

Glossaire

Pièce de Navire

Antenne. Espar soutenant le bord supérieur d'une voile latine.

Artimon. Le mât d'artimon est un petit mât situé à l'arrière du navire. Il porte les voiles d'artimon.

Batterie. Groupement de canons de même fonction. *Batterie Côtière, Haute, Basse.*

Bastingage. Rambarde empêchant les matelots de passer par-dessus bord. Il est trop fin pour protéger seul de la mitraille.

Beaupré. Mât placé obliquement et dépassant de l'avant d'un navire. Il porte éventuellement des focs et des civadières. Appelé aussi *Bout-dehors*.

Bôme (dite aussi Gui). Espar attaché au bord inférieur d'une voile aurique. Elle est attachée au mât et l'écoute permet d'en régler l'orientation par rapport au navire.

Bonnette. Petite voile enverguée prolongeant les plus grandes voiles carrées d'un navire par petit temps.

Bordage, Bordé. Planche de bois. L'ensemble du bordage forme la coque extérieure du navire.

Cacatois. Voile carrée située au-dessus du perroquet.

Cale. Partie du navire située sous la ligne de flottaison. Contient le lest et les réserves.

Canon de Bordée. Pièce d'artillerie tirant par le travers du navire : à bâbord ou à tribord.

Carène. Voir œuvres vives.

Chasse. La pièce de chasse est un canon long, de grande portée et tirant vers l'avant du navire.

Civadière. Voile carrée portée par le beaupré et située en dessous de lui.

Corne. Espar soutenant le bord supérieur d'une voile aurique ou au tiers.

Couple. Pièce de bois transversale formant l'ossature du navire. Si on devait le comparer à un os, ce serait une sorte de côte. Le bordé est cloué dessus à l'extérieur et la varangue à l'intérieur.

Dunette. Pont supplémentaire, mais léger, construit sur l'arrière des grands bâtiments. La dunette est aménagée en chambre et salle de conseil pour le capitaine.

Espar. Longue pièce de bois utilisée sur un navire. *Mât, Vergue.*

Etambot. Pièce de bois verticale située à l'arrière d'un navire et reliée à la quille. Porte le gouvernail.

Etrave. Pièce de bois arrondie qui prolonge la quille et forme l'avant du navire. Elle se trouve sous le beaupré et ouvre la vague.

Flèche. Voile triangulaire surmontant par petit temps les voiles auriques lorsque le mât ne porte pas de voiles carrées.

Foc. Voile triangulaire portée par le beaupré et le mât avant du navire.

Fuite. Les pièces de fuite sont des canons tirant vers l'arrière du navire.

Grand Mât. Plus grand mât du navire dressé au milieu du pont.

Hune. Plate-forme portée par le mât et située entre la voile principale et le hunier pour les gréements à voiles carrées.

Hunier. Voile carrée de grande taille située au-dessus de la voile la plus basse. Le grand hunier est au-dessus de la grand-voile et le petit hunier au-dessus de la misaine.

Misaine. Le mât de misaine est le mât situé le plus à l'avant du navire, à l'exception du beaupré. La misaine est la voile basse portée par le mât de misaine.

Œuvres Vives. Partie de la coque située sous la ligne de flottaison, donc le plus souvent sous l'eau. Elle doit être parfaitement lisse pour glisser sur l'eau.

Perroquet. Voile carrée située au-dessus du hunier. Le petit perroquet est situé au-dessus du petit hunier.

Pierrier à piston. Canon long de petit calibre tirant des pierres rondes. Il est monté sur un cardan planté sur le bastingage.

Pont. Plancher d'un navire. Les plus gros navires comportent plusieurs ponts.

Poupe. Arrière d'un navire.

Proue. Avant d'un navire.

Quête. Un mât a de la quête lorsqu'il est penché vers l'arrière.

Quille. Poutre de bois longue comme le navire et portant les couples. Elle est aussi la pièce de bois la plus basse du navire.

