articulation au combat, il recevra 400 pièces de huit, et 800 s'il perd le membre entier.») Les articles de Roberts stipulaient que personne n'était autorisé à mettre fin au voyage avant que la part de chacun n'atteigne au moins 1000 livres. Cela représentait plusieurs années de salaire, suffisamment pour qu'un honnête marin prenne sa retraite, mais les pirates dépensaient leur part en quelques semaines entre ripailles, beuveries et catins, créant ainsi une économie de «ruée vers l'or» dans certains des ports pirates.

Cet aspect de la vie des pirates est reflété dans «l'écran butin». Il y a une balance très fine à respecter lorsque vous partagez le butin - si vous le faites trop tôt, vos hommes recevront une part si maigre qu'il vous sera impossible de recruter un nouvel équipage ; et si vous tardez trop, ils commenceront à se rebeller et risquent de vous destituer. En clair, plus votre équipage est important, plus il vous faudra «gagner» d'argent pour offrir une part décente à chacun.

Réputation

En développant ce jeu, nous avons mis un accent particulier sur la célébrité, l'infamie et le Pavillon Noir. Certains hommes tels que Sir Henry Morgan commandaient des armées de boucaniers très bien organisées qui pouvaient remporter d'importantes batailles par la force des armes ; mais la plupart des pirates comptaient lourdement sur la guerre psychologique. Ils ne prenaient pas la mer pour mener bataille : ce qu'ils souhaitaient, c'était trouver des vaisseaux ennemis qui se rendent à leur autorité. Ils s'alignaient avec de faibles navires marchands et hissaient le pavillon noir qui leur intimait l'ordre de se rendre sur-le-champ ou de se préparer à subir les conséquences de leur résistance. Tout était question de réputation. Certains historiens suggèrent que le célèbre Barbe Noire n'aurait réellement commis que très peu d'atrocités : grâce à l'image de psychopathe grincheux et satanique qu'il s'était forgée, les navires se rendaient purement et simplement lorsqu'il leur ordonnait. D'un autre côté, il était possible de devenir victime de son propre succès : les carrières de Roberts et de Barbe noire prirent fin lorsque leur célébrité les dépassa. L'amirauté anglaise mandata le Capitaine Maynard pour chasser barbe Noire ; et deux bâtiments de ligne, le Swallow et le Weymouth, furent affrétés pour rechercher Roberts. Leur deux carrières prirent rapidement fin lorsqu'ils commencèrent à s'attirer ce type d'attentions.

Ports d'escale

Nombre de petits ports ont servi de havre aux pirates - des endroits où l'on acceptait l'argent ou les produits des pirates sans trop poser de questions sur leur provenance. Certains allaient plus loin : le gouverneur de Caroline du Nord faisait affaire assez ouvertement avec Barbe Noire en personne et lui délivra même une amnistie qui lui pardonnait tous ses crimes passés. En outre, nombre de villes différentes des Caraïbes servaient de «capitales» pirates. Dans le jeu, vous commencerez vos aventures dans une de ces «capitales», et vous pourrez compter sur leur amabilité à votre égard (à moins que vous ne soyez assez fou pour engager le combat avec eux...)

1625 -1655 La Tortue

Hispaniola abritait une communauté de marins naufragés, déserteurs et autres esclaves évadés depuis la fin du seizième siècle. Ils chassaient le cochon sauvage et en vendaient la viande et les peaux aux navires de passage. Aux environs de 1625, un groupe d'hommes quitta le continent pour former une communauté sur l'île de la Tortue. Ils se nourrissaient de lamelles de porc grillé qu'ils appelaient «boucan», ce qui leur donna le nom de boucaniers. Ce sont ces hommes sauvages et malodorants qui formèrent la colonne vertébrale des armées de boucaniers qui harcelaient les Espagnols sous le commandement de Sir Henry Morgan.



1655 - 1692 Port Royal

La cité de Port royal se trouvait au centre des routes commerciales des Caraïbes. L'argent coulait à flots dans ses rues pleines de tavernes, de maisons closes et de rhumeries. Elle devint naturellement un repaire de pirates, qui venaient parfois y dépenser les profits de tout un voyage en une seule nuit d'orgie. Les gens l'appelaient «la cité la plus mal famée de la terre». En juin 1692, il y eut un terrible tremblement de terre et Port Royal fut engloutie sous les flots (emmenant avec elle la tombe de Sir Henry Morgan). Les prêtres se firent alors une joie de prêcher que c'était la main de Dieu qui avait abattu cette Sodome des temps modernes.

1692 -1724 Nassau

Nassau fut une colonie espagnole ou anglaise selon les époques pour finalement devenir une véritable république pirate : un capitaine nommé Thomas Barrow en était le président auto-proclamé, et il se disait que sa population n'était constituée que de pirates et de leurs sympathisants. Il pouvait y avoir jusqu'à 500 vaisseaux pirates amarrés dans son port en même temps - on y croisait des noms fameux tels que Barbe Noire et Calico Jack.

En 1718 Woods Rogers, un ancien corsaire, accosta à Nassau avec l'ordre du Roi d'Angleterre de chasser les pirates, une proclamation d'amnistie pour les encourager à se rendre et une caisse de tracts religieux pour leur enseigner l'erreur dans laquelle ils menaient leurs vies... La lutte fut difficile mais il est généralement admis que l'âge d'or de la piraterie toucha à sa fin lorsque les pirates de Nassau furent supprimés.

