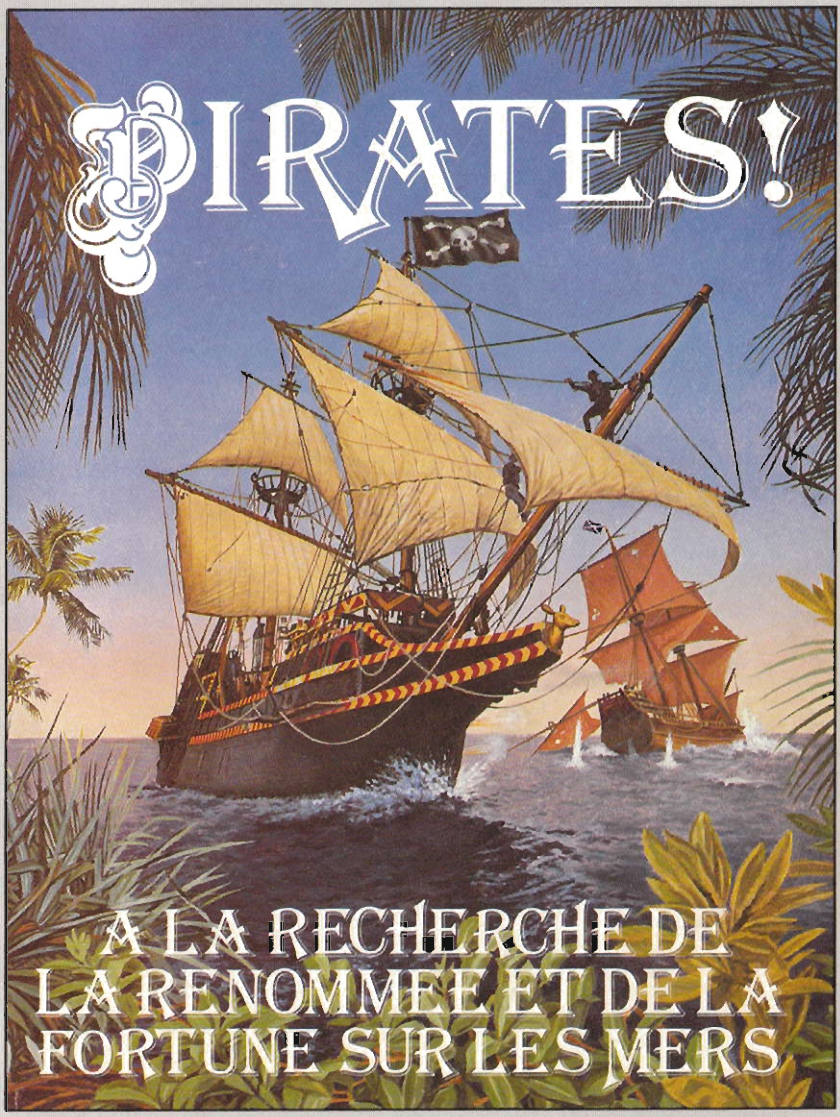
Simulation Action Aventure.



Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde.

PIRATES!™

Un résumé complet et intelligible
du grand âge de la piraterie aux Antilles
de 1 500 à 1 700.



FIRST EDITION
May, 1987

REMERCIEMENT

Concepte
Sid Meier

Graphiste
Michael Haire

Scenario et documentation
Arnold Hendrick

Developpement (C64)
Sid Meier

La belle qualité
Alan Roireau

Teste
Alan Roireau, Bill Stealey, Philippe Leroy, Ed Bever, Lawrence Schick,
Russ Cooney, Thomas Witter, Larry Martin, Steve Byrne,
John Stanoch, Dave Schaefer, Steve Meyer,
with the CUM-BACC and BAYCUG Commodore user-groups.

Couverture et carte
Rebecca Butcher

Illustrations du manuel
Michael Haire

Directeur de l'edition
Mark Ciola



Introduction

C'était l'époque des nouveaux rois et des nouveaux empires, des nouvelles tentatives de puissance et de pouvoir. A cette période, un homme d'origine modeste pouvait être élevé au rang de chevalier pour avoir rendu de fidèles et loyaux services à la Couronne.

Vous pouvez aujourd'hui devenir cet homme-là dans PIRATES, un jeu retraçant les grandes aventures de la piraterie sur la mer espagnole. Vous voilà transporté dans les Caraïbes à l'apogée du règne des contrebandiers, des corsaires, des boucanniers et des pirates. Vous y trouverez toutes les qualités nécessaires à un homme pour survivre et y faire fortune.

Dans Pirates, vous naviguez sur la vaste mer des Caraïbes grâce à votre intuition ou en vous aidant de votre compas et de votre astrolabe. En période de paix ou de guerre, suele votre expérience de la mer fera la différence entre une expédition lucrative et l'ensevelissement dans les eaux. Et quand sonne l'heure de la bataille, vous devrez vous comporter en véritable Capital Boucannier et mener vos hommes au combat, le sabre à la main, jusqu'à ce que vous rencontriez et veniez à bout du Commandement ennemi.

PIRATES vous offre un nouveau type de jeu combinant action et simulation. Vos activités durant le jeu s'inspirent de celles des hommes de l'époque et vont du commandement d'un navire au combat à l'épée.

Les Caraïbes forment un cannevas de grandes aventures, allant des embuscades de Sir Francis DRAKE pour s'emparer du trésor de la flotte aux pillages du célèbre pirate Henry MORGAN (dont le nom montre aujourd'hui une marque de rhum jamaïcain).

Comme ces hommes, vous pouvez discuter politique avec les gouverneurs des provinces, vous introduire en cachette das les villes pour préparer des pillages clandestins avec les marchands locaux, croiser le fer avec des aristocrates dépravés, de toutes les nationalités, sauver des enfants abandonnés et sans défense des viles plantations d'esclaves, et même rencontrer une belle épouse! Quand vous pensez avoir accumulé suffisamment de richesses, de terres, d'honneurs et de satisfaction, vous pouvez prendre une agréable retraite, qui sera proportionnelle à vos gains.

PIRATES vous fait vivre la grande épopée d'un âge aventureux et disparu à jamais! Comme dans toutes les simulations de MICROPROSE, une recherche approfondie des lieux et des personnages et une accumulation de détails sur les navires et les techniques de combats vous offrent un réalisme sans pareil. PIRATES va bien au-delà de la simple fantaisie et dévoile la réalité d'une excitante page de l'histoire.

Si vous préférez découvrir PIRATES au fil du jeu, reportez-vous aux instructions de la rubrique "Comment jouer sans lire le Manuel". Si vous préférez comprendre les concepts avant de commencer le jeu, lisez entièrement le livre I.

Table des matieres

3 Introduction
5 Comment jouer sans le manuel

Livre I: Instructions aux capitaines
9 A l'origine . . .
16 L'art de l'escrime et le maniement de l'épée
23 Voyage en mer des Caraïbes
29 Abordage: les techniques de la bataille navale
34 Ligne et tir: les techniques de combat sur terre

Livre II: La vie aux Antilles
38 Votre carrière sur les hautes mers
42 La vie coloniale
48 Le répertoire des embarcations vers 1690

Livre III: Les Antilles dorées
54 Les expéditions célèbres
61 Une autre époque
64 L'empire d'argent, 1560
67 Les marchands et les contrebandiers, 1600
70 Les nouveaux colons, 1620
73 La guerre pour le profit, 1640
76 Les héros boucanniers, 1660
78 Le déclin des pirates, 1680

Appendice
80 Index géographiques
87 Sauvegarde, tableau des célébrités, problèmes de chargement

Organisation du manuel

La rubrique "Comment jouer sans lire le manuel" vous fournit les instructions de chargement, un guide pour démarrer et un résumé des commandes du jeu.

Le livre 1: "Instructions aux capitaines" vous donne des informations compréhensibles sur la manière de jouer. Les références historiques vous fournissent des renseignements complémentaires.

Le livre II: "La vie aux Antilles" facilite la comprehension des divers éléments, vous indique en quoi ils vous affectent et la façon dont vous pourrez en tirer parti.

Le livre III: "Les Antilles dorées" vous donne des informations spécifiques sur les navires de l'époque, les expéditions célèbres et la situation politique et économique des six grandes périodes.

Comment jouer sans le manuel
Versions Commodore C64 / C64C / C128

Chargement

PIRATES nécessite l'utilisation d'un C64, C64C ou C128, équipé d'un lecteur de disquette 1541 ou 1771, et d'un joystick. Pour charger le jeu, vous devez:

1. **Eteindre votre ordinateur** et votre lecteur de disquette.
2. **Brancher le joystick dans le port n° 2,** ne laissez jamais le joystick branché dans le port n° 1 cela peut brouiller les commandes.
3. **Allumer votre lecteur de disquette.** ATTENTION: ne laissez jamais une disquette à l'intérieur du lecteur lorsque vous allumez ou éteignez, votre disquette deviendrait inutilisable.
4. **Retirer toutes les cartouches** de votre ordinateur.
5. **Insérer la disquette PIRATES** dans le lecteur de disquette, étiquette vers le haut. Verrouiller la porte.
6. **Allumer votre ordinateur.**

PIRATES se charge automatiquement sur le C128.
Sur le C64 et C64C, tapez LOAD "*",8,1 puis appuyez sur return.
Une fois le programme chargé, laissez la disquette dans le lecteur.

7. **Avoir une disquette de sauvegarde à portée de main.** Vous n'avez pas besoin de formater cette disquette (il existe un programme spéciale de formatage dans l'option de sauvegarde du jeu).

En cas de difficulté de chargement, reportez-vous à la fin du manuel.

Sauvegarde

Vous aurez besoin d'une disquette vierge supplémentaire pour sauvegarder PIRATES au cours du jeu. Pour sauvegarder un jeu, allez dans n'importe quelle ville et recherchez des informations (cherche information). La sauvegarde sera la dernière option proposée. Choisissez cette option et suivez soigneusement les instructions. Les disquettes de sauvegarde de PIRATES nécessitent un formatage spécial. Vous pouvez utiliser l'option de formatage offerte dans la rubrique "sauvegarde du jeu", une disquette formatée normalement ne suffira pas. ATTENTION: Le formatage d'une disquette prépare la sauvegarde mais ne sauvegarde rien.

La disquette formatée vous sera également utile si vous souhaitez enregistrer votre score final et le faire figurer dans le tableau des célébrités.

Votre premier jeu

"Le démarrage rapide" s'addresse aux joueurs qui veulent apprendre au fil du jeu.

Options de démarrage du jeu
Commencez le jeu en sélectionnant les instructions suivantes:

1. *Message de beinvenu:* **début d'une nouvelle carrière (start a new carrier).**
2. *Période historique particulière:* **non.**
3. *Quelle est votre nationalité:* **anglaise.**
4. *Tapez votre nom (pas plus de 9 caractères) et appuyez sur return.*
5. *Technique particulière:* **l'art de l'escrime (skill at fencing).**

IMPORTANT: Vous devez savoir quand arrivent la flotte au Trésor et le Train Argenté.
Pour de plus amples détails, reportez-vous à la page 31.

Premier duel: Reportez-vous au résumé des commandes de la page suivante à la page 13.

Visite des ports: Explorez le port et toutes les options qui se présentent avant de partir pour votre première expédition. Mais ne partagez pas déjà le bution.
Pour plus de détails, reportez-vous à la page 17.

Voyage en mer: Reportez-vous au résumé des commandes de la page suivante. Se cacher près d'un port espagnol conduit toujours à faire des rencontres prometteuses. Pour plus de renseignements sur les rencontres et les combats en mer, reportez-vous à la page 22.

Fin du voyage: Retournez au port et choisissez l'option "Partage du butin" (divide the plunder). Puis selectionnez l'option "retraite". Le jeu prend fin et votre score s'affiche. Cependant, vous pouvez toujours reprendre du service. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 29.

Ces instructions vous permettent de commencer le jeu.

Un bref
Résumé des commandes

Contrôle des menus
Mouvement du censeur: poussez le joystick dans la direction désirée.
Choix de l'option: apppuyez sur le bouton du joystick.

Comerce des produits
Choix de la ligne: poussez le joystick pour arriver sur la ligne de l'écran choisie.
Achat (prise) de marchandises: incliner le joystick vers la gauche pour ramener à vous les marchandises.

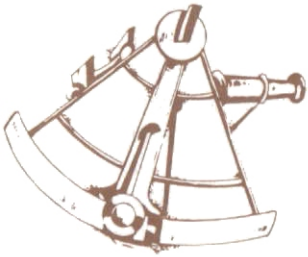
L'art de l'escrime et le maniement de l'épée
Attaques rapides: pousser le joystick vers la gauche (vers le haut, au milieu, vers le bas).
Attaque puissante et cinglante: maintenez le manche du joystick à gauche (vers le haut, le milieu, le bas).
Parade: maintenez le joystick au centre (vers le haut, le milieu, le bas).
Retraite en parant: garder le joystick à droite (vers le haut, le milieu, le bas).
NOTE: La position du joystick (en haut, au milieu, en bas) détermine la hauteur de l'attaque ou de la parade.

Voyage en mer des Caraïbes
Départ du port: inclinez le joystick dans la direction de la voile.
Navigation: le joystick à gauche fait virer le bateau à gauche.
le joystick à droite fait virer le bateau à droite.
Marche sur la terre ferme: pouser le joystick dans la direction souhaitée.
NOTE: Vous pouvez naviguez sans risque n'importe où sur la côte et débarquer automatiquement. Toute navigation sur les récifs peut être fatale.

Batailles navales
Navigation: le joystick à gauche fait virer le bateau à gauche.
le joystick à droite fait virer le bateau à droite.
Gréement des voiles: garder le joystick droit pour hisser les voiles, abaisser-le pour abattre les voiles.
Tir au canon: appuyer sur le bouton du joystick pour tirer une bordée.

Abordage de l'ennemi: dirigez votre bateau droit sur l'ennemi, un combat à l'épée ou au sabre s'ensuivra.
NOTE: En cas d'attaque d'un fort, mouiller votre navire près du fort pour donner l'assaut.

Batailles à terre
Mouvement d'un groupe: poussez le joystick dans la direction souhaitée.
Mouvement général des groupes: maintenir le buton du joystick enfoncé tout en poussant le joystick dans la direction désirée.
Tir sur l'ennemi: ne bougez pas les hommes, ils feront feu automatiquement une fois alignés.
Combat: envoyez vos hommes droit sur l'ennemi (manoeuvre nécessaire pour donner l'assaut).
NOTE: Le bouton du joystick ne commande pas le tir d'un groupe, celui-ci fait automatiquement feu. Le bouton du joystick permet de passer d'un groupe à l'autre ou de bouger les groupes en même temps.



A l'origine...

Les étoiles des nouveaux rois et de nouveaux empereurs brillent en Europe. De nouvelles opportunités abondent pour l'homme ambitieux. Il y a des réputations à établir, des fortunes à amasser, de belles femmes à épouser, et grâce à la faveur royale, vous pouvez même obtenir un titre de noblesse! C'est l'époque où de glorieuses carrières peuvent naître de modestes origines.

Pour commencer votre aventure, charger le jeu (voir les instructions de chargement de la page 4). Pour faire une sélection, bougez le curseur sur l'écran (en utilisant votre joystick, votre souris ou les touches de votre clavier) pour cliquer sur l'option choisie. Prenez le bouton du joystick. N'attendez pas que le message "Press to continue" s'affiche à l'écran pour continuer.

Quelques mots sur vos objectifs

D'origine modeste, vous cherchez à faire fortune aux Antilles afin de pouvoir mener une vie de luxe, de facilité et de haut rang lors de votre retraite. La qualité de celle-ci dépend à la fois de votre fortune personnelle, de votre rang, de vos terres, de votre réputation, de votre épouse (si vous en avez une), et des événements qui vous sont arrivés lors de vos aventures.

Après chaque voyage, lorsque vous retournez au port et partagez le butin, vous pouvez vous retirer. Si votre santé vous le permet, vous pouvez reprendre du service et essayer d'augmenter vos gains. Faites plusieurs "tentatives de retraite" pendant le jeu afin de mieux en comprendre la progression. Pour de plus amples détails sur votre retraite, consultez la rubrique "Votre carrière en haute mer".

Bienvenue dans PIRATES!
Retournez avec nous à l'âge doré des boucaniers sur l'Océan Espagnol.
Voulez-vous. . . .
commencer une nouvelle carrière?
continuer un jeu sauvegardé?
commander une expédition célèbre?

Vous pouvez garder un personnage qui s'est retiré dans le Tableau des Célébrités (Hall of Fame). Pour cela, vous devez posséder une disquette de sauvegarde formatée. Utilisez la procédure de sauvegarde pour formater la disquette.

Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique "Sauvegarde des jeux, Tableau des Célébrités et difficultés de chargement" à la fin du manuel.

Possibilités initiales

Un nouveau joueur doit choisir de débuter une nouvelle carrière. Vous suivez ainsi une aventure complète de votre arrivée dans le Nouveau Monde jusqu'à votre retraite bien méritée.

L'option "Reprise d'un jeu sauvegarde" (continue a saved game) vous permet de reprendre un jeu déjà commencé. N'insérez pas la disquette sauvegardée avant que le message ne s'affiche à l'écran.

L'option "Commandement d'une expédition célèbre" (Command a famous expedition) vous permet de commander une seule expédition. C'est une option carte de jeu. Chaque expédition se termine lorsque vous partagez le butin. Les expéditions célèbres ne sont pas recommandées aux débutants car elles constituent des défis importants.

La bataille de San Juan de Ulua, John Hawkins, 1569
L'embuscade du Train Argenté, Francis Drake, 1573
La Flotte au Trésor, Piet Heyn, 1628
Le pillage de Maracaïbo, L'Ollonais, 1666
Le pirate du Roi, Henry Morgan, 1671
La dernière expédition, Baron de Pointis, 1697

Les expéditions célèbres

Il est conseillé à un joueur débutant de faire carrière avant de commander une expédition célèbre. Celles-ci sont généralement menées à bien par un chef expérimenté et habile.

John Hawkins, 1569: C'est une expédition extrêmement difficile. Vous possédez une excadre importante et puissante mais vous vous trouvez en pleine mer espagnole des Caraïbes. Les seuls ports amis sont d'étroits mouillages. En fait, Hawkins tenta d'être un marchand pacifique (parfois souls la menace du pistolet) mais n'y parvint pas. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Expéditions Célèbres à la page 40.

Francis Drake, 1573: C'est une expédition très délicate. Comme dans l'expédition précédente, vous êtes entouré par la flotte espagnole mais cette fois vous possédez une petite flotte. Après quelques faux-départs, l'audace et la bravoure de Drake furent la clé de son succès. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la page 41.

Piet Heyn, 1628: C'est une expédition assez facile. Vous avez une flotte équilibrée et vous êtes extrêmement bien placé pour inercepter les gallions espagnols porteurs de trésors à la sortie de la Havane ou du Canal de Floride. Il vous faudra de la chance et de l'entêtement pour égaler l'exploit de Heyn lors de l'embuscade de la totalité de la Flotte au Trésor. Reportez-vous à la page 42 pour de plus amples détails.

L'Ollonais, 1666: C'est une expédition assez facile. Vous avez de nombreuses bases amies et les forces militaires espagnoles sont faibles. Cependant, renouveler la conquête réussie de l'Ollonais et le partage de la région

de Maracaïbo peut vous coûter cher. Reportez-vous à la page 42 pour plus d'informations.

Henry Morgan, 1671: C'est une expédition très facile. Vous bénéficiez de forces écrasantes, de la présence de nombreuses bases amies et votre ennemi est déjà bien affaibli par les raids précédents. Morgan a conquis Puerto Bello et pillé Panama. Vous pouvez en faire autant. Reportez-vous à la page 43 pour de plus amples détails.

Baron de Pointis, 1697: C'est une autre expédition facile. Vous êtes à la tête de forces puissantes alors que les Espagnols sont militairement à leur plus bas niveau. Pas besoin d'une immense bravoure pour renouveler la prise et le pillage de Cartagène par De pointis. Reportez-vous à la page 44 pour de plus amples détails.

Voulez-vous choisir une époque déterminée?
Non.
Oui.

Choix d'une époque:
L'Empire Argenté (1560)
Les marchands et les contrebandiers (1600)
Les nouveaux colons (1620)
La guerre pour le profit (1640)
Les héros boucaniers (1660)
Le déclin des Pirates (1680)

Choix d'une époque déterminée

Un nouveau joueur devra refuser. Vous vous retrouverez automatiquement à l'époque des héros boucaniers (1660), la période la plus brillante de la piraterie.

Les Caraïbes et l'Océan espagnol constituaient un environnement changeant car le pouvoir militaire et économique se renforçait et s'affaiblissait alternativement, de nouvelles colonies apparaissaient et les villes anciennes déclinaient.

Entièrement espagnole dans les années 1560, la région se transforma en frontière sauvage pour la colonisation européenne, puis en un nexus cosmopolite au sein d'une nouvelle économie.

L'Empire Argenté (1560): A cette époque, l'empire espagnol est à son apogée. L'Espagne contrôle toutes les colonies (à l'exception d'une seule), les ports les plus importants et le commerce. Toutefois, les gains de l'Espagne sont tels que d'autres Européens ont l'idée de voler et de partager ce que l'Espagne ne peut partager. De par l'immense pouvoir de l'Espagne, c'est une époque pleine de risques, déconseillée aux joueurs débutants.

Les marchands et les contrebandiers (1600): Cette époque ressemble à l précédente, mais l'Espagne est légèrement affaiblie. Quelques tentatives avortées de colonisation non espagnole ont débuté mais les caraïbes restent essentiellement espagnoles. Autre changement: la prédominance du commerce hollandais de contrebande. Cette période est également déconseillée aux débutants.

Les Nouveaux Colons (1620): Cette époque voit les premières installations réussies de colonies ennemies des Espagnols, alors que le pouvoir espagnol continue à décliner. Avec ces nouvelles colonies, les perspectives de

piraterie augmentent. La vie offre de nombreux défis aux pirates et aux corsaires potentiels.

La guerre pour le profit (1640): C'est l'époque de l'apogée des petits boucaniers indépendants. La situation militaire et l'économie de l'Espagne sont à leur nadir tandis que de nouvelles colonies européennes fleurissent partout aux Antilles. C'est l'âge d'or des hommes indépendants et pleins de ressources. C'est une époque agréable pour les joueurs de tous niveaux.

Les héros boucaniers (1660): C'est l'apogée de la grande aventure de la piraterie aux Caraïbes. La richesse espagnole réapparaît mais le pouvoir militaire impérial reste une plaisanterie. Les colonies et les ports européens abondent, les marins avides de fortune peuplent les tavernes à la recherche de capitaines chanceux. C'est une époque agréable pour tous les joueurs.

Le déclin des pirates (1680): C'est le dernier volet de l'histoire de la piraterie dans les Caraïbes. Les nations européennes prennent enfin au sérieux les événements survenus dans cette zone. Des navires de guerre patrouillent, les lettres de marque se font rares et les gouverneurs sont moins tolérants. Un peu difficile pour les débutants, cette période constitue un challenge intéressant pour tous les autres joueurs.

Etes-vous
un boucanier anglais
un boucanier français
un aventurier hollandais
un renégat espagnol

Choix d'une nationalité

Un débutant choisira d'être *un boucanier anglais*. Les rôles svarient d'une époque à l'autre (pas de rôle hollandais disponible en 1560). Le rôle que vous choisissez détermine votre point de départ, votre navire, la taille de votre équipage, votre fortune initiale et votre réputation. Cependant, votre nationalité initiale ne vous oblige pas à soutenir cette nation (de nombreux amiraux au service de la France dans les années 1680 étaient des boucaniers hollandais!). Vos actes parlent pour vous: s'ils plaisent à un pays, un gouvernement peut vous récompenser. Si vous irritez une nation, le gouverneur pet donner l'ordre à ses forts de faire feu sur vous.

