

Caraïbes 1712 - Manuel de bord

Avant-propos

Avant d'incarner un capitaine du 18ème siècle ...

Caraïbes1712 est un jeu en ligne indépendant retraçant les guerres de course dans la mer des Caraïbes. Gratuit et sans pub, le jeu est réalisé par une petite équipe de passionnés et ne nécessite rien de plus qu'une connexion internet et un navigateur web.

Caraïbes 1712 vous permet d'incarner un capitaine de navire à l'époque des lettres de course et de la piraterie. Vous établissez vous-même les traits de caractère de votre personnage, choisissez votre pavillon, contactez vos alliés ou même vos ennemis, et élaborez vos stratégies d'action en groupe ou en solo. Vous êtes libre de vos actions, l'Histoire n'attend que vous pour l'écrire !

Chaque personnage améliore ses compétences au fil du temps, mais suffisamment lentement pour permettre à tout nouveau joueur de se mesurer rapidement aux joueurs les plus expérimentés, d'autant plus que de nombreux paramètres, dont certains aléatoires, influencent la navigation et les combats.

La création du jeu a démarré en 2011, suite à la fermeture brutale de Corsaires1604, et une période d'Alpha-test de près de 2 ans a suivi. Le jeu a été lancé le 1er Septembre 2013.

L'environnement du jeu est enivrant, et chaque action est effectuée en dépensant des unités de temps (UT). Les graphismes sont en 2D, plan vu du ciel. Les concepteurs se sont largement documentés pour respecter au mieux les conditions de l'époque, « sans pour autant sacrifier la jouabilité au profit d'un trop grand réalisme ».

Ce manuel se veut le plus complet et exact possible. Toute question ou tout complément d'information peuvent être apportés directement à l'administration par le biais du forum <https://caraibes1712.probb.fr/>

Manuel rédigé par l'administrateur-joueur Jeremy Fox (nom de joueur/ pseudonyme IG).

Table des matières

<i>Avant d'incarner un capitaine du 18ème siècle.....</i>	<i>1</i>
1 L'inscription	6
1.1 Votre nationalité	6
1.2 Votre spécialité.....	6
1.3 Origine sociale	7
1.4 Choix du nom et prénom	8
1.5 Choix du nom de votre navire	8
1.6 L'histoire de votre capitaine.....	8
1.7 Adresse email	8
1.8 Choix du mot de passe.....	8
2 Généralités du jeu	9
2.1 Les uts (unités de temps)	9
2.2 Le cycle jour / nuit	9
3 Page navigation.....	9
3.1 Les éléments de navigation.....	9
3.1.1 La carte du jeu	9
3.1.2 Historique de la position	10
3.1.3 La rose des vents	10
3.1.4 La météo.....	11
3.2 Caractéristiques du joueur.....	11
3.2.1 Relations diplomatiques.....	11
3.2.2 Renommée	12
3.2.3 Honneur	12
3.2.4 Piété	12
3.2.5 Trésor	12
3.3 Caractéristique du navire.....	13
3.3.1 Le coût de mouvement	14
3.3.2 Le coût de manœuvre (maniabilité du navire).....	14
3.3.3 L'équipage	14
3.3.4 Le chargement	15
3.3.5 Le gréement.....	15
3.3.6 Les forces vives (la carène).....	15

Caraïbes 1712 - Manuel de bord

3.3.7	La fatigue de l'équipage	15
3.3.8	Le moral de l'équipage.....	16
3.3.9	La loyauté de l'équipage	16
3.3.10	L'expérience de l'équipage.....	16
4	Etat du navire.....	16
5	Actions diverses pour maximiser vos performances	17
5.1	Réparer le navire	17
5.2	Partager le butin.....	17
5.3	Haranguer l'équipage	18
5.4	Reposer l'équipage.....	18
6	L'Intendance	18
6.1	Détruire des marchandises	18
6.2	Réorganiser les sabords.....	18
6.3	Transférer des marchandises	18
6.4	Transférer des fonds.....	19
6.5	Transférer des marins.....	19
7	Les ports	19
7.1	Au large.....	19
7.2	2 façons d'entrer dans un port.....	19
7.2.1	A) Entrer dans un port.....	20
7.2.2	B) Trouver une crique et entrer furtivement (se fauiler) :.....	20
8	Les établissements dans les ports.....	21
8.1	Le bureau du gouverneur.....	22
8.1.1	Choix d'une mission	22
8.1.2	Changer de carrière	23
8.1.3	Voir le notaire	23
8.2	L'Eglise	23
8.3	Chez le marchand :	24
8.4	Les bas-fonds.....	25
8.5	La taverne	25
8.5.1	Chercher des marins prêts à rejoindre votre équipage :	25
8.5.2	Recruter un officier :	25
8.5.3	Les derniers évènements des Caraïbes.....	26

Caraïbes 1712 - Manuel de bord

8.6	L'armateur.....	26
8.7	Le chantier naval	27
8.8	Les docks	27
9	Les missives.....	27
10	Confrérie.....	28
10.1	Intégrer une confrérie	28
10.2	Renommée et réversion	28
11	La cabine de capitaine	29
11.1	Carte globale du jeu.....	29
11.2	L'expérience	30
11.3	Maîtrise du navire :.....	30
11.4	Mission en cours :	31
11.5	Description (de votre capitaine) :.....	31
11.6	Votre journal de bord :	31
12	Combats.....	31
12.1	Les canons aux sabords... une nécessité !.....	31
12.2	Approcher le navire	31
12.3	Ouvrir le feu !	32
12.3.1	Choix de l'organe visé :	32
12.3.2	Choix du type de munition :	33
12.4	Résumé et conseils de tirs	33
12.5	Efficacité des tirs	33
12.6	L'abordage	33
12.6.1	Distribuer sabres et mousquets.....	34
12.6.2	Choix du type d'abordage	35
12.7	Pillage.....	36
12.8	Ramener la prise.....	36
12.9	S'emparer du navire adverse	37
13	Variation des points de diplomatie en combat :	37
14	Canots de sauvetage	38
15	PNJ (Personnage non joueur)	39
16	Hors Rôle Play	39
17	Le Forum	40

1 L'inscription

1.1 Votre nationalité



Choisissez votre nationalité. Les navires disponibles sont les mêmes pour chaque nation, il n'y a aucun avantage à choisir une nation plutôt qu'une autre.

1.2 Votre spécialité

Il s'agit du trait de votre capitaine et de ses compétences innées.

Navigateur :

Vous lisez les cartes et maîtrisez le compas à pointe sèche comme personne.

Meneur d'hommes :

Vous possédez un charisme et une autorité naturelle. Les hommes vous suivent sans discuter.

Tacticien :

Vous excellez dans l'élaboration des stratégies et manœuvres de combats.

Beau parleur :

Vous vous exprimez avec aisance. Tous se laissent convaincre par votre éloquence.

Erudit et ingénieux :

Vous êtes instruit, débrouillard et inventif. Tout profit pour votre côté bricoleur.

Quelle est votre spécialité ?					
Votre choix :	Meneur d'hommes	Navigateur	Tacticien	Beau parleur	Erudit (Ingénieux)
Naviguer (coût en uts)	●	●	●	●	●
Canonner (dégâts et/ou coût en uts)		/	/		
Réparation de navires (efficacité)					/
Partager les piastres (efficacité)	/			/	
Abordage (résultat et/ou coût en uts)	/		/	/	
Fusillade (résultat et/ou coût en uts)	/		/		
Recruter des marins (nombre)	/			/	/
Haranguer ses marins (efficacité)	/			/	
Entrée furtive (chance de succès)				/	
Achat de navires (prix)					/
Achat d'acres (prix)				/	

NB : bonus et malus peuvent signifier 2% comme 20% de bonus ou de malus dans vos actions, selon les cas. Ce n'est donc pas parce que la liste est plus longue que « c'est mieux ». De même, les actions les plus fréquentes, telles que la navigation, bénéficient de bonus moins important, puisque beaucoup plus réguliers. Globalement, retenir que les bonus, sans être totalement anodins, restent infimes et vous offriront rarement un avantage décisif.

1.3 Origine sociale

Noblesse :

Anobli en récompense de services rendus, le courage et la témérité sont les vertus qui octroient au noble certains privilèges.

Bourgeoisie :

Par sa formation intellectuelle et son influence politique liée à son poids économique, la bourgeoisie domine la société. Vos privilèges sont donc liés à votre réussite sociale.

Marine :

Dans la marine nationale de père en fils, votre expertise s'appuie sur vos connaissances de la marine de commerce et de guerre.

Armée :

Dans le feu de l'action depuis votre plus jeune âge, vos atouts reposent sur vos talents militaires.

Intelligentsia :

Homme de savoir au potentiel créatif, politiquement et socialement engagé, et susceptible de contrôler l'opinion publique.

Clergé :

L'Eglise occupe une place centrale de par les courants réformateurs et les formations théologiques. Hommes de savoir et de pouvoir, les membres du clergé ont acquis une certaine notabilité et ont renforcé leur emprise sur la société.

Populace :

Longtemps resté au bas de l'échelle sociale et défavorisé économiquement, culturellement et socialement par manque de richesses et de ressources, vous vous êtes faits vous-même mais restez capable de tous les excès.