Batailles navales

Vers 1725, les commandants des marines européennes avaient fait de la guerre en mer une forme d'art dans laquelle de vastes flottes exécutaient d'élégantes manoeuvres de précision. Les batailles des pirates étaient, à l'inverse, de brèves escarmouches : sales, fumantes, violentes et finissant plus généralement au coutelas et au grappin qu'en une bordée parfaitement calculée qui frappe un navire sous la ligne de flottaison. Pavillon Noir tente de refléter le chaos des luttes désordonnées de ces escarmouches pirates. La direction du vent est un élément essentiel de l'engagement naval. Un navire peut difficilement en prendre un autre en chasse s'il fait face au vent - nous avons également reflété le fait qu'un navire à «gréement aurique» tel que le sloop peut atteindre des vitesses bien supérieures dans le vent que celles qu'atteint un vaisseau à «gréement en carré» tel qu'un galion. Lorsque l'attaque commence, le pirate tâche toujours de se placer sur le bord au vent de son adversaire - dans le cas contraire, la fumée des canons lui revient dessus et cela réduit l'efficacité de son équipage. Les pirates étaient relativement réticents à attaquer un ennemi aux canons ; leur but était le brigandage et un navire ne leur était d'aucune utilité lorsqu'ils le faisaient exploser au dessus des flots. Les bâtiments de ligne, au contraire, coulaient volontiers les pirates. C'est pour cette raison que les vaisseaux pirates étaient toujours pleins à craquer d'hommes d'équipage : ils espéraient dépasser leurs adversaires par le nombre lors des abordages. Ils préféraient les vaisseaux rapides aux navires lourdement armés - et, si vous avez déjà vu un galion chargé de doublons disparaître à l'horizon sur l'écran du nid de pie, vous serez probablement de leur avis.

Avant sa bataille finale et fatale contre Maynard, Barbe Noire avait ordonné à ses hommes d'allumer les réserves de poudre pour faire sauter le navire si la défaite semblait inévitable. Les hommes qui avaient reçu ces ordres se sont découragés au dernier moment, mais vous aurez l'occasion de recourir à cette tactique plutôt extrême dans le jeu. D'un autre côté, si vous surchargez votre navire de munitions, il y aura toujours un risque qu'il explose sous le feu ennemi. En 1669, la réserve de munitions du vaisseau amiral d'Henry Morgan explosa, anéantissant ses plans de mettre Carthagène à sac.

Combats terrestres

La vision populaire des pirates les représente toujours à l'assaut de navires sur les sept mers, mais les raids sur les ports représentaient une part étonnement importante de leurs activités.

En 1718, Barbe Noire organisa le blocus du port de Charlestown et autorisa finalement les autorités à lui verser une rançon qui fut euphémiquement décrite comme un «coffre de médicaments» - les thèses sont partagées entre l'idée que le coffre contenait des «pilules de mercure blanc» pour soigner sa syphilis et l'idée qu'il s'agissait en fait d'un chargement d'opium. En 1720, Roberts mit le cap sur le port de St Kitts et pilla tous les navires qui y étaient amarrés sous le feu des batteries de canons de la forteresse de la ville. Et Sir Henry Morgan lança de véritables armées contre Portobello, Maracaïbo et Panama.

Mais la grande majorité des attaques pirates se réduisait à de simples raids, durant lesquels l'équipage pirate mettait pied à terre pour dérober argent et ravitaillement aux habitants pris par surprise. Dans Pavillon Noir, il est possible de mettre une ville à ses pieds et de repartir avec tout le contenu de la trésorerie : mais il est également possible que les habitants aient vent de votre venue et cachent leur trésor. (C'est arrivé à Sir Henry Morgan lorsqu'il débarqua à Panama en 1671 : il a même manqué un autel d'or massif dans l'église car les habitants avaient eu la clairvoyance de le recouvrir d'une couche d'émulsion blanche.)

Mensonges

Force nous est d'admettre que nous avons pris quelques libertés avec l'histoire. L'idée que les pirates enterraient leur trésor semble avoir été inventée par Robert Louis Stevenson - un véritable Capitaine Flint aurait dépensé ses 700.000 livres en deux semaines - mais «si le fait devient légende, posez la légende sur du papier», et nous rêvions probablement de cacher notre butin dans de paisibles criques bordées de palmiers. Ceci dit, des pirates ont certainement dû cacher des butins sur des bancs de sable ou des plages de carène, et le Capitaine kidd tenta d'invoquer une histoire de trésor caché pour sauver sa tête lors de son procès - tout comme les joueurs de Pavillon Noir peuvent le faire s'ils sont suffisamment imprudents pour se faire arrêter. Un véritable pirate se serait peu probablement emparé d'un bâtiment de ligne - ils naviguaient principalement à bord de sloops ou de bricks - mais l'idée d'un galion espagnol battant le pavillon noir était trop succulente pour être laissée de côté. Néanmoins, vous trouverez peut-être, comme les véritables pirates, qu'un rapide petit sloop chargé à bloc d'hommes de troupe est un bien meilleur choix face à une frégate peu maniable, aussi supérieure que puisse être sa puissance de feu.



Buvez et le malin fera le reste....

Il ne fait aucun doute que les pirates étaient des brutes, des gangsters, des psychopathes et des sadiques. Mais il est difficile de ne pas éprouver une secrète admiration pour ces anarchistes de la haute mer qui déclarèrent la guerre au monde entier.