La nationalité anglaise est souvent très utile. L'Angleterre a soutenu les corsaires au 16ème siècle et les tentatives privées de colonisation au 17ème siècle.

La nationalité française est la deuxième nationalité des pirates. Bien que la France soutienne moins ses possessions d'outre-mer, elle leur accorde une plus grande liberté d'action et plus d'indépendance. De plus les colonies françaises, de plus en plus nombreuses au 17ème siècle sur l'Hispanide occidentale et à Tortuga, constituent des bases idéales pour les pirates.

La nationalité hollandaise est différente mais pleine de défis. A l'exception des années 1620, les Hollandais empruntaient la mer des Caraïbes en tant que marchands et non pas comme guerriers. Une fois aux Caraïbes, beaucoup ont amélioré leur ordinaire par des actions violentes mais plus rentables. En général, les marchands hollandais essayaient de ménager à la fois les Anglais et les Français.

La nationalité espagnole est celle qui offre le plus de défis. En tant que renégat espagnol, vous commencez au plus bas niveau. Mais en 1680, vous pouvez devenir garde-côte espagnol dans les Caraïbes (et vous conduire en pirate!).

Votre nom

Tapez le nom que vous avez choisi dans une limite de 9 caractères. Appuyez sur la touche RETURN pour achever votre saisie.

Quel niveau de difficulté choisissez-vous?
débutant
compagnon
aventurier
pirate expérimenté

Niveaux de difficulté

Un nouveau joueur sélectionnera l'option débutant, bénéficiant ainsi de l'environnement le plus facile et le plus apte à l'acquisition d'une expérience solide.

Débutant: Le joueur peut obtenir l'aide maximale de la part d'officiers subordonnés. Le jeu en est facilité mais à l'heure du partage du butin, ces experts se servent largement, laissant peu au capitaine.

Compagnon: Niveau relativement facile. Vos subordonnés sont moins expérimentés bien que d'un bon niveau. Votre part du butin sera plus importante que précédemment.

Aventurier: Niveau relativement difficile. Vos subordonnés sont médiocres mais votre part du butin est intéressante.

Pirate expérimenté: Niveau extrêmement difficile. Vos subordonnés sont des buveurs invétérés, peu utiles. Votre part du butin est immense.

Quelle technique maitrisez-vous le mieux?
l'escrime
la navigation
les armes à feu
les sortilèges et le charme
la médecine

Techniques particulières

Les débutants sont libres de leur choix. Toutes les techniques sont abordables.

L'escrime: Elle vous donne d'excellents réflexes. Les actions et les réactions de l'ennemi vous paraissent bien lentes en comparaison des votres.

La navigation: Elle raccourcit et facilite vos traversées en haute mer.

Les armes à feu: Elles sont précieuses lors des batailles navales et facilitent vos abordages.

Les sortilèges et le charme: Ils vous seront utiles lors des négociations avec les gouverneurs et les personnages de haut rang.

La médecine: Elle vous aide à vous maintenir en bonne santé plus longtemps et à moins souffrir de vos blessures. Votre carrière n'en sera que plus longue.

Votre point de départ: La Flotte au Trésor et le Train Argenté

Au début de votre aventure, on vous demande un renseignement crucial: la date d'arrivée dans une ville donnée de la Flotte au Trésor espagnole ou du Train Argenté. Leurs itinéraires respectifs apparaissent en ordre chronologique au fil des pages de ce Manuel.

Si votre réponse à la question est correcte, les événements tournent à votre avantage. Dans le cas contraire, votre départ est moins prometteur. Il vous est conseillé de consulter à nouveau les itinéraires et de recommencer.

L'espagne et le Pérou: Parfois, la Flotte au Trésor ne se trouve pas dans les Caraïbes, mais à Séville, en Espagne, et prépare un nouveau voyage. De même, le Train Argenté peut parfois être au Pérou et charger de l'or et de l'argent. Dans ce cas, ils sont inaccessibles et vous devez attendre qu'ils réapparaissent dans les Caraïbes.

Notes historiques

A partir des années 1530, les navires espagnols souffrent de la piraterie non seulement aux Antilles, mais aussi dans l'Atlantique. La solution espagnole, adoptée officieusement dans les années 1540 et légalement officialisée dans les années 1560, consistait à convoyer ensemble les navires, constituant une flotte unique puissante.

Chaque année, la flotte partait de Séville, en Espagne, transportant des voyageurs, des troupes de soldats et des produits européens vers ses colonies espagnoles du Nouveau Monde.



La Flotte au Trésor en 1560

Cumana - *début octobre*
Puerto Cabello - *fin octobre*
Maracaïbo - *début novembre*
Rio de la Hacha - *fin novembre*
Nombre de Dios - *début décembre*
Cartagena - *fin décembre*
Campeche - *fin janvier*
Vera Cruz - *début février*
La Havane - *début mars*
Santiago - *fin mars*
Canal de Floride - *fin avril*

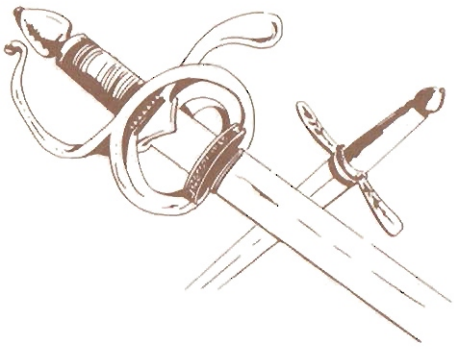
Cependant, son but principal consistait à ramener du gouvernement espagnol en Europe de l'argent sorti des mines de la Nouvelle Espagne (Mexico) et de Potosi (Pérou). Cette vaste richesse faisait de la Flotte au Trésor une cible tentante, notamment durant le voyage de retour. Des bâteaux de corsaires et de pirates la suivaient fréquemment, espérant s'emparer des retardataires. C'était une entreprise dangereuse car un gallion de guerre bien manoeuvré pouvait retourner la situation et capturer le navire pirate!

De même, les trains de mules cheminant le long de la côte de la Terra Firma (Amérique du Sud) transportaient de l'argent et d'autres produits vers les ports principaux de Cartagène, Nombre de Dios et Puerto Bello. Ces trains de mules acheminaient des produits et des épices destinés à être chargés à bord de la Flotte au Trésor.



Le Train Argenté en 1560

Cumana - *début avril*
Borburata - *fin avril*
Puerto Cabello - *début mai*
Coro - *fin mai*
Gibraltar - *début juin*
Maracaïbo - *fin juin*
Rio de la Hacha - *déut juillet*
Santa Marta - *fin juillet*
Cartagène - *début août*
Panama - *fin août*
Nombre des Dios - *début octobre*



L'art de l'escrime et le maniement de L'épée

Le début d l'Europe Moderne est une période violente. Vous découragez les vols, redressez les injustices, protégez votre famille et votre honneur avec un épée.

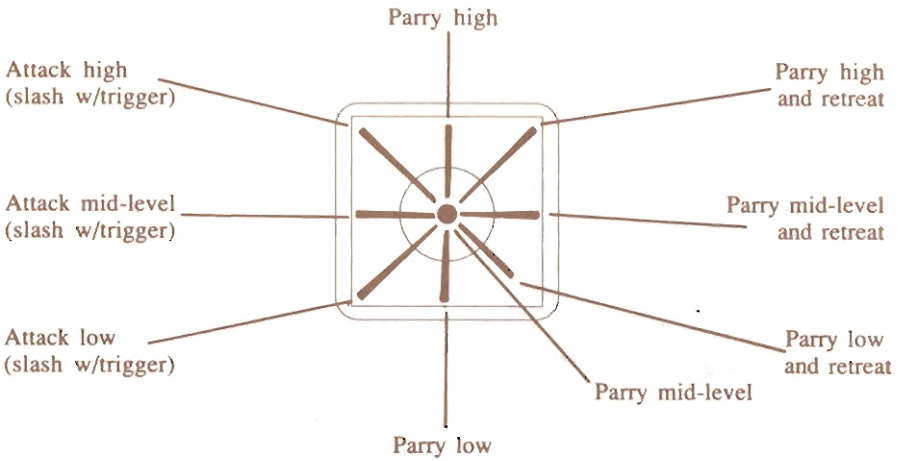
Que ce soit pour se battre en duel ou se frayer un chemin au travers d'une rixe dans une taverne, l'art de manier l'épée est un simple moyen de survie.

Manoeuvres de base

Vous vous trouvez à droite de la zone de combat, votre opposant est à gauche.

Pour attaquer, poussez le joystick vers la gauche, vers l'ennemi. Tirez-le vers le haut pour une attaque haute, maintenez-le à l'horizontale pour une attaque haute, maintenez-le à l'horizontale pour une attaque à mi-hauteur et poussez-le vers le bas pour une attaque basse. Maintenez le bouton du joystick enfoncé avant et pendant l'attaque pour ralentir l'action mais la rendre plus puissante.

Pour parer, poussez le joystick vers le haut pour parer les attaques hautes et vers le bas pour parer les attaques basses. Maintenez le joystick à l'horizontale pour les attaques à mi-hauteur.



Pour battre en retraite, poussez le joystick vers la droite pour vous éloigner de l'ennemi. Vous parez tout en vous retirant. Le joystick détermine votre position de parade.

Pour arrêter momentanément le jeu, appuyez sur la barre d'espacement. Appuyez à nouveau pour reprendre le jeu.

Le choix des armes

Vous disposez de trois types d'armes: la rapière, le sabre et l'épée. Dans les trois cas, une estafilade est deux fois plus efficace qu'une simple attaque. Les estafilades sont plus difficiles à exécuter. Votre ennemi possède d'autres armes. Sur le C64, les porteurs de chemise jaune ont un sabre, les porteurs de chemise orange ont une épée et les porteurs de chemise verte ont une rapière.

La rapière est une arme longue, fine et flexible à la pointe aiguisée. Elle se manie facilement et atteint sa cible avec précision. Elle a une plus longue portée que les autres armes mais ses coups sont moins décisifs (il en faut plus pour vaincre l'ennemi).

Le sabre est une arme courte, lourde et recourbée, au tranchant mince, mais d'une courte portée. Ses coups peuvent être dévastateurs (deux fois plus meurtriers que la rapière) et en font une arme populaire chez les combattants non-entraînés.

L'épée est une arme classique de moyenne longueur (plus longue qu'un sabre mais plus courte qu'une rapière). Ses coups sont plus meutriers que ceux d'une rapière mais moins décisifs que ceux d'un sabre.

Les techniques de l'escrime

Comme tous les hommes actifs de cette époque, vous êtes un escrimeur entraîné. Les techniques d'attaque et de défense font bouger les poignets, les bras, le corps et les jambes. Combinés les uns aux autres, ces mouvements vous permettent d'attaquer, de parer ou de battre en retraite de façon différente.

Chaque technique nécessite une ou deux minutes d'exécution. Durant la bataille, la victoire dépend du choix de la technique utilisée. Si vous discernez rapidement la technique d'attaque de votre attaquant, vous pouvez la contrer par une technique défensive de contre-attaquer grâce à une technique exploitant cette attaque.

Vous portez un coup à l'adversaire chaque fois qu'une attaque réussit. Vous verrez un flash et un filet de sang apparaîtra sur l'écran. Chaque coup affaiblit votre ennemi et démoralise ses poursuivants.

Vous pouvez vous retirer de la bataille facilement. Choisissez les techniques de retraite jusqu'à ce que vous disparaissiez de l'écran. Vous mettez ainsi fin à la bataille. Bien sûr, vous perdez l'enjeu de la bataille et votre réputation en souffrira. Par contre, s'il s'agit d'un ennemi habile, une retraite est préférable à une défaite.

Panique et reddition surviennent lorsqu'un chef pris de panique est touché, ou durant les grandes batailles quand les forces d'un chef sont réduites à un seul homme et que celui-ci est blessé. Porter un coup à un homme qui s'est rendu est un acte peu courtois.

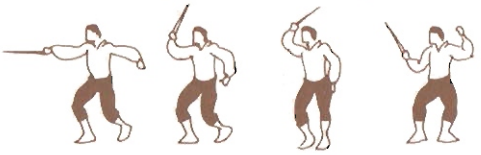
On conseille aux débutants de choisir le sabre et d'attaquer en cesse, en faisant confiance aux grosses blessures provoquées par chaque coup. Mais si vous préférez vous défendre en parant, une arme de plus longue portée, telle l'épée ou la rapière, est conseillée.

Les techniques

Chaque technique comporte des mouvements et des tactiques de combat différents. En tant qu'escrimeur, vous choisissez une technique et votre corps fait automatiquement les mouvements appropriés.

Toutes les techniques d'attaque englobent un travail des jambes inoffensif (vers l'avant). Ainsi, pour avancer sur l'ennemi, choisissez une technique d'attaque.

L'estafilade haute est la plus longue à exécuter mais est d'une plus longue portée. Bien, portée, cette technique cause deux fois plus de dommages qu'une attaque classique.



High Slash

L'estafilade à mi-hauteur est une attaque plus rapide, mais plus lente que les attaques classiques ou les parades. Bien portée, cette technique fait deux fois plus de dégâts qu'une attaque classique.



Mid-Level Slash

L'estafilade basse est le coup le plus rapide mais a une portée restreinte. En cas de réussite, cette technique est aussi dévastatrice qu'une simple attaque.



Low Slash

L'attaque haute est une attaque d'une rapidité moyenne, exploitant plus la pointe que le tranchant de l'arme. Elle a une portée plus longue que les attaques à mi-hauteur, ou les attaques à basse et que les estafilades. Bien portée, elle ne cause que la moitié des dégâts provoqués par une estafilade.



High Attack

L'attaque à mi-hauteur est la seconde attaque la plus rapide. Elle utilise plus la pointe que le tranchant de l'arme. Les dégâts causés sont les mêmes que précédemment.



Mid-Level Attack

L'attaque basse est la plus rapide mais a une portée plus légèrement plus courte que l'attaque normale. Elle utilise aussi la pointe de l'arme. Les dégâts sont les mêmes que pour les autres attaques.



Low Attack

La parade haute contre n'importe quelle attaque ou estafilade haute. Etant donné la hauteur de la préparation, les défenseurs restent rarement en garde durant son exécution.



High Parry

La parade à mi-hauteur contre n'importe quelle attaque ou estafilade à mi-hauteur. C'est une position de garde classique à laquelle beaucoup d'escrimeurs ont recours car ils peuvent passer de cette position à une autre très rapidement.



Mid-Level Parry

La parade basse contre n'importe quelle attaque ou estafilade basse. Les escrimeurs expérimentés restent généralement en garde dans cette position car les attaques basses sont très rapides.

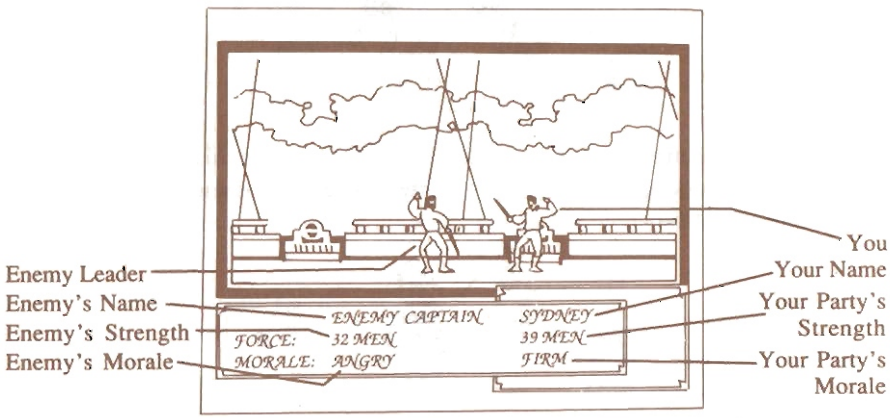


Low Parry

Parade haute et retraite associent la parade haute classique à des mouvements de pieds vers l'arrière qui vous éloignent de votre opposant.

Parade à mi-hauteur et retraite associent la parade à mi-hauteur classique à des mouvements de pieds vers l'arrière qui vous éloignent de votre opposant.

Parade basse et retraite associent la parade basse classique à des mouvements vers l'arrière qui vous éloignent de votre opposant.



Commandement durant la bataille

Seules quelques batailles sont des combats d'homme à homme. La plupart du temps, vous menez votre équipage au combat contre l'ennemi. Tandis que vous affrontez le commandant ennemi en combat singulier, votre équipage livre aussi bataille.

Moral des troupes: Chaque coup porté à l'ennemi ou que l'ennemi vous porte en retour change le moral de chaque groupe de combattants. L'échelle est la suivante: moral d'acier, excellent, stable, mécontent, ébranlé et paniqué.

Force en présence: Pendant que vous combattez, une bataille éclate autour de vous. Le taux de pertes subies par chaque groupe dépend de sa force et de son moral. Si le moral est relativement stable, une force numériquement supérieure causera plus de pertes. Cependant, une force numériquement inférieure mais ayant un moral d'acier peut éviter les pertes et infliger de sérieux dommages à une force numériquement supérieure mais ayant mauvais moral.

Le moral peut donc être un critère plus important que les forces en présence.

Retraite et reddition: Vous pouvez faire battre vos hommes en retraite en vous retirant de la bataille. Sa reddition survient quand vous avez causé suffisamment de dommages à un commandate ennemi pris de panique, ou quand vous avez réduit les forces ennemies à un seul homme et blessé le commandant (sans vous soucier de la morale).

Tout ceci peut bien sûr vous arriver!

Notes historiques

Le commun des mortels transformé en guerrier: A cette époque troublée, il y avait plus d'hommes d'église que de shériffs! Un homme protégeait ses terres et sa propre personne contre le vol et le banditisme, car le royaume ne pouvait pas toujours le faire pour lui. Rare était celui qui sortait sans arme. Les



Le Train Argenté en 1600

St Thome - *début avril*
Cumana - *fin avril*
Caracas - *début mai*
Puerto Cabello - *fin mai*
Coro - *début juin*
Gibraltar - *fin juin*
Maracaïbo - *début juillet*
Rio de la Hacha - *fin juillet*
Santa Marta - *début août*
Cartagène - *fin août*
Panama - *début septembre*
Puerto Bello - *fin octobre*

nobles réglaient leurs différends au cours de duels plutôt qu'en se déclarant ouvertement la guerre (une pratique médiévale que réprouvait la Couronne).

Les hommes utilisaient des bâtons, des gourdins, des lances grossières, de gros couteaux, etc . . . Le lourd sabre d'abordage constituait l'arme idéale pour un combattant vaillant mais inexpérimenté.

La frontière coloniale: La vie dans les colonies était encore plus turbulente que sur le Continent. C'était particulièrement le cas des colonies anglaises et françaises, largement peuplées de bagnards, de chasseurs de fortune, de fanatiques religieux et d'autres indésirables dont le continent était enchanté de se débarrasser. De plus, dans les colonies, les propriétaires étaient absents ou inexistants. En Europe, au contraire, chaque mètre carré de terre était la propriété d'un noble, et lui ou de famille était toujours prêt à imposer la coutume ou la loi féodale.

Les armes à feu existaient à cette époque mais restaient des armes d'un genre trop nouveau, peu rapides et peu fiables.

Durant les années 1500, on y mettait le feu à l'aide d'allumettes à combustion lente. Il était long et laborieux de le recharger: il fallait au moins deux à trois minutes pour mettre la poudre et gratter simultanément l'allumette! La pierre à feu et la gâchette (inventées par la France en 1615) étaient utilisées par les chasseurs, les sportifs et probablement les boucaniers vers 1630. Cependant, elles ne furent pas des moyens sûrs avant 1670. Pendant la bataille, vous pourriez porter un pistolet chargé mais vous ne deviez compter que sur votre épée.

Les Trois Mousquetaires de Dumas (dont l'histoire relate les événements des années 1620) combattaient à l'épée bien qu'étant membres de l'unité armée la plus élitiste de France.



La Flotte au Trésor en 1600

Cumana - *début octobre*
Caracas - *fin octobre*
Maracaïbo - *début novembre*
Rio de la Hacha - *fin novembre*
Santa Marta - *début décembre*
Puerto Bello - *fin décembre*
Cartagena - *début janvier*
Campeche - *début février*
Vera Cruz - *fin février*
La Havane - *fin mars*
Le Canal de Floride - *fin avril*



Voyage en mer des Caraïbes

La Mer des Caraïbes est une mer vaste, chaude et agréable. Ses courants réguliers abritent des îles tropicales idylliques et des jungles luxuriantes. S'étendant sur plus de 300 miles, elle constitue un large relais entre les ports principaux, les villes des îles et les points d'ancrage cachés.

Informations

Vous pouvez obtenir des informations sur votre situation en sélectionnant l'option "recherche d'informations" quand vous êtes dans une ville, ou en prenant le bouton du joystick, de la souris, ou en appuyant sur la touche retour, lorsque vous voyagez sur la Mer des Caraïbes.

Continuation du voyage: Cette option vous fait retourner à vos précédentes activités.

L'état de votre équipage (party status) vous indique ce que détient votre groupe et l'attitude de vos hommes (heureux, contents, mécontents ou en colère). Méfiez-vous des mutineries si vos hommes restent trop longtemps en colère. Attendez-vous à des défections si vous manquez de nourriture.

Le statut personnel (personal status) indique vos relations avec chaque nation et fournit des détails personnels concernant votre âge, votre santé, votre richesse et votre réputation. Si votre santé est fragile, vous devez envisager une retraite précoce.

Le carnet de bord du navire récapitule vos activités et vos voyages avec des notes particulières. Si vous comprenez difficilement certains événements récents, consultez-le.

Les cartes contiennent des fragments d'indications de trésors enfouis et de lieux cachés. Au début du jeu, vous n'avez aucune carte. Vous verrez que les objectifs des cartes apparaissent au centre de la carte. Malheureusement, ces cartes sont secrètes et des morceaux manquent. Une fois arrivé à l'endroit où vous pensez trouver l'objet recherché, vous pouvez chercher cet objet (voir l'option recherche ci-dessous).

La section villes renferme toutes les informations concernant les principales villes des Caraïbes. Cliquez sur un nom et appuyez sur le bouton du joystick, de la souris, ou sur la touche retour pour obtenir ces informations. Si un événement important (attaque de pirates ou nouveau gouvernement) modifie radicalement l'information relative à une ville, vous verrez apparaître sur l'écran l'instruction "pas d'information". Celle-ci restera à l'écran jusqu'à ce que vous visitiez la ville en question ou jusqu'à ce que vous achetiez l'information à un voyageur dans une taverne.

La position par rapport au soleil vous permet de passer une journée à repérer votre position sur l'astrolabe.

L'option recherche signifie que vous allez rechercher un trésor ou des choses cachées à l'endroit où vous êtes. Si l'endroit est bien choisi et si vous possédez le fragment de carte approprié, vous trouverez ce que vous recherchez. Sans ce fragment, vos recherches seront vaines. Vous n'avez pas accès à cette option si vous êtes en mer ou en ville.

La sauvegarde du jeu vous permet de sauvegarder le jeu au cours de sa progression. Vous ne pouvez utiliser cette option que si vous êtes en ville.

La ville déborde d'activités.
Voulez vous:
rendre visite au Gouverneur
visiter une taverne
commercer avec un marchand
partager le butin
rechercher des informations
quitter la ville

Promenade en ville

Vous avez plusieurs possibilitiés:

Rendre visite au Gouverneur: Une visite à la résidence du Gouverneur peut être utile. Il peut vous indiquer les ennemis ou les alliés de son pays. Il peut vous faire certaines offres ou vous offrir certaines récompenses. Avec de la chance et suffisamment de prestige, vous pourrez rencontrer sa fille. Une fois la visite terminée, n'espérez pas être reçu à nouveau.