Sabord. Sorte de fenêtre en bois qui ne s'ouvre que pour laisser sortir la gueule d'un



canon. Saborder un navire, c'est ouvrir les bas sabords pour le faire couler.

Sainte Barbe. Pièce contenant la poudre et les boutefeux du navire.

Taquais. Pièce de bois servant à attacher aisément les cordages.

Tillac. Pont à ciel ouvert.

Trinquette. Petit foc qui n'est pas amuré – attaché à l'avant – sur le beaupré, mais sur le pont du navire.

Vaisseau de Ligne. Navire de guerre du Roy.

Voile Aurique. Cf. « Le Navire ».

Voile au Tiers. Cf. « Le Navire ».

Voile Carrée. Cf. « Le Navire ».

Voile Latine. Cf. « Le Navire ».

Vergue. Espar soutenant le bord supérieur d'une voile carrée.

Cordage

Amure. Manœuvre courante attachée au coin bas d'une voile situé le plus au vent. Le navire change d'amure lorsqu'il vire de bord ou empanne.

Aussière. Manœuvre courante de taille moyenne servant entre autres choses à amarrer un navire à quai. Elle s'appelle alors amarre.

Balancine. Manœuvre courante servant à relever un espar, une corne le plus souvent.

Bras. Manœuvre courante permettant de régler l'orientation d'une corne ou d'une vergue. Il y a sur une voile carrée un bras au vent, et un bras sous le vent.

Cordage. Mot interdit sur un navire, car portant malheur. Dites plutôt manœuvre.

Drisse. Manœuvre courante servant à hisser une voile ou une vergue.

Ecoule. L'écoule est l'équivalent de l'amure, mais elle est attachée au coin inférieur de la voile situé sous le vent.

Etai. Manœuvre dormante servant à maintenir un mât dans sa position en le tirant vers l'avant.

Etoupe. Résidu de cordage servant au calfat à rendre la coque étanche en l'insérant dans les interstices du bois.

Hâlebas. Manœuvre courante servant à tirer vers le bas un espar, une bôme le plus souvent.

Hauban. Manœuvre dormante servant à maintenir un mât dans sa position en le

tirant vers le côté et vers l'arrière. Les brins d'un même hauban sont reliés par des cordages horizontaux. les enfléchures, et forment donc une sorte d'échelle.

Manœuvre Dormante. Cordage fixe qui sert à maintenir en place les éléments du gréement.

Manœuvre Courante. Cordage mobile qui sert à régler les voiles.

Marchepied de Vergue. Manœuvre dormante tendue horizontalement sous la vergue pour permettre aux gabiers de carguer ou d'envoyer la voile soutenue par la vergue.

Palan. Instrument formé d'un cordage et de deux poulies et servant à démultiplier un effort.

Raban. Cordage court servant à ferler une voile – l'attacher à sa vergue.

Instrument & Mesure

Astrolabe. Instrument ancien inventé par les Arabes pour déterminer la latitude en mesurant la hauteur du soleil à midi par rapport à l'horizon.

Bâbord. Côté gauche du navire lorsqu'on le regarde de l'arrière vers l'avant.

Bâton de Jacob. Instrument moins précis que l'astrolabe pour mesurer la latitude.

Brasse. Mesure de distance égale à 1,6m.

Cabestan. Cylindre vertical à qui on imprime un mouvement de rotation à bras d'homme pour soulever des lourdes charges et relever les ancres.

Dérive. Planche de bois placée verticalement sur chaque bord des navires hollandais pour éviter de trop dériver au près.

Encablure. Mesure de distance égale à 200m.

Nocturlabe. Instrument de navigation arabe permettant à l'aide d'une carte du ciel de mesurer longitude et latitude grâce à la position des étoiles.

Octant. Instrument de navigation apparu au milieu du XVIII^{ème} permettant de mesurer la latitude avec une bonne précision.

Pavillon. Drapeau permettant à deux navires de communiquer sur un même mode de signalisation. *Drapeaux de nationalité.*

Tirant d