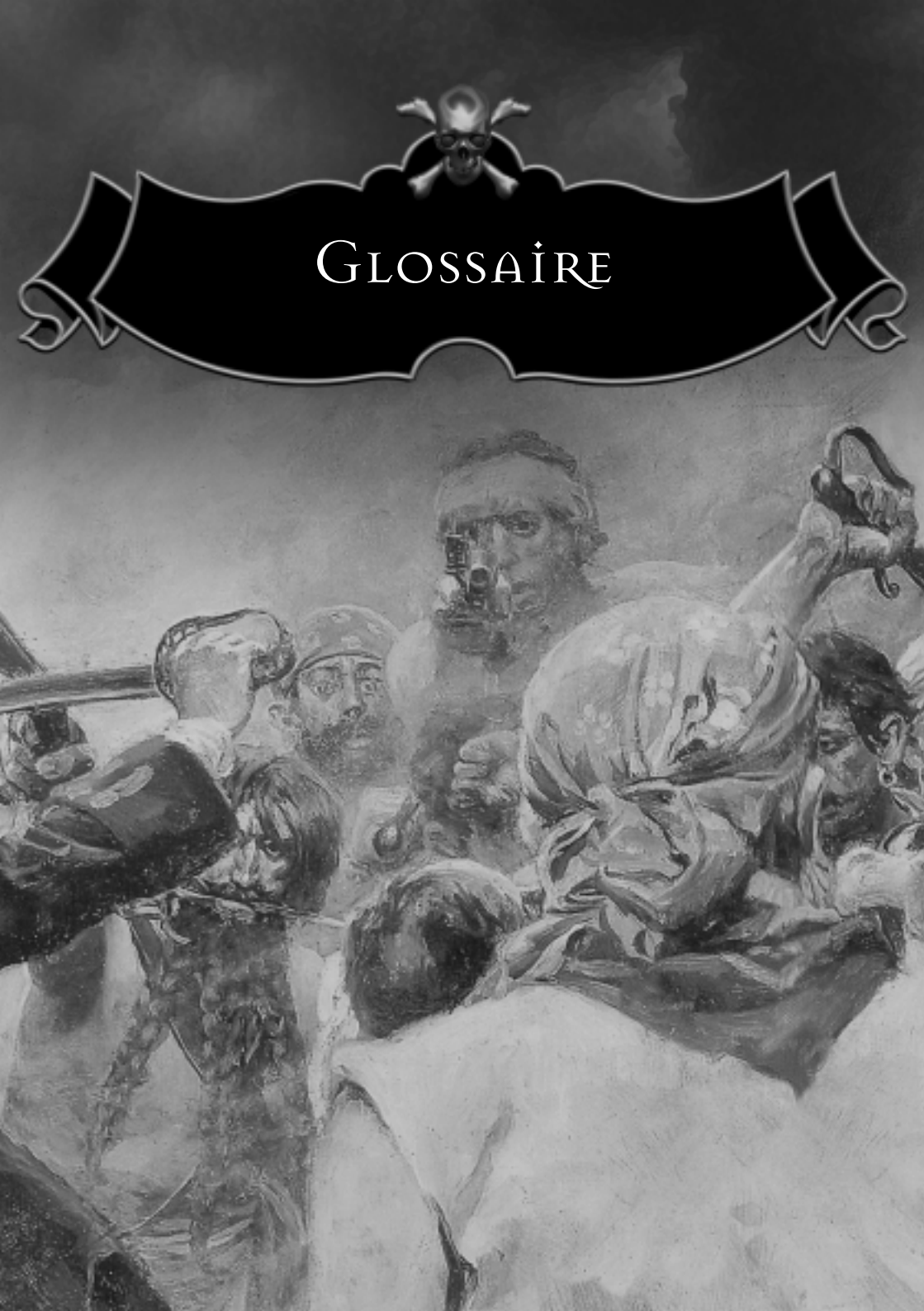
Une nuit de 1717, un riche propriétaire de plantation nommé Stede Bonnet cessa son activité, quitta sa femme acariâtre, acheta un bateau et commença à détrousser et piller la Virginie. Les autorités finirent par le capturer, mais pas avant qu'il n'ait offert une humide sépulture à nombre d'honnêtes marins. Il a même navigué un moment aux côtés de Barbe Noire.

Alors, avez-vous jamais vécu de mauvaise journée ?

Arrière !

Andrew Rilstone

Glossaire



Glossaire

Abandonner le navire — Sauter par-dessus bord lorsqu'un navire est sur le point d'être détruit.

Abordage — Lorsque l'équipage d'un navire passe sur un autre et tente de s'en emparer.

Article — Tout ce que vous pouvez acheter ou vendre dans l'écran Commerce d'un port sûr.

Bétail — Cargaison. Porcs ou bovins vivants.

Bijoux — Trésor. De précieuses babioles destinées à de riches dandys et à leurs femmes ; très appréciées également par les pirates.

Bois — Cargaison. Ce bois provient des forêts et des jungles des Caraïbes.

Boucanier — Littéralement, c'est un membre de la Confrérie de la Côte, une alliance de corsaires anglais basée sur l'Ile de la Tortue. Généralement utilisé pour qualifier tout pirate avec lequel vous êtes en bons termes.

Boulets — Boulets de canons ordinaires .

Butin — C'est la somme totale d'argent que contient votre flotte ; la monnaie sonnante et trébuchante que vous pouvez dépenser.

Cacao — Cargaison. Une graine transformée en boisson fort appréciée par les Européens décadents.

Canonnage — C'est le talent qui mesure la capacité d'un officier à commander aux canons.

Canonniers — Les membres de votre équipage qui manient les canons.

Canons — De lourds canons qui demandent plusieurs hommes pour fonctionner. Peuvent être montés en bordée sur un vaisseau ou sur roues pour les assauts terrestres.

Canots — Ce sont de grosses barques à rames embarquées sur de plus gros navires. Ils servent de support pour lancer des équipes de débarquement et des abordages.

Capitaine — L'officier responsable d'un navire. Sans capitaine à bord, un vaisseau ne peut pas appareiller.

Caréner — C'est l'acte d'échouer un navire et de le basculer sur un bord pour gratter les bernacles accrochées à sa coque. Si ce n'est pas fait régulièrement, le navire est ralenti.

Cargaison Tout ce qui se transporte à bord d'un navire, en particulier les marchandises qui peuvent être vendues dans les ports.

Célébrité C'est une mesure de votre réputation dans le monde ; le bruit que vous faites ; le nombre de personnes qui ont entendu parler de vous jusqu'alors.