Les tavernes sont des endroits où vous pouvez enrôler d autres membres d equipage, apprendre les nouvelles, acheter des informations utiles aux voyageurs, et parfois rencontrer des personnes inconnues mais intéressantes. Vous pourrez visiter une taverne autant de fois que vous le souhaitez et y noyer vos chagrins dans l'alcool en attendant que le temps passe. Cependant, vous remarquerez rapidement que les nouvelles recrues ne sont pas intéressées par les vieux soulards.

Commercer avec un marchand: Cette option est expliquée plus en détails ci-après.

Partager le butin: En tant que Capitaine, vous avez un pourcentage fixe sur les biens de votre équipage (celui-ci varie avec le niveau de difficulté choisi). Le reste du butin est divisé entre les membres de l'équipage. De plus. les bâteaux, les magasins, les marchandises et les canons sont également partagés. L'équipage se disperse *toujours* une fois le partage fait, vous laissant seul avec votre

vaisseauamiral, sa part de cargaison et d'armement. Après avoir remis votre navire en état (ce qui prend quelques mois), vous devez reconstituer votre équipage.

Recherche des informations: Ces informations concernent votre équipage et la situation actuelle et vous concernent aussi.

Quitter la ville: Vous pouvez partir avec votre équipage par la mer ou par la terre.

	Votre nom	*Marchand*	*Prix*
Or	*1000 pcs*	*9300 pcs*	
Nourriture	*15 tonnes*	*70 tonnes*	*40 pcs*
Marchandises	*0 tonne*	*54 tonnes*	*50 pcs*
Sucre	*0 tonne*	*59 tonnes*	*60 pcs*
Canons	*6*	*0*	*50 pcs*

Capacité de chargement autorisée: 22 tonnes
Utiliser le joystick pour transférer la cargaison. Appuyer sur le bouton une fois le transfert opéré.

Commercer avec les marchands

Dans une ville, les marchands peuvent acheter et vendre des produits européens et les récoltes des colonies (peaux, tabac ou sucre suivant les régions). Ils peuvent réparer ou acheter des navires et des canons mais ils n'en vendent jamais.

Pour acheter ou vendre un produit, bouger le curseur vers le haut ou vers le bas pour choisir la ligne où se trouve le produit approprié. Puis bouger le curseur vers la gauche pour embarquer celui-ci à bord du navire (le montant d'or approprié est automatiquement versé au marchand). Bougez le curseur vers la droite pour vendre des produits au marchand (la somme due par le marchand vous sera automatiquement versée). Une fois les marchandises achetées ou vendues, la capacité de votre cale est automatiquement réajustée.

De plus, si vous possédez plusieurs navires, vous pouvez en vendre quelques uns. S'ils sont endommagés, vous pouvez payer pour les faire réparer. Si vous vendez trop de navires, vous aurez une capacité négative dans votre cale (il y aura plus de cargaison que de place disponible). Dans ce cas, vous devez autant de marchandises que nécessaire pour ramener votre capacité de chargement à zéro.

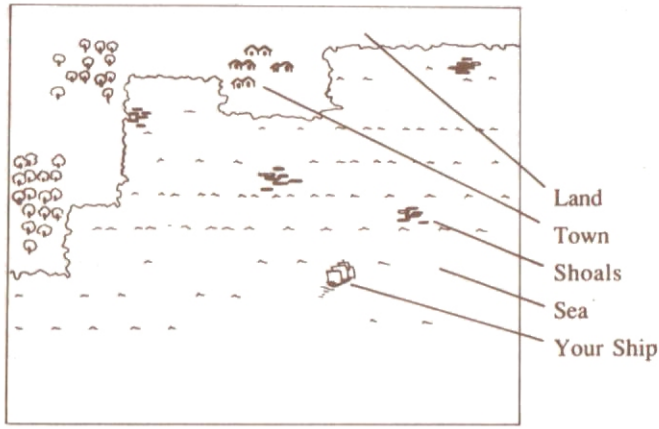
Voyage en mer

Votre navire sur la Mer des Caraïbes.

Langage des amarres: Si votre navire est sur le littoral, vous pourrez larguer les amarres. Poussez le joystick dans la direction souhaitée.

Navigation: Pour continuer à naviguer, maintenez votre joystick au centre. Vous garderez la direction de votre navire en tournant le gouvernail vers la droite ou vers la gauche.

Poussez le joystick vers la droite pour virer à droite (tribord) et vers la gauche pour virer à gauche (babord).



Vitesse: La vitesse d'un navire dépend de l'orientation des voiles par rapport au vent. Naviguer face au vent ralentit votre course. La navigation au prêt est la meilleure façon de naviguer. Chaque catégorie de navire a son propre point de navigation (position du vent permettant au navire d'atteindre sa vitesse maximale).

La navigation requiert beaucoup de jugement et d'expérience à cause des vents changeants et des tempêtes périodiques. Si vous avez une flotte de plusieurs navires, l'ensemble de la flotte naviguera à la vitesse du plus gros bâtiment.

Arrêt du jeu: Pour suspendre vos voyages momentanément, appuyez sur la barre d'espacement. Appuyez à nouveau pour reprendre le jeu.

La météo: Les nuages se déplaçant au-dessus de vous, vous indiquent la direction du vent, qui varie constamment. Attention! Ce sont des fronts de tempête qui fournissent un vent fort et puissant mais qui peuvent vous piéger si vous naviguez trop près d'eux.

Hauts-fonds et récifs: Vous pouvez voir la mer se briser contre les récifs et sur les hauts-fonds. Si vous passez sur eux, l'un de vos navires peut y abîmer sa coque. Les chaloupes et les sloops ont un tirant d'eau superficiel qui leur permet de naviguer sans risque sur de tels fonds.

Points de mouillage: Vous ne pouvez mouiller que sur le littoral. Pour cela, naviguez directement vers la côte. Le navire stoppera automatiquement et vos hommes débarqueront. Plusieurs possibilités vous sont offertes si vous mouillez dans une cible (voir la section: "Arrivée en ville" ci-dessous).

Obtention d'informations: Appuyez sur le bouton du joystick pour arrêter momentanément le jeu et vous renseigner.

Equipage réduit: Il faut au moins 8 hommes pour hisser les voiles et larguer les amarres. S'ils ne sont pas présents sur chaque bateau, vos hommes devront quitter un navire.

Voyage à terre: Une fois votre équipage débarqué, faites-le avancer en poussant le joystick dans la direction désirée. Bien entendu, votre progression est freinée par la jungle, les marécages et les montagnes.

Votre équipage ne peut pas transporter plus que ce que convenaient vos navires.

Arrivée en ville

Vous venez d'arriver dans une jolie ville du bord de mer.
Mouillerez-vous dans le port?
Attaquerez-vous la ville?
Vous introduirez-vous en cachette dans la ville?
Quitterez-vous la ville?

Plusieurs options existent:

Le mouillage au port: Vos navires accosteraient tranquillement, sans intention belliqueuse. Cette option n'est possible qui si vous arrivez par la mer. Si la ville est gardée par un port et que la nation vous est hostile, ce fort pourra tirer sur vous. Si la nation est prudente, personne ne fera feu sur vous à moins que le Gouverneur ne vous en veuille particulièrement.

La marche dans la ville: Votre équipage au complet pénètrera ouvertement et pacifiquement dans la ville. Cette option n'est possible que si vous arrivez par la terre.

L'attaque de la ville est différente selon que vous arrivez par la mer ou par la terre.

Arrivée par la terre: Votre attaque se fera par la terre. Si la ville possède un fort avec une garnison suffisante et courageuse, celle-ci peut tenter une sortie et vous entraîner à combattre hors de la ville. Parfois les troupes assiégeront le fort ou la ville, vous forçant à combattre en petits groupes.

Arrivée par la mer: Votre navire-amiral devra livrer bataille contre le fort sur l'eau. Votre objectif consiste à amener votre bâteau sur le littoral, près du fort, parce que vos hommes puissent mettre pied à terre et attaquer le côte de la forteresse donnant sur la mer. Cette entreprise sera naturellement difficile.

L'arrivée en cachette: Vous cachez vos navires dans une crique avoisinante et vous vous introduisez subrepticement dans les ruelles de la ville à la nuit tombée avec une poignée d'hommes de confiance. C'est un excellent moyen d'éviter le tir des ports et de pouvoir faire des affaires calmement.

Toutefois, pensez à votre réputation, car on pourrait vous reconnaître et vous attaquer. Dans ce cas, vous devriez prendre la fuite ou risquer d'être capturé et emprisonné. La nécessité de garder votre identité secrète vous empêche d'enrôler des hommes dans les tavernes.

Comment trouver votre position par rapport au soleil

Repérer la position du soleil à l'aide d'un astrolabe est une technique pour trouver sa latitude.

Commande de l'astrolabe: Poussez le joystick vers la droite de vers la gauche pour bouger l'astrolabe vers la droite ou vers la gauche.

Montez ou abaissez le joystick pour monter ou abaisser la lunette de votre astrolabe.

Utilisation de l'astrolabe: Suivez la trajectoire du soleil dans le ciel à l'aide de l'astrolabe. Quand le soleil atteint le zénith (à midi), orienter l'astrolabe sur lui. Montez ou abaissez la lunette jusqu'à ce qu'elle touche le bas du soleil. Puis, lisez la latitude, exprimée en degrés au nord de l'équateur).

Cette technique est difficile quand le temps est nuageux.

Calcul de la longitude: La longitude (position est/ouest) ne peut être trouvée qu'en évaluant les remous de sillage. Si vous débutez, vous ne ferez qu'une estimation. Sinon, vous le calculerez d'après la rapidité dont vous naviguez d'est en ouest.

Références géographiques

Tableaux météorologiques: La Mer des Caraïbes est un océan chaud. L'eau entourant les îles reste à 77° Farenheit. Cette température constante entretient un climat agréable sur les terres alentours bien que le temps et l'évaporation provoquent des variations notables. La période de mauvais temps survient en été et en automne, de juin à novembre, et provoquent des ouragans.

Quelle que soit la saison, les vents viennent de l'est. Des variations temporaires et locales se produisent parfois.

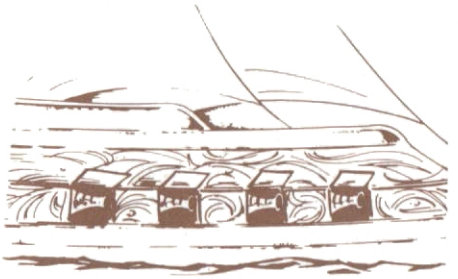
Canaux et passages: Le voyage classique dans les Caraïbes consistait à entrer par les Iles Caraïbes, à faire escale dans des ports le long de l'Océan Espagnol (littoral de la Terra Firma) et virer au nord dans le Canal de Yucatan puis au nord-est dans le canal de Floride en direction du nord pour bénéficier des vents d'ouest existant dans l'Atlantique Nord pour faciliter le voyage de retour en Europe. Le canal de Floride était le point le plus dangereux.

Les capitaines imprudents pouvaient être entraînés vers la côte de la Floride ou virer de bord soudainement et se perdre dans les hauts-fonds traîtres des Bahamas.



La Flotte au Trésor en 1620

Caracas - *début septembre*
Maracaïbo - *fin septembre*
Rio de la Hacha - *début octobre*
Santa Marta - *fin octobre*
Puerto Bello - *début novembre*
Cartagène - *début décembre*
Campeche - *début janvier*
Vera Cruz - *fin janvier*
La Havane - *fin février*
Canal de Floride - *fin mars*



Abordage: Les techniques de la bataille navale

Rencontres en mer

Bateau en vue! Vous reconnaissez un navire ennemi à sa voilure et à son mât qui pointent à l'horizon. Continuer votre chemin constitue le plus sûr moyen d'éviter une rencontre. Si vous souhaitez examiner les couleurs de la voile, vous devez automatiquement vous rapprocher.

Bateau en vue: En vous rapprochant, vous verrez le navire en entier. En vous éloignant immédiatement, vous pouvez peut être éviter la rencontre mais rien n'est moins sûr! Vous pouvez aussi décider d'en savoir plus et tenter de découvrir sa nationalité.

Nationalité de l'ennemi: Une fois le pavillon de l'ennemi hissé, vous avez plusieurs possibilités: tenter de vous éloigner pacifiquement, vous rapprocher et vous enquérir des dernières nouvelles, ou attaquer. Si l'ennemi est un pirate ou un chasseur de pirates, il peut vous reconnaître et vous attaquer sans vous laisser le choix.



La Train Argenté en 1620

St Thomas - *début mars*
Cumana - *fin mars*
Caracas - *début avril*
Puerto Cabello - *fin avril*
Gibraltar - *début mai*
Maracaïbo - *fin mai*
Rio de la Hacha - *début juin*
Santa Marta - *fin juin*
Cartagène - *début juillet*
Panama - *fin juillet*
Puerto Bello - *début septembre*

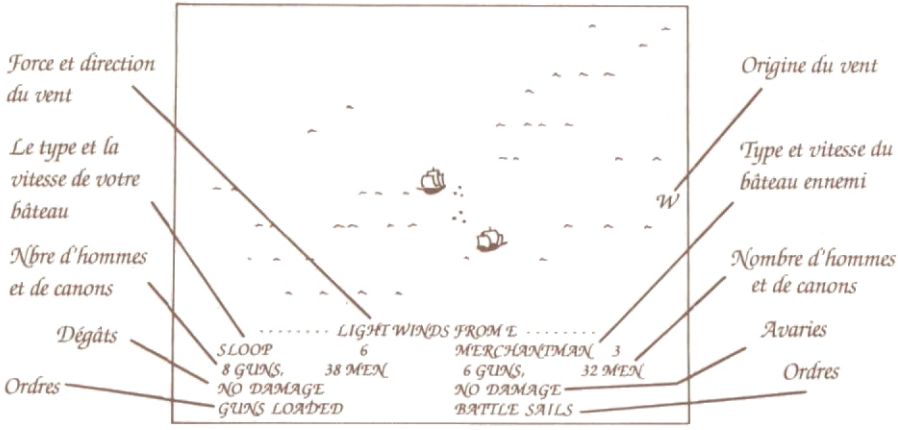
Nous disposons de 44 hommes et de 10 canons armés pour la bataille. Les vents sont faibles.
Quel navire commanderez- vous?
un navire marchand
un sloop
un sloop endommagé
une chaloupe

Choix du navire-amiral

Si une bataille survient et que vous possédez plus d'un navire, vous pouvez choisir celui qui sera votre vaisseau-amiral. Le nombre d'hommes et de canons disponibles pour la bataille est théorique. Si votre vaisseau-amiral est petit, vos canons et vos forces seront limités par la capacité du bâteau. Reportez-vous au répertoire des embarcations pour connaître les différents types de bâteaux disponibles.

De plus, la manipulation d'un canon réclame la présence de 4 hommes. Si votre équipage est réduit, le nombre de canons sera inférieur au maximum autorisé.

Le vaisseau choisi sera votre vaisseau-amiral jusqu'à la prochaine bataille.



Bataille navale

Quand une rencontre conduit à une bataille, la scène se change en duel entre deux navires. La couleur de la coque du navire revêt celle du drapeau.

La navigation: Les manoeuvres sont les mêmes que lors d'un voyage en mer. Poussez le joystick vers la gauche pour virer à babord et vers la droite pour virer à tribord. Gardez le joystick au centre pour garder le cap.

Changement de la voilure: Poussez le joystick vers le haut en le maintenant droit pour déferler les voiles et prendre une vitesse maximale. Abaissez le joystick en le maintenant droit pour abattre les voiles, réduire la vitesse et les risques d'avaries. Les voiles sont déferlées quand la bataille commence.

Tir d'une bordée: Appuyez sur le bouton du joystick pour tirer une bordée. Les capitaines responsables des canons tireront automatiquement sur le flanc le plus proche du vaisseau ennemi.

Rappelez-vous que vos canons sont pointés sur les flancs gauches et droits du vaisseau. Pour faire feu, vous devez donc tourner votre bâteau pour qu'un de ses flancs soit face à l'ennemi.

Après le tir d'une bordée, vos hommes rechargent les canons aussi vite que possible. Leur rapidité dépend de leur moral. La rapidité de l'ennemi à recharger ses canons dépend de la qualité de son équipage (les vaisseaux de guerre, les chasseurs de pirates et les bâteaux de pirates ont un meilleur équipage que les navires marchands). Si vous changez la voilure, le réarmement des canons sera momentanément interrompu car nos hommes sont automatiquement réquisitionnés pour changer les voiles.

Suspension du jeu: Si vous jugez l'action très rapide ou trop compliquée ou si des événements extérieurs surviennent, appuyez sur la barre d'espacement. Appuyez à nouveau pour reprendre le jeu.

Retrait de la bataille: Eloignez-vous de l'ennemi. Lorsque la distance est suffisamment importante, la bataille prend fin automatiquement. La tombée de la nuit peut aussi mettre fin au combat. Lorsque vous vous retirez, il se peut que vous perdiez un navire si le vaisseau ennemi n'est pas endommagé et vous donne la chasse.

Accrochage et abordage: Lorsque vous vous dirigez sur l'ennemi, les deux bâteraux s'accrochent automatiquement et l'abordage commence. Vous dirigez vos hommes au cours du combat.

"Capitaine, nous avons capturé un navire marchand équipé de 6 canons et d'environ 100 tonnes. Nous n'avons qu'une capacité de chargement de 80 tonnes. Devons-nous le garder?
oui, envoyez des hommes pour le ramener.
non, partagez le butin et coulez le navire.

Captures et partage du butin

Captures: Une fois la bataille gagnée, vous pouvez ramener le navire ennemi ou prendre sa cargaison et brûler ou couler le navire. Après chaque combat, vous recevez un rapport sur l'armement et la cargaison du bâteau ennemi, et une évaluation de la capacité disponible dans votre cale.

Généralement, la prise d'un vaisseau est utile car vous pouvez le vendre avec sa cargaison dans un port ami. Néanmoins, il y a un inconvénient: un navire peu rapide peut ralentir votre flotte (les gallions espagnols et les vaisseaux très endommagés sont particulièrement lents). De plus, la capture d'un vaisseau nécessite 8 hommes, soit 6 hommes de moins pour la bataille ou sur le vaisseau-amiral.

Si le vaisseau ennemi a une cargaison pleine et que la capacité de votre bâteau est à son maximum, il est préférable de couler le navire, sinon il vous

ralentira trop.

Butin: Quelle que soit votre décision, vous devez connaître la part de butin que vous garderez pour vous et celle que vous abandonnerez ou jetterez par-dessus bord. Vous chargez automatiquement l'or car son poids n'est rien en comparaison de sa valeur et n'affectera pas votre capacité de chargement.

Pour embarquer ou vous débarrasser de marchandises, procédez comme lorsque vous commencez avec un marchand. Pointez le curseur sur la ligne désirée et ramenez-le vers la gauche pour ramasser les marchandises ou vers la droite pour les abandonner.

Comment donner l'assaut

Si, navigant vers une ville, vous choisissez l'option "attaque de la ville", vous donnez automatiquement l'assaut. Dans ce cas, votre navire-amiral doit se diriger vers le fort qui garde la ville et s'en approcher au maximum, car les hommes refuseraient de marcher et votre tentative échouera.

Si votre approche est bonne, les hommes sauteront sur le rivage et envahiront le fort pour livrer bataille sur les remparts.

Le nombre d'hommes donnant l'assaut est limité au nombre d'hommes présents sur le navire amiral.

Comme dans le cas des batailles navales, vous pouvez vous retirer de la bataille (et donc y mettre fin) en remontant à bord de votre bâteau et en vous éloignant.

Références historiques

Le Gallion de LeGrand: En 1635, Pierre Le Grand et 28 hommes se perdirent au large de la côte occidentale d'Hispaniola, leur gouvernail étant cassé et leur chaloupe fuyant. Au crépuscule, ils aperçurent un gallion espagnol très imposant. Ils s'en rapprochèrent silencieusement, s'abritant dans sa poupe et



La Flotte au Trésor en 1640

Caracas - *début octobre*
Maracaïbo - *fin octobre*
Rio de la Hacha - *début novembre*
Santa Marta - *fin novembre*
Puerto Bello - *début décembre*
Caratagène - *début janvier*
Campeche - *début février*
Vera Cruz - *fin février*
La Havane - *fin mars*
Canal de Floride - *fin avril*

restant éloigné des formidables remous de l'immense marine. Puis, Le Grand et son équipage percèrent des trous dans leur embarcation et enjambèrent la poupe du gallion espagnol dans une attaque désespérée. Ils capturèrent le capitaine espagnol qui jouait aux cartes dans sa cabine, persuadé qu'aucune misérable chaloupe ne pouvait le menacer!

Vitesse maximale: Tous les navires obtiennent leur vitesse maximale dans des directions différentes.

Quand les vents sont faibles, les petits bâteaux sont souvent plus rapides tandis que par vents forts, les gros bâtiments naviguent plus rapidement si la direction du vent est bonne (se reporter au répertoire des embarcations).

L'avantage du vent: Un navire allant contre le vent bénéficie de l'avantage du vent. Grâce à cet avantage, un bâteau peut naviguer en vent arrière et attaquer rapidement l'ennemi, tandis que celui-ci doit laborieusement aller contre le vent pour l'atteindre.

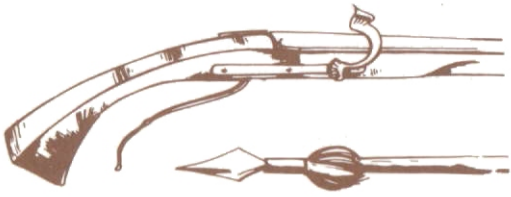
Cet avantage constituait un moyen de protection pour les petites embarcations. Leurs voiles gréées de bout en bout leur permettaient de naviguer plus vite. Elles possédaient souvent des rames pour faciliter les manoeuvres dans le vent.

Un petit navire ayant l'avantage du vent peut louvoyer contre l'avant ou la poupe d'un plus gros vaisseau, tirant bordée sur bordée en toute impunité.



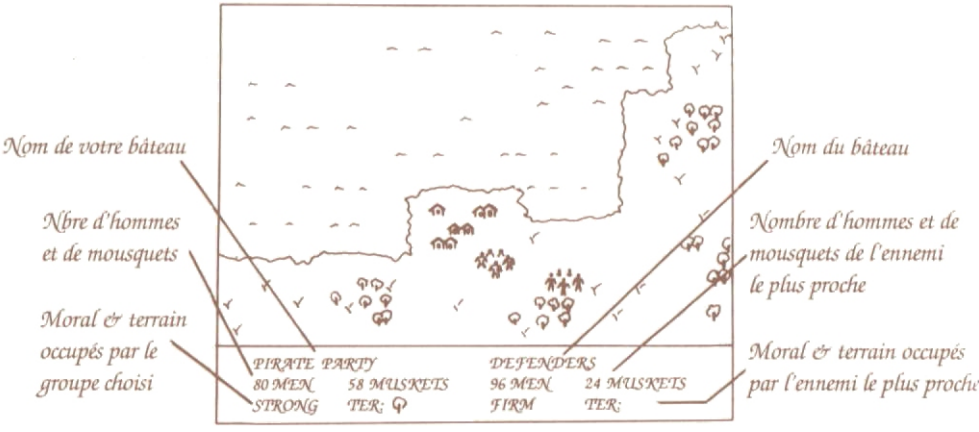
Le Train Argenté en 1640

Cumana - *début avril*
Caracas - *fin avril*
Gibraltar - *début mai*
Maracaîbo - *fin mai*
Rio de la Hacha - *début juin*
Santa Marta - *début juillet*
Cartagène - *fin juillet*
Panama - *fin août*
Puerto Bello - *début octobre*



Ligne et tir: Les techniques de la bataille à terre

Les pirates anglais, français et hollandais n'étaient pas fous. Ils savaient que les richesses transportées par les navires espagnols provenaient des villes espagnoles. Mais pour s'en emparer, il leur fallait vaincre des petites troupes de l'armée régulière espagnole et de la milice, puis donner l'assaut à des forteresses puissantes.



