

Règles des batailles d'équipages

Les batailles d'équipages se passent en 2 phase : Une phase en mer et une phase au sol. Chacun des membres de l'équipage aura un rôle spécial à tenir. Il peut cumuler un rôle en mer et un rôle au sol. Chaque rôle a son importance, certains rôles sont vitaux tandis que d'autres apportent un soutien important à l'équipage, et d'autres sont là pour améliorer votre récompense. Mais avant tout, comment ça marche ?

Premièrement, lorsque vous êtes en mer, il y aura plusieurs choses à gérer. Pour des raisons techniques, il doit y avoir 2 personnes qui dirigent le bateau. Le timonier qui se charge de tenir le gouvernail et demande aux autres membres de l'équipages de gérer les voiles. Et il y a le navigateur qui indique au timonier quel chemin prendre. Le navigateur tient à jour la carte et est capable de prévoir les mouvements d'autres navires et sait où se trouve les îles sans forcément avoir besoin de les voir. Bien qu'il sache où aller, c'est au capitaine de prendre la décision. Si le capitaine est absent ou capturé, c'est son second qui prend le relai.

Par ailleurs, il faut aussi gérer l'état du bateau entre les batailles et les aléas de la météo. C'est le rôle du charpentier. Il est là pour consolider la coque, réparer tout ce qui doit l'être et renforcer le navire quand il le peut. Il n'est pas le seul à devoir gérer ça, l'ingénieur veille aussi à l'état général de l'équipement à bord du navire, les canons, la voile etc.

D'autre part, certains membres veillent au bien-être de l'équipage lors du voyage, comme c'est le cas du cuisinier, qui concocte de bons petits plats avec ce qu'il a sous la main. Il y a aussi le musicien, principalement là pour divertir les matelots, ce qui leur accorde des bonus. Mais qu'en est-il en combat ?

Les combats en mer se déroulent lors d'échange de tirs de canons entre minimum 2 équipages. Pour se faire, les personnes habilitées à utiliser les canons, donc les canonnières font feu sur les navires ennemis. Au fur et à mesure des batailles, les canons se complexifieront laissant place à plus de choix dans la façon de trouer les pavillons adverses mais pour l'heure, vous ne pourrez tirer qu'à bâbord et tribord de votre navire. Si les canons sont endommagés, c'est à l'ingénieur de les réparer. Si vous êtes suffisamment proche d'un navire ennemi, vous pouvez l'aborder, dès que vous êtes sur leur navire ou inversement, les règles du combat au sol

s'appliquent. Pour remporter une bataille navale, vous devez couler le ou les navires qui vous attaquent. Il se peut que des matelots soient blessés lors de tirs de canons, le médecin est là pour les soigner afin qu'ils repartent au combat. Le charpentier peut réparer le navire même s'il est attaqué, cependant, ses ressources ne sont pas illimitées, il devra donc faire attention, il en va de même pour le médecin. Afin de récupérer des ressources, ils devront poser le pied à terre et se ravitailler là où ils le peuvent. La fuite est aussi une possibilité mais elle vous coûtera chère.

Passons à la seconde phase, la phase au sol.

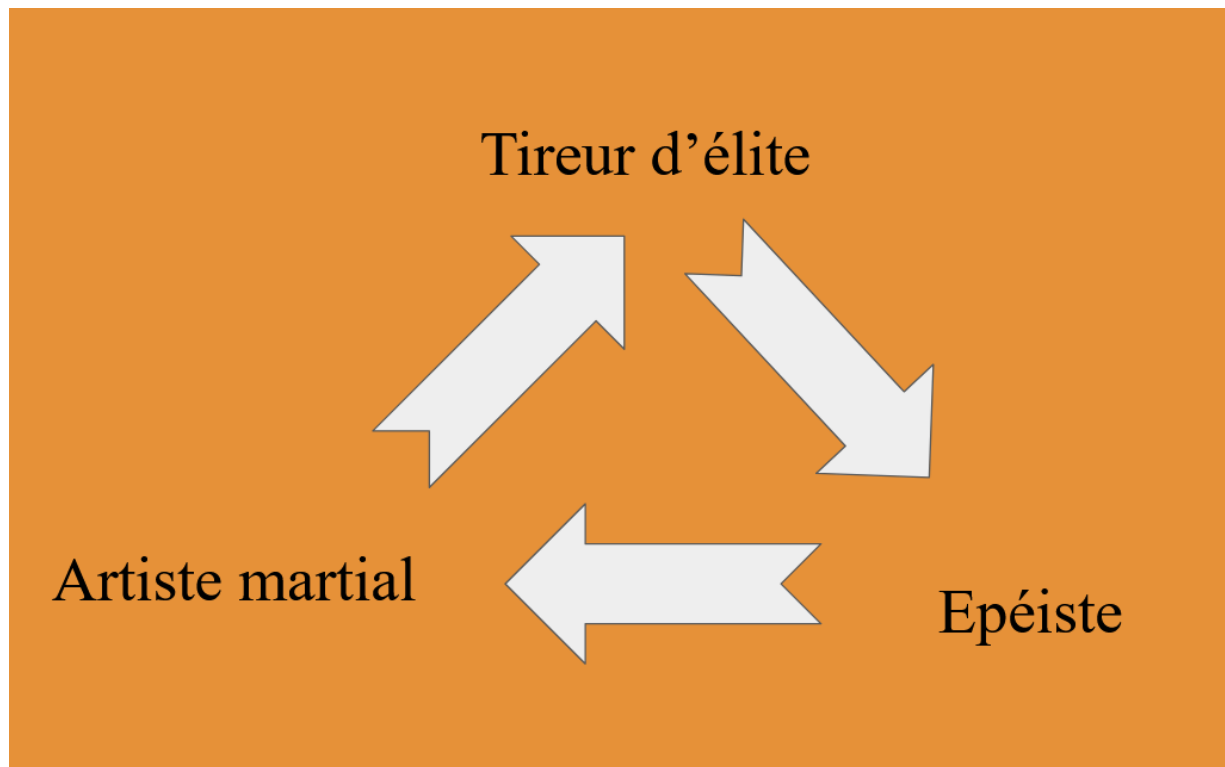
Lors des batailles d'équipages, il est possible de poser le pied à terre pour récupérer des matériaux, des trésors ou simplement cogner sur les autres pirates. De nouveaux rôles sont donc à votre disposition. Pour le combat, vous aurez trois choix : épéiste, artiste martial ou tireur d'élite. Chacun de ses rôles permet d'utiliser des techniques de combat différentes, chacune ayant leurs avantages et inconvénients.