Quelle est votre origine sociale ?							
	Noblesse	Bourgeoisie	Marine	Armee	Intelligentsia	Clerge	Populace
Votre choix :	●	●	●	●	●	●	●
Honneur de départ	50	0	0	25	0	0	0
Renommée de départ	0	0	50	25	25	0	0
Piété de départ	0	0	0	0	0	50	0
Acres de départ	50	0	0	0	0	50	0
Piastres de départ	25 000	50 000	25 000	25 000	35 000	40 000	25 000
Rémunération des missions	/				/	/	\
Recruter des marins (nombre)		\	/	/	\		/
Bas-fonds (efficacité)	\					\	/
Achat de navires (prix)		/					
Réparations au chantier naval (prix)	/	/					
Hauts-fonds/ récifs (proba de dégâts)			/				
Abordage (résultat et/ou coût en uts)				/			
Fusillade (résultat et/ou coût en uts)				/			
Actions à l'Eglise (efficacité)						/	
Entrée furtive dans un port					/		/
Achat d'acres (prix)	/					/	
Réparation de navires (efficacité)					/		

NB : Même remarque que précédemment concernant les bonus-malus

1.4 Choix du nom et prénom

Pour des raisons RP, nous demandons un **nom** et un **prénom**. Attention, tout nom de personnage ayant déjà existé ou faisant référence à un personnage connu, même fictif, pourrait à présent être refusé. Evitez donc s.v.p. les noms tels que Henry Morgan, Jean Lafitte, Anne Bonny, etc.

Les noms de personnages ne respectant pas l'époque ou utilisant des jeux de mots peuvent se voir refusés.

1.5 Choix du nom de votre navire

Laissez libre cours à votre imagination mais gardez à l'esprit que tout nom farfelu, offensant, ou destiné à tromper l'adversaire (ex. « canot de sauvetage ») sera renommé par l'administration.

1.6 L'histoire de votre capitaine...

Laissez libre cours à votre imagination et rédigez une courte description de votre personnage. Comment donc s'est-il retrouvé ici, au commandement d'un navire ?

N.B. : Le contenu se doit de rester courtois et respectueux. Tout texte à caractère offensant, raciste ou contraire aux valeurs morales les plus élémentaires sera supprimé.

1.7 Adresse email

En cas de refus de l'inscription, le motif peut vous être communiqué à votre adresse email. En cas de mise à jour majeure du jeu, l'information pourra être communiquée par email également.

N.B.1. : Le respect de la vie privée est l'une de nos priorités. Votre adresse email ne sera jamais communiquée à des tiers ni utilisée à des fins commerciales.

N.B.2. : Attention, nous refusons les adresses emails jetables (yopmail, trashmail, etc.)

1.8 Choix du mot de passe

L'accès au jeu nécessite d'entrer votre nom de capitaine complet + votre mot de passe.

En cas de perte du mot de passe, veuillez contacter un administrateur par le biais du forum.

2 Généralités du jeu

2.1 Les uts (unités de temps)

Vous gagnez 1 ut toutes les heures, jusqu'à un maximum de 24 uts. Les uts vous permettent d'effectuer des actions de jeu.

2.2 Le cycle jour / nuit

le cycle jour/nuit est volontairement déséquilibré pour 2 raisons :

- permettre la participation de joueurs de différents fuseaux horaires.
- permettre de profiter un peu plus de la journée

Le jour dure 36h réelles

Le crépuscule dure 1h réelle

La nuit dure 12h réelles

L'aube dure 1h réelle

La visibilité autour de votre navire est de 4 cases de jour, 3 cases durant l'aube et le crépuscule, 2 cases durant la nuit.

N.B : Une visibilité réduite affecte la précision de vos tirs.



3 Page navigation









3.1 Les éléments de navigation

3.1.1 La carte du jeu

Votre navire est toujours au centre de la carte. En fonction de votre position et des terres/îles/archipels autour de vous, certaines cases à leur opposé vous seront masquées.

Différents éléments composent la carte :

Type de case	Votre navire peut naviguer sur toutes ces cases	Descriptions et/ou commentaires
Les ports		<u>Attention</u> : Votre navire reste vulnérable des autres navires sur cette case. Vous devez « entrer au port » ou « Trouver une crique et entrer furtivement (se faufiler) » pour être en totale sécurité.
Eau profonde		Votre navire n'a aucun risque de racler les fonds marins.

Eau peu profonde		Votre navire n'a aucun risque de racler les fonds marins.
Hauts fonds		Plus le tirant d'eau de votre navire est important, plus vous risquez de racler les fonds marins. Le risque est particulièrement présent de nuit, lorsque vous ne pouvez distinguer la profondeur de l'eau.
Les récifs et falaises		Vous pouvez tenter de les traverser... à vos risques et périls.
Les côtes et plages		Votre navire est visible de tout le monde. Vous pouvez enterrer votre trésor sur ces cases.
Les criques		Votre navire n'est pas visible des autres navires, <u>mais</u> : Tout navire se trouvant également sur cette position découvrira votre navire en page 'Situation' Vous pouvez enterrer votre trésor sur ses cases.
Les îles		Votre navire est visible de tout le monde Vous pouvez enterrer votre trésor sur ses cases.
Les archipels		Votre navire n'est pas visible des autres navires, <u>mais</u> : Tout navire se trouvant également sur cette position découvrira votre navire en page 'Situation' Vous pouvez enterrer votre trésor sur ces cases.
Les fleuves		Seuls les navires de petites tailles (<10) peuvent naviguer sur les fleuves

3.1.2 Historique de la position

Chaque case dispose d'un degré de latitude et de longitude, utile pour renseigner une position.

Chaque interaction avec un autre navire est répertoriée sous la carte du jeu, jusqu'à votre prochain mouvement.

3.1.3 La rose des vents



La flèche rouge indique la direction du vent. Seuls les navires de petites tailles (>12) peuvent remonter le vent.

Plus le navire suit la direction du vent, plus sa vitesse sera optimisée.

Les 8 directions possible sont : N, N-E, E, S-E, S, S-O, O, N-O

3.1.4 La météo

La force du vent et l'état de la mer influencent la vitesse de déplacement du navire.

En cas de déplacement par mauvais temps, des dégâts au navire sont à prévoir, ainsi qu'une possible perte de marins et/ou d'officiers.

N.B. : La visibilité est réduite lorsque les conditions météo sont particulièrement mauvaises.



Les stades de force du vent varient de 'vent calme' à 'ouragan'.

Les stades de l'état de la mer varient de 'mer calme' à 'mer énorme'.

En cas de déplacement par mauvais temps, votre navire peut subir quelques dégâts à partir des stades 'mer grosse' et 'fort coup de vent'. Plus la mer est mauvaise, plus les dégâts sont probables et importants.

Au combat, l'efficacité et la précision des tirs sont affectés par la météo.

3.2 Caractéristiques du joueur

Diplomatie		
 -3152		 1489
 -4153		 2836
 -645		
Renommée	Honneur	Piété
72	233	0
Trésor		
2177		

3.2.1 Relations diplomatiques

Les points de diplomatie indiquent l'état de vos relations diplomatiques avec chaque nation. Ils varient en fonction de vos actions de combat. (Pour connaître les conséquences de vos actions de combat sur vos points de diplomatie, veuillez vous référer au chapitre 13, Variation des points de diplomatie en combat).

L'accès aux ports ennemis (en guerre avec votre nation), vous est interdit. De même, une diplomatie négative avec une nation vous empêche d'entrer dans les ports de cette nation. Vous pouvez néanmoins tenter vous y faufiler (risque d'échec).

3.2.2 Renommée

Votre renommée augmente avec les actions de combats et diminue au fil du temps (probabilité de baisser à chaque UT gagnée).

Plus la renommée est importante, plus il est difficile de se faufiler dans un port ennemi.

Gardez également à l'esprit que plus votre renommée est importante, plus vos ennemis pourraient s'intéresser à vous (prime de mission plus importante). C'est donc le revers de la médaille.

3.2.3 Honneur

Votre honneur varie avec les actions de combats et diminue au fil du temps (probabilité de baisser à chaque UT gagnée).

L'honneur est un critère essentiel pour choisir la carrière militaire (50pts minimum).

3.2.4 Piété

La piété s'acquiert à l'église. Elle n'a que peu d'influence, si ce n'est pour montrer votre attachement ou votre désapprobation à l'Eglise. (A l'époque, l'Eglise jouait un rôle important et encadrait par exemple les colons. La propagation de la foi se faisait également par le biais des colonies et missions jésuites.)

3.2.5 Trésor

Communément appelé le « coffre du capitaine », il s'agit du nombre de piastres à bord de votre navire, bien cachée dans votre cabine.

Tout navire abordé perd 50% de son trésor (30% pour l'abordage des mousses).

Il peut être dépensé de nombreuses façons :

- Achat de marchandises, de navires et de docks ;
- Enrôlement d'officiers spécialisés ;
- Investissement par l'achat d'acres (rente sur le long terme) ;
- Rétribution aux marins pour remonter leur moral et loyauté (partage de butin, dans un port uniquement) ;
- Réparation du navire au chantier naval.

Il peut être enterré sur des plages, dans des criques, îles et archipels.

Le niveau de fortune totale d'un capitaine est indiqué approximativement sur sa fiche de capitaine. Cette fortune totale est composée du coffre du capitaine, de la valeur de son navire et des trésors enterrés. De fait, il est donc impossible de connaître le coffre d'un capitaine à bord de son navire. La fortune peut renseigner "prospère" pour un capitaine ayant 200 000 piastres enterrées et rien du tout à bord de son navire.

3.2.5.1 Enterrer son trésor

Vous pouvez enterrer un trésor sur une plage, dans une crique, un archipel ou une île.

Le trésor peut être simplement des piastres, mais aussi certaines marchandises précieuses telles que des bijoux ou des pierres précieuses.

Enterrer un trésor coûte 4 uts, ainsi que la vie des quelques marins qui vous accompagnaient pour cette tâche. (Pas de témoins !)

Votre trésor sera indiqué d'une croix rouge sur la carte située dans votre chambre de capitaine



Lorsque vous en aurez besoin, rendez-vous sur cette position, et vous pourrez déterrer tout ou partie de votre trésor, à nouveau pour 4 uts. Si le trésor n'est pas déterré dans sa globalité, vous retournerez à nouveau à votre navire sans les quelques marins qui vous accompagnaient pour cette tâche (à nouveau, pas de témoins !).