Bataille sur la terre

Lorsque votre force armée marche sur la ville et choisit l'option "Attaque de la ville", les défenseurs de la ville forment une petite armée et marchent sur vous pour livrer combat. S'ils sont particulièrement peureux ou faibles, il n'y aura pas de bataille à terre car nos hommes prendront d'assaut le port ou les rues de la ville.

IMPORTANT: Le contrôle de vos forces sur la terre est très différent des autres techniques. Le bouton du joystick ne commande pas le tir (il contrôle le groupe que vous commandez). Il est absolument nécessaire de lire attentivement les instructions suivantes:

Les ordres à donner: Durant le combat, vos forces sont divisées en deux ou trois petits groupes. Vous pouvez donner des ordres à chaque groupe séparément de donner le même ordre à tout le monde simultanément.

Choix d'un groupe: Appuyez sur le bouton du joystick pour choisir un groupe. Le groupe choisi passera du gris au noir sur la carte tandis que sa puissance et l'état de son moral s'inscrivent en-dessous.

Appuyez à nouveau sur le bouton pour choisir un autre groupe.

Mouvement d'un groupe: Poussez le joystick dans la direction désirée et le groupe bougera de même.

Mouvement de l'ensemble des groupes: Maintenez le bouton du joystick enfoncé et poussez le manche. Tous les groupes bougeront dans la même direction.

Arrêt momentané du jeu: Appuyez sur la barre d'espacement pour arrêter provisoirement le combat. Appuyez à nouveau reprendre l'action.

Le combat: Vos hommes se battent de deux façons. Ils peuvent tirer avec leurs mousquets sur une courte portée ou se lancer dans une mêlée avec l'ennemi. Dans ce cas, tout le monde participe au combat.

Quand vos hommes sont à l'arrêt, ils tirent avec leurs mousquets. Chaque groupe tire sur l'ennemi se trouvant à sa portée. S'il n'y a pas d'ennemi, le groupe ne tire pas.

NB: Vos hommes ne peuvent pas tirer en se déplaçant, ils ne peuvent pas tirer avant que vous ayiez relâché le joystick.

La mêlée survient lorsque vos hommes marchent droit sur l'ennemi, ou vice-versa. Vous pouvez continuer à bouger pendant que le combat fait rage. Bien que vous et vos hommes soyez à pied, certaines villes espagnoles abritent des forces de cavalerie rapides, qui combattent admirablement sur la terre. Toutefois, la cavalerie manque de mousquets de longue portée et est mal embusquée dans les bois.

La visibilité: Les hommes cachés dans les bois et dans les villes sont invisibles pour l'ennemi. Vous remarquerez dans ce cas que les troupes disparaissent. L'ennemi vous perd de vue lorsque vous vous cachez dans les bois ou dans les villes. Profitez-en pour cacher un groupe en bordure des bois et aux limites de la ville et leurrer l'ennemi en exposant au combat un autre groupe.

Les indications apparaissant à l'écran sous la carte concernant le groupe ennemi le plus visible et le plus proche.

Le terrain: Les bois, les bâtiments de la ville et les marécages ralentissent les troupes. Les deux premiers servent de protection contre les tirs ennemis. Les forces ennemies disposent de petites embarcations sur le littoral qui leur permettent de prendre la mer rapidement. Cependant, vos hommes peuvent pateauger dans les bas-fonds.

Le moral: Le moral de chaque groupe diffère. Quand un groupe est pris de panique, il s'enfuit sans tenir compte des ordres. Des événements importants

démoralisent le groupe tandis qu'un repos après le combat lui rendra le moral. Les troupes éloignées du champ de bataille récupèrent plus vite que celles qui est exposées.

L'assaut final: Votre objectif consiste à lancer une offensive contre le fort ennemi. Dans ce cas, la bataille à terrain découvert prend fin et un combat à l'épée sur les remparts détermine la reddition de l'ennemi ou sa victoire.

La retraite: Vous pouvez quitter le champ de bataille en vous éloignant du bord de la carte avec vos troupes. La bataille prend fin.

Références historiques

Les 16ème et 17ème siècles voient la suprématie de l'infanterie restaurée après le long règne de la chevalerie. En Europe, le Tercio espagnol était le grand système militaire du 16ème siècle, aussi formidable que les légions romaines à leur époque. Le Tercio était un solide bloc composé de 16 rangs de soldats armés de pics. Ils étaient d'une puissance impressionnante quand ils donnaient l'assaut et constituaient une défense quasiment invincible contre la cavalerie. Les hommes possédant des armes à feu (arquebuses et mousquets lands) formaient des groupes plus épars dans les coins et soutenaient les tirs pour faciliter la tâche des soldats armés de pics. Les baïonnettes n'existaient pas où il fallait environ 2 minutes pour recharger une arme à feu. Ainsi, quand une action imminente se préparait, les mousquetaires se retiraient derrière les pics. Les Tercios espagnols étaient composés de soldats professionnels toujours prêts pour les manoeuvres complexes. Ce système militaire fut largement copié en Europe durant les 16ème et 17éme siècles. A mesure que les armes à peu s'amélioraient, la proportion de mousquetaires augmentait.

Aux Antilles, le mousquet était une arme courante au temps des corsaires et des boucaniers. Ceux-ci les utilisaient pour chasser le tir des boucaniers était le plus précis de tous à cette époque. De plus, leur attitude téméraire en faisait des opposants féroces pendant les mêlées.

Leur grande faiblesse était la cavalerie. Leur puissance de tir était insuffisante pour stopper une attaque de cavalerie organisée et disciplinée. Cependant, la cavalerie espagnole en Amérique était une force militaire indisciplinée de notables locaux, plus intéressés par la préservation de leurs biens que préoccupés par l'extermination des pirates. Même au cours de la défense de Panama, quand les Espagnols disposaient de 100 à 200 cavaliers, la cavalerie était timide et indécise et connut de nombreuses désertions avant et durant le combat.

L'attaque de Cartagène par Drake, 1586: En une fin d'après-midi hivernale, Francis Drake dans son navire-amiral, surnommé *Elizabeth Bonaventure* et équipé de 30 canons, conduisait une flotte vers Cartagène après le pillage de Santo Domingo. Ses navires mouillèrent dans la rade, hors de portée des ports. Cette nuit-là, tandis que les Espagnols préparaient une attaque navale dans le

port, Drake débarqua avec 1000 hommes et marcha sur la ville. Après s'être jetés à l'eau pour éviter les tirs des bâteaux espagnols, embusqués dans le port, ils chargèrent les 750 défenseurs espagnols. La mêlée atteignit la ville, où les Espagnols tombèrent et se rendirent (ou prirent la fuite). Victorieux, Drake et ses hommes mirent à sac la ville. Le Gouverneur espagnol récolta 110.000 ducats (une immense fortune) comme rançon en échange du départ de Drake. Celui-ci accepta le marché: il préférait l'argent à une ville pillée.

La défense de Panama, 1671: Lorsque Don Juan Perez de Guzman, Gouverneur de Panama, organisait la défense de la ville contre les boucaniers d'Henry Morgan, son armée se composait de deux compagnies d'infanterie espagnoles régulières (d'environ 100 hommes chacune) et de milice d'Espagnols, de Mulâtres, de Noirs émancipés, de métis, soit environ 800 hommes.

Les Espagnols de race pure étaient à cheval et portaient des épées et des pistolets, et devaient être capables de donner l'assaut contre les terres au nord de la ville. L'infanterie ne possédant souvent que des pics grossières comme seules armes, constituait la reste de l'armée.

Nulle compagnie n'avait suffisamment d'expérience militaire pour percer les épais blocs de soldats armés depics qui gagnèrent les batailles d'Europe. En fait, l'indiscipline était telle que les armées ne résistaient pas à plus d'un ou deux Tiss de mousquet. Curieusement, au cours de la bataille, les natifs espagnols étaient les premiers à s'enfuir tandis que les Noirs libres étaient les plus ardents défenseurs de la ville.



Votre Carriere sur les Hautes Mers

Les boucaniers et les pirates étaient uniques: ils constituaient un groupe démocratique gouverné par le vote à une époque où régnaient des monarques absolus absolus et des aristocrates impérieux. Le butin était partagé équitablement parmi les pirates. Le Capitaine touchait des suppléments mais il prenait plus de risques. L'équipage ne touchait pas de salaire mais était payé par acompte, en fonction du butin.

Début du Voyage: A chaque voyage, le Capitaine et l'équipage prennent un nouveau départ. Vous disposez d'un navire nettoyé et remis en état, de fonds fournis par vos appuis financiers (environ 10% des gains des voyages précédents) et d'un armée de loyaux équipiers.

Recrutement de l'Équipage: Il s'effectue dans les tavernes ou provient de la prise de navires. Si vous pénétrez en cachette dans une ville, vous ne pouvez pas enrôler vos hommes dans les tavernes (recruter un équipage est une activité publique). Il vous est plus facile de recruter des marins sur des bâteaux de pirates faits prisonniers.

Paiement par Acompte: Les gains ne sont pas partagés qu'à la fin du voyage jusqu'au partage, un "acompte" est gardé pour chaque homme. Les dépenses vestimentaires, les amendes par crimes ou débits, les pertes de jeux, etc . . . sont déduites de cette somme.

En tant que Capitaine, veillez à bien séparer les biens de l'équipage (affichés dans le statut de l'équipage) de vos biens personnels (apparaissent dans le statut personnel). Les biens de l'équipage sont constitués par les gains amassés au cours du voyage. Ils sont la propriété de tous et influencent le moral des troupes. A la fin du voyage, au moment du partage, vous payerez d'abord vos hommes avant de vous payer vous-même.

Moral: Le moral de l'équipage varie en fonction du volume d'argent amassé, les hommes étant peu intéressés par les navires capturés ou les marchandises. Ils n'ont d'yeux que pour l'or.

De plus, ils sont impatients. Plus le temps passe et plus ils ont envie de se dis-

perser et de dépenser leur fortune. Si les gains sont insuffisants, ils souhaiteront rejoindre un autre Capitaine. La seule façon de les garder consiste à leur permettre de récolter plus d'or. Cependant, il est difficile de les satisfaire plus d'un an et il est quasiment impossible de les contenter au-delà de deux ans.

Quand les hommes sont mécontents ou en colère, ils commencent à déserter à chaque arrivée dans un port. Ils vont même jusqu'à se mutiner. Il vous faut donc lutter pour rester le maître. Il est plus facile de satisfaire un petit équipage car la part de chaque homme est plus grande.

Vous maintiendrez le moral de votre équipage en convertissant un changement en or, particulièrement si la transaction s'effectue dans une ville où les prix sont élevés.

Partage du Butin: A la fin du voyage et après le partage, ne vous étonnez pas si vos hommes se dispersent pour profiter de leurs gains. N'oubliez pas que tout est partagé équitablement, y compris les bâteaux, les canons et la cargaison.

En tant que Capitaine, vous garderez le vaisseau-amiral. Tout le reste sera vendu avant le partage.

Les officiers reçoivent un pourcentage fixe des gains d'environ 2% chacun.

Souvenez-vous que la taille de l'équipage n'influe pas sur la part de butin du Capitaine, ceci afin d'éviter que les capitaines ne conduisent leurs hommes au massacre!

Gains et Objetifs

L'ère des Nouveaux Départs: C'est une époque privilégiée. Une homme d'une haute lignée ou d'un rang élevé est soumis à des lois différentes de celle régissant les hommes ordinaires. C'est aussi une période de mobilité sociale. Les vieilles familles aux croyances religieuses erronées, aux vues politiques incorrectes, ou insuffisamment riches disparaissent de la scène nationale. Même les maisons royales changent fréquemment. La famille royale d'Angleterre appartenait à la Maison des Tudors jusqu'en 1603, à la Maison des Stuarts jusqu'en 1649, au Commonwealth de Cromwell jusqu'en 1660 et à nouveau à la Maison des Stuarts jusqu'en 1688, puis à la Maison d'Orange!

Durant cette période de bouleversements, un homme ordinaire rempli de courage et d'énergie pouvait gagner pouvoir et prestige pour des générations à venir. Un homme de la mer issu d'une famille ordinaire, comme Francis Drake, pouvait conquérir des titres de noblesse, un rang, des honneurs et un prestige immense.

Que Chercher? Pour avoir une retraite heureuse, vous devez rechercher le maximum de choses. La richesse personnelle est toujours précieuse, au même titre qu'un haut rang ou un titre de noblesse. La terre est également utile: parmi la noblesse, par exemple, elle symbolise la valeur d'un homme.

En général, plus vous accomplissez de performances à un rang donné, plus les

terres que vous recevez quand vous monterez en grade seront vastes. De plus, votre réputation, votre famille (même votre femme) et vos richesses contribuent à votre bonheur futur.

Quand vous Retirer? Parcourir les mers est appréciable et excitants mais un homme sage doit penser à se retirer un jour. A force, les blessures héritées de vos batailles et les charger imposantes résultant de vos voyages affectent votre santé! Si celle-ci est fragile, on vous conseillera de prendre votre retraite. Ecoutez ce conseil car un jour, vous serez incapable de recruter un nouvel équipage.

Votre carrière est généralement limitée à 5 à 10 ans.

Références historiques

Qualifications des Capitaines: Chez les boucaniers, le Capitaine est choisi par l'équipage et non pas nommé par le Gouvernement ou les propriétaires des navires (comme c'est le cas pour les navires marchands ou militaires). Si l'équipage déclare un capitaine incompétent, il en désigne un autre parmi ses membres. Généralement, un duel oppose le nouvel élu à l'ancien capitaine afin de déterminer lequel est le plus apte à exercer les fonctions de commandement.

Dans l'esprit de l'équipage, la qualité qui prime chez un capitaine et son habileté à les mener au combat. Bravoure et férocité sont plus appréciées qu'un sens tactique développe! Cependant, les meilleurs capitaines, Henry Morgan, par exemple, possédaient ces deux qualités.

En dehors de la bataille, lors de négociations avec les gouverneurs et d'autres officiers, le Capitaine agit comme porte-parole du groupe. Bien que dédaignant les privilèges et la position de l'aristocratie, les capitaines pirates étaient souvent d'anciens militaires, marchands ou aristocrates aux manières de lords. En fait, un Capitaine doit avoir une bonne réputation et collectionner les succès. Cette expérience est d'autant plus précieuses que les bons plans pour des expéditions fructueuses étaient conçus par des vétérans.



La Flotte au Trésor en 1660

Caracas - *début septembre*
Maracaïbo - *fin septembre*
Rio de la Hacha - *début octobre*
Santa Marta - *fin octobre*
Puerto Bello - *début novembre*
Cartagène - *début décembre*
Campeche - *début janvier*
Vera Cruz - *fin janvier*
La Havane - *fin février*
Canal de Floride - *fin mars*

Henry Morgan: C'était un aventurier. Bien que ses origines soient incertaines, il vint probablement aux Antilles en 1655 comme membre de la force d'invasion qui captura la Jamaïque. Il était à la fois officier de milice (à terre) et chef corsaire (en mer). En 1667, il fut nommé Amiral des Corsaires par le Gouverneur anglais de Port Royal. Au cours des années suivantes, il pilla de nombreux navires et de nombreuses villes dont Puerto Bello. Puis, en 1671, il conquit Panama, la ville la plus riche du Nouveau Monde. Les sponsors qui profitèrent le plus de son expédition à Paname furent Sir Thomas Madyford (Gouverneur de Jamaïque), George Monck (Duc D'abernale, protecteur vieillissant de Madyford mais influent à la cour) et James Stewart (Lord Amiral, Duc d'York et par conséquent frère de Charles II, roi d'Angleterre depuis sa restauration en 1660). Malgré le Traité de Madrid de 1670, dans lequel l'Angleterre s'engageait à stopper ses attaques en Espagne, aucun de ses notables ne renonça à sa part du butin. Morgan fut "officiellement" arrêté (probablement dans le but d'apaiser l'ambassadeur espagnol) mais ne fut pas enfermé. Il évoluait dans les cercles aristocratiques, était acclamé partout et consulté par les conseillers du Roi sur la politique des Antilles. En 1674, le Roi Charles II le fit chevalier. Il fut nommé Lieutenant Gouverneur de la Jamaïque, où il vécut agréablement sur de vastes plantations.



Le Train Argenté en 1660

Cumana - *début mars*
Caracas - *fin mars*
Gibraltar - *début avril*
Maracaïbo - *fin avril*
Rio de la Hacha - *début mai*
Santa Marta - *début juin*
Cartagène - *fin juin*
Panama - *fin juillet*
Puerto Bello - *début septembre*



La Vie Coloniale

Le Gouverneur

Les villes de plus de 600 habitants ont un Gouverneur. Sa résidence est le siége du Gouvernement et le centre des nouvelles et des intrigues de la colonie. L'attitude du Gouverneur envers vous dépend d'abord de l'attitude officielle de la nation face à vos activités. Toutefois, il se souvient des faveurs que vous lui avez accordées de même que des mauvaises actions menées contre la ville (un pillage par exemple!). Vous pouvez gagner ses faveurs en capturant des pirates dans les eaux de son port et en les lui remettant. Inversement, un Gouverneur est révoqué dès que vous capturez ses vaisseaux mouillant non loin de la ville.

Quand un Gouverneur nous est hostile, il ordonnera aux forts de tirer sur vos navires dès qu'ils entrent dans le port. Si la nation est prudente, l'attitude personnelle du Gouverneur et la taille de votre équipage sont des facteurs décisifs. De ce fait, soupesez bien toutes vos actions, particulièrement à proximité des riches ports non-espagnols.

Rangs et Titres: Le Gouverneur est reponsable de la protection de sa ville. Mais le plus souvent, il n'a ni argent, ni forces navales et trop peu de forces à terre. Il nomme donc de loyaux sujets pour l'aider, octroyant grades militaires et commandement. Naturellement, le Gouverneur octroie sa faveur aux hommes ayant prouvé leur bravoure lors de combats contre l'ennemi, et il ignore ceux qui n'ont pas défendu sa cause.

Les grades accordés par un Gouverneur sont les suivants, par ordre d'importance:

AMIRAL des corsaires, commandant une flotte
COLONEL d'une milice coloniale à la tête d'un régiment
MAJOR d'une milice coloniale, commandant une compagnie
CAPITAINE des corsaires, commandant un navire
ENSEIGNE de corsaires, officier junior ou aide de vaisseau

Un Gouverneur peut ensuite user de son influence à la Cour pour promouvoir les titres de noblesse de personnes de valeur. Pour cela, vous devez lui rendre des services significatifs. Ces titres sont:

BARON
COMPTE
MARQUIS
DUC, le titre le plus significatif et le plus prestigieux

La Politique Européenne

Chaque fois que vous attaquez les villes ou les navires d'une nation, celle-ci devient mal disposée à votre égard surtout si les attaques sont nombreuses. Cependant, si votre cible est en guerre, l'opposant de votre cible soutiendra vos actions et ses gouverneurs pourront vous récompenser. Par exemple, si l'Angleterre et l'Espagne sont en guerre, les attaques contre les Espagnols rendront ceux-ci prudents aux hostiles mais réjouiront les Anglais.

Dans le cas des nations alliées, les attaques contre une nation sont peu appréciées par ses alliés. Reprenons l'exemple ci-dessus et admettons que la Hollande est alliée de l'Angleterre. Si vous attaquéz les Espagnols, les Anglais seront enchantés mais la Hollande n'en aura cure car elle est en paix avec l'Espagne.

Bien que les alliances, les déclarations de guerre et les pais soient de notoriété publique, on n'annonce pas officiellement la fin des alliances. Pour apprendre les dernières nouvelles concernant un pays, rendez visite à l'un de ses gouverneurs: sa résidence est la meilleure source d'information.

L'amnestie des Pirates

Tout Gouverneur est autorisé à accorder une amnestie aux pirates bien que parfois ce pardon soit coûteux. Quand vous cherchez l'amnestie, méfiez-vous de la navigation dans les ports. Même si un pays est d'accord pour vous l'accorder, un Gouverneur local peut vous être suffisamment hostile pour tirer sur vous. Cela peut se produire si votre équipage est important ou si vous avez attaqué les environs. Lorsque vous pénétrez en cachette dans une ville, vous avez plus de chance d'arriver jusqu'au Gouverneur et de le convaincre d'accorder l'amnestie promise pour son pays.

La Taverne

La première fois que vous visitez ouvertement une taverne, votre réputation vous précède. Les hommes vous abordent souvent dans l'espoir de rejoindre votre équipage. Fréquenter assidûment les tavernes ne vous sera pas très utile pour enrôler des hommes, ceux-ci n'aiment pas les pochards!

Vous pouvez acheter des informations aux voyageurs qui ont visité d'autres villes. Ils connaissent la population, l'économie et les moyens de défense de la ville en question.

En fait, la taverne est une mine d'o· pour les renseignements et est à l'abri des pirates.

Marchands Locaux

Le commerce est le pivot de toutes les villes coloniales. La force de la communauté des marchands locaux est proportionnelle à la puissance économique et à la population de la ville. Une communauté puissante a de nombreuses marchandises à vendre et beaucoup d'argent pour acheter vos produits. Les villes petites et pauvres pratiquent les prix les plus bas mais leurs marchands sont pauvres et ont de petits entrepôts.

Des experts en économie ont découvert que les Caraïbes des 16ème et 17ème siècles constituaient un endroit particulier dans l'Océan Espagnol. Des lois commerciales complexes et restrictives, associées à des modèles de population spécifiques et peu naturels, provoquaient des situations inattendues.

De plus, les villes indépendantes avaient souvent des marchés et des besoins particuliers, ce qui favorisait la pratique de prix élevés ou bas suivant la catégorie de marchandises.

Les marchands sont généralement contents de commercer avec des corsaires, des pirates ou des contrebandiers: en effet, tout bénéfice est bon à prendre!

Les marchands espagnols constituent une exception.

Restrictions du commerce espagnol

Les villes et les cités de l'Empire espagnol se définissent selon quatre niveaux de vitalité économique, qui ont des répercussions sur les affaires des commerçants. Dans les villes espagnoles, il est illégal de commercer avec des marchands qui ne sont pas des espagnols partis de Séville et qui ne sont pas accrédités par le Gouvernement espagnol. Cependant, les gouverneurs locaux et les marchands ignorent souvent cette obligation contraignante, particulièrement si l'économie est affaiblie. Ainsi, les commerçants peuvent outrepasser la Loi et appliquer les coutumes en vigueur dans la région.

Les villes qui luttent connaissent des difficultés économiques. Elles font du commerce avec presque tout le monde, au mépris des lois, excluant seulement les pirates dont la réputation est particulièrement mauvaise dans la région.

Les villes qui survivent ont des économies faibles ou en perte de vitesse. Les Espagnols commercent généralement avec les étrangers dont la réputation locale est décente. Les prix et les quantités sont modestes.

Les villes prospères ont des économies puissantes. Elles commercent uniquement avec des capitaines à la réputation sans tâche. Les prix sont particulièrement élevés et les quantités disponibles sont raisonnables.

Les villes riches se trouvent à l'apogée de leur modèle économique. Elles respectent presque toujours la Loi. Les prix sont très élevés et les marchandises se trouvent en quantité illimitée.

Montée et déclin des colonies

Les colonies prospèrent et grandissent progressivement. En augmentant leur puissance économique, elles attirent les populations, qui amassent des richesses, obligeant le Gouvernement à installer des troupes et à construire des forteresses pour protéger ces biens. Les commerçants et les contrebandiers contribuent à cette croissance économique par leurs achats, leurs ventes et le transport des marchandises. Au contraire, les pirates, les boucaniers et les corsaires qui s'emparent des navires près d'une colonie affaiblissent l'économie de celle-ci.

Les attaques indiennes affectent le nombre de soldats qui gardent la ville mais laissent intactes la population et l'économie de la ville.