Les épéistes infligent de lourds dégâts grâce à leurs sabres. Ils ont l'avantage sur les artistes martiaux grâce à leur instrument. Mais ils sont en mauvaise posture contre les tireurs d'élite.

Les artistes martiaux comptent sur leurs capacités physiques hors du commun pour prendre l'avantage sur le champ de bataille. Ils profitent de leur vitesse pour réduire aisément la distance avec les tireurs d'élite. Au corps-à-corps, il leur est difficile de tenir tête à un épéiste.

Les tireurs d'élites profitent de la distance qu'il y a entre eux et leurs adversaires pour les blesser avant qu'un combat n'éclate. Les épéistes sont des cibles facilement atteignables, ce qui n'est pas le cas des artistes martiaux, bien trop rapides pour leur laisser le temps de viser correctement.

Lors des combats, il est impératif de bien maîtriser cette trinité pour prendre l'avantage, cependant, un tireur d'élite redoutable peut renverser un artiste martial, un épéiste légendaire peut prendre l'avantage sur un tireur d'élite et un artiste martial de renom peut vaincre un épéiste. Voici un schéma pour retenir le fonctionnement de cette trinité.



Pour remporter un combat, votre adversaire doit être vaincu et pour se faire, vous devez le battre en réalisant les exercices qui sont propres à votre rôle. Globalement, les épéistes ont des exercices de muscu à faire, les artistes martiaux du PDC, et les tireurs d'élite, un peu des deux. Une fois que le combat est terminé, les perdants sont faits prisonniers et ne peuvent plus agir sur la bataille pendant un temps, ou sont mortellement blessé et ne peuvent plus combattre pendant cette bataille. Vous pouvez être fait prisonnier 2 fois, la 3^{ème}, vous serez mortellement blessé. Si lors d'un duel, un médecin est suffisamment proche, il peut empêcher votre capture

Enfin, il reste les rôles qui vous permettent d'augmenter vos chances de remporter une bataille, comme par exemple : les archéologues. Ces derniers peuvent dénicher d'anciens trésors disséminés sur les îles et permettent d'améliorer les capacités d'un rôle. Ils peuvent trouver par exemple : un sabre mythique pour un épéiste, un parchemin de technique interdite pour un artiste martial, un schéma de fusil pour un tireur d'élite... Voire même un fruit du démon ! Ces découvertes devront être ramenées au navire afin d'être utilisable. Il se peut que d'autres pirates viennent tabasser votre archéologue pour lui voler ses trésors, il devra donc être bien protégé !

Un équipage n'est plus apte à la bataille si :

- Son navire est hors d'usage.
- Son capitaine et son second ont hors de combat.
- Si 50% de l'équipage est hors de combat.

Une bataille prend fin quand :

- Il ne reste plus qu'un équipage prêt au combat.
- Le temps de la bataille est écoulé.
- L'objectif de la bataille est rempli.

Pour cette bataille, les rôles à choisir sont :

- 1 capitaine et 1 second
- 2 charpentiers
- 2 médecins
- 2 archéologues
- 1 cuisinier
- Autant de canonnières que nécessaire
- Autant d'épéistes/tireurs d'élite/artistes martiaux que nécessaire.