Chaînes Ce sont de petits boulets de canons reliés par des chaînes qui s'enroulent autour des mâts ennemis et déchirent leurs voiles. Les chaînes n'infligent que très peu de dommages à la coque.

Charge C'est la quantité de cargaison que votre navire transporte. Plus il est plein, plus il navigue lentement.

Civils Les femmes, enfants, prêtres et autres non combattants d'une ville.

Combat terrestre Ce talent mesure la capacité de l'officier à organiser ses troupes.

Commandement Ce talent mesure la capacité de l'officier à donner des ordres à ses hommes et à leur inspirer confiance.

Conseiller Un membre de votre équipage qui apparaît de temps en temps dans le coin supérieur droit de l'écran pour vous aider.

Corsaire C'est un pirate doté d'une licence de mercenaire maritime : le porteur d'une Lettre de Marque.

Coton Cargaison. Le coton brut prêt à être rapporté en Europe pour faire d'élégants vêtements.

Cour des Prises Un pirate titulaire d'une Lettre de Marque doit soumettre l'intégralité de son butin à une Cour des Prises qui calcule les taxes qu'il doit au roi.

Coutelas Ce sont les petites épées recourbées que portent tous les pirates.

Croiser Naviguer dans une région particulière dans l'espoir d'y rencontrer des ennemis ou des cibles potentielles.

Déployer les voiles Dérouler vos voiles dans le but d'accélérer.

Détrousser Voler de l'or et des bijoux à la sauvette au cours d'une bataille.

Dollar espagnol Egalement appelé 'dollar', 'peso de ochas' ou tout simplement 'peso', le dollar espagnol était une pièce d'argent utilisée comme monnaie d'échange standard dans les Caraïbes. Un homme qui travaille la terre gagne environ un peso par jour, tandis qu'un pirate peut espérer recevoir une part de mille pesos.



Double salve — De très lourds boulets de canon qui infligent bien plus de dommages aux navires qu'ils touchent que les boulets normaux. Les doubles salves demandent davantage de munitions et sont plus longues à recharger que les boulets conventionnels.

Ecran butin — C'est une section de l'écran 'Port sûr' qui vous permet de partager les fruits de vos larcins avec votre équipage. A NE PAS CONFONDRE AVEC 'l'écran de pillage.'

Ecran carte — C'est une vue du monde du jeu à partir de laquelle vous pouvez préparer vos voyages.

Ecran Commerce — C'est la section de l'écran 'Port sûr' dans laquelle vous pouvez acheter et vendre de la cargaison.

Ecran de pillage — C'est un écran qui apparaît à la fin des batailles et qui vous permet de vous emparer des possessions de l'ennemi qui s'est rendu.

Ecran du Chantier naval — C'est une section de l'écran 'Port sûr' qui vous permet de réparer, acheter et vendre des navires.

Ecran flotte — C'est une section de l'écran 'Port sûr' qui vous permet de gérer les hommes et la cargaison au sein de votre flotte.

Ecran gouverneur — C'est une section de l'écran 'Port sûr' qui vous permet de négocier avec le dirigeant de la ville.

Ecran Port sûr — C'est une section du jeu dans laquelle vous pouvez acheter et vendre des marchandises, réparer vos navires et accomplir nombre d'autres tâches de mise à jour.

Ecran Trésor — C'est la section de l'écran 'Port sûr' dans laquelle vous pouvez enfouir ou déterrer des trésors.

(S') Enchevêtrer — C'est lorsque deux navires sont emmêlés et collés l'un à l'autre.

Eperonner — Faire délibérément entrer votre navire en collision avec un vaisseau ennemi dans le but de l'endommager.

Epices — Cargaison. De précieuses récoltes locales, très recherchées en Europe.

Equipage captif — Ce sont les marins survivants d'un vaisseau ennemi qui vient d'être capturé.

Fausses couleurs — Battre de 'fausses couleurs' signifie hisser le pavillon national d'une nation à laquelle vous n'appartenez pas dans l'espoir de dissimuler vos véritables intentions.

Ferler les voiles — Enrouler vos voiles dans le but de ralentir.

Flûte C'est un navire à trois mâts de taille moyenne. Lent et peu maniable, mais doté de vastes cales et peu cher à construire, c'est le type de navire marchand le plus courant.

Fortune personnelle Votre part personnelle du trésor de votre bande de pirates.

Frégate C'est un grand bâtiment de ligne à trois mâts. Elle est relativement lente et peu maniable mais suffisamment grande pour accueillir des quantités de canons dévastatrices.

Fruits Cargaison. Bananes, oranges, ananas et autres produits qui coûtent une fortune en Europe.

Galion Ce bâtiment de ligne à trois mâts est énorme mais très peu maniable.

Gouverneur La personne qui gère une ville. Ce peut tout aussi bien être un haut fonctionnaire d'état qu'un simple porte-parole des fermiers locaux.

Grenades Ce sont des boules de verres spéciales qui contiennent de la poudre et une mèche. Elles peuvent s'avérer aussi dangereuses pour celui qui les lance que pour sa cible...

Hommes Les membres de l'équipage qui ne sont pas des officiers.

Témoin de chargement Cet icone apparaît sur de nombreux écrans pour vous indiquer le niveau de chargement de votre navire.

Infamie C'est le reflet des mauvaises actions que vous avez commises ; le point auquel vous êtes haï et redouté.

La Passe des Iles du Vent C'est la bande de mer située entre Hispaniola et Cuba. C'est un des terrains de chasse favoris des pirates..

Lettre de Marque C'est une licence délivrée aux pirates. Un gouverneur anglais, par exemple, peut délivrer une Lettre de Marque à un pirate, lui donnant l'autorisation de couler les navires espagnols à condition de payer 20% de taxes sur ses prises.