Les raids de pirates dépouillent la ville de tout l'or qu'elle possède. Ils affectent également l'économie de la ville.

La malaria et les autres maladies touchent à la fois la garnison et la population. Elles ralentissent ou arrêtent la croissance économique.

Les mines d'or provoquent une croissance de l'économie et augmentent la quantité d'or disponible. C'est un filon de courte durée provoquant un boom économique dans la ville par suite d'une ruée vers l'or.

Références historiques

Pas de paix au-delà des frontières: En 1493 et 1494, les deux seules puissances européennes explorant le monde (l'Espagne et le Portugal) tombèrent d'accord sur une division "équitable" des responsabilités le long d'une ligne nord-sud établie à 270 lieues à l'ouest des iles du Cap Vert. D'après le Traité de Tordesillas, le Portugal obtenait le contrôle de l'Atlantique est, de la côte africaine et de ce qui devint la route africaine des Indes. L'Espagne obtenait le contrôle de l'Atlantique ouest et de tout le Nouveau Monde, à l'exception de la pointe de la côte brésilienne. Avec le soutien d'une bulle papale, l'Espagne déclara qu'elle avait le contrôle des Amériques. Malheureusement pour elle, les gouvernements anglais, hollandais et français ne reconnurent jamais la égalité de cette frontière.

De ce fait, les marchands et colons anglais, hollandais et français envahirent constamment les terres espagnoles. De son côté, l'Espagne n'installe jamais une puissance militaire suffisante dans la région pour faire respecter ses lois.

Ainsi, même lorsque les nations européens étaient en paix, la contrebande constante et la colonisation pouvaient provoquer de petites batailles à tout instant. Chaque fois que les nations européennes étaient en guerre, la piraterie faisait rage aux Antilles.

Les Corsaires: au cours des 16ème et 17ème siècles, les gouvernements royaux étaient désespérément à court d'argent. La construction de navires de guerre était si coûteuse que les puissants bâteaux de guerre servaient au transport de marchandises en temps de paix. La plupart des colonies ne disposait que d'une milice locale pour se défendre.

La couronne engageait en temps de guerre parce que les flottes nationales étaient réduites. Ces guerriers indépendants ne touchaient pas de salaire mais ils conservaient une large partie de leurs prises. La "Lettre de Marque" était le papier officiel autorisant une telle pratique. Les bâteaux opérant sous couvert d'une telle lettre étaient des bâteaux de corsaires. La flotte anglaise qui vainquit l'Invincible Armada espagnole en 1588 était presque totalement composée de corsaires.

A une époque de pauvreté et de richesses limitées, vous pouviez faire fortune en devenant corsaire. Les hommes qui naviguèrent avec Francis Drake lors de son expédition en 1572-73 à Nombre de Dios (où il s'empara du Train d'Argent) revinrent riches. La part d'un équipage après la capture d'un navire marchand équivalait à plus d'une année de salaire d'un marin en temps de paix. Un capitaine corsaire renommé pour son habileté et ses succès n'avait aucun à recruter un équipage.

Devenir corsaire était aussi une affaire de gros sous. Les riches marchands et les nobles investissaient énormément dans ces expéditions et récupéraient un pourcentage sur la prise.

Les gains étaient également partagés avec la Couronne (prix à payer de la Lettre de Marque). Les prises et les marchandises récupérées constituaient une aubaine par les marchands qui les revendaient avec un bénéfice.

Tout ceci contribua à la création d'une économie coloniale prospère. Dans les années 1660 et 1670, l'industrie principale de la Jamaïque n'était ni le sucre ni le tabac mais la piraterie.

Les boucaniers: C'est une race particulière qui apparut aux Antilles pendant les années 1630 et 1640 et les caractérisa pendant tout le siècle. La plupart des boucaniers étaient des fugitifs rescapés des tentatives de colonisation françaises et anglaises. Beaucoup de colons vinrent en Amérique, ésperant y trouver un paradis plein de richesses. Au contraire, ils servirent d'apprentis dans les plantations de tabac et de sucre. D'autres étaient des criminels violents condamnés au transport dans les colonies. Tous abandonnérent les petites colonies pour vivre libres dans les Iles.



La Flotte au Trésor en 1680

Caracas - *début octobre*
Rio de la Hacha - *fin octobre*
Santa Marta - *début novembre*
Puerto Bello - *fin novembre*
Cartagène - *fin décembre*
Campeche - *fin janvier*
Vera Cruz - *début février*
La Havane - *début mars*
Canal de Floride - *fin avril*

Ils apprirent deux techniques essentielles pour survivre loin de la colonisation. La première était le matelotage. Ils devinrent experts dans la construction de petits canöes ou de chaloupes et dans la navigation d'île à bord de ces embarcations. La seconde technique était celle du tir. Ils passaient leur temps à chasser les bêtes sauvages et le bétail. En fait, le nom de boucanier a son origine dans leur manière de cuire la viande au-dessus d'un feu de camp.

Ils ne mirent pas longtemps à associer ces deux techniques, prenant la mer et partant à la recherche de trésors. Les colonies espagnoles, affaibles militairement et battant de l'aile économiquement, constituaient des cibles faciles pour leurs attaques. La veille tradition "Pas de paix au-delà des frontières" légalisa presque leurs activités tandis que leur utilisation des ports non-espagnols comme base commerciales favorisa la croissance de nouvelles colonies.

Les boucaniers possédaient un esprit démocratique mais étaient violents et difficiles à vivre. Ils s'adaptaient parfaitement à la vie rude et violente de la nouvelle frontière.

La fin de la piraterie: Dans les années 1690 et 1700, les nations eurent de moins en moins recours aux corsaires. Les flottes nationales devenaient plus importantes. On reconnaissait que les avantages du commerce pacifique valaient bien les gains occasaionnels des pirates.

Les boucaniers et les vieux corsaires ne disparurent pas pour autant. Ils devinrent de vrais pirates errant sur les Sept Mers, à la recherche de riches navires faiblement armés. Mais il devenait de plus en plus difficile de trouver des appuis financiers, et les navires de guerre firent de plus en plus la chasse aux pirates. Les pirates disparurent des Caraïbes dans les années 700, l'Amérique Du Nord et les côtes d'Afrique occidentale devinrent trop brûlantes pour eux dans les années 1710, et vers 1720, même Madagascar et l'Océan Indien leur permirent l'accès.

Une époque de l'aventure en haute mer prenait fin.



Le Train d'Argent en 1680
Cumana - *début avril*
Caracas - *fin avril*
Maracaïbo - *fin mai*
Rio de la Hacha - *fin juin*
Santa Marta - *début juillet*
Cartagène - *fin juillet*
Panama - *fin août*



Repertoire des Embarcations vers 1690

Parmi la myriade de catégories, de tailles et de gréements des embarcations navigant dans les Caraïbes, on peut distinguer 9 modèles principaux de construction navale. Bien que chaque navire fut dessiné et construit individuellement, les constructeurs copiaient les uns sur les autres et fabriquaient des navires d'une remarquable similitude! Ces catégories d'embarcations sony résumées ci-dessous.

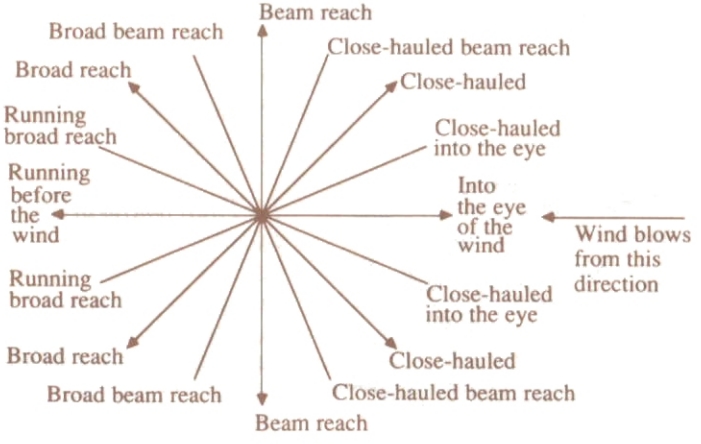
Définitions

La charge, exprimée en tonnes, fait référence à la place disponible déduction faite de la nourriture, de l'eau, des hommes et des matériels restants. On ne doit pas confondre avec le tonnage, c'est-à-dire la capacité de charge à vide du navire.

La vitesse est donné en lieues (environ 2,5 milles) parcourue pendant un quart (4 heures environ). La première valeur donnée est la vitesse maximale par vents faibles, la seconde valeur est la vitesse maximale par vents forts.

Le meilleur point de navigation indique la direction du vent procurant au navire une vitesse maximale. Il diffère selon le type de bâteau.

L'échelle: Tous les illustrations ci-dessous sont à la même échelle.



Le gallion espagnol



7-15 lieues	Meilleure vitesse
Navigation au prêt	Meilleur point de navigation
36 canons	Nbre maximum de canons lourds
20-24 canons	Nbre courant de canons lourds
288 hommes	Equipage maximum
160 tonnes	Charge disponible

Les gallions sont les plus gros vaisseaux navigant dans les eaux espagnoles. A l'origine, on les construisit parce qu'un navire coûte moins cher que deux petits navires.

Ils sont difficiles à manoeuvrer: les risques de naufrage sont accrus et les batailles plus difficiles à gagner. Ils virent lentement et naviguent mal face au vent. Pourtant, leur énorme charge et leur puissance d'armement en font de formidables opposants dans les batailles.

Le gallion de guerre espagnol



7-15 lieues	Meilleure vitesse
Navigation au prêt	Meilleur point de navigation
32 canons	Nbre maximum de canons lourds
28-32 canons	Nbre courant de canons lourds
256 hommes	Equipage maximum
250 hommes	Equipage et passagers courants
140 tonnes	Charge disponible

On peut comparer ces gallions aux gallions de marchandises bien qu'ils aient une charge inférieure mais qu'ils disposent de plus de canons et de plus d'hommes. Il existe une différence essentielle: les gallions de guerre ne transportent que des soldats et sont commandés par des officiers nobles, ce sont des opposants courageux. De par la qualité de leur équipage, ils sont plus rapides que les autres quand ils naviguent presque en vent arrière. Seuls les navires de guerre les plus puissants peuvent vaincre de tels bâteaux. La tactique préférée des Espagnols consistait à naviguer aux côtés de l'ennemi, à tirer des bordées et à passer à l'abordage.

Le gallion rapide



7-15 lieues	Meilleure vitesse
Navigation au prêt ou proche du vent arrière	Meilleur point de navigation
28 canons	Nbre maximum de canons lourds
24 canons	Nbre courant de canons lourds
224 hommes	Equipage maximum
120 tonnes	Charge disponible

Les puissances européennes du nord affirmèrent le dessin du gallion, modifiant la voile et réduisant l'accastillage à la forme de la coque pour une meilleure tenue de route sur l'eau. Le bâteau qui fut construit était plus petit qu'un gallion espagnol mais plus rapide par vents faibles, et considérablement plus facile à manoeuvrer. Il conservait néanmoins le principal inconvénient de tous les gallions. En 1588, des gallions rapides anglais eurent le dessus sur une flotte espagnole de gallions classiques.

La Frégate



9-12 lieues	Meilleure vitesse
Navigation au prêt ou proche du vent arrière	Meilleur point de navigation
28 canons	Nbre maximum de canons lourds
26-28 canons	Nbre courant de canons lourds
224 hommes	Equipage maximum
190 hommes	Equipage courant
120 tonnes	Charge disponible

Les frégates à voilure carrée sont des navires plus rapides et plus faciles à manoeuvrer. Elles servent pour des patrouilles et les croisières indépendantes. Presque toutes les frégates sont utilisées comme navires de guerre par la Couronne. Avec leur équipage très expérimenté, elles sont de dangereux opposants. Beaucoup de pirates et de boucaniers disparaissaient quand une frégate pointait à l'horizon.

Le navire marchand



9-12 lieues	Meilleure vitesse
Le prêt	Meilleur point de navigation
24 canons	Nbre maximum de canons lourds
198 hommes	Equipage maximum
20-45 tonnes	Equipage courant
100 tonnes	Charge disponible

Tout composant rêve de commander un navire marchand à voilure carrée. Ils possèdent une vaste capacité de chargement, peuvent transporter de nombreux canons utilisables sur les mers dangereuses et ont beaucoup de place pour l'équipage et les passagers. On peut même naviguer avec un équipage réduit.

La plupart des marchands sont pacifiques et peu enclins au combat. Avec leurs grosses cargaisons, ce sont des cibles attractives pour les pirates et les corsaires. Certains se changent en navires-pirates.

Le Cargo



9-12 lieues	Meilleure vitesse
Navigation proche du vent arrière	Meilleur point de navigation
20 canons	Nbre maximum de canons lourds
4-12 canons	Nbre courant de canons lourds
160 hommes	Equipage maximum
20-24 hommes	Equipage et passagers courants
80 tonnes	Charge disponible

Ces bâteaux furent inventés par les Hollandais vers 1600 puis largement copiés dans toute l'Europe du Nord. Navires-marchands plus petits mais plus économiques, ils peuvent naviguer avec un équipage réduit (12 ou 15 hommes). Ils possèdent de vastes cales mais un tirant d'eau si superficiel qu'ils peuvent aller sur des fleuves, dans des petites baies et des ports non accessibles à de plus grosses embarcations. Ils ont les mêmes qualités que les navires marchands bien que leurs points de navigation diffèrent.

Etant les plus petits des navires à voilure carrée, ce sont de mauvais bâteaux de guerre. Ils sont commandés part des marchands pacifiques qui se rendent souvent après le tir d'une bordée ou deux.

La Barque



9-12 lieues	Meilleure vitesse
Entre le prêt et le vent de travers	Meilleur point de navigation
16 canons	Nbre courant de canons lourds
128 hommes	Equipage maximum
12-36 hommes	Equipage et passagers courants
60 tonnes	Charge disponible

Ce sont les plus grands bâteaux gréés de bout en bout, d'un modèle traditionnel identique à de nombreux navires-marchands méditerranéens et vaisseaux de guerre. Ils sont plus souvent construits dans les Caraïbes qu'en Europe. Ce sont de bons bâteaux sur les mers calmes mais ils sont particulièrement fragiles sur les océans déchaînés. Ainsi, peu de barques font le voyage de retour des Caraïbes en Europe car la route de l'Atlantique Nord, d'ouest en est, est souvent soumise aux tempêtes.

Ce sont les embarcations qui remontent le vent avec le plus de difficultés. Cependant, les avantages du grément sont si nombreux que les barques surpassent tous les autres navires à voilure carrée. De plus, elles ont des rames qui leur permettent de ramer dans la direction du vent. Grâce à leur taille et à leur facilité de manoeuvre, une barque de pirates peut se révéler êtte un formidable adversaire.

Le Sloop



9-12 lieues	Meilleure vitesse
Navigation au prêt	Meilleur point de navigation
12 canons	Nbre maximum de canons lourds
4-6 canons	Nbre courant de canons lourds
96 hommes	Equipage maximum
8-12 hommes	Equipage et passagers courants
40 tonnes	Charge disponible

D'origine hollandaise, le sloop (ou yacht ou goélette) apparut dans les années 1630 et 1640, et devint très populaire aux Caraïbes. Il est extrêmement rapide et facile à manoeuvrer, plus que la plupart des navires par vents faibles. Sous grément, il peut naviguer dans le vent. De plus, il possède un tirant d'eau superficiel qui lui permet de naviguer sans risque sur les hauts-fonds.

Sa principale faiblesse: Sa considérable lenteur par vents forts, comparée aux navires à voilure carrée.

Malgré une taille et une capacité de charge modestes, sa manoeuvrabilité est telle que de nombreux boucaniers la préfèrent à de plus grosses et de plus puissantes embarcations. En fait, la marine anglaise avait construit un certain nombre de sloops pour son propre compte pour classer les pirates.

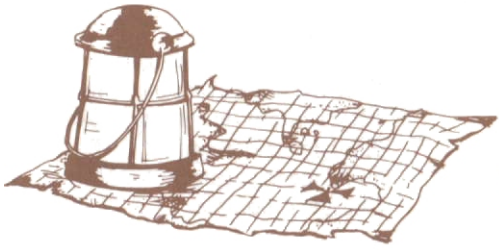
La Chaloupe



9-10	Meilleure vitesse
Navigation au prêt	Meilleur point de navigation
8 canons	Nbre maximum de canons lourds
2-4 canons	Nbre courant de canons lourds
64 hommes	Equipage maximum
8-12 hommes	Equipage et passagers courants
20 tonnes	Charge disponible

Jusqu'à l'avènement du sloop, les chaloupes étaient les premières petites embarcations dans les Caraïbes. Comme un sloop, la chaloupe est très rapide et facile à manoeuvrer, et possède un tirant d'eau lui permettant de naviguer dans les hauts-fonds. Remonter le vent est plus facile qu'avec un sloop, notamment quand on rame dans le vent.

Toutefois, une chaloupe est beaucoup plus petite qu'un sloop et possède une capacité de chargement miniscule pour la cargaison et les canons. Cependant, plus d'un raid de pirates fut mené à bien dans ces petites embarcations remplies d'hommes prêts au combat. Drake lui-même abandonne ses navires marchands pour des chaloupes quand il naviga sur la mer espagnole.



Les Expéditions Célèbres

John Hawkins et la Bataille de San Juan de Ulua (1569)

Vos forces

Un gallion: *Jesus of Lubek*

Un navire marchand: *Minion*

4 chaloupes: *William & John, Swallow, Angel, Judith*

Situation politique: L'Espagne est en guerre contre la France et l'Angleterre.

Vos objectifs

Vous commandez un escadron formidable mais votre vaisseau-amiral est un gallion de type espagnol, encombrant et difficile à manoeuvrer. Une fois dans l'Océan espagnol, vous devrez décider si vous ferez du commerce pacifiquement ou si vous mènerez à bien des raids.

Dans le premier cas, vous pouvez utiliser les plus petits ports espagnols pour vous réapprovisionner et même recruter des membres d'équipage supplémentaires. Toutefois, les ports les plus grands et les plus riches vous sont interdits. Malheureusement, les gains tirés du commerce pacifique sont modestes, surtout vu la taille de votre équipage et la lenteur de votre vaisseau-amiral. Les raids offrent de meilleures perspectives de gains immédiats mais votre flotte n'est pas assez puissante pour attaquer les grandes cités comme Santiago, Santo Domingo ou Panama. Vous pouvez utiliser les mouillages de corsaires de la pointe de Floride et des Bahamas comme lieux de réparation des navires. Ces endroits disposent de peu de provisions mais les navires espagnols capturés peuvent vous en fournir. Votre problème principal consistera à vendre les marchandises capturées et à remplacer les membres d'équipage perdus durant la bataille.

Chronique historique: Héritier à l'âge de 21 ans d'une compagnie de bâteaux anglais, John Hawkins se rendit deux fois aux Antilles (en 1562 et 1564), vendant des produits européens et des esclaves africains aux plus petites villes d'Espagne. En 1567, il organisa sa 3ème et plus importante expédition à bord du gallion *Jesus of Lubek*.

Sur l'Océan, Hawkins trouva les Espagnols de moins en moins enclins à faire du commerce avec lui. Le gouvernement était au courant du voyage d'Hawkins et faisait pression sur les colonies pour qu'elles appliquent la loi. Hawkins fut

obligé de forcer la place du marché de certains ports, le fusil à la main, et fut chassé d'autres ports par le tir des forts.

Décu par l'Océan, Hawkins fit route vers La Havane mais une tempête emporta ses bâteaux loin dans le Golfe de Campeche. Le seul port où il pouvait faire réparer ses navires était San Juan de Ulua, l'île de mouillage de Vera Cruz. Malheureusement pour lui, le jour suivant son arrivée, la Flotte au Trésor espagnole apparut, armée jusqu'aux dents dans des gallions de guerre remplis de soldats. Après quelques jours de préparation, les Espagnols attaquèrent Hawkins dans le port, détruisant la plupart de ses navires et dispersant les autres. Privés de nourriture et d'eau, les rescapés luttèrent pour rentrer en Angleterre. Hawkins rentra sur le Minion avec seulement 15 hommes.

Après ce voyage, Hawkins devint un fervent ennemi de l'Espagne, servant l'Angleterre comme Trésorier et Contrôleur de la Marine, comme Amiral sur le Victory contre l'Armada Espagnole, comme commandant des attaques contre l'Amerique du Sud espagnole, et enfin comme membre du Parlement. Il mourut en 1595 à l'âge de 63 ans.

Francis Drake et l'embuscade du Train d'Argent (1573)

Vos forces

Un navire marchand: *Pasha*
Une chaloupe: *Swan*
73 hommes
Situation politique: l'Espagne est en guerre contre l'Angleterre

Vos objectifs: Seul un homme d'une bravoure exceptionnelle oserait attaquer l'Empire Espagnol à l'apogée de sa puissance avec une patrouille de 73 hommes montés à bord de 2 petits bâteaux. Un homme prudent choisirait une stratégie commerciale, s'arrêtant dans les petits ports espagnols et amassant richesses et équipage avant d'attaquer et de piller. Seul quelqu'un d'aussi courageux que Drake commencerait à attaquer d'emblée et à piller, comptant sur sa chance et sur sa bonne étoile.

Cette expédition est très difficile. Vous ne devez compter que sur votre sens du commandant superbe et charismatique pour anéantir l'ennemi en combat singulier, avant qu'il ne décime vos faibles forces. Exploitez et entretenez le bon moral de vos troupes. Cherchez toujours à provoquer en duel les commandants ennemis et vainquez-les rapidement.

Chronique historique: Drake arriva sur l'Océan en 1572 avec 2 petits bâteaux. Cinq jours après, ill attaquait Nombre de Dios, s'emparant d'une énorme quantité d'argent trouvée dans la maison du Gouverneur, peu avant qu'une balle de mousquet ne le blessât. Puis, il captura une cité non loin de Cartagène (la ville elle-même était trop puissante pour être attaquée). En septembre, il était de retour dans le Golfe de Darien, s'emparant de vaisseaux

espagnols pour se réapprovisionner, et tentant de prendre le Train d'Argent en embuscade entre Panama et Nombre de Dios durant tout l'hiver, mais en vain. Les Espagnols connaissaient ses intentions.

Drake retourna dans sa base lointaine et secrète de l'Ile de Pines (au sud-ouest de la pointe de Cuba) et réorganisa ses forces, faisant appel à des corsaires français amis et à des rebelles cimarnous (Les Cimarnous étaient des esclaves africains fuyant les Espagnols). En mars 1573, il retourna à Darien et prit le Train Argenté en embuscade à Nombre de Dios, raflant une véritable fortune en or. Mais il dut abandonner une véritable fortune d'argent, trop lourde à transporter! Drake repartit promptement en Angleterre et arriva à Plymouth le 9 août 1573. Seuls 30 Anglais revinrent avec eux mais couverts de richesses!

En 1577-1580, Drake attaqua la côte pacifique de l'Empire hispano-américain, puis s'en revint par l'Asie, faisant le tour du globe. Il fut nommé Amiral de la flotte qui vainquit l'Invincible Armada en 1588 avec Hawkins mais mourut d'une épidémie en 1596, âgé de 56 ans, après une attaque contre San Juan, où des gallions espagnols porteurs de trésors avaient cherché refuge.

Piet Heyn et la Flotte au Trésor (1628)

Vos forces

4 gallions rapides: *Vergulde Valk, Hallandia, Dolfin, Haarlem*

2 chaloupes: *Tijger, Postpaard*

700 hommes

Situation politique: La Hollande est en guerre contre l'Espagne et alliée de l'Angleterre.

La France et l'Angleterre sont aussi en guerre contre l'Espagne.