« *Puis-je perdre mon trésor enterré ?* »

Il est effectivement possible de creuser au petit bonheur la chance, à la recherche d'un trésor enterré par un autre joueur. Mais autant chercher une aiguille dans une botte de foin et avant d'arriver à un tel coup de bol, il est probable que votre perroquet aura des dents.

3.3 Caractéristique du navire

Mouvement	Manoeuvre
3.5 UT => 3 UT	3.9 UT
Équipage	Chargement
220/220	192 /260
Grément	Forces vives
200/200/200	300/300/300
Fatigue	Moral
fringants	radieux
	
Loyauté	Expérience
fanatiques	experts
	
Sabords	
	

3.3.1 Le coût de mouvement

La première valeur est le coût fixe (en uts) de déplacement du navire.

La seconde valeur est le coût (en uts) de déplacement réel. Ce coût réel varie selon l'état général du navire ainsi que des conditions météorologiques.

N.B. : Les bonus-malus dus au cap du navire par rapport au vent et au maintien/changement de direction ne sont pas pris en compte dans l'indication du coût de déplacement (puisqu'ils sont encore inconnus).

3.3.2 Le coût de manœuvre (maniabilité du navire)

Les 4 types de manœuvres sont les suivants :

- Approche d'un autre navire \neq prise de distance d'un autre navire
- Le lancer de grappins \neq l'arracher de grappins.

Tout combat nécessite de d'abord s'approcher du navire adverse. Le coût (en uts) de la manoeuvre dépend de sa réussite ou de son échec :

Réussite : **1 ut** / Echec : **2 uts**

Plusieurs facteurs influencent la réussite ou l'échec. Principalement ;

- les coûts de manœuvre des 2 navires sont comparés. (Bonus au plus maniable des deux)
- l'état des navires (malus en cas de dégâts)
- la météo (conditions favorables ou défavorables)
- l'expérience des capitaines, des marins, des officiers, et la maîtrise de leur navire.
- la fatigue
- une petite dose de chance

3.3.3 L'équipage

Il s'agit du nombre de marins à bord, par rapport à la capacité d'équipage maximale.

Pour chaque navire, on distingue l'équipage de guerre et l'équipage de paix.

Equipage de guerre : c'est simplement le nombre maximum de marins pouvant embarquer sur votre navire. Votre équipage est alors au complet.

Equipage de paix : Votre équipage est incomplet mais vous disposez juste de l'équipage nécessaire au bon fonctionnement du navire (afin que « tous les postes soient pourvus »). Attention, sous ce seuil, les malus (en navigation et combat) se font davantage sentir car vous ne disposez plus d'un équipage suffisant pour assurer son bon fonctionnement.

3.3.4 Le chargement

Il s'agit du niveau de chargement du navire par rapport à sa capacité de tonnage maximale.

Vos marins, marchandises et canons occupent de la place. Le calcul de la charge est le suivant :

Charge = la somme des calibres des canons aux sabords (calibre de 3, 8, 24...) / 2 + (nb marins - équipage de paix) + les marchandises en cale.

NB : Lors d'un pillage, gardez en tête que chaque marchandise pillée occupe 1 place en cale. Evitez de surcharger votre navire ou vous serez immobilisé et devrez soit jeter des marchandises par-dessus bord, soit en transférer à un autre navire.

3.3.5 Le gréement

Il s'agit de l'état des voiles de votre navire.

La première valeur indique l'état actuel de vos voiles.

La deuxième valeur indique leur état maximum réparable en mer.

NB : Ces deux valeurs diminuent lors de combats et un navire aux voiles endommagées est fortement ralenti (le coût de mouvement maximal d'un navire est fixé à 12uts/ mouvement).

La troisième valeur indique l'état maximum de vos voiles. En cas de dégâts conséquents, n'hésitez pas à visiter un chantier naval pour réparer entièrement votre navire.

3.3.6 Les forces vives (la carène)

Il s'agit de l'état de la coque de votre navire.

La première valeur indique l'état actuel de votre coque.

La deuxième valeur indique son état maximum réparable en mer.

NB : Ces deux valeurs diminuent lors de combats (attention, vous êtes coulé si vos points de coque tombent à zéro).

La troisième valeur indique l'état maximum de votre coque. En cas de dégâts conséquents, n'hésitez pas à visiter un chantier naval pour réparer entièrement votre navire.

3.3.7 La fatigue de l'équipage

Toute action effectuée en mer (navigation et combat) fatigue votre équipage.

Une fatigue trop importante ralentira votre équipage lors de ses actions (augmentation du coût en uts des actions et/ou efficacité moindre).

Au fil du temps, la fatigue diminue (probabilité de baisser à chaque UT gagnée).

Un équipage non reposé se fatiguera d'autant plus. N'hésitez pas à reposer vos marins avant un combat !

3.3.8 Le moral de l'équipage

Toute action de combat (tir/abordage) victorieuse augmente le moral de votre équipage.

Le moral monte également en visitant les bas-fond ou en haranguant l'équipage, ainsi qu'en partageant votre butin.

Au fil du temps, le moral diminue (probabilité de baisser à chaque UT gagnée).

Un bon moral rendra vos marins plus efficaces au combat !

3.3.9 La loyauté de l'équipage

Un abordage victorieux (+3 %) ou un partage de butin augmentent la loyauté de vos marins.

Au fil du temps, la loyauté diminue (probabilité de baisser à chaque UT gagnée).

Un recrutement dans un port autre que votre nation, ou un transfert d'équipage, verra la loyauté de votre équipage diminuer.

Un équipage loyal est plus efficace au combat !

3.3.10 L'expérience de l'équipage

Toute action de combat (tir/abordage) et toute manœuvre augmentent l'expérience de votre équipage.

L'expérience diminue lors d'un recrutement (vous recrutez des marins inexpérimentés).

Une bonne expérience améliore l'efficacité de vos marins pour toute action en mer (déplacements, manœuvre et combats).

4 Etat du navire

Depuis votre navire, vous ne pouvez connaître précisément l'état des autres navires (leurs points de coque, gréement et équipage restant). Cependant, vous êtes en mesure de l'estimer lorsque vous vous trouvez sur la même position. En page situation, les informations vous apparaîtront de la façon suivante :

Niveau	Equipage	Gréement	Carène (coque/ forces vives)
10/10	Déborde des sabords	Capture la moindre brise	Parfaitement calfatée
9/10	Entassé sur le pont	Entièrement gréé	Noircie par la poudre
8/10	Cinq par hamac	Convenablement gréé	Aérodynamique préservée
7/10	Quatre par hamac	Noircie de traces de poudre	Des planches arrachées
6/10	Tous postes pourvus (= équipage de paix)	Les cordages en désordre	Des cloisons arrachées
5/10	Postes clés pourvus	Légèrement déchirée	Bien trop aérée
4/10	Insuffisant	Totalement déchirée	Les pieds dans l'eau
3/10	Très insuffisant	Effilochée	L'équipage écope
2/10	Equipage décimé	Déchiquetée	Pompes activées
1/10	Plus un chat	En lambeau	Voies d'eau multiples

N.B.: L'équipage de paix du navire correspond approximativement au niveau « Tous postes pourvus ».

5 Actions diverses pour maximiser vos performances

Maintenir votre navire en bon état de fonctionnement est crucial. Cela implique le navire en lui-même, mais aussi vos marins.



5.1 Réparer le navire

Combats, navigation par mauvais temps, récifs, falaises et hauts-fonds... les dégâts seront parfois difficiles à éviter.

En mer ou au port, il vous est possible de réparer une partie des dégâts sans déboursier la moindre piastre.

Grément	Forces vives
149/198/200	289/300/300

Comme expliqué au chapitre 3.3.5 et 3.3.6, La première valeur (149 et 289, dans l'exemple ci-dessus) indique l'état actuel de votre grément et coque.

La deuxième valeur (198 et 300) indique le maximum que vous pouvez obtenir en réparant vous-même le navire.

Si vous ne pouvez réparer entièrement (jusqu'à la troisième valeur), visitez un chantier naval et payer les professionnels pour terminer entièrement vos réparations. Dans l'exemple ci-dessus, vous constatez qu'il vous sera possible de réparer entièrement votre coque (force vives) par vous-même, mais pas entièrement le grément.

L'action de réparation coûte 1ut, et le résultat est variable. L'efficacité dépend de votre expérience en réparation et de celle de votre maître charpentier (officié spécialisé), mais aussi d'une petite dose de chance. Plus les dégâts sont importants, plus vous passerez du temps à remettre votre navire en état.

N.B. : Un équipage incomplet rendra l'opération moins efficace (par ut consacrée).

5.2 Partager le butin

Le partage de butin peut uniquement s'effectuer dans un port. Il vous permet de remonter rapidement le moral et la loyauté de votre équipage. Ne soyez ni trop pingre ni excessivement généreux et gardez à l'esprit que chaque membre d'équipage réclamera sa part. Plus votre équipage est nombreux, plus il vous en coûtera.

5.3 Haranguer l'équipage

Adressez-vous à vos marins et, bien aidé par votre maître d'équipage, prononcez les mots juste pour les motiver au maximum. Plus le moral sera élevé et plus vos marins seront efficaces. Le charisme est la compétence la plus utile pour haranguer efficacement.

5.4 Reposer l'équipage

(Reportez-vous également au point 3.3.7 « fatigue de l'équipage »)

La navigation et les combats fatiguent l'équipage. Gardez à l'esprit qu'un équipage incomplet se fatigue d'autant plus vite, les marins devant redoubler d'efforts pour pallier aux absences. Un équipage fatigué étant plus lent dans ses actions, n'hésitez pas à offrir à vos marins quelques moments de repos !