Loyauté Ce talent mesure le dévouement de l'officier pour votre cause.

Marins Les membres de votre équipage qui manœuvrent le vaisseau.

Mer des Caraïbes La côte nord de l'Amérique du Sud. Rendue prospère par la Flotte du Trésor Espagnol, c'est un terrain de chasse très apprécié des pirates.

Milice Ce sont les habitants d'une ville qui ont pris les armes pour se défendre contre les pirates.



Mitraille Gravier, clous et petits boulets chargés dans un canon dans le but de causer un maximum de pertes dans l'équipage ennemi. La mitraille inflige peu, voire pas de dommages à la coque et aux voiles du navire.

Mouiller Affaler les voiles d'un navire, jeter l'ancre et s'arrêter.

Mousquets Fusil primitif à longue portée.

Munitions Poudre noire, boulets de canon, balles et autres matériaux nécessaires au bon fonctionnement des armes à feu.

Naufragés Ce sont les hommes et les trésors que vous repêchez lorsqu'un navire sombre ou lorsque son équipage l'abandonne.

Navire enflammé C'est un navire que vous incendiez délibérément pour semer dégâts et confusion chez l'ennemi.

Nid de pie C'est la plate-forme située en haut du grand mât de laquelle votre vigie vous avertit lorsqu'une voile pointe à l'horizon.

Nourriture Vivres. Pain, porridge, biscuits de quart, galettes : les rations de survie les plus basiques.

Occuper Nommer un pirate gouverneur d'une ville capturée.

Officiers Ce sont à la fois de talentueux marins et de valeureux guerriers qui augmentent autant les performances d'un navire que le moral des équipes d'abordage et de débarquement

Pavillon noir C'est un emblème pirate. Lorsqu'un pirate hisse le pavillon noir, c'est une menace qu'il profère : 'Rendez-vous maintenant et vous aurez la vie sauve, si vous résistez, je vous exterminerai jusqu'au dernier sans aucune merci.'

Pavillons, Communication Les pavillons qui envoient des messages spécifiques tels que 'j'ai besoin de vivres' à d'autres vaisseaux.

Pavillons, National Pavillons identifiant un navire comme étant anglais, espagnol, français, hollandais ou danois.

Peaux Cargaison. Peaux d'animaux recherchées.

Petite noblesse Les gens riches d'une ville. Ils peuvent faire des otages de valeur pour un pirate.

Piller Fouiller l'intégralité d'une ville ou d'un vaisseau à l'issue d'une bataille pour rafler tout ce qui a de la valeur. A NE PAS CONFONDRE AVEC 'Détrousser'.

Pinasse C'est un trois-mâts à gréement carré rapide et maniable, mais relativement petit et fragile.

Pirate Toute personne qui se livre à la flibuste en haute mer.

Pistolet	Arme à feu de courte portée à un coup : dévastateur à bout portant.
Plage	Toute zone à proximité d'un port qui permet de mouiller votre vaisseau pour préparer un raid.
Plage de carène	Toute région côtière inhabitée qui vous permet de mouiller votre vaisseau.
Port	Toute ville dans laquelle vous pouvez amarrer votre navire. La plupart sont sur les côtes mais certaines sont bâties au bord de rivières.
Port sûr	Tout endroit où vous pouvez 'garer' votre flotte : plages de carène et ports.
Poudre noire (ou barils de poudre)	Ce sont des barils de poudre utilisés comme bombes de fortune pour faire exploser remparts et bâtiments.
Prisonniers	Ce sont les unités ennemies qui se sont rendues. Les prisonniers vous suivent sur le champ de bataille. Si vous embarquez à bord de votre navire, vous pouvez les garder en otage pour demander une rançon ou les forcer à devenir pirates.
Produits de luxe	Cargaison. Chocolats, poupées, porcelaine de Chine, cristal et autres indispensables babioles si difficiles à trouver dans le Nouveau Monde.
Quai	C'est une partie de l'écran 'Flotte'. Tout ce que vous achetez ou recevez est initialement déposé sur le quai.
Qualités de marin	Ce talent mesure les qualités de marin d'un officier.
Ravitaillement	Tout ce que votre navire ou votre équipage consomment au cours d'un voyage : Nourriture, rhum, fruits et munitions.
Réquisitionner	Capturer un vaisseau ennemi et l'intégrer à votre flotte.
Rhum	Vivres. Boisson élaborée à partir de mélasses fermentées ; essentiel au bien être des pirates.
Roi des Pirates	Selon la légende, Long Ben Avery, le plus célèbre de tous les pirates, aurait quitté les Caraïbes avec une véritable fortune en or dérobé pour fonder un royaume pirate à Madagascar.
Saborder	Couler délibérément votre propre bateau.
S'amarrer au grappin	Enchevêtrer délibérément votre navire avec un ennemi dans le but de déclencher un abordage.
Scorbut	C'est une maladie qui se déclenche parfois sur les navires lorsqu'il y a pénurie de nourriture fraîche, en particulier de fruits.



Sel Cargaison. Blocs de sel raffiné dans la région.

Sloop Ce navire à un mât est petit et fragile mais très rapide et très manœuvrable.

Soldats Ce sont les membres de la garnison qui défend une ville.

Sucre Cargaison. De la canne à sucre à l'état brut, prête à gâter les dents de quelque parvenu anglais.

Tabac Cargaison. Des boisseaux de feuilles qui ont poussé entre autres à la Havane.

Talents Ce sont des unités de mesure des compétences de vos officiers. Les talents sont le canonnage, le combat terrestre, le commandement, la loyauté et les qualités de marin.

Tonne C'est une mesure de poids qui correspond à environ 2000 livres.

Torture Les pirates ont parfois recours à d'atroces cruautés pour soutirer des informations à leurs prisonniers sur la position des trésors cachés.