Vos objectifs: Vous commandez un escadron puissant mais encombrant, un pionnier de la grande flotte des pirates hollandais. La Flotte au Trésor espagnole est une cible idéale. Cependant, la saison est avancée. Vous devez commencer immédiatement à chasser près de La Havane ou dans le Canal de Floride. Vous rencontrerez sûrement beaucoup de petits bâteaux mais si vous êtes chanceux et persévérant, vous tomberez sur les gallions porteurs de Trésors. Si vous ratez la Flotte au Trésor, n'hésitez pas à attaquer un ou deux ports espagnols. Vos forces sont importantes, bien que difficiles à manoeuvrer. Dans une telle situation, il vous faut: Un bon plan, de la patience et une bonne dose de chance.

Chronique historique: Piet Heyn était déjà un capitaine célèbre quand il navigua sous les ordres de l'Amiral Willekens et conduisit en 1624 l'attaque contre la colonie espagnol de Sao Salvador (Bahia), sur la côte brésillienne. Bien que la conquête ne durât qu'une année, les Hollandais acquirent une grande expérience de l'art de produire du sucre à partir de cannes à sucre, technique qu'ils transmirent dans les Caraïbes pendant la décennie suivante.

En 1626, Sao Salvador produisait à nouveau pour l'Espagne, et Heyn renouvela son attaque!

En 1628, Heyn s'embarqua pour les Antilles avec une flotte de guerre puissante, composée de 9 gros bâteaux de guerre et de 5 sloops. Il croisa dans l'Océan puis retourna vers le côté nord de Cuba. Non loin de La Havane, il aperçut enfin la Flotte au Trésor Espagnole. Il captura rapidement 9 petits traînards tandis que le reste s'échappait dans toutes les directions. Quatre gallions royaux s'enfuirent dans la Baie de Matauzas, sur la côte de Cuba. Heyn les poursuivit et les aborda. Les Espagnols, battus et démoralisés, se rendirent ou prirent la fuite, abandonnant 46 tonnes d'argent entre les mains des Hollandais. Cette perte ruina l'économie espagnole et fournit au gouvernement hollandais des fonds à un moment critique de la Guerre de Trente Ans.

L'Ollanais et le pillage de Maracaïbo (1666)

Vos forces

Un sloop
Cinq chaloupes
400 hommes
Situation politique: La France est en guerre avec l'Angleterre et l'Espagne, et alliée avec la Hollande.
L'Angleterre et la Hollande sont en guerre.

Vos objectifs: Votre force est puissante numériquement mais faible militairement. Ainsi, comme L'Ollonais, vous devez attaquer les ports plutôt que de risquer des captures en mer. Toutes les villes, à l'exception des plus puissantes cités espagnoles, sont à votre portée. Attention à la fragilité du moral de vos hommes. Ces boucaniers de Tortuga sont impatients de devenir riches. Ils supporteront mal les expéditions longues et vaines. Chaque cible doit être choisie avec soin. La déception et les mutineries couvent!

Cette expédition est un vrai défi mais n'est pas d'une extrême difficulté. Vous devez d'abord faire preuve d'un bon jugement, puis exécuter le plan rapidement et avec confiance.

Chronique historique: Arrivé aux Antilles comme apprenti dans une plantation de Hispaniola française, Jean David Nan était originaire des Sables-d'Olonne, en Bretagne. Quand son contrat d'apprentissage prit fin en 1660, il s'en alla à Tortuga. Quelques années plus tard, il organisait ses propres expéditions de boucaniers. Surnommé "L'Ollonais", c'était l'un des pirates les plus féroces et les plus inhumains de toute l'histoire.

En 1666, son nom, à la fois craint et admiré, suffisait à la création d'une petite flotte de bâteaux, remplis d'hommes, en partance pour Maracaïbo. Il surprit les forts de la ville et s'empara de celle-ci par surprise. Après un pillage sanglant qui dura 15 jours, la ville n'abritait plus que de modestes sommes d'or et

d'argent. La prochaine étape fut Gibraltar. Les Espagnols disposaient d'une milice puissante, mais après une rude bataille dans les marécages, L'Ollonais prit à nouveau le dessus. La ville fut entièrement mise à sac, les habitants furent torturés et massacrés. Six jours après son départ, L'Ollonais arriva à Tortuga avec un butin suffisant pour retourner riche en France. Mais cela ne lui suffisait pas. Il organisa une nouvelle expédition vers la côte du Nicaragua et du Honduras. Malgré la cruauté et la barberie croissante, la prise fut si maigre que ses bâteaux l'abandonnèrent.

L'Ollonais et ses hommes se rendirent à terre et attaquèrent des villages indiens pour trouver de la nourriture. Cela causa leur perte. L'équipage mutin abandonna son chef lorsque des Indiens vengeurs tendirent une embuscade à la flotte de l'Ollonais. Il mourut, grièvement blessé par des flèches empoisonnées.

Henry Morgan, le Roi des Pirates (1671)

Vos forces

Une frégate: *Satisfaction*
Deux navires-marchands: *Lilly, Dolphin*
Une barque: *Mayflower*
Deux sloops: *Fortune, William*
Une chaloupe: *Prosperous*
600 hommes
Situation politique: l'Angleterre et la France sont en guerre contre l'Espagne.

Vos objectifs: Vous possédez une force formidable tant pour les combats à terre que pour les combats en mer. Vous pouvez chercher de nouvelles recrues et de la nourriture avec de grandes chances d'y parvenir dans n'importe quel coin des Antilles. Vos inquiétudes immédiates consistent à trouver à manger pour vos hommes et un butin suffisant pour maintenir leur moral à un bon niveau.

Apparemment facile, cette expédition peut vous réserver des surprises.

Chronique historique: Henry Morgan était un corsaire et un chef boucanier heureux. Il saccagera Puerto Principe, pilla Gran Granada sur la lointaine côte du Nicaragua, écrasa les fortifications de Puerto Bello et suivit les traces de L'Ollonais à Maracaïbo et Gibraltar. Le 24 août 1670, Morgan s'embarqua comme Amiral des Corsaires sous les ordres du Gouverneur Modyford de Jamaïque.

Il recruta des boucaniers français de Tortuga et de l'Hispaniola française, augmentant ses forces d'au moins 2 000 hommes. Sa cible était Panama, la ville la plus riche de l'empire espagnol outre-mer. Il y arriva en 1671. Le gouverneur de la province, Don Juan Perez de Guzman, avait rassemblé ses troupes et sa milice.

Une terrible bataille éclata dans les plaines en dehors de la cité. Les Espagnols

la perdirent. La cité fut capturée, pillée et brûlée entièrement. Mais le butin était décevant. La plupart des riches Espagnols s'étaient enfuis avec leur famille et leur fortune sans chercher à défendre la ville.

La mise à sac de Panama fut la perfomance suprême accomplie par Morgan. Il se retira sagement. Bien que Modyford perdit son titre de gouverneur et fut emprisonné à la suite de cette aventure, Morgan fut sacré Chevalier. Il se retira en Jamaïque. Il mourut d'un excès de boisson en 1588, à l'âge de 53 ans.

Baron de Pointis et la dernière expédition (1697)

Vos forces

5 frégates
Un sloop
1 200 hommes

Situation politique: la France est en guerre contre l'Espagne et l'Angleterre.

Vos objectifs: Votre force est la plus puissante de tout l'Océan Espagnol. Vous choisissez librement votre cible. La question est de savoir quelle charge vous pouvez emporter.

Cette expédition constitue une agréable diversion et est recommandée aux commandants peut téméraires. Pour une action plus stimulante, sélectionnez les aventures des maîtres de la piraterie.

Chronique historique: En mars 1697, Baron de Pointis était à Saint Domingue (colonie française de l'Hispaniola occidentale), avec 13 navires de guerre de la marine française dans ses ordres. Louis XIV de France était en guerre à la fois avec l'Angleterre et l'Espagne et avait besoin d'hommes, de bâteaux et d'argent.

La cible de Baron était Cartagène. Son objectif était de porter un rude coup à l'Espagne tout en se procurant un énorme Trésor pour soutenir l'effort de guerre français.

Jean Baptiste du Casse, le gouverneur français depuis 1691, reçut l'ordre de soutenir de Pointis. Il regroupa des centaines de boucaniers et de corsaires locaux sous les ordres de Jean Bernard Luis Desjeans, qui avait commandé les flottes corsaires françaises des années 1680.

L'expédition française arriva près de Cartagène en avril et affaiblit les défenses espagnoles. Les principaux forts furent pris par les boucaniers, avec à l'arrière plan le soutien de la flotte. Isolés et démoralisés, les Espagnols se replièrent vers la cité. Les Français tirèrent avec des mortiers et rasèrent les fortifications. Le 6 mai 1697, le gouverneur Don Diego de Los Rios y Queda se rendit. Baron de Pointis accapara toutes les richesses disponibles, payant les boucaniers au même taux que ses propres hommes. Sachant qu'un puissant escadron anglais le recherchait, De

Pointis rentra chez lui avec un butin de 20 millions de Livres.

Les boucaniers, mécontents de leur maigre part, pillèrent la ville, enlevèrent et torturèrent ses habitants, et récoltèrent 5 millions de Livres supplémentaires.

Au même moment, De Pointis était intercepté par la flotte anglaise de Neville, au sud de la Jamaïque, mais la Français parvint à s'enfuir pendant la nuit.

La mise à sac de Cartagène en 1697 marqua la fin des expéditions comprenant des boucaniers. Les nations commençaient à entretenir une armée régulière et des unités navales aux Caraïbes. La liberté des pirates de la mer touchait à sa fin.



Une autre Epoque

Vers 1500, quand l'Espagne découvrit le bassin des Caraïbes, l'Europe émergeait à peine du Moyen Age. La population était composée de paysans er de fermiers vivant à peine de leurs terres, gouvernés par une classe de propriétaires aristocrates réduite mais puissante. Certains vivaient dans les villes et les cités construites au Moyen Age, mais les citadins représentaient un faible pourcentage de la population. Le commerce et l'industrie n'avaient qu'une influence marginale sur la vie de la majorité de la population. Un petit nombre trouvait de quoi vivre dans la rue: les colporteurs, les mendiants, les marins et les voleurs; ils servaient de références dans les contes et servaient à effrayer les enfants.

Les années 1550 à 1650 sont parfois surnommées "le siècle du fer" car la vie des gens ordinaires était extrêmement rude. La population européenne augmentait rapidement depuis le début des années 1400. Vers 1500, la population dépassa le nombre de fermes disponibles. Le commerce et les manufactures s'étaient suffisamment développés et certains paysans sans terre passaient une partie de leur journée à tisser ou partaient vers les villes et les cités pour trouver du travail. Malheureusement, ces entreprises n'absorbaient qu'une partie de l'excédent de population. Ainsi, des jeunes hommes s'engagèrent dans des armées de mercenaires qui servaient des causes concurrentes dans les conflits croissants opposant les Catholiques aux Protestants. Malheureusement, ces emplois firent plus de mal que de bien.

En effet, à cette époque, l'armée n'était pas aussi disciplinée qu'aujourd'hui. Les soldats ruinaient les fermes et la vie des paysans. Les haines religieuses intenses ajoutèrent une note de cruauté supplémentaire aux luttes internationales ou civiles, provoquant mort et désolation sur leur passage.

A la fin du 16ème siècle, la surpopulation, la guerre et les taxes toujours plus lourdes engendrèrent la pauvreté dans la majeure partie de l'Europe. Les villages étaient divisés entre les quelques heureux possesseurs de terres, qui survivaient avec leur famille, et l'immense majorité dont la survie dépendait d'une bonne récolte ou d'un travail supplémentaire opportun. Des nuées de pauvres hantaient les quartiers misérables des villes tandis que les mendiants et les brigands infestaient les campagnes. Les vagabonds étaient légions. Les brigands étaient des

mendiants qui volaient au lieu de quémander. Ils s'en tiraient souvent mieux. C'était un groupe de criminels trouvant dans l'illegalité une échappatoire à leur pauvreté. En ville, ils cambriolaient ou volaient à l'étalage; à la campagne, ils détroussaient et volaient les gens; en mer, ils devenaient pirates. Les voleurs opéraient individuellement ou en petites bandes, les brigands en bandes moyennes et les pirates en groupes importants car ils naviguaient sur des grosses embarcations. Les pirates utilisaient parfois des flottes constituées par plusieurs navires.

La Méditerranée connaissait les pirates depuis longtemps car ils avaient organisé des mini-royaumes sur la côte sauvage de l'Afrique du nord. Le Nouveau Monde leur ouvrit de nouveaux horizons. Ces hommes vivaient dans un monde rude et cruel. On devenait brigand ou pirate pour survivre mais on le restait pour prospérer. Dans une société ravagée par la haine religieuse et la guerre et dirigée par des gouvernements faibles et instables, le succès amenait le succès et la puissance respectait la puissance. Une bande de brigands pouvait rejoindre l'armée en tant que mercenaires. Un pirate pouvait être ou non à la solde d'un gouvernement. Les gouvernements trouvaient pratique d'utiliser les pirates contre leur ennemis et les pirates trouvaient profitable le fait de se livrer commerce avec l'approbation royale.

Un pirate pouvait fort bien se battre aux côtés d'un Duc ou défendre la cause d'un Roi dont les buts et les motivations lui étaient inconnus ou indifférents. Cependant, de notables récompenses pouvaient en résulter: biens, terre, légitimité et parfois un titre de noblesse! Un homme parti de rien pouvait se hisser au rang des vieilles familles aristocratiques qui gouvernaient le royaume depuis des générations.

Les cycles de guerre et de pauvreté culminèrent en 1618 avec le début de la Guerre de Trente Ans. Ce qui débuta en Allemagne comme une lutte religieuse se transforma en lutte constitutionnelle. Tandis que les Habsbourgs tentaient de consolider leur emprise. La Hollande, le Danemark, la Suède, et plus tard la France, intervinrent aux côtés des Protestants allemands pour ruiner ce projet. La mêlée internationale dévasta de larges zones en Allemagne. Les entrepreneurs apparaissieant là où les empereurs et les rois s'affaiblissaient. Ils constituèrent de vastes armées de mercenaires, envahissant la campagne comme des criquets. A cette époque, les soldats et les capitaines se vendaient au plus offrant et changeaient de côté au bon moment.

Mais, même la meilleure armée de mercenaires fut vaincue par une marine nationale organisée (celle du Roi Gustave Adolphe de Suède), recrutée par conscription nationale et soutenue financièrement par les taxes nationales. Les Français s'inspirèrent également du modèle de l'armée suédoise, et la Guerre Civile Anglaise, qui ravagea cette île tourmentée, fut gagnée par la Nouvelle Armée Modèle de Cromwell, calquée sur le même modèle.

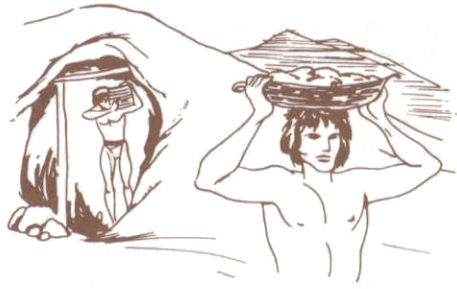
Vers le milieu du 17ème siècle, l'âge des mercenaires et des pirates pâlit en Europe. Quelques décennies plus tard, cette nouvelle puissance et organisation nationale s'étendrait dans les Caraïbes, attirant boucaniers et pirates.

L'apparition de gouvernements nationaux donne naissance à de nouvelles taxations, à l'existence d'administrations centrales oppressantes et de bureaucrates dont les pouvoirs rivalisaient avec ceux de la vieille noblesse. Une série de révolutions en Espagne, au Portugal, en Italie et en France, et ailleurs, des conflits constitutionnels quasi révolutionnaires montrèrent combien les classes les plus pauvres et la noblesse locale résistaient à cet ordre nouveau. Mais les gouvernements furent victorieux. Les armées passèrent sous contrôle royal et se disciplinèrent. On ordonna aux Marines nationales de lutter contre la piraterie tout en se battant contre les autres nations. La France de Louis XIV, le Roi Soleil, incarna cet ordre nouveau.

Pendant ce temps, les colonies autour des Caraïbes ne servaient plus de mines d'argent à l'Empire Espagnol. Les nouvelles colonies anglaises et françaises, "Les Iles du Sucre", constituaient le pivot du commerce triangulaire entre l'Europe et l'Afrique. C'était l'un des développements économiques les plus spectaculaires qui aidèrent l'Europe à faire face à une population croissante au cours des 17éme et 18éme siècles. Les conditions de vie restaient difficiles pour beaucoup, mais la prospérité grandissait à mesure que l'économie trouvait de nouvelles énergies.

Cette richesse fut légèrement menacée par les pirates, car bien avant qu'elle ne soit à son apogée, les vaisseaux navals et les cours royales des différentes royaumes d'Europe étaient loin d'avoir éliminé la piraterie dans les hautes mers.

L'âge des filibustiers s'achevait, l'ère des bureaucrates avait déjà commencé!



L'Empire d'Argent (1560-1600)

Introduction

L'Empire Espagnol atteignit son apogée à cette époque, à la fois en Europe et dans le Nouveau Monde. Cet empire est construit sur des montagnes d'argent en lingots de la Nouvelle Espagne (Mexico) et du Pérou. Ce métal finance la gloire impériale de l'Espagne mais encourage aussi les politiques économiques malencontreuses qui ruineront bientôt le pays.

Les peaux de cuir non travaillées constituent la deuxième exportations des Antilles. Les Grands des colonies espagnoles préfèrent élever de grands troupeaux que de diriger des fermes et des plantations. Les ranches sont l'équivalent des terres que possèdent les nobles dans la vieille Espagne.

La Hollande, province eloignée de cet empire, commença à se révolter contre la loi espagnole dans les années 1560. L'Angleterre, gouvernée par Elisabeth I (1558-1603) développa également une politique anti-espagnole. La France était et resterait toujours anti-espagnole, entourée comme elle l'était par le territoire des Habsbourg (la famille des Habsbourg contrôlait les troñes et espagnol, dont les territoires incluaient une grande partie de l'Italie).

A cette époque, l'Espagne est la seule nation européenne à posséder de vastes et populeuses colonies dans le Nouveau Monde. A l'exception d'une tentative avortée à St Augustine, les autres puissances européennes n'ont rien d'autre que des mouillages temporaires et des villes composées de tentes, bases occasionnelles pour les corsaires et les contrebandiers qui apparaissent avec les saisons.

Les villes et le commerce

Les colonies espagnoles: Cartagène, Panama, Santiago et Santo Domingo sont les grandes et puissantes cités de l'Océan Espagnol. Toutes, à l'exception de Panama, ont d'impressionnantes fortifications et abritent des garnisons militaires importantes. Les prix y sont élevés; les produits européens sont particulièrement recherchés mais les lois commerciales espagnoles sont strictement appliquées. San Juan (à Puerto Rico) est presque aussi grande que les cités principales.

Havana est un port en pleine croissance qui durant cette période est devenu l'une des nouvelles grandes cités de la région. Les arrêts de plus en plus fréquents de la flotte au Trésor a favorisé l'économie de La Havana. Vera Cruz et Nombre de Dios sont des cités qui ne sont populeuses et riches que lorsque la flotte annuelle s'y trouve. A cette époque, les vastes richesses du Pérou (à Panama) et de la Nouvelle Espagne (à Vera Cruz) sont chargées sur des navires.

Les cités politiquement plus importantes qui réclament des produits européens sont: Campeche, Cumana et Maracaïbo.

Les villes connaissant des difficultés économiques et qui sont par conséquent plus susceptibles de commercer avec des étrangers comprennent tour les ports de la Jamaïque sous-développé et d'Hispaniola (á l'exception de la capitale Saint Domingue) et les petits ports de l'Océan comme Santa Marta, Gibraltar, Coro, Puerto Cabello et Margarita, bien que ce dernier soit riche grâce à son industrie de pêche de perles déclinante. Les capitales intérieures de Villa Hermosa et Gran Granada sont encore économiquement faibles. Elles étaient toutes deux en première ligne pendant la conquête espagnole quelques années auparavant.

Trinidad est une petite ville mais elle commence déjà à jouer son rôle de point de transbordement entre les tranporteurs de l'Atlantique et le commerce local des Caraïbes, une activité considérée comme illégale par la loi espagnole mais cependant profitable. Les contrebandiers y trouvent une demande immédiate de produits européens et un bon marché pour vendre leurs peaux.

Les autres colonies: L'unique colonie non espagnole est la nouvelle colonie française de St Augustine en Floride. Quelques autres bases de corsaires françaises et anglaises existent dans les Florida Keys et Les Bahamas. Elles ont une population erratique et une richesse incertaine. Il n'y a pas d'agriculture, les approvisionnements en nourriture sont donc peu sûrs.

Le seul gouverneur colonial officiel de ces nations réside à St Augustine. A moins que d'autres colonies ne se développent ou changent de couleur, efforcez-vous de rester ami avec les français là-bas. Toutes les promotions, les titres et les terres non espagnols viennent de lui.

Les perspectives de succés: A cette époque, une carrière réussie nécessite une habileté et une audace exceptionnelles. Tous les plus grands ports sont sous contrôle espagnol, ce qui contraint le joueur à faire du commerce avec eux (comme le Tento Hawkins) ou à leur donner l'assaut (selon la méthode de Drake). Le commerce finira par améliorer le statut économique des villes, les rendant plus susceptibles de faire respecter les lois espagnoles et de vous chasser!

La conquête est difficile, particulièrement dans le cas de cités très peuplées, et est souvent suivie d'une contre-attaque espagnole. De plus, une fois que vous avez lancé des actions guerrières et que les Espagnols vous sont hostiles, vous devez attendre "l'amnistie des pirates" pour tenter à nouveau de refaire du commerce. Vous devez choisir votre équipage avec soin. Evitez de partager le

butin aussi longtemps que possible. Recruter de nouveaux membres d'équipage peut s'avérer extrêmement difficile.

Le chasseur des mers anglais: Solidement soutenu par votre monarque, vous disposez d'une force puissante et flexible. C'est une chance car vous aurez besoin de gains rapides pour aggrandir vos petits coffres.

Le corsaire français: Votre petit embarcation gréé de bout en bout n'est pas faite pour rencontrer un gallion de guerre bien armé. Si vous rencontrez des hommes de bonne réputation ou d'un rang élevé, le mieux à faire est de rester discret. Si vous survivez à la rencontre, votre équipage peut être si épuisé que le recrutement de remplaçants pourra prendre des mois.

Le renégat espagnol: Vous débutez votre carrière au bas de l'échelle et devez prendre des risques à tout moment pour augmenter votre fortune. Ce n'est pas une vie pour les pusillanimes!



Les Marchands et les Contrebandiers (1600-1620)

Introduction

Après les années 1590, l'empire espagnol commence sa lente glissade vers la décadence et le chaos d'un point de vue militaire et économique. Des politiques économiques malencontreuses associées à une aristocratie imprévoyante, doublée d'une église puissante et restrictive, condamneront l'Espagne pour les siècles à venir.

Aux Amériques, des fortifications et des garnisons coûteuses ont augmenté mais les envois d'argent et les navires marchands espagnols sont moins importants. Le plus étonnant, c'est que l'empire en Amérique est littéralement désert. Les maladies apportées par les Européens dans le Nouveau Monde ont occasionné un siècle de pestes horribles. Le bassin des Caraïbes est dépeuplé. A Mexico, la population indienne est tombée de 25 millions en 1500 (avant la conquête) à moins de 2 millions en 1600. La nourriture manque car il n'y a plus de fermes et la production minière décline par manque de travailleurs. Les Espagnols ne sont plus que 100 000 en 1600 dans la Nouvelle Espagne. Pire encore, aucun espagnol n'est un membre productif de la société, ils attendent de vivre une vie grandiose, avec des Indiens et des esclaves à leur service. Le même modèle se répète partout aux Caraïbes et dans l'Océan Espagnol.