6 L'Intendance

En un coup d'œil, vous trouverez ici la liste des marchandises encombrant vos cales. Vous pourrez décider ici de vous séparer d'une partie de votre cargaison.

6.1 Détruire des marchandises

Comme expliqué au chapitre 3.3.4, chaque unité de marchandise prend une place et le poids des canons est équivalent à la moitié de leur calibre.

Un navire surchargé est paralysé. Si vous êtes à quai, rendez-vous chez le marchand ou dans les docks de votre confrérie pour vous débarrasser de la charge excédentaire.

Si vous êtes en mer et ne pouvez transférer vos marchandises à personne, jetez la charge excédentaire à la mer.

6.2 Réorganiser les sabords

Lorsque vous achetez un navire, il est non équipé. Rendez-vous chez le marchand pour acheter les canons correspondants à votre navire (la fiche de description du navire vous informe sur le calibre du/des canon(s) et la quantité.

Comme toute marchandises achetées, les canons se trouvent alors dans vos cales et il vous revient de les placer aux sabords.

Si vous comptez changer de navire, avant de vous rendre chez l'armateur, faites la procédure inverse : replacez vos canons en cales et vendez-les chez le marchand (ou entreposez-les dans les docks de votre confrérie). En effet, l'armateur ne tiendra compte que de la valeur de votre navire et toute cargaison à bord du navire sera perdue.

Si un ou plusieurs navires se trouvent sur votre position, d'autres actions sont possible depuis l'intendance :

6.3 Transférer des marchandises

Sélectionnez simplement la quantité de marchandises à transférer et le capitaine à qui transférer.

Le transfert de marchandise peut s'effectuer au port comme en mer. Si vous êtes en mer, les deux navires doivent être agrippés pour que le transfert soit possible. (L'action de « Lancer les grappins » est décrite dans le chapitre consacré aux combats)

6.4 Transférer des fonds

Entrez simplement le montant à transférer et sélectionner le capitaine bénéficiaire.

Cette opération s'avère souvent utile pour renflouer un capitaine dépourvu de piastres.

Le transfert de fonds peut s'effectuer au port comme en mer. Si vous êtes en mer, les deux navires doivent être agrippés pour que le transfert soit possible. (L'action de « Lancer les grappins » est décrite dans le chapitre consacré aux combats).

6.5 Transférer des marins

Entrez simplement le nombre de marins à transférer et sélectionner le capitaine bénéficiaire.

Le coût de l'opération est de 1ut par tranche de 10 marins entamée. (ex : pour transférer 37 marins, le coût sera de 4uts).

Le transfert de marins peut s'effectuer au port comme en mer. Si vous êtes en mer, les deux navires doivent être agrippés pour que le transfert soit possible. (L'action de « Lancer les grappins » est décrite dans le chapitre consacré aux combats)

Cette action peut notamment s'avérer utile durant ou après un combat, pour venir en aide à un confrère sous la menace d'un abordage.

7 Les ports

La présence d'un port renforce l'influence de sa nation dans la zone où il est établi. Vous pouvez y réarmer vos navires, commercer, ou simplement y laisser reposer votre navire en toute sécurité. Chaque port offre les mêmes services, mais la taille du port (allant du petit comptoir à la grande ville) influe sur l'importance de l'offre et de la demande du marchand.

7.1 Au large

Lorsque votre navire rejoint la case d'un port, vous vous trouvez alors au large du port. En cas de présence ennemie, gardez à l'esprit que les combats peuvent se dérouler au large des ports et que votre navire est donc vulnérable sur cette position.

→ Pour être en sécurité, vous devrez donc entrer au port.

7.2 2 façons d'entrer dans un port

Soit A) de manière officielle (**Entrer dans le port [4 uts]**),

soit B) de manière non officielle (**Trouver une crique et entrer furtivement ([4uts])**).



7.2.1 A) Entrer dans un port

--> Coût unique de 4uts pour tout type de navire, et quel que soit l'état du navire.

--> Impossibilité d'entrer dans un port ennemi (port d'une nation en guerre avec la vôtre)

--> Impossibilité d'entrer dans un port d'une nation avec laquelle votre diplomatie est négative

--> Possibilité d'entrer dans un port pirate tant que votre diplomatie pirate n'est pas négative

~~Carrière militaire : Impossibilité d'entrer dans les ports pirates.~~

7.2.2 B) Trouver une crique et entrer furtivement (se faufiler) :

--> A chaque tentative, coût unique de 4uts pour tout type de navire, et quel que soit l'état du navire.

--> Après vous être faufilé avec succès, votre navire est en sécurité. Il n'apparaît pas parmi la liste des navires présents en page Situation. Étant amarré à l'écart du port et discrètement, personne ne voit votre navire, même les autres capitaines s'étant également faufilés.

Quelles sont les conditions de réussite pour réussir à se faufiler ?

1) Principalement la diplomatie :

--> De la même nationalité que le port : 100 % de réussite.

--> Diplomatie positive ou nulle mais de nationalité différente : presque 100 % de réussite.

--> Diplomatie négative : probabilités dégressives, c'est-à-dire que moins votre diplomatie est bonne, moins vous aurez de chances de réussite.

2) La renommée :

--> Plus vous êtes renommé, moins vous aurez de chances de réussite.

3) La taille du navire

--> plus gros malus pour les gros navires

4) Bonus de nuit, malus de jour.

5) L'expérience personnelle (XP charisme et XP commerce-négoce)

6) Bonus aux "Eloquents/ Beaux Parleurs".

→ Retenez que dans tous les cas, sauf si vous êtes de la même nationalité que le port (accord avec le gouverneur) vous aurez toujours un risque d'échec.

N.B. : De manière générale, un joueur entre furtivement au port pour ne pas se faire repérer par de possibles ennemis aux alentours et disparaître ainsi des radars. Un joueur entré dans un port en furtif doit

donc rester discret et n'aura pas accès à tous les établissements. Ainsi, les lieux où vous ne vous ferez pas remarquer sont uniquement la taverne et les bas-fonds.

L'opération de carénage reste également possible (passage en cales sèches de votre maître charpentier pour réparer le navire), ainsi que le partage de butin, haranguer et reposer vos marins.

Sous condition (une diplomatie supérieure à 51), le gouverneur acceptera également de vous accorder une entrevue afin de revoir votre carrière.



8 Les établissements dans les ports



8.1 Le bureau du gouverneur



Rendez visite au gouverneur pour en apprendre davantage sur les relations diplomatiques, les missions actuelles disponibles et les choix de carrière possibles. Le notaire vous recevra également pour vous proposer d'acheter des terrains.

Chez le Gouverneur

Consulter les missions proposées *Choisir votre carrière* *Voir le notaire*

Les relations diplomatiques

Pays	Espagne	France	Grande Bretagne	Provinces Unies
Espagne	X	alliance	guerre	guerre
France	alliance	X	guerre	guerre
Grande Bretagne	guerre	guerre	X	alliance
Provinces Unies	guerre	guerre	alliance	X

8.1.1 Choix d'une mission

Patrouiller en mer jusqu'aux coordonnées mentionnées (avec ou sans délai fixe)

Remettre une lettre à un gouverneur d'un autre port (avec ou sans délai fixe) / Variante : Entrer furtivement

Rechercher un trésor sur une plage aux coordonnées mentionnées

Aborder ou couler un capitaine ennemi

Après réussite de la mission, la prime vous est uniquement remise à votre prochaine escale

8.1.2 Changer de carrière

Attention, changer de carrière chez le gouverneur d'une autre nation que la vôtre signifie que vous servirez dorénavant cette nation !

Acheter une patente commerciale

Le commerce devient votre activité officielle principale. Pour cette raison, vous tirerez un meilleur profit de vos transactions chez le marchand. Vous perdrez cependant légèrement en efficacité au combat.

Prendre une lettre de course

La lettre de course (ou lettre de marque) est votre autorisation officielle de rechercher, attaquer, saisir et détruire les navires ou ports d'une nation adverse. La lettre de course fait de vous un corsaire de la nation qui vous la remet.

Rejoindre les rangs de la piraterie

Si tel est votre désir, peut-être ne devriez-vous pas en parler au gouverneur, il pourrait ne pas apprécier.

Les transactions dans les ports pirates seront âpres. Vous y achèterez à prix fort et y revendrez pour une somme dérisoire. En mer, votre pavillon noir vous octroiera un léger bonus au combat, notamment pour mener les abordages.

8.1.3 Voir le notaire

Si votre diplomatie vous est favorable et que vous possédez suffisamment de piastres à investir, le notaire vous proposera d'acheter quelques acres. Celles-ci vous rapporteront une petite rente sur le long terme. Cette action ne coûte pas d'uts.

8.2 L'Eglise

Votre piété s'acquiert à l'église. La piété n'a que peu d'influence, si ce n'est pour montrer votre attachement ou votre désapprobation à l'Eglise (voir également le chapitre 3.2.4). Toutefois, le succès ou l'échec de vos actions à l'église peuvent influencer sur vos points de diplomatie et d'honneur. Chaque action à l'église coûte 4uts.

Faire un don au bonne œuvre :

--> Plus le don sera élevé, plus vos points de piété augmenteront.

Se recueillir :

--> Le gain de piété est non systématique et peu important, mais c'est le seul moyen de gagner de la piété sans mettre la main au portefeuille.

Aller à la confesse :

--> Votre piété repassera à zéro si elle était négative.

--> Si votre piété est inférieure à - 50, le curé refusera d'entendre votre confession.

Mettre à sac et piller l'église :

--> Les caisses ne sont pas toujours pleines, et ne vous attendez pas à un gain de piastres mirobolant.

Le pillage entraîne généralement une perte de diplomatie, et un combat avec les nombreux gardes de la ville est possible, entraînant alors une perte d'hommes d'équipage.