Trésor Argent et bijoux.

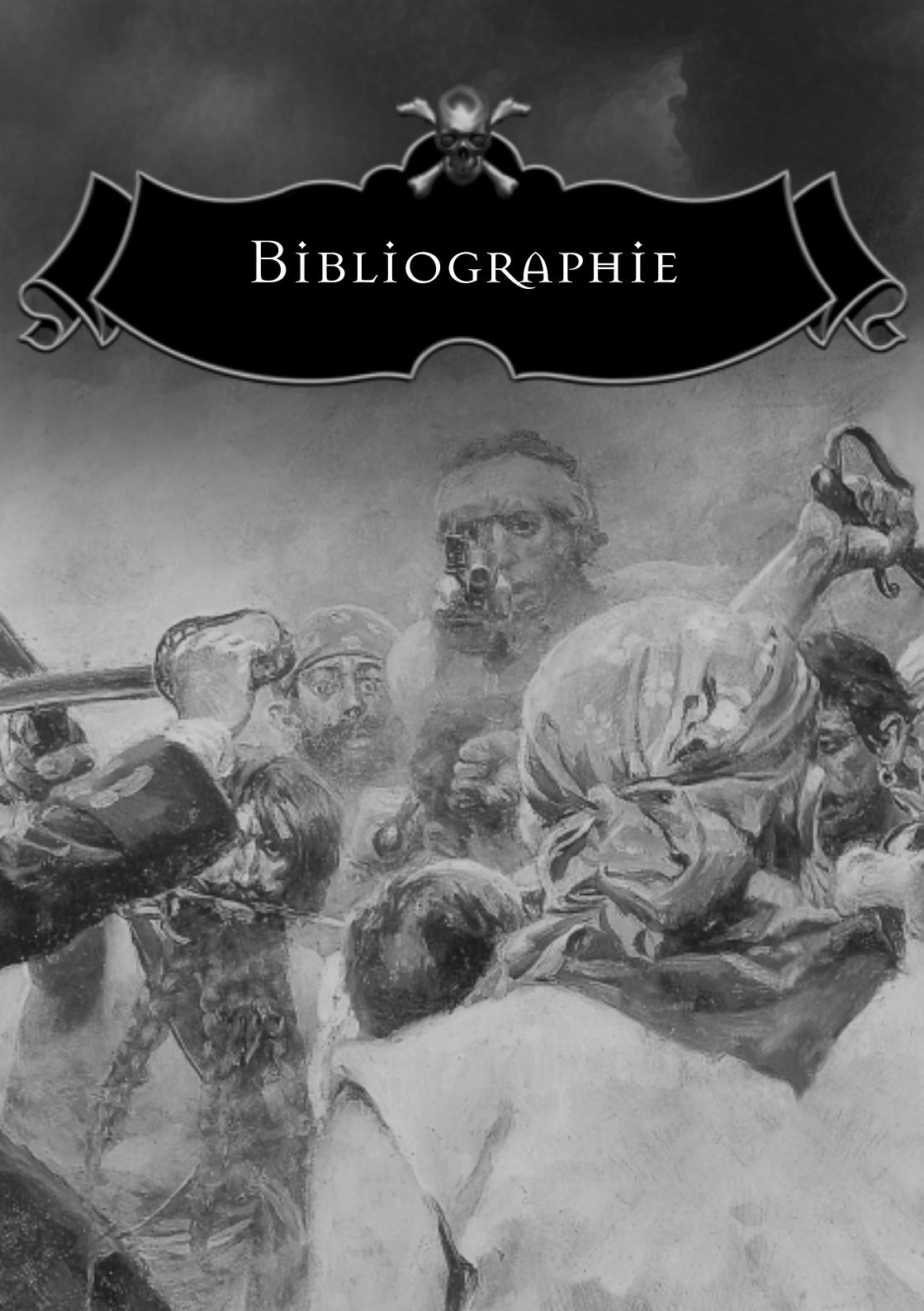
Troupes Ce sont les membres de votre équipage qui participent aux abordages et aux débarquements et qui tirent des bordées de mousquets.

Vaisseau amiral Littéralement, c'est le vaisseau qui porte les pavillons de communication. C'est le navire de tête d'une flotte, celui que les autres vaisseaux suivent.

Viser Essayer d'endommager un point particulier du vaisseau ennemi, par exemple, les voiles.

Vue du nid de pie C'est une vue représentant les 10 miles autour de votre navire qui vous permet d'accomplir de fines manœuvres avant une bataille et de communiquer avec les autres navires.

Bibliographie



Bibliographie

Ouvrages contemporains

The Pirate's Own Book
Charles Elms
Histoire générale des plus fameux pirates
Capitaine Charles Johnson, ou Daniel Defoe, tout dépend de votre interlocuteur.

Fictions

Les pirates
George Macdonald Fraser
The Princess Bride ou la fiancée du pirate
Willaim Goldman
L'île au trésor
Robert Louis Stevenson

Livres d'histoire

The Pirates (Time Life Seafarers Series)
Douglas Bottin
Pirates and Buccaneers Colouring Book
Peter F Copeland
La vie parmi les pirates
David Cordingly
Pirates of the Western Seas
Captain A.G Course
A Ladybird Book About Pirates
L. Du Garde Peach
The Golden Isthmus
David Howarth
Pirates 1660-1730 (Osprey Military Elite Series)
Angus Konstam., Angus McBride
Blackbeard the Pirate: A Reappraisal of his Life and Times
Robert E Lee
Pirates: Adventurers of the High Sea
David F Marley
Pirates and Privateers of the Caribbean
Jennifer Marx
Corsaires et Pirates
Richard Platt
Bold in Her Breaches: Women Pirates Across the Ages
ed. Jo Stanley
Naval Warfare in the Age of Sail
Brian Tunstall
Pirates and Patriots of the Revolution
C. Keith Wilbur