Au contraire, l'Angleterre et la France sont des nations en pleine croissance. A cette époque, elles ont toutes deux de nouveaux rois qui cherchent à entretenir des relations pacifiques avec l'Espagne. Bien que cela réduise les possibilités pour les corsaires et les pirates, aucun monarque ne décourage la colonisation. La réputation des Amériques reposant sur des richesses, un climat agréable et de la terre pour tous, attire un assortiment varié d'anglais et de français qui tentent de nouvelles expéditions.

Après des décennies de rebellion contre l'Espagne, les Pays Bas sont presque victorieux. De plus, la Hollande connait un miracle économique. En temps de paix, des entreprises rentables et prospères fleurissent. Grâce á leurs nouveaux modèles de navires, à l'apparition de sociétés anonymes et à la Trêve de 12 ans, les intérêts commerciaux hollandais explosent dans le monde entier. Cependant,

à cette époque, les grosses compagnies hollandaises sont essentiellement intéressées par l'Indonésie et l'Asie et laissent les Antilles à de plus petits opérateurs.

Les Villes et le commerce

Les colonies espagnoles: Les cités de Cartagène, La Havane, Panama, St Domingue et Santiago sont les capitales des Antilles. Chacune d'entre elles est très peuplée, riche, bien fortifiée, intolérante envers les étrangers et possède une importante garnison. Le tabac et les produits européens commandent les prix.

Puerto Bello a remplacé Nombre de Dios comme port antillais de Panama pour le Train d'Argent et la Flotte au Trésor. Vera Cruz continue de servir les vastes zones intérieures de la Nouvelle Espagne. Elles ne sont toujours pas riches, ce qui limite leur croissance et leur succés économique.

La majeure partie de l'Océan Espagnol et de l'intérieur de l'Amérique Centrale est maintenant économiquement rentable. Les petites villes de l'Océan font pousser le tabac et accueillent les contrebandiers. L'intérieur des terres de l'Hispaniola est une autre zone d'accueil des contrebandiers du tabac.

Trinidad est à son apogée comme port de contrebande officiel. Les contrebandiers locaux y vendent leur tabac à des prix décents puis achètent des produits européens en quantités raisonnables à des commerçants de l'Atlantique. Le gouverneur espagnol, dépossédé des forts du port et servi par une petite garnison, ne peut pas faire grand chose: il perçoit donc des dessous de tables confortables er ferme les yeux.

Les colonies anglaises: Des colonies existent à St Lucie et Grenade malgré les riques occasionnés par la présence d'Indiens cannibales. Elles ont besoin d'importer régulièrement de la nourriture. Il n'y a ni grande plantation de tabac ni de sytèmes de défenses organisés.

Les colonies françaises: Il n'y a pas de colonie française mais on peut trouver dans les Bahamas des vieux mouillages de corsaires avec des petites villes constituées avec des tentes. Il n'y a pas d'agriculture locale. La nourriture est chère.

Les colonies hollandaises: Bien que les bâteaux hollandais dans ces eaux soient des navires-marchands, il n'existe pas de port hollandais. Cela vient du fait que les intérêts hollandais servent à financer des expéditions en Insulinde (notamment en Indonésie). Les Hollandais passent le plus clair de leur temps à faire du commerce de contrebande avec les petites colonies espagnoles. Trinidad est leur port d'attache officieux dans le Nouveau Monde.

Les perspectives de succés

A cette époque, les difficultés sont les mêmes qu'en 1560. De plus, l'Europe recherche la paix. Avec la pénurie des ports alliés et la paix en vue, vous devriez

sérieusement rechercher des ports espagnols alliés et y faire de la contrebande avec Trinidad, et organiser des voyages occasionnels vers les nouvelles colonies anglaises ou les vieux mouillages corsaires français du nord.

L'explorateur anglais: La situation et les stratégies de cette période ne diffèrent pas de celles des décennies précédentes. Vous installez-vous dans une vie calme de commerce et de contrebande ou recherchez-vous la guerre et la poursuite des expéditions de corsaires?

Votre grand équipage penche pour l'aventure guerrière mais votre navire-marchand, dont vous connaissez les qualités de navigation mais le faible armement, vous pousse à choisir de faire du commerce.

L'Aventurier français: Votre navire et votre équipage sont parfaitement adaptés à l'aventure de la piraterie. Cependant, le manque de ports puissants et alliés constitue un sérieux handicap pour le recrutement de l'équipage et pour la vente des marchandises capturées. Votre priorité devrait consister à conquérir quelques ports espagnols et à y installer des administrations amies.

Le commerçant hollandais: Votre navire est parfaitement adapté aux tentatives mercantiles mais mal armé pour la bataille. Pendant que vous commercez, limitez l'équipage à moins de 20 hommes (mais gardez-en au moins 8 pour manoeuvrer le bateau). Payez-les et recrutez-en de nouveaux périodiquement afin que l'équipage conserve un bon moral. Utilisez Trinidad comme base et visitez plusieurs cités espagnoles. Découvrez les gouverneurs tolérants et ceux qui ne le sont pas.

C'est une besogne compliquée et vous pourriez perdre certains avantages commerciaux jusqu'à ce que l'Espagne offre une amnistie.

Le renégat espagnol: La vie d'un renégat, qui n'est jamais simple, est très difficile à cette époque. Seuls les plus courageux choisiront cette voie.



Les Nouveaux Colons (1620-1640)

Introduction

L'Europe est aux prises avec une nouvelle et sanglante guerre entre les Protestants et les Catholiques (La Guerre de Trente Ans). Le déclin de l'empire américain espagnol se poursuit. Les villes et les cités s'affaiblissent financièrement et ont de moins en moins de troupes. L'économie et la culture stagnent. Les ranches, les plantations et les mines espagnols dépendent de plus en plus des esclaves importés d'Amérique.

La Hollande est devenue le leader mondial de la navigation mercantile. Les compagnies hollandaises commencent à s'interesser aux Antilles. La reprise de la guerre avec l'Espagne offre aux grosses sociétés anonymes des opportunités de financer des expéditions militaires contre les Espagnols. Les vieux mouillages des corsaires français et anglais sont infestés de navires de guerre hollandais. En Angleterre, une nouvelle vague de tentatives colonialistes est alimentée par des opportunités économiques déclinantes et une intolérance croissante envers les Protestants (comme les Puritains). Après la disparition des colonies de St Lucie et de Grenade, et la quasi mort de la Virginie, de nouvelles colonies plus puissantes apparaissent. Elles survivront.

La France, sous l'emprise du Cardinal Richelieu, sombre une fois de plus dans la guerre civile entre les Huguenots Protestants et le gouvernement catholique. Tout au long des années 1620, le Huguenots français fuient la France et fondent des colonies dans le Nouveau Monde. Puis, dans les années 1630, la France entre en guerre avec l'Allemagne: c'est la Guerre de Trente Ans.

Les villes et le commerce

Les colonies espagnoles: Les cités de Cartagène, La Havane et Panama restent les capitales des Antilles. Santiago et Saint Domingue, les anciennes capitales, sont parrées en seconde position, bien qu'elles restent riches. De nombreuses cités sur l'Océan sont économiquement rentables mais peu sont prospères. Le tabac est un produit exporté bon marché dans certains ports. Les villes situées à l'intérieur de la Jamaïque et d'Hispaniola sont essentiellement des ports de ravitaillement.

Trinidad reste un port contrebandier populaire où les produits européens sont abondants et bon marché tandis qu'on paie le tabac à de bons prix. Cependant, ce port est éclipsé par les nouvelles colonies anglaises du nord.

Les colonies anglaises: La Barbade, première colonie anglaise réussie aux Antilles, croît rapidement. De plus en plus de navires anglais l'utilisent comme port d'attache dans les Caraïbes. Comme à Trinidad, les marchands faisant le commerce Trans-Atlantique paieront le tabac à de bons prix. La colonie de Nevis est plus récente et plus petite. La première tentative de colonisation de l'Ile de Providence non loin de la Mosquito Coast, enfouie au coeur de l'Empire Espagnol, constitue le première base des corsaires et des pirates qui attaquent l'Océan.

Les colonies françaises: Les Français possèdent la partie haute de l'Ile de St Christophe (St Kitts pour les Anglais). Cette colonie est largement catholique tandis que la population présente au nord-est d'Hispaniola est nettement Protestante.

Les colonies hollandaises: Les colonies hollandaises sont éparpillées. Le long des mouillages traditionnels des Bahamas et de Floride, les Hollandais ont conçu une "industrie" (ville commerçante) sur une île située juste au centre de l'Océan Espagnol: Curaçao.

Les perspectives de succés

Les nouveaux ports coloniaux sont un don du ciel pour les pirates qui ont maintenant un emploi légal grâce à la reprise des combats en Europe. Les chaloupes et les barques des pirates infestent les Caraïbes. La puissance espagnole continue à décliner, particulièrement en mer. Une force bien équipée peut même essayer de capturer la Flotte au Trésor sur les hautes mers.

Cependant, il faut examiner avec attention les développements politiques. L'Espagne est parfaitement capable d'organiser des contre-attaques périodiques pour chasser les intrus ou les corsaires gênants.

L'Aventurier anglais: N'hésitez-pas à jouer les pirates face aux Espagnols. Après avoir construit votre réputation, votre fortune et avoir constitué votre flotte, vous pouvez tenter de piller les petites villes et cités. Les opportunités pleuvent pour des hommes courageux.

Le Huguenot français: Votre barque est commode pour les Caraïbes et parfaitement adaptée à la lutte contre l'Espagne Catholique et son Inquisition détestée.

Tortuga et Petit Goave sont des bases idéales, enfouies dans le territoire espagnol mais pas trop éloignées du Canal de Floride et de sa flotte au Trésor annuelle.

Le corsaire hollandais: Vous disposez d'une force puissante mais vous manquez de bases. Cultivez-donc l'amitié des Anglais et des Français (sans tenir

compte si possible de l'opinion de votre gouvernement). Etes-vous capable de rééditer l'exploit de Piet Heyn en 1628 et de capturer la Flotte au Trésor Espagnole?

Le renégat espagnol: Comme en 1560 et en 1600, la vie d'un renégat n'est pas enviable mais ses conditions de vie se sont améliorées quelque peu. Les colonies non espagnoles sont peu nombreuses, il est donc plus sage de rester ami avec l'Angleterre, la France et la Hollande.



La Guerre pour le Profit (1640-1660)

Introduction

En Hollande, Allemagne et en France, la dernière grande guerre religieuse d'Europe (la Guerre de Trente Ans), commencée en 1618, dégénère en famine et en peste dans un paysage de ruines. L'Angleterre, qui a évité les désastres européens, est à la veille de se propre guerre civile ruineuse qui sa terminera par la courte mais brutale dictature militaire d'Oliver Cromwell et de ses armées protestantes. Parmi toutes les nations européennes, l'Espagne se trouve dans une situation critique. Les conditions économiques et politiques sur le territoire national sont si mauvaises que les provinces se révoltent contre un gouvernement inefficace et banqueroutier.

Les désastres en Europe nourissent de nouvelles opportunités aux Antilles. Les colonies espagnoles sont militairement et économiquement à leur zénith. Les flibustiers et les corsaires, expérimentés grâce aux conflits européens, pillent et saccagent facilement, l'Espagne sans défense, avec quasiment aucune interférence des gouvernements européens. Les colonies non espagnoles apparaissent partout, alimentées par des pleins bateaux de réfugiés. Tandis que certains s'installent dans les plantations, d'autres deviennent corsaires. Pendant ce temps, les Hollandais rusés construisent des fortunes en ravitaillant ces colonies. Un tel commerce n'est pas aussi rentable que la piraterie, mais il est plus sûr.

Les villes et le commerce

Les colonies espagnoles: Les cités espagnoles les plus riches restent les capitales de la région: Panama, Cartagène, La Havane et Santiago. Elles continuent à benéficier d'économies riches et de prix élevés. San Juan et St Domingue prospèrent, mais restent peuplées de vieilles familles aristocratiques aux goûts luxueux. Ces deux cités sont parfaitement fortifiées et défendues. Toutes les autres cités prospèrent à peine ou stagnent. Les villes à l'intérieur des terres sont sur le point de disparaître sous la vague saisonnière d'immigration d'Angleterre, de France et de Hollande.

Les colonies anglaises: La Barbade est la capitale officieuse des Antilles anglaises. C'est un endroit rêvé pour un marchand. Les produits européens s'y

trouvent en quantité illimitée, le sucre se vend à des prix records et les marchands locaux sont riches et bien approvisionnés. Les colonies de St Kitts et de Nevis sont puissantes économiquement et largement peuplées tandis que Antigua, Montserrat, Bermuda et Elenthera sont de nouvelles petites colonies avec une population réduite, de bas prix et de petits entrepôts.

Les colonies françaises: La Guadeloupe et la Martinique sont les colonies principales des Iles Caraïbes (Les basses Antilles). Cependant, tous les yeaux se tournent vers ce havre fortifié de corsaires, de boucaniers er de pirates que constitue Tortuga. Ce nom inspire déjà la terreur. Les colonies françaises de l'Hispaniola se développent à Petit Goave. Les corsaires français utilisent toujours les mouillages de Florida Keys pour piller les Espagnols dans le Canal de Floride et pour atteindre la côte nord de Cuba.

Les colonies hollandaises: Curaçao est l'équivalent hollandais de La Barbade. Ce vaste et riche port, bien défendu, offre de bons prix pour le sucre et vend de nombreux produits européens. Un deuxième port international se développe à St Eustatius tandis que St Martin est un endroit placide pour les planteurs de sucre et les gens tranquilles.

Les perspectives de succès

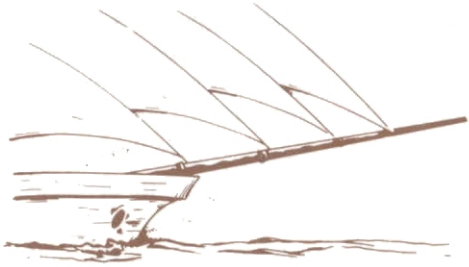
Les opportunités abondent et le succès est à portée de main. L'Espagne est presque toujours en guerre. Le pouvoir militaire espagnol étant une plaisanterie, les opportunités de pillages et de contrebande sont légions. Après une riche expédition contre les Espagnols, le voyage se termine par une fête sauvage à Tortuga, à La Barbade ou à Curaçao.

L'Aventurier anglais: En tant que corsaire, tout nous réussit. Une pléthore de colonies anglaises amies et désireuses d'acheter les produits de votre capture, tandis que les tavernes regorgent de marins en quête d'un capitaine chanceux. Des gouverneurs souriants vous serrent la main et vous couvrent de terres et d'honneurs pour les efforts accomplis. La vie n'est-elle pas belle?

Le corsaire français: La piraterie est une industrie en pleine croissance fournissant de gros bénéfices aux Français comme aux Anglais. Tortuga est la base idéale pour se genre d'activités car elle se situe entre St Domingue, les grandes cités de Cuba et les riches flottes qui empruntent le Canal de Floride. Plus vers le sud, on trouve le coeur de l'Océan Espagnol et le port ami de Curaçao.

Le commerçant hollandais: Fatigués de la guerre, de nombreux hollandais préfèrent se consacrer au commerce. Les nouvelles colonies françaises et anglaises offrent de nombreux débouchés à un marchand rusé. On peut même commencer avec les cités espagnoles les plus pauvres car elles ont du sucre et de la nourriture bon marché qu'on peut revendre à prix d'or à Curaçao ou à La Barbade. Bien sûr, l'attrait de la piraterie contre les Anglais et les Français reste fort!

Le renégat espagnol: C'est l'une des deux époques (l'autre se situant en 1660) durant laquelle la vie d'un renégat peut être assez agréable. L'attaque des Espagnols est une activité qui rapporte, qu'il y ait ou non le guerre.



Les Heroes Boucaniers (1660-1680)

Introduction

Le déclin militaire de l'Empire espagnol se poursuit quand la régence laxiste et inepte de Charles II succède à la sènilité de Philippe IV, Charles II devenant Roi en 1665 à l'âge de 4 ans. Tandis que l'Amérique espagnole reste sans protection, l'interference bureaucratique dans ses affaires économiques décroit également. Ceci, associé à la reprise de la production dans les mines d'argent, annonce une amélioration de l'économie hispano-américaine.

L'Angleterre, La France et la Hollande sont maintenant de solides puissances coloniales. Jalouse du succès commercial de la Hollande, l'Angleterre amorce une guerre économique contre la Hollande avec le Navigation Act (1651) et le Staple Act (1663), qui instaurent des limites au commerce, ce qui va ruiner les marchands hollandais indépendants. Trois guerres vont se succéder pendant 20 ans. Pendant ce temps, Louis XIV a pris le contrôle de la France après le mort du Cardinal Mazarin en 1661. La politique étrangère aggressive du Roi Soleil entretient un climat de guerre quasi constant avec notamment l'Angleterre, la Hollande et l'Espagne. En bref, l'Europe devient le terrain d'intrigues internationales et de guerres, les ennemis et les alliés changeant aussi fréquemment que sur une piste de danse.

Aux Caraïbes, les gouverneurs sont confrontés à de nouvelles menaces venant de toute part. St Eustatius changera de mains 10 fois entre 1664 et 1674. Aucune aide militaire n'étant fournie par les gouvernements européens, les gouverneurs font appel aux boucaniers, aux corsaires et aux pirates pour protéger leurs colonies et combattre l'ennemi. Ces guerriers très intéressés sont souvent difficiles à contrôler.

Les villes et le commerce

Les colonies espagnoles: Panama, La Havane et Cartagène restent les 3 grandes cités espagnoles, riches, bien fortifiées et bien défendues. Santiago, St Domingue et San Juan sont toujours importantes mais leur pouvoir décline. Les autres villes espagnoles prospèrent à nouveau mais sont si faibles militairement qu'elles sont la proie des boucaniers et des pirates.

Les colonies anglaises: La Barbade reste la plus grande colonie anglaise, suivie de près par St Kitts. Capturée par les Espagnols en 1655, la Jamaïque abrite Port Royale, le nouveau havre anglais des boucaniers au centre de l'Empire espagnol, pas bien loin des colonies françaises de l'Hispaniola.

Les colonies françaises: Dans les Iles Caraïbes, la Guadeloupe et la Martinique sont les principaux bastions de la puissance française tandis que Tortuga, Port-de-Paix, Petit Goave et Leogane sont les forteresses des boucaniers au sein des plantations françaises de sucre à la richesse croissante.

Les colonies hollandaises: Curaçao reste la première colonie hollandaise et l'un des plus grands ports indépendants du monde. St Eustatius la dépasse presque, mais la conquête et la reconquête par de nombreuses expéditions ont affaibli son économie.

Les perspectives de succès

Cette époque est souvent surnommée "Le grand Age des Boucaniers". Les combats incessants légalisent vos actions et il existe une pléthore de ports espagnols ou non à attaquer ou à utiliser comme bases. A cause de leur faiblesse militaire, les vaisseaux et les villes espagnols sont une cible populaire pour les boucaniers et les pirates de toutes nationalités.

Le boucanier anglais: Port Royale constitue une excellente base pour vos opérations alors que La Barbade est toujours le meilleur endroit pour s'emparer de vastes butins à un bon prix. Le principal inconvénient de Port Royale est que le recrutement d'un bon équipage nécessite des voyages aux villes françaises des boucaniers de l'Hispaniola, tandis qu'une base dans les Caraïbes vous donne accès aux ports anglais qui permettent un recrutement rapide.

Le boucanier français: Corsaire ou pirate, il est sage de laisser du répit à une ou deux nations afin d'avoir des partenaires commerciaux potentiels au cas où une paix inattendue surviendrait. Le recrutement d'equipage sera facilité dans les environs d'Hispaniola, avec 4 ports français distincts à une courte distance.

L'Aventurier hollandais: Les Hollandais de l'époque n'hesitaient pas à offrir leurs services à d'autres nations et étaient toujours à l'affût d'un bon coup: une expédition particulièrement rentable, qu'elle soit pacifique ou non.

Ne dédaignez pas pour autant les bénéfices d'un commerce pacifique. Mais surtout, souvenez-vous que La Barbade et Curaçao sont les plus riches ports de l'Amérique non espagnole et que ce sont d'excellents endroits pour faire du commerce ou pour vendre une cargaison.

Le renégat espagnol: Cette époque correspond à un îlot brillant sur une sombre mer de dangers. La piraterie contre l'Espagne est évidemment la technique recommandée.



Le Declin des Pirates (1680-1700)

Introduction

L'Europe reste toujours le foyer de tumulte et de guerre, d'alliances changeantes et de camaraderies politiques étrangers. Mais les pillages des boucaniers aux Amériques ont donné une leçon aux politiciens et aux militaires. Les guerriers intéressés par les gains peuvent ruiner l'économie locale. Pendant ce temps, les nations possèdent des flottes et des armées de plus en plus grandes et puissantes, dont une partie est destinée aux colonies importantes des Antilles.

Ceci annonce la fin des corsaires et des boucaniers. L'Espagne a beau être gouvernée par un sombre idiot (produit malheureux d'un mariage interne entre Habsbourgs), les pirates disparaissent, chassés des mers par un escadron naval anglais basé à Port Royale. Les Lettres de Marque s'obtiennent de plus en plus difficilement. Les boucaniers de toutes nationalités se ruèrent sous le drapeau français en 1684 quand la France redistribua les Lettres de Marque.

Du point de vue économique, c'est une période de richesse et de commerce croissants aux Caraïbes. Malgé un reste de piraterie, la route de l'avenir est celle du commerce pacifique et de la contrebande.

Les villes et le commerce

Les colonies espagnoles: La Havane, Panama, Cartagène et Santiago restent des cités importantes malgré les attaques et les malheurs du siècle dernier. Caracas apparaît comme le principal port desservant l'intérieur de Terra Firma (Amérique du Sud) tandis que St Domingue et San Juan sont passées au second rang, isolées parmi les îles riches françaises et anglaises.

Les colonies anglaises: Port Royale, La Barbade et St Kitts sont les plus grands ports anglais, tandis que les autres ports de Caraïbes sont des postes commerciaux riches et tranquilles. Les Bahamas sont la nouvelle frontière coloniale. Nassau est un abri de pirates officiel. Une petite colonie anglaise a même vu le jour à Bélize, dans le Honduras!

Les colonies françaises: La structure de l'empire colonial français ne s'est pas beaucoup modifiée au cours des deux décennies. La Guadeloupe et la Martinique restent les capitales économiques jumelles, égalant la taille des plus grands ports anglais. Tortuga décline mais les villes de Port-de-Paix, Petit Goave et Leogane se développent.

Les colonies hollandaises: Comme pour la France, la structure des dominions hollandais reste indentique: Curaçao est le grand port indépendant, St Eustatius se remet des désastres de la guerre et tente de commercer avec l'entourage anglais récalcitrant. St Martin, le satellite nordique, continue son expansion calmement.

Les perspectives de succès

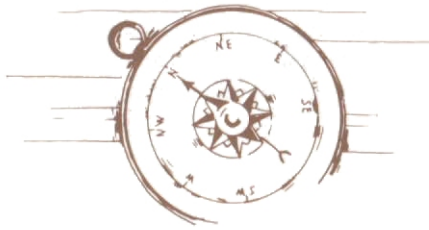
Les perspectives de l'époque sont aussi bonnes que dans les années 1660 et 1670. Cependant, les navires chasseurs de pirates sont plus nombreux tandis que les ports non espagnols sont plus grands et mieux protégés. En fait, la répartition relativement équitable des ports forts et des ports faibles dans les Caraïbes rend les perspectives commerciales meilleures que jamais en 50 ans. Si vous poursuivez un itinéraire belliqueux, profiter des amnesties accordées aux pirates, vous vous préparez ainsi à l'avènement de la paix.

Le pirate anglais: Les débutants doivent tenter une expédition ou deux pendant les années 1660 pour ressentir les émotions des pirates avant de s'embarquer pour une carrière criminelle sur les hautes mers. Méfiez-vous des navires chasseurs de pirates!