Humilier le cureton :

--> Perte de 3 points de piété

--> Gain d'1 point de piraterie

Détrousser les grenouilles de bénitier :

--> Perte d'1 point d'honneur

--> Perte allant de -1 à -3 points de piété.

8.3 Chez le marchand :



Rendez-vous chez le marchand pour commercer. Les marchandises sont nombreuses et à prix très variés. Les prix varient d'un port à l'autre, en fonction l'offre et la demande, lesquelles dépendent principalement des facteurs suivants :

Rythme de production : Déficitaire : La production est inférieure à la consommation ; Autosuffisante : La production suffit à la consommation ; Excédentaire : La production dépasse la consommation.

Etat des stocks : En cas de légère carence, pénurie et grosse pénurie, la demande pour cette marchandise est importante, voire vitale pour répondre aux besoins de la ville. Vous pourriez peut-être vendre cette marchandise à prix d'or et remplir vos poches. A contrario, l'achat serait certainement peu rentable.

Si le stock est normal, les stocks actuels répondent aux attentes et on s'approche du juste prix.

En cas de léger surplus ou d'abondance, la demande est faible, voire insignifiante. Vous vendriez probablement ces marchandises à perte (sauf, bien sûr, si elles ne vous ont rien coûté). A contrario, vous achèteriez certainement ces marchandises à bon prix pour les revendre dans un autre port.

N.B.1 : Selon certains paramètres tels que votre carrière, charisme et origine sociale, vous profiterez de meilleurs tarifs, ou, à l'inverse, ceux-ci seront à l'avantage du marchand.

N.B.2 : Il n'y a aucun avantage à acheter ou vendre en grande quantité. Le prix affiché est celui d'une seule marchandise et ce prix est automatiquement ajusté en cas d'achat ou de vente en grande quantité.

N.B.3 : Rappelons à nouveau que chaque marchandise prend une place et que le poids des canons est équivalent à la moitié de leur calibre. Veillez à ne pas surcharger votre navire (voir chapitre 3.3.4).

8.4 Les bas-fonds

Bienvenue dans les couches les plus misérables de la société.

Ici, vous et vos marins aurez quartier libre pour faire relâche entre vos voyages en vous adonnant au plaisir de la chaire. Coût : 4uts.

--> Bonus au moral de l'équipage

8.5 La taverne

C'est le lieu incontournable de toute ville. Le rhum y coule à flot et vous pouvez facilement compléter votre équipage.

8.5.1 Chercher des marins prêts à rejoindre votre équipage :

Le nombre de marins disponibles est illimité et l'action coûte 2 uts. Le nombre de marins que vous pouvez recruter d'un seul coup dépend du facteur chance, mais aussi des facteurs suivants :

--> votre personnalité

--> votre origine sociale

--> votre expérience en charisme

--> la taille de votre navire : plus la capacité d'équipage est importante, plus le nombre de marins possible à recruter d'un coup sera important (ceci afin de ne pas consacrer un temps interminable à recruter)

8.5.2 Recruter un officier :

Des officiers sont attablés, prêts à rejoindre vos rangs pour quelques piastres !

--> les officiers vous permettent de gagner en efficacité dans vos actions.

--> leurs niveaux d'expérience varient de profane (niv. 1) à reconnu (niv. 7).

--> un officier recruté remplace automatiquement le précédent.

--> vos officiers peuvent décéder au combat ou dans la tempête (ils sont alors automatiquement remplacés par un nouvel officier sans aucune expérience (niv.0)).

Il existe 7 officiers spécialisés :

Commandant en Second : Il touche un peu à tout et vous aide dans chacune de vos actions. Son expérience générale augmente donc relativement vite par rapport aux autres officiers.

Maître pilote : Pur produit de l'école navale, il vous aide à tenir à la barre et à manœuvrer votre navire.

Maître canonier : Pur produit de l'école militaire, il n'a pas son pareil pour manipuler les canons !

Médecin de bord : Il panse les plaies de vos marins encourues durant les abordages et permet ainsi de sauver quelques vies.

Maître d'équipage : Il plaide votre cause auprès des marins et les convainc de vous faire confiance.

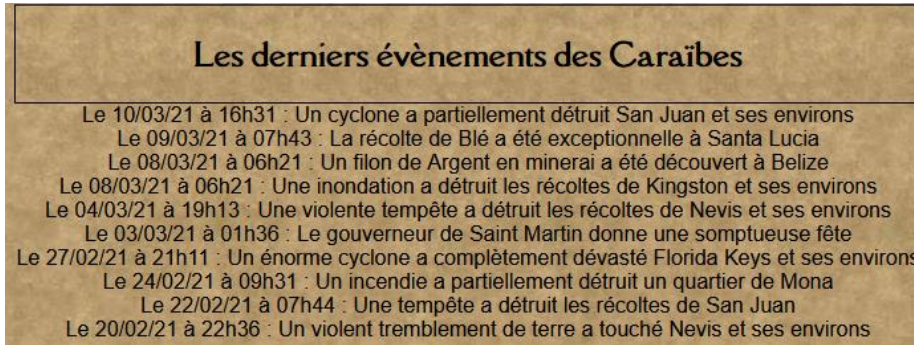
Quartier maître : Il est en charge de l'intendance et vous aide à négocier les meilleurs prix.

Maître charpentier : L'ossature du navire n'a pas de secrets pour lui. Et il dispose de tous les outils pour fixer les brèches. Enfin... presque.

N.B.1 : Si êtes entré au port furtivement, l'officier pourrait se méfier et ne pas vous suivre.

N.B.2 : Il n'y a aucune obligation de recrutement et le rapport efficacité/prix est dégressif en montant dans les niveaux.

8.5.3 Les derniers évènements des Caraïbes



Le tavernier vous informe des derniers événements des Caraïbes.

Peut-être pourrez-vous tirer profit de ces informations ?

Posez-vous les bonnes questions :

Un filon a été découvert ? Une récolte a été bonne ? -> Il y a donc de bonnes chances que la demande pour certains produits ait augmenté et que les prix aient donc diminué ; A l'inverse, tempêtes, cyclones, inondations, raz de marée et incendies entraînent probablement une pénurie de certaines marchandises ; Des échauffourées ou des affrontements augmentent certainement la demande en armes ; Si un gouverneur organise une somptueuse fête, la demande en certains produits de luxe aurait-elle pu augmenter ?

8.6 L'armateur

Rendez-lui visite pour choisir un nouveau navire.

Lors d'un changement de navire, l'armateur reprendra votre ancien navire (à prix cassé, cela va de soi) et les prix indiqués ne tiennent pas compte de cette prime à la casse issue de la revente de votre ancien navire.

Pensez à ne rien oublier en cale, et à revendre vos canons avant de vous séparer de votre ancien navire.

8.7 Le chantier naval

Selon la sévérité des dégâts subis au combat, durant la navigation par mauvais temps ou après avoir heurter des récifs ou hauts-fonds, vous ne pourrez pas réparer entièrement votre coque ou votre gréement (voir également le chapitre 5.1).

Faire réparer votre navire par le chantier naval :

Les spécialistes du chantier naval disposent des outils nécessaires pour remettre votre navire à neuf.

Coût : 4uts.

Prix : variable selon l'étendue des dégâts.

8.8 Les docks

Les docks sont des entrepôts situés en bordure des quais. Vous devez appartenir à une confrérie pour bénéficier de docks. Vous pouvez y déposer toute marchandise que vous ne parvenez pas à vendre, ou toute marchandise que vous comptez récupérer et utiliser plus tard, comme des canons.

Créer un dock de niveau 1 coûte 4uts et 6000 piastres. Les piastres sont prélevées sur la trésorerie de la confrérie. N.B. : Attention, si ces fonds sont insuffisants, les piastres seront alors prélevées de votre coffre personnel.

Niveaux du dock	Capacité de l'entrepôt et autres bonus	Coût en piastres (x2 pour chaque niveau supplémentaire)
1	200 marchandises	6.000
2	200 + Création d'un réseau pour recruter plus rapidement des marins	12.000
3	200 + Possibilité de réparer rapidement son navire grâce à une équipe de spécialistes	24.000
4	400	48.000
5	600	96.000
6	800	192.000

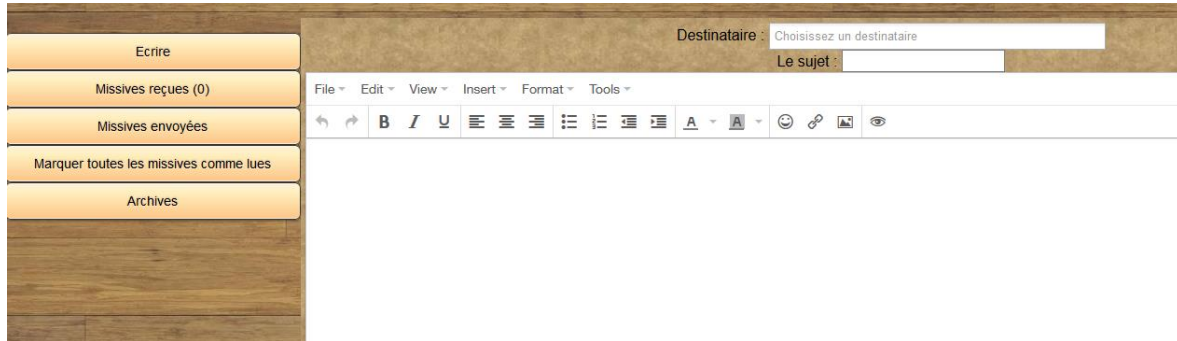
Il n'y a pas de limite aux niveaux des docks, vous pouvez les étendre à l'infini, tant que vos piastres vous le permettent.