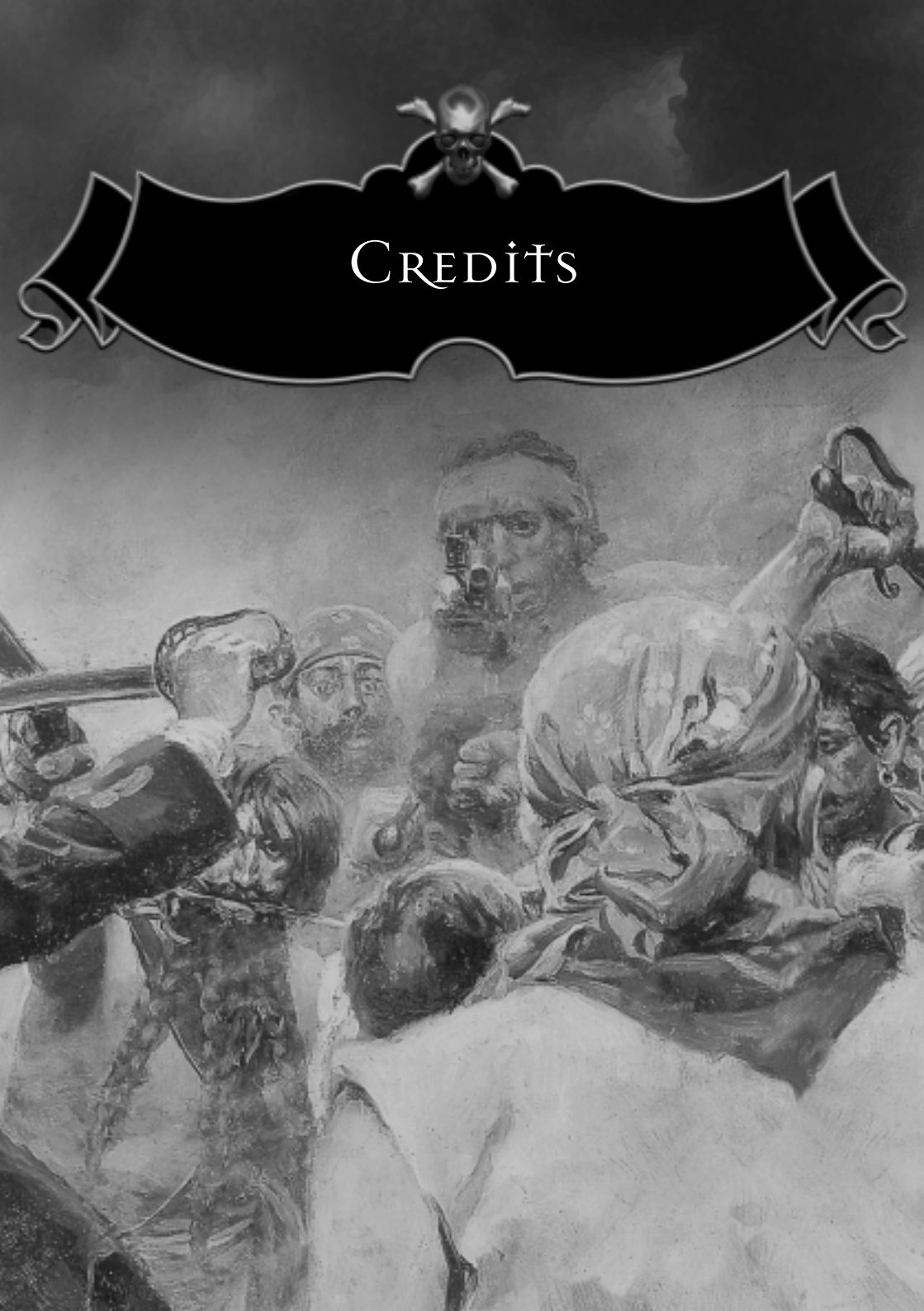
Jeux de plateau et jeux de rôle

Barbe Noire
Avalon Hill (Descartes)
Run Out The Guns
Iron Crown Enterprise
GURPS: Swashbucklers
Steve Jackson Games
Skull & Crossbones: Role-play in the Spanish Main
Fantasy Games Unlimited

Jeux informatiques

Pirates Gold!
Microprose
Age of Sail
Empire Interactive
Wooden Ships and Iron Men
Eidos Interactive

Credits



Credits

Pavillon Noir est une production Hothouse Creations

en association avec Eidos Interactive

et fut développé par

Rob Davies, Andrew Rilstone, James Robertson, Mike Devereux, Bill Barna, Ian Brindle, Pete Wingham, Paul Jasicki, Alex Barregon, Nathan Hook et Rob Balloch.

Musique composée et produite par Dave Punshon et Richard Wells
Casting et production des voix par Philip Morris/AllintheGame Ltd
Voix : Marc Silk, Ben Stephens, Michael Roberts, Robert Ashby
Effets sonores fournis par Allister Brimble

Merci à tous les autres employés de Hothouse, en particulier à Martin Carr pour avoir fait passer le message, à Pete Moreland, aux Gangsters, à Steve Goss et aux Abominations, Gina Scholfield, Simon Vass et Sarah McKenna et à tous ceux qui nous ont offert leur inspiration, leurs commentaires, leurs critiques et leur aide.

Nous avons également eu la chance de travailler dans la cité de Bristol. Elle a une histoire dont nous ne pouvons pas toujours fiers, mais cela en fait l'endroit qu'elle est.