Le boucaniers français: Il y a encore de la demande pour les pirates mercenaires. Profitez-en pour attaquer les Espagnols. Méfiez-vous des chasseurs de pirates de Costa Guarda.

L'aventurier hollandais: En tant qu'ardent partisan de la paix, réfléchissez aux avantages du commerce et de la contrebande. Les ports hollandais sont peu nombreux, et bien que l'Angleterre et la France vous interdisent de commercer avec elles, les lois ne sont pas appliquées dans la réalité. Bien sûr, certains de vos compatriotes ont établi leur réputation de pirates à la solde de la France. En fait, deux amiraux des corsaires français sont des Hollandais en 1685.

Le garde-côte espagnol: Maintenant que les colonies anglaises et françaises sont aussi riches que les colonies espagnoles, il est normal qu'elles utilisent les mêmes remèdes! La seule difficulté consiste à éviter les bateaux de guerre français, anglais et hollandais qui encombrent tout le paysage maritime.



Index Geographique

Les latitudes et les longitudes données dans cet index sont compatibles avec la carte B & H, incluse dans la boîte. Bien qu'excellentes pour la période, les mesures sur cette carte sont très inexactes aujourd'hui.

Antigua: 21° au nord, 62° à l'ouest. Colonisée dans les années 1640, c'est une île petite et agréable avec une économie classique reposant sur les plantations. Au 18ème siècle, elle deviendra l'une des 2 plus grandes bases navales de la marine anglaise aux Caraïbes.

La Barbade: 18° au nord, 59° à l'ouest. Première principale colonie anglaise des Caraïbes (dans les années 1620), La Barbade est la capitale économique des Iles Caraïbes durant le milieu et la fin du 17éme siècle. Les commerçants des Caraïbes y trouveront de nombreux produits européens et obtiendront de bons prix de vente pour le sucre et le tabac.

Belize: 21° au nord, 88° à l'ouest. Cette petite colonie de coupeurs de bois de Campeche apparaît dans les années 1680 dans une région censée être espagnole mais en fait non colonisée. Sa présence causera des problèmes diplomatiques dans les décennies à venir.

Bermuda: 30° au nord, 65° à l'ouest. Installée dans les années 1640, Bermuda a construit son économie sur les naufrages de navires, à cause des nombreux récifs traîtres qui entourent la petite île.

Borburata: 16° au nord, 67° à l'ouest. Cette modeste cité de l'Océan Espagnol n'est mémorable qu'á la fin du 16ème siècle. Sa réputation grandira avec la puissance croissante de Caracas.

Campeche: 23° au nord, 90° à l'ouest. Vieille cité espagnole bien établie, aux goûts aristocratiques, Campeche est un port important desservant les provinces intérieures du sud de la Nouvelle Espagne et de Yucatan. Les produits européens y atteignent de bons prix.

Caracas: 16° au nord, 66° à l'ouest. Cette cité prit de l'importance à la fin du 16ème siècle. C'est le port principal des fermes et des plantations intérieures, et la terre de grandes familles espagnoles, très attirées par les produits européens.

Cartagène: 16° au nord, 75° à l'ouest. C'est le plus grand port de l'Océan Espagnol et, après les années 1590, elle devient une forteresse soi-disant imprenable. La flotte au Trésor y passe l'hiver avant d'effectuer le voyage de

retour via La Havane et le Canal de Floride. Elle possède une garnison puissante et une économie en expansion et est peu touchée par le commerce illégal et la contrebande.

Coro: 17° au nord, 78° à l'ouest. Cette petite cité de la côte est du golfe du Venézuela prospère au 16ème siècle, mais après les années 1600, elle est dépassé par les nouveaux port de l'est. Au cours de sa brève apogée, Coro fournissait de nombreux curis et du tabac.

Cumana: 16° au nord, 64° à l'ouest. Principale cité portuaire de la Nouvelle Andalousie, elle constitue le point d'ancrage oriental de l'Océan Espagnol et la dernière forteresse. C'est un bon marché pour les produits européens. Elle est indulgente envers les contrebandiers.

Curaçao: 17° au nord, 69° à l'ouest. Utilisée d'abord dans les années 1620, l'île devient un grand port indépendant sous contrôle hollandais. Les produits espagnols, passés en contrebande tout le long de l'Océan, y sont achetés par les marchands hollandais, qui les échangent contre des produits européens qui seront à nouveau vendus en contrebande aux Espagnols.

Eleuthera: 26° au nord, 76° à l'ouest. D'abord point de mouillage des pirates, Eleuthera devient par la suite une colonie anglaise. Elle ne prospèrera pas vraiment au 17ème siècle, restant un havre d'arrière-plan pour les pirates et les corsaires et tous ceux qui se cachaient dans les Bahamas.

Florida Chnl (Canal de Floride): 26° au nord, 80° à l'ouest. Le courant puissant du Gulf Stream a coupé ce canal le long de la côte sud-est de la Floride, formant une route sûre à travers les hauts-fonds des Bahamas. Chaque année au début du printemps, la Flotte au Trésor espagnole remonte ce canal à la Havane, en route pour l'Atlantique Nord et le retour à la maison.

Florida Keys: 26° au nord, 81° à l'ouest. Parmi cette chaîne de petites îles de récifs, on trouve des points de mouillage pour les corsaires de toutes nationalités. Il n'y a pas de colonies permanentes établies ici, la puissante Havane espagnole est trop proche.

Gibraltar: 15° au nord, 71° à l'ouest. Cette cité constitue un port de taille modeste pour les fermes et les plantations de l'intérieur de la province de Caracas. Les terrifiants enlèvements et pillages de la ville par L'Ollonais, et ensuite par Morgan, ont détruit sa vitalité économique, la réduisant à la non existence dans les années 1680.

Gran Granada: 17° au nord, 86° à l'ouest. Située sur les rivages du lac Nicaragua, c'est la cité la plus riche et la plus importante des provinces du Honduras.

Grand Bahama: 28° au nord, 79° à l'ouest. Cette île du nord des Bahamas sert de mouillage aux corsaires. Elle ne devient une colonie anglaise qu'à la fin de la période.

Grenade: 17° au nord, 61° à l'ouest. Un groupe de colons anglais tentèrent de s'y installer dans les années 1600, sans succès, et la colonie disparut dans les années 1620.

La Guadeloupe: 20° au nord, 61° à l'ouest. Colonisée par les Français, elle devient économiquement rentable dans les années 1640. Avec la Martinique, c'est la pierre angulaire du pouvoir français dans les Caraïbes Orientales. Dans les années 1660, ses forteresses et sa garnison furent consolidées, signe de l'intérêt nouveau de la France pour la colonisation outre-mer.

La Havane: 25° au nord, 82° à l'ouest. L'une des vieilles cités de Cuba, elle prospéra rapidement au milieu du 16ème siècle car la Flotte au Trésor utilisait son port pour faire un dernier approvisionnement avant d'attaquer le dangereux voyage de retour vers l'Espagne. La Havane est une ville riche où le commerce se fait dans le respect des lois. Les prix y sont très élevés.

Isabella: 23° au nord, 71° à l'ouest. Cette petite ville portuaire fut fondée par Colomb lui-même, mais apparut et disparut à mesure que la maladie lui enlevait sa population. Au début du 16ème siècle, elle est officiellement abandonnée par le gouvernement espagnol et ses habitants furent forcés de s'installer autour de St Domingue.

La Vega: 23° au nord, 71° à l'ouest. Ce havre de contrebande du début et du milieu du 17ème siècle dessert les ranches et les fermes de l'intérieur du nord d'Hispaniola. Les prix y sont bas et la loi inexistante, excepté las loi que vous faîtes régner par l'épée.

Leogane: 22° au nord, 73° à l'ouest. L'un des nouveaux ports français de boucaniers dans les années 1660, Leogane sert la présence officieuse mais grandissante des Français dans l'Hispaniola occidentale.

Maracaïbo: 16° au nord, 72° à l'ouest. C'est le port principal sur le golfe du Vénézuela et le gardien du Lagon de Maracaïbo (également connu comme Lac de Maracaïbo). Il abrite une bonne partie des familles aristocratiques, qui investissent beaucoup dans la mode européenne.

Margarita: 17B° au nord, 63° à l'ouest. Au début du 16ème siècle, c'était l'une des plus riches îles de pêcheurs de perles du monde. Avec l'épuisement des perles, elle n'est plus que l'ombre d'elle même, avec ses ports à l'abandon et ses nombreuses familles qui partent vers des cités plus riches et plus grandes comme Cumana ou Caracas.

La Martinique: 19° au nord, 61° à l'ouest. Colonisée par les Français la Martinique devient économiquement rentable dans les années 1640. Avec la Guadeloupe, elle constitue la pierre angulaire de la puissance française dans les Caraïbes orientales. Dans les années 1660, ses forteresses et sa garnison sont renforcées, signe de l'intérêt nouveau que porte la France à la colonisation outre-mer.

Montserrat: 21° au nord, 62° à l'ouest. Cette colonie anglaise, fondée vers 1640, reste une colonie de petites plantations et de fermiers, un agréable port d'attache aux caractéristiques peu remarquables, à l'exception de ses bas prix.

Nassau: 26° au nord, 77° à l'ouest. Depuis le milieu du 16ème siècle, cette île des Bahamas est un mouillage pour les corsaires. Colonie anglaise, établie officiellement dans les années 1680, elle dégénère en infâme lieu de piraterie abritant de la vermine et des criminels. Le port s'appelle "Nouvelle Providence" afin de le distinguer de l'Ile de la Providence ("Ancienne Providence").

Nevis: 21° au nord, 63° à l'ouest. Cette île agréable, séparée de St Kitts par un canal étroit, était peuplée par les Anglais vers les années 1620. Tandis que St Kitts devenait un port important, Nevis resta plus agricole, avec d'agréables plantations au pied de ses montagnes ensoleillées.

Nombre de Dios: 15° au nord, 79° à l'ouest. Cette ville constitue le port caribéen de Panama et du Pérou durant tout le 16ème siècle. Cependant, elle est établie dans un marécage malsain, est impossible à fortifier et est saccagée sauvagement par les rapaces anglais. Elle est abandonnée à la fin du siècle et un nouveau port (Puerto Bello) est construit non loin de là.

Panama: 15° au nord, 80° à l'ouest. Cette grande et riche cité relie riches royaumes espagnols du Pérou aux Caraïbes. Tout le commerce avec le Pérou s'effectue par mer sur la Côte Pacifique avec Panama comme point d'arrivée. Panama est reliée à un port des Caraïbes (Nombre de Dios au 16ème siècle, Puerto Bello au 17ème siècle) par un train cheminant à travers les montagnes de Darien Isthmus.

Petit Goave: 22° au nord, 73° à l'ouest. Parmi les nombreuses petites et informelles colonies de Huguenots français installées sur l'Hispaniola occidentale, c'est la première colonie qui deviendra un port important (dans les années 1620). Plus on avance dans le 17ème siècle, plus les planteurs et les propriétaires terriens chassent les rudes boucaniers, civilisant peu à peu cette frontière coloniale.

Port-de-Paix: 23° au nord, 77° à l'ouest. Cette colonie de Huguenots français, tardivement établie, devient un port important dans les annéezs 1660, et vers 1680, devient la capitale des colonies françaises de l'Hispaniola occidentale.

Port Royale: 21° au nord, 77° à l'ouest. Dans un port naturel du sud-est de la Jamaïque s'étend une langue de sable décrivant une courbe. En 1660, juste cinq ans après la conquête anglaise de la Jamaïque, cette langue de sable et recouverte par Port Royale, une ville en pleine expansion. Sa réputation était si mauvaise que quand un tremblement de terre la détruisit à la fin du siècle, les colons comme les Européens le considérèrent comme un acte de justice divine.

Puerto Cabello: 16° au nord, 68° à l'ouest. Ce port secondaire le long de l'Océan Espagnol est une ville digne d'intérêt pendant les années 1620. Cependant, Caracas va lui ravir la majeure partie de son activité. Tandis que le nouveau port indépendant des Hollandais: Curaçao détruit le reste.

Puerto Principe: 24° au nord, 78° à l'ouest. C'était l'une des premières citées fondées à Cuba. Elle est le symbole des forces de l'Amérique espagnole: une cité riche, entourée de ranches et de bétail.

Providence: 18° au nord, 79° à l'ouest. Aussi connue sous le nom de "Vieille Providence", elle est fondée par une colonie anglaise en 1620. Cette île miniscule devient rapidement une base pour les corsaires et les pirates opérant sur l'Océan. Elle constitue un tel danger pour l'Espagne que celle-ci organise une grande expédition en 1640 pour la récupérer. Les Espagnols, la rebaptisent Santa Catalina, nom qu'elle a conservé depuis ce temps.

Puerto Bello: 15° au nord, 80° à l'ouest. En 1600, cette ville remplace Nombre de Dios comme port antillais de Panama & de la vice royauté du Pérou. Chaque année, lorsque la Flotte au Trésor arrive pour ramasser l'argent péruvien, Puerto Bello connaît un grand boom économique. Après le départ de la Flotte pour Cartagène, elle sombre à nouveau dans la somnolence.

Rio de la Hacha: 17° au nord, 73° à l'ouest. C'est l'un des 2 ports principaux des hautes terres colombiennes (l'autre étant Santa Marta). Elle est spécialisée dans les produits exportés: d'abord les peaux, puis le tabac.

San Juan: 22° au nord, 66° à l'ouest. C'est la grande cité portuaire de Puerto Rico, et l'une des cités les plus fortifiées de l'Amérique espagnole. San Juan a été fondée très tôt et reste un bastion de la vieille aristocratie espagnole. Les prix des produits y sont élevés (excepté pour la nourriture) et la loi espagnole est appliquée la plupart du temps. Elle deviendra plus tard une base d'attaque des garde-côtes contre les Antillais.

Santa Catalina: 18° au nord, 79° à l'ouest. Quand les Espagnols arrachèrent l'Ile de la Providence aux Anglais en 1640, ils la rebaptisèrent Sant Catalina. Bien que cette île soit sans valeur pour l'Espagne, celle-ci y maintient une garnison afin d'éviter qu'elle ne tombe une nouvelle fois entre les mains des Anglais.

Saint Domingue: 22° au nord, 70° à l'ouest. C'est la grande capitale d'Hispaniola, la plus vaste et la plus ancienne de tout l'empire américain de l'Espagne. Au 17ème siècle, elle perd de son pouvoir et de son importance mais les aristocrates et les propriétaires espagnols de ranches restent suffisamment vigoureux pour vaincre une invasion anglaise en 1655 (déçus, les Anglais vont envahir et conquérir la Jamaïque).

Santa Marta: 17B° au nord, 74° à l'ouest. Avec Rio de la Hacha, c'est le principal port desservant les hautes terres de Colombie. Les prix de la nourriture y sont bas et les prix des peaux et du tabac ne sont pas excessifs.

Santiago: 23° au nord, 76° à l'ouest. C'est la capitale originelle de Cuba et elle restera une vaste et puissante cité jusqu'à la fin de cette époque. Comme dans toutes les grandes cités espagnoles, les prix y sont élevés et la loi commerciale espagnole est rigoureusement appliquée.

Santiago Vega (Santiago de la Vega): 21° au nord, 77° à l'ouest. C'est la principale ville de Cuba avant la conquête anglaise. La Jamaïque espagnole était un petit accul de peu d'importance économique et politique.

St Augustine: 30° au nord, 81° à l'ouest. Colonie française à l'origine en 1560, l'Espagne l'a attaquée et capturée, massacrant les Français et installant ses propres forteresses et sa garnison pour décourager les autres Européens. St Augustine est si peu importante que personne n'a jamais contesté son appartenance à l'Espagne.

St Christophe: 21° au nord, 63° à l'ouest. D'abord colonisée par une association de Français et d'Anglais dans les années 1620, l'île fut peuplée essentiellement par les Français dans les premiers temps. Plus tard, les Anglais furent les plus nombreux et on utilise le nom qu'ils lui ont donné: St Kitts.

St Eustatius: 21° au nord, 63° à l'ouest. Fondée par les Hollandais dans les années 1640, l'île devient l'un des grands ports commerciaux indépendants de l'apogée du mercantilisme hollandais. Malheureusement, son système de défense réduit et la présence de voisins français et anglais en firent l'une des îles les plus recherchées. L'agitation politique et militaire ravagea son économie.

St Kitts: 21° au nord, 63° à l'ouest. Dans les années 1640, les Anglais prirent le dessus à St Christophe. L'île devient donc St Kitts (dénomination anglaise). Elle a construit un port important qui fait un commerce prospère avec toutes les nationalités.

St Lucia: 19° au nord, 61° à l'ouest. Les colons anglais préfèrèrent s'y installer plutôt qu'en Amérique du Sud dans les années 1600, mais ils l'abandonnèrent rapidement à cause de leur sottise et de la présence d'Indiens Antillais féroces.

St Martin: 22° au nord, 63° à l'ouest. L'île fur colonisée par les Hollandais dans les années 1640. Elle reste une île de plantations calme et pacifique jusqu'à la fin du 17ème siècle.

St Thome: 15° au nord, 61° à l'ouest. Cette ville miniscule, enfoncée à l'intèrieur des terres le long de la Rivière Orinoco, acquiert une petite garnison espagnole vers 1600, ceci en réponse aux tentatives avortées de Sir Walter Raleigh en remontant la rivière.

Tortuga: 23° au nord, 73° à l'ouest. D'abord installée par les boucaniers français et les Huguenots dans les années 1620, elle est reconstruite et fortifiée, et devient une grande base pour les pirates des années 1640 et 1660. Malgré des attaques espagnoles, elle survit tant que les boucaniers et les pirates restent puissants, puis disparaît avec eux.

Trinidad: 16° au nord, 61° à l'ouest. Thèoriquement colonie espagnole, cette île ne fut jamais vraiment peuplée, ni n'eut réellement de gouverneur espagnol ou de garnison. Elle fut le paradis des contrebandiers au début des années 1600.

Vera Cruz (et le port de San Juan): 23° au nord, 96° à l'ouest. Cette cité avec son mouillage est le port principal de la grande vice-royauté intérieure de la Nouvelle Espagne (connue comme Mexico). Une fois par an, au moment du passage de la Flotte au Trésor, cette cité malsaine se transforme en ville florissante et riche.

Villa Hermosa: 22° au nord, 93° à l'ouest. Cette cité intérieure est la capitale de la province de Tobasco, une région située au sud de la Nouvelle Espagne mais néanmoins riche.

Yaguana: 22° au nord, 72° à l'ouest. Au 16ème siècle, cette ville est un petit port desservant la côte occidentale espagnole d'Hispaniola. A la suite d'une punition infligée pour contrebande excessive, elle est officiellement abandonnée et sa population est déportée.



Sauvegarde des jeux, Tableau des Celebrites et Difficultes de Chargement

Sauvegarde du jeu

Pour sauvegarder PIRATES au cours du jeu, pénétrez dans n'importe quelle ville et recherchez des informations. La sauvegarde sera l'une des options proposées. Sélectionnez cette option et suivez les instructions apparaissant à l'écran.

Pour sauvegarder PIRATES, vous devez avoir une autre disquette vierge. Cette option permet également le formatage de la disquette PIRATES. Lors du formatage, vous effacez toutes les informations sauvegardées auparavant: la disquette formatée contiendra les différents jeux sauvegardés au cours du jeu plus un tableau des célébrités.

PIRATES utilise un format spécial de diquette, n'utilisez jamais des programmes de formatage classiques mais utilisez le programme proposé par le programme de sauvegarde.

Vous NE POUVEZ RIEN sauvegarder sur la disquette de jeu.

Le tableau des Célébrités

Lorsque vous vous retirez du jeu, vous pouvez enregistrer les performances du personnage qui se retire dans le Tableau des Célébrités. Pour cela, vous devez avoir une disquette de sauvegarde correctement formatée. Celle-ci peut contenir les jeux sauvegardés et le Tableau des Célébrités. Les disquettes formatées normalement ne fonctionnent pas sur certains ordinateurs, utilisez-donc le programme de formatage disponible dans l'option de sauvegarde.

Si vous n'avez pas de disquette de sauvegarde formatée pour le Tableau des Célébrités, n'essayez pas de sauvegarder le score final de votre personnage dans un tel tableau. Vous NE POUVEZ PAS sauvegarder le Tableau des Célébrités sur la disquette de jeu.

Il est possible de formater plusieurs disquettes utilisant l'option de sauvegarde, d'en garder une pour le Tableau des Célébrités et d'utiliser les autres pour la sauvegarde des différents jeux. Vous pouvez également utiliser la même disquette alternativement.

Difficultés de chargement de la version pour Commodore C64/C64c/C128

Si le programme ne se charge pas ou ne se déroule pas correctement, éteignez à la fois l'ordinateur et le lecteur de disquette pendant environ 10 secondes, puis recommencez l'opération.

Si le chargement ou le déroulement de la disquette ne s'effectue toujours pas, éteignez votre ordinateur, votre lecteur de disquettes et toutes les machines qui y sont connectées. Débranchez les appareils périphériques tels que les imprimantes, les modems, les crayons optiques, les tableaux graphiques, les souris, etc . . . PIRATES utilise une mémoire à repérage impair, et quelques fois les appareils connectés tentent d'utiliser cette mémoire RAM, détruisant les parties nécessaires du programme de jeu.

Essayez de charger le programme sur une autre machine. Si le programme se charge correctement, vos difficultés proviennent de votre ordinateur. Le problème le plus courant vient de la vitesse ou de l'alignement du lecteur de disquette.

La version pour C64 utilise une routine à chargement rapide à partir de la disquette, qui quintuple l'accès à la disquette car elle est conçue exprès pour le jeu. Elle est donc plus rapide qu'un programme de chargement rapide à partir d'une cassette (qui n'est pas conçu spécialement pour le jeu). N'essayez donc pas d'utiliser un tel programme sur PIRATES! De la même façon, les drives des disquettes autres que Commodore peuvent fonctionner ou ne pas fonctionner, en fonction de leur niveau de compatibilité avec les drives 1541 et 1571.

Si les problèmes de chargement persistent, il se peut que la disquette soit défectueuse, dans ce cas échangez-la.

Difficultés de chargement de la version pour Apple II+/IIe/IIc et IIq

Si vous avez des difficultés pour charger le jeu ou le faire dérouler, essayez d'enlever tous les appareils extérieurs au système comme les imprimantes ou les modems, puis essayez à nouveau de charger le jeu. Si vos difficultés persistent, retirez une à une les cartes internes spéciales que vous avez pu brancher dans l'unité centrale.

Si vous possédez un Apple IIgs, la vitesse variable du système peut être la cause de vos ennuis. Quand vous allumez votre ordinateur, enfoncez la touche Control-Open Apple-Escape (sur les anciens claviers) ou la touche Control-Open Apple-Rext (sur les nouveaux claviers IIgs). Sélectionnez l'option Tableau de commande puis l'option: vitesse du système. Assurez-vous que celle-ci est normale (1 MH_2).

Difficultés de chargement pour la version IBM/Tandy et compatibles

Cette version est prevué pour les IBM PC, XT, AT, PCjr et PS/2, pour les Tandy 1000, 1000 SX, 1000 EX, 1200 et 3000; et pour toutes les machines totalement compatibles avec les modèles IBM PC et XT.

Sur les ordinateurs Tandy, assurez-vous que le joystick est branché dans le bon port (= 1). La position de ce port varie selon les modèles). Un joystick incorrectement branché peut provoquer des problèmes de chargement. Si vous changez de port, prenez soin d'éteindre d'abord la machine puis de la rallumer une fois le changement effectué.

Si les problèmes persistent, essayez le jeu sur une machine de préférence différente de la vôtre. Si le jeu fonctionne, le problème auquel vous êtes confronté est sûrement un problème de compatibilité de votre ordinateur.

MICROPROSE
LOGICIELS DE SIMULATION
MICROPROSE FRANCE: 6, Rue de Milan, 75009, PARIS.