9 Les missives

Utilisez vos talents de diplomate pour communiquer avec les autres joueurs, alliés comme ennemis. Partagez par exemple des informations avec vos alliés et planifiez des actions collectives. Et pourquoi ne pas tenter d'obtenir la grâce de votre adversaire ? Si vos arguments sont convaincants, ou si vous y mettez le prix, peut-être parviendrez-vous à négocier un laissez-passer ?



L'onglet clignotant signifie qu'une ou plusieurs missives vous attendent.



Choisissez un ou plusieurs destinataires en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

N.B.1 : Soyez attentif, il vous revient de bien vérifier à qui vous adressez vos missives !

N.B.2 : Les missives antérieures à une semaine se déplaceront automatiquement dans vos archives. Après quelques mois, une missive archivée est automatiquement supprimée (afin de ne pas encombrer le serveur).

Veillez rester courtois, poli et respectueux et évitez de réagir sous le coup de la colère et de l'emportement. Tout texte, même RP, à caractère insultant ou offensant est inacceptable et pourra faire l'objet de sanctions. De même, évitez de chambrer vos adversaires inutilement.

10 Confrérie

Une confrérie rassemble des joueurs d'une même nation et favorise l'entraide.

Membres	Rang	Titre
Sir A. H. Phillips	1	Vice-Admiral
Nathan Huntington	3	Rear-admiral
Pistol Pete	5	Commander
Edward	5	Commander
susan cudris	5	Commander

Le chef de confrérie attribue un rang et un titre à chaque membre, le rang 1 étant celui du chef de confrérie.

10.1 Intégrer une confrérie

Vous pouvez adresser votre demande depuis la page de la confrérie.

10.2 Renommée et réversion

Renommée	Réversion	Coffre
203	10 %	2239 piastres
Membre	Rang	Titre

La renommée de la confrérie est égale à la somme des renommées de chaque capitaine membre de la confrérie.

Le chef de confrérie définit la réversion de la confrérie. A chaque pillage ou vente de marchandises effectués par un membre de la confrérie, il s'agit du pourcentage reversé au coffre de la confrérie. Ce coffre de confrérie est utilisé pour ouvrir et agrandir des docks.

11 La cabine de capitaine

11.1 Carte globale du jeu



La carte du jeu se trouve dans votre cabine. Cliquez sur une case pour recentrer la carte. Les informations de la case* s'afficheront au-dessus de la carte. Les croix rouges sur la carte indiquent tous les lieux où vous avez enterré un trésor.

* le type de case, c'est-à-dire, un port, des hauts-fonds, un archipel, etc., ainsi que les coordonnées de la case.

Pour ouvrir la carte d'un un autre onglet, cliquez sur cette image :



11.2 L'expérience

Retrouvez ici une vue d'ensemble de votre expérience générale et celle de vos officiers :

Expérience globale		Expérience des officiers	
Navigation	4	Commandant en Second	3
Canonnage	1	Maitre Pilote	7
Abordage	4	Maitre Canonnier	1
Charisme	5	Médecin de bord	1
Commerce	4	Maitre d'équipage	1
Réparation	2	Quartier Maitre	5
Maitrise du Navire	3	Maitre Charpentier	2

Reportez-vous à la section 8.5.2 « recruter un officier » pour en savoir plus sur le rôle des différents officiers.

L'expérience globale et spécifique à chaque compétence augmente à chaque action effectuée.

11.3 Maîtrise du navire :

La maîtrise du navire sera spécifique à chaque navire que vous contrôlerez. Plus vous conserverez longtemps votre navire, plus vous serez habile en navigation et manœuvre avec ce navire.

N.B. : Chaque navire étant unique, lorsque vous changez de navire, votre maîtrise retombe toujours à zéro, et ce, même si vous achetez le même type de navire que le précédent.

11.4 Mission en cours :

Retrouvez ici un rappel de la dernière mission que vous avez choisie chez le gouverneur (voir également le chapitre 8.1.1).

11.5 Description (de votre capitaine) :

Laissez libre cours à votre imagination, présentez votre personnage et racontez-nous vos aventures. Cette description est visible de tous en consultant le profil de votre personnage.

Le contenu se doit de rester poli, courtois et respectueux. Tout texte à caractère offensant, raciste ou contraire aux valeurs morales les plus élémentaires sera supprimé et pourra faire l'objet de sanctions.

11.6 Votre journal de bord :

Vos principales actions sont répertoriées dans votre journal de bord (actions de combats, achats et ventes de marchandises, transferts de piastres et de marins, recrutement, etc.)

12 Combats

12.1 Les canons aux sabords... une nécessité !

Les sabords sont prévus pour des canons de la taille nominale, ou inférieure. C'est-à-dire qu'il est possible d'équiper un navire avec des canons plus petits que ceux pour lesquels il est normalement conçu (ex. : des sabords pour canons de 12 livres peuvent être équipés de canons de 12, 9, 8, 6, 4 ou 3 livres). Ainsi, faute de piastres, ou si le marchand n'a plus le calibre en stocks, vous pouvez tout de même vous procurer des canons.

N.B. : Les boulets ne sont pas nécessaires. Il s'agit uniquement d'une marchandise ordinaire.

12.2 Approcher le navire

Pour être en mesure de tirer, non seulement vous devez vous trouver sur la même case que votre adversaire, mais vous devez également réussir une manœuvre d'approche :



→ Sélectionnez le navire duquel vous souhaitez vous approcher, à l'aide du sélecteur à l'extrême droite de l'écran, et validez votre choix en cliquant sur « approcher ».

La réussite d'une manœuvre est uniquement garantie entre navires appartenant à une même confrérie (dans le but de transférer des marchandises ou des marins). Dans tout autre cas, le navire adverse peut esquiver votre manœuvre d'approche.

Pour déterminer la réussite ou l'échec de l'approche, la manœuvrabilité des deux navires est comparée. Un gréement ou une coque en piteux état, ou un équipage incomplet peuvent diminuer les chances de succès. Parce que rien n'est jamais gagné d'avance, le facteur chance entre aussi en ligne de compte, avec

Caraïbes 1712 - Manuel de bord

toutefois un léger bonus au capitaine qui effectue la manœuvre. Notez encore qu'un navire déjà agrippé aura un malus d'esquive.

N.B. : Un maximum de 4 navires peuvent être en situation « proches ».

Coût (en uts) de la manœuvre d'approche ou d'éloignement :

Réussite : 1ut

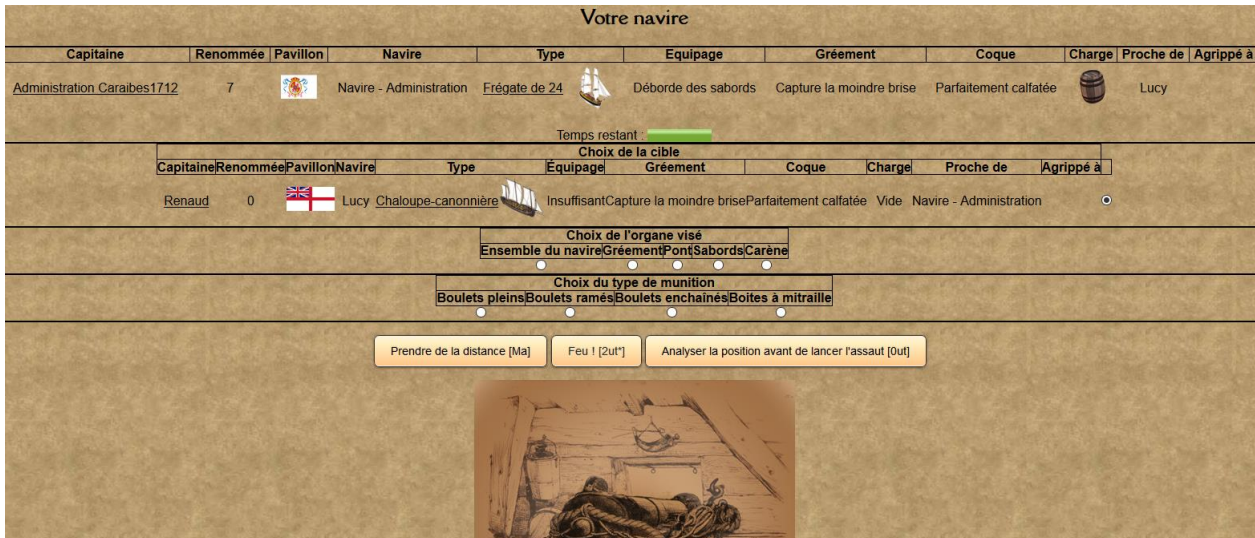
Echec : 2uts

Décidez ensuite entre « ouvrir les sabords » et « lancer les grappins ».

N.B. : Comme vous pouvez être proche de plusieurs navires en même temps, vous devez donc sélectionner à nouveau votre cible à l'aide du sélecteur situé à l'extrême droite de l'écran.



12.3 Ouvrir le feu !



Coût (en uts) du tir : Environ 2 uts. Retenez qu'un manque de marins, un navire endommagé, un équipage fatigué, etc, pourraient augmenter le coût en uts. A l'inverse, un tacticien, ou un moral et une loyauté au beau fixe vous donneront un pourcentage de chances de tirer à 1ut seulement.

12.3.1 Choix de l'organe visé :

→ l'ensemble du navire pour des dégâts répartis, mais la répartition des dégâts dépendra surtout du type de munition utilisé

→ le gréement (voiles) pour ralentir le navire ennemi et/ou handicaper sa faculté de manœuvre

N.B. : Quels que soit les dégâts d'un navire, sa vitesse de déplacement ne peut excéder 12 nœuds

→ le pont pour éliminer les marins en vue de l'abordage

→ les sabords pour réduire la puissance du navire adverse en démolissant les sabords. Encore faut-il viser juste, mais les boulets qui manquent leur cible ont toutes les chances de toucher la carène (forces vives/coque). Une coque déjà endommagée vous donne plus de chances de toucher les sabords (N.B. : vous ne pouvez cependant pas voir le nombre de canons restants de votre adversaire).