Plusieurs membres de l'équipe souhaitent remercier Grant Dean, Mike Souto & co pour tout ce qu'ils ont fait sous ou par-delà l'appel du devoir, Andy Redman pour ses commentaires providentiels qui donnèrent naissance au projet, Sid pour ces innombrables heures d'amusement, Thomas Grinstead et Tom Dicken pour leur aide, Robin Staunton et tous ceux de Lawrence Tucketts, Ian Sopher & Co, Julie Baldwin et tous ceux qui nous ont aidé à prendre de l'ampleur, ainsi que nos partenaires, nos amis et nos familles qui ont patiemment attendu au port la fin de ce voyage.

Eidos est plein de gens sympas :
Grant Dean, Mike Souto, Tony Bourne, James Featherstone, Allen Elliot, Alex Faulkner, Steve Dunning, Matthew Richards, Lawrence Day, Flavia Timiani, Holly Andrews, John Davis, David Burton, Simon Orams, Rebecca West, Jonathan Rosenblatt, Eva Whitlow, Matthew Carter-Johnson, Rose Montgomery, Mike McHale, Eric Adams, Nick Davis and Lee Briggs.
Et encore beaucoup d'autres, qui se reconnaîtront.

Eidos Interactive USA/France/Germany

MARKETING ET RELATIONS PUBLIQUES (ETATS UNIS)
Chef de produit
Kelly Zavislak

Responsable des relations publiqes
Karina Kogan

MARKETING ET RELATIONS PUBLIQUES (FRANCE)
Chef de produit
Olivier Salomon

Responsable localisation
Stéphan Gonizzi

Responsable des relations publiques
Priscille Demoly

Test
Guillaume Mahouin

MARKETING ET RELATIONS PUBLIQUES (ALLEMAGNE)
Chef de produit
Knut-Jochen Bergel

Responsable localisation
Lars Wittkuhn

Responsable des relations publiqes
Sascha Green-Kaiser

Test
Soeren Winterfeld

DESIGN
A Creative Experience, Londres

Tu étais comme l'oiseau, Morgan

Tu étais l'homme des foules

A bord de ton vaisseau

Mais aujourd'hui c'est d'un suaire

que nous te revêtons.

Anon



Notes

ABOMINATION

THE NEMESIS PROJECT









Abomination © Hothouse Creations 1998. © and Published by Eidos Interactive Limited 1999. All Rights Reserved.

www.eidos.com

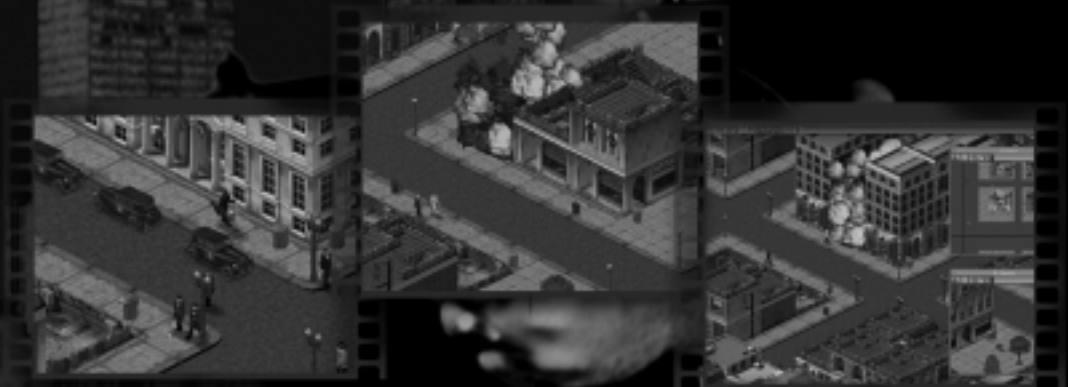
EIDOS INTERACTIVE

LE VERITABLE POUVOIR NE SE DONNE PAS

Gangsters

LE CRIME ORGANISE

...IL SE PREND



PC CD

Gangsters Organized Crime. © Hothouse Creations 1998.
© and Published by Eidos Interactive Limited 1999. All Rights Reserved.

EIDOS INTERACTIVE



www.eidos.com

Revenant ™. © and Published by Eidos Interactive Ltd 1999. All Rights Reserved.

PC CD

EIDOS INTERACTIVE

Garantie limitée d'Eidos Interactive

Eidos Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Eidos Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFFECTE EN AUCUN CAS VOS DROITS STATUTAIRES. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRITE CI-DESSUS, LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QUE TEL" ET SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE. EIDOS INTERACTIVE LTD REJETTE EN OUTRE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE (INCLUANT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDUES PAR LA LOI, LES REGLEMENTS, LES COUTUMES OU AUTRE) RELATIVE A LA COMMERCIALISATION, A LA QUALITE SATISFAISANTE, ET/OU A L'ADEQUATION A UN OBJET PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT. EIDOS INTERACTIVE LTD DECLINE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITE QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTIELS, ACCIDENTELS ET/OU DOMMAGES ET INTERETS, DEGATS, COUTS, PLAINTES OU DEPENSES SUBIS OU ENCOURUS PAR VOUS COMME LE RESULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA TENTATIVE D'UTILISATION QUE VOUS AVEZ PU FAIRE DU PRESENT PRODUIT. LES CAS D'EXCLUSIONS MENTIONNES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT EN AUCUN CAS A LA RESPONSABILITE RELATIVE A LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE DECES OU DE BLESSURES.

Assistance technique d'Eidos Interactive



Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos ?, Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos ? Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée :

Notez que si vous ne trouvez pas de solution à votre problème technique, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens. Afin de faciliter leur travail, appelez à proximité de votre ordinateur avec les informations suivantes : Type de machine (Nom, Microprocesseur...), Mémoire vive (RAM), Marque, type de lecteur CD-ROM, de carte graphique et de carte son.

NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPONDRE AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.



www.eidos.com

Pavillon Noir © Hothouse Creations Limited 1999.
© édité par Eidos Interactive Ltd 1999. Tous droits réservés.