→ la carène (forces vives/coque) pour tenter de couler le navire

12.3.2 Choix du type de munition :

→ Boulets pleins : ils démolissent la carène (forces vives/coque) pour couler le navire.

→ Boulets ramés : ils déchirent le gréement (voiles) pour ralentir le navire et réduire sa capacité à manœuvrer.

→ Boulets enchaînés : Les dégâts sont répartis : ils déchirent le gréement mais ils fauchent également l'équipage.

→ Boîtes à mitraille : la mitraille sert à réduire l'équipage adverse en prévision d'un abordage

12.4 Résumé et conseils de tirs

Organe visé	Boulets pleins	Boulets ramés	Boulets enchaînés	Boîtes à mitraille
Ensemble du navire	✓(moyen)	✓(moyen)	✓(moyen)	✓(moyen)
Gréement	✗	✓	✓	✗
Pont	✗	✗	✗	✓
Sabords	✓	✗	✗	✗
Carène	✓	✗	✗	✗

12.5 Efficacité des tirs

--> Un grand nombre de canons font plus de dégâts que peu de canons.

--> Des canons de gros calibre font plus de dégâts que de plus petits calibres.

--> Un navire de petite taille touchera plus facilement un gros navire que l'inverse.

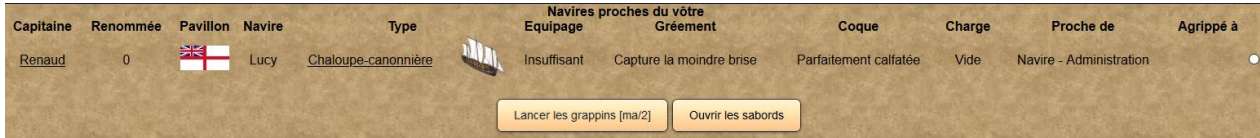
--> Moins il y a de monde, moins un tir fauchera de marins (ceux-ci étant éparpillé sur toute la longueur du navire).

Vérifiez l'état du navire cible (équipage, gréement, coque) après chaque bordée tirée pour avoir une idée des dégâts occasionnés par vos tirs.

12.6 L'abordage

Si vous venez d'être occupé à tirer, repassez par l'onglet « Situation » ou cliquez sur « Analyser la position avant de lancer l'assaut » (voir image précédente).

Caraïbes 1712 - Manuel de bord



Comme vous pouvez être proche de plusieurs navires en même temps, vous devez donc sélectionner votre cible à l'aide du sélecteur situé à l'extrême droite de l'écran.

Validez votre choix en cliquant sur « Lancer les grappins ». Attention, cette manœuvre peut échouer ! Les conditions de succès dépendent principalement des facteurs suivants :

- la manœuvrabilité des deux navires
- l'état des navires, un navire endommagé manœuvrant plus difficilement.

Et, dans une moindre mesure :

- votre expérience, celle de vos officiers second et maître pilote, celle de vos marins
- votre maîtrise du navire
- une dose de chance

En cas de succès, le coût en uts du lancer de grappins est égal à votre indice de manœuvre /2.

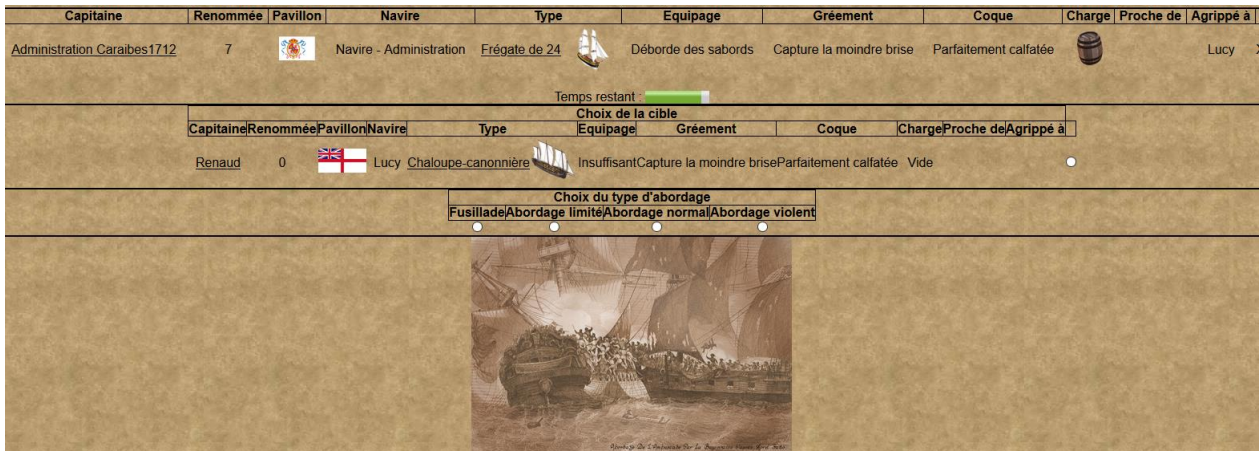
En cas d'échec, le coût en uts du lancer de grappins est égal à votre indice de manœuvre /4.

Lorsque vous êtes agrippé à un navire, vous avez le choix entre « commercer » et « Distribuer sabres et mousquets ». (*Pour commercer, veuillez vous référer au chapitre 6.3 « transférer des marchandises » décrite dans le chapitre consacré à l'intendance.*)

12.6.1 Distribuer sabres et mousquets

Cette action ne coûte pas d'uts et vous conduit tout droit vers l'abordage. A nouveau, comme vous pouvez être agrippé à plusieurs navires en même temps*, vous devez donc sélectionner votre cible à l'aide du sélecteur situé à l'extrême droite de l'écran.

**vous pouvez être agrippé à 2 navires en même temps : un à bâbord et un à tribord.*



12.6.2 Choix du type d'abordage

L'action coûte généralement 2uts.

N.B. : Les hommes peuvent refuser de partir à l'abordage, notamment en raison d'une trop grande différence d'équipage ou d'un moral dans les chaussettes (pourquoi iraient-ils au suicide si la cause semble perdue ?).

12.6.2.1 Fusillade

Attention, la fusillade n'est pas suffisante pour obtenir la reddition de l'adversaire. Elle sert surtout si vous n'avez plus ou peu de canons, ou si vous souhaitez tester l'issue possible du combat avant l'abordage.

La fusillade est brève et le nombre de tués généralement très inférieur à celui découlant d'un abordage au corps à corps. Le résultat dépend des paramètres suivants :

- le nombre de marins des deux adversaires
- la hauteur du pont des deux navires. Un petit navire sera désavantagé en échangeant des tirs de mousquets avec un plus gros.
- le capitaine qui initie la fusillade bénéficie d'un léger bonus.

12.6.2.2 Abordage limité

Vous envoyez à l'abordage une petite partie seulement de votre équipage. Vous aurez ainsi moins de perte dans vos rangs, mais sera-ce suffisant pour remporter la victoire ?

12.6.2.3 Abordage normal

Vous envoyez un nombre conséquent de marins à l'abordage. C'est l'option par défaut.

12.6.2.4 Abordage violent

Vous mettez le paquet pour maximiser vos chances de victoire, mais attendez-vous à subir davantage de pertes.

→ Après avoir sélectionné le type d'abordage souhaité, validez votre choix en cliquant sur le bouton « Au combat » pour lancer l'abordage.

12.6.2.5 Issue du combat

L'issue du combat dépend du nombre de marins sur les deux navires, ainsi que de la hauteur du pont, un navire de petite taille étant désavantagé par rapport à un plus gros. Enfin, à moins que vous n'ayez décimé entièrement l'équipage adverse, attendez-vous à une certaine résistance, un équipage ne se rend pas facilement !

Si l'abordage n'est pas décisif, vous pouvez soit lancer un nouvel abordage, soit arracher les grappins (en page « Situation ») pour canonner à nouveau ou pour prendre ensuite vos distances avec le navire adverse.

12.6.2.6 Nombre maximum de navires impliqués en combats

4 navires maximum peuvent se trouver en « situation proche » d'un autre navire, et 2 navires maximum peuvent se trouver « agrippés » à un même navire.

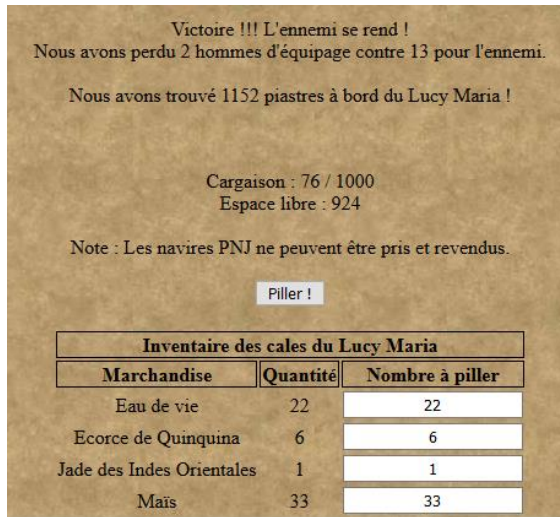
Pour un même navire, on peut donc avoir, au maximum :

- 4 navires proches de lui, 0 agrippés
- 3 navires proches de lui, 1 agrippés

2 navires proches de lui, 2 agrippés

N.B. : Vous avez la même probabilité de réussir à prendre de la distance face à 2 adversaires que face à 4.

12.7 Pillage



Bravo, vous avez remporté la victoire ! Les piastres sont à vous, et vous pouvez piller les cales du navire.

N.B. : Chaque marchandise occupe 1 place en cale. Si vous pillez trop de marchandises, votre navire sera trop lourd et immobilisé, jusqu'à ce que vous ayez jeter des marchandises à la mer ou les ayez transférés à un autre navire. Vérifiez donc bien l'espace libre disponible (voir également le chapitre 3.3.4).

Astuce : Les marchandises les plus onéreuses sont toujours les moins nombreuses. Dans notre exemple ci-dessus, pillez en priorité le jade des Indes orientales. Et si vous ne disposez que de peu de place, indiquez « 0 » dans la quantité de maïs à piller !

Avant de reprendre votre route, vous devrez « arracher les grappins » et « prendre de la distance ».

N.B. : « Arracher les grappins » et « prendre de la distance » d'un canot de sauvetage ne coûte aucune ut, tandis que cela coûte 1 ut au canot de sauvetage pour effectuer ces manœuvres.

12.8 Ramener la prise

Lorsque vous pillez le navire d'un autre joueur, il vous est proposé de vous emparer de son navire pour le revendre au port. Pour ce faire, vous devrez mettre un *équipage de prise* sur le navire. Les conditions de succès dépendent principalement de deux facteurs :

→ le nombre de marins affectés au navire

→ l'état du navire (des dégâts importants compromettent vos chances de réussite).

La distance du port le plus proche ne joue aucun rôle dans vos chances de succès.

Un équipage de prise vous sera conseillé. Libre à vous de mettre un peu plus ou un peu moins, en fonction de l'état du navire.

Si l'équipage de prise est insuffisant, le navire n'arrivera pas à bon port et vos marins seront définitivement perdus.

Si l'équipage de prise est suffisant, le navire arrivera alors à bon port.

Le résultat vous sera communiqué immédiatement et en cas de succès, vous toucherez alors le montant de la revente du navire à votre prochaine escale, et vous récupérerez également vos marins.

Ne perdez pas de vue que mettre un équipage de prise signifie que vous diminuez considérablement votre équipage du moment. Jugez les risques, et si vos combats ne sont pas entièrement terminés, peut-être serait-il préférable de conserver vos marins pour éviter de vous affaiblir ?

N.B. : Les navires PNJ (Personnages non joueurs) ne peuvent jamais être pris et revendus.

12.9 S'emparer du navire adverse

Lorsque vous pillez le navire d'un autre joueur, il vous est proposé de « prendre possession du navire abordé » et d'abandonner le vôtre. Vous pouvez alors rebaptiser le navire ennemi.

N.B.1 : Vous vous emparez du navire dans son état actuel. Gardez donc bien à l'esprit que si le navire abordé est en piteux état, vous vous retrouverez à bord d'un navire flottant à peine et qu'il sera peut-être nécessaire de le réparer ! De plus, puisque vous changez alors de navire, vous perdrez donc la maîtrise de votre ancien navire.

N.B.2 : Il n'est pas possible de s'emparer d'un navire PNJ (Personnage non joueur).

13 Variation des points de diplomatie en combat :

Vos actions de combats influencent vos relations diplomatiques avec les 4 puissances des Caraïbes.

	Attaque d'un navire d'une nation en guerre avec la vôtre	Attaque d'un navire d'une nation alliée ou neutre avec la vôtre	Attaque d'un navire de votre nation (acte de piraterie)	Attaque d'un navire pirate si vous êtes nationaliste	Attaque d'un navire nationaliste si vous êtes pirate	Attaque d'un pirate si vous êtes pirate
vous nation	+2	-3	Passe à « -1 »	+1	N/A	N/A
nation du navire attaqué	-2	-5	Passe à « -1 »	+1	-2	N/A
autre(s) nation(s) en guerre avec le navire attaqué	+1	+1	Passe à « -1 »	+1	+1	N/A
nation(s) en paix/neutre avec la nation du navire attaqué	0	-1	Passe à « -1 »	+1	0	N/A

nation(s) alliée(s) à la nation du navire attaqué	-1	-2	Passé à « -1 »	+1	-1	N/A
piraterie	0	0	+1	-4	+1	-1
Impact sur l'honneur	+1	-1	Grosse claque	+2	0	-1
Impact sur la renommée	+1	+1	+10	+1	+1	+1

14 Canots de sauvetage

Vous vous retrouverez automatiquement en canots de sauvetage si votre équipage est vaincu après un abordage, ou si les points de carène (coque/ forces vives) de votre navire tombent à zéro. Ceci peut se produire au combat, mais aussi dans la tempête, ou en heurtant des récifs ou hauts-fonds.

« Misère ! Me voici en canot ! »

Avant tout, évitez de réagir à l'emporte-pièce. Exprimer à chaud votre courroux à vos adversaires n'est certainement pas une idée lumineuse. Cela ne servira ni votre intérêt, ni celui de la communauté de joueurs.

Rappelez-vous que votre capitaine ne meurt jamais et n'est jamais blessé !

Le canot de sauvetage fait partie intégrante du jeu, et doit être interprété comme un contretemps avant de reprendre le cours de vos aventures.

Nous ne saurions trop insister sur l'importance de rester courtois et fair-play avec vos adversaires, encore plus dans la défaite !

Votre visibilité est très limitée en canot. Consultez donc votre position sur la carte située dans votre chambre de capitaine pour vous orienter dans la bonne direction.

Notez bien les spécificités suivantes :

- le coût de déplacement du canot de sauvetage est de 1ut.
- un canot de sauvetage ne voit qu'à une seule case de distance et ne distingue pas précisément les autres navires.
- un canot de sauvetage peut déterrer un trésor avant de regagner un port (pensez-y !)
- Le canot de sauvetage ne peut pas entrer furtivement dans un port.
- Le canot de sauvetage ne peut pas sortir d'un port. (On peut donc en profiter pour faire un long voyage, mais pas pour faire le tour des ports pour telle ou telle raison.)
- Le transfert de piastres vers un canot de sauvetage est impossible en mer mais il est possible au port.

15 PNJ (Personnage non joueur)

Les navires PNJ possèdent également 24uts, qu'ils gèrent selon leur bon vouloir tout en conservant généralement suffisamment d'uts pour répondre à toute attaque.

On distingue les navires marchands, les navires corsaires et les navires pirates.

Navires marchands :

Ils transportent diverses marchandises d'un port de leur nation à l'autre. Ils sont pacifiques, mais défendent leur cargaison lorsqu'ils sont attaqués. Evitez donc de rester « proche » ou « agrippé » d'un navire PNJ marchand sous peine de subir des salves à intervalle régulier.

Un navire marchand proche du vôtre ne prendra pas l'initiative de lancer les grappins. Par contre, évitez absolument de lancer les grappins si la situation n'est pas à votre avantage, car il pourrait très bien tenter de se débarrasser de vous en lançant l'assaut !

Navires corsaires et pirates (en construction) :

Ils patrouillent généralement entre deux ports de leur nation. Ils attaquent tout navire arborant un pavillon ennemi au leur. Si vous ne pouvez lutter, nous vous conseillons de sortir de leur champ de vision. Le PNJ reprendra alors son itinéraire.

N.B.1 : Les navires PNJ ne s'attaquent pas entre eux.

N.B.2 : Les navires PNJ (Personnages non joueurs) ne peuvent jamais être pris et revendus.

16 Hors Rôle Play

Il vous est ici possible de modifier votre mot de passe, déclarer un *sitting*, ou un partage d'IP.

Qu'est-ce qu'un corsaire-sitting ?

En cas d'absence prévue alors que votre navire se trouvera toujours en mer, vous pouvez demander à un autre joueur de gérer votre compte jusqu'à votre retour. Le but premier est de vous permettre de rejoindre un port pour mettre votre navire en sécurité alors que vous n'aurez pas la possibilité de le faire vous-même en raison de votre absence.

Le sitteur au commande de votre navire ne pourra réaliser que quelques actions. Toute action de combat sera par exemple impossible en votre absence. Votre navire sittä pourra par contre en subir.

Attention, veillez à ne pas multiplier les demandes de sitting, particulièrement pour des durées très limitées. Une absence de quelques heures ne justifie aucunement une demande de sitting. Votre absence devrait être de minimum une journée complète pour justifier la déclaration d'un corsaire-sitting. Tout abus pourrait être assimilé à du multi-comptes et sanctionné.

Qu'est-ce qu'un partage d'IP ?

En tant que joueur, vous ne pouvez contrôler qu'un seul personnage. La connexion à un autre compte constitue donc une infraction de multi-comptes, pouvant mener à la suppression de tous les comptes concernés.

Une exception est accordée aux joueurs partageant une même adresse IP. Cela peut par exemple concerner deux membres d'une même famille ou un collègue de bureau.

L'administration dispose de plusieurs outils pour détecter les comptes suspects et les infractions à ces règles. Tout abus qui pourrait s'apparenter à du multi-comptes sera sanctionné.

17 Le Forum

Le forum <https://caraibes1712.probb.fr/> est étroitement lié au jeu et les joueurs sont invités à s'y inscrire avec le même nom que leur personnage de jeu.

Les différentes rubriques sont les suivantes :

Le crieur public :

Les annonces vous tiennent informé des nouveautés et améliorations diverses.

Par la plume et l'épée :

Tout joueur qui le souhaite peut conter ses aventures, qu'elles soient ou non liées à ses actions de jeu.

Nous ne saurions à nouveau trop insister sur l'importance du contenu. Veillez à rester poli, courtois et respectueux.

La bibliothèque :

Vous retrouverez ici quelques informations sur l'univers des Caraïbes (ex. : cartes anciennes, glossaire de la marine, etc.)

La taverne :

Pour y parler de tout et de rien.

Manuel de bord – aide – wiki :

Pour vos questions restées sans réponse.

Rapport d'avaries (bugs) :

Tout bug constaté doit être annoncé afin de pouvoir être corrigé.

GamePlay

Informations diverses sur le fonctionnement du jeu.

Graphisme

Illustrations diverses liées à l'univers du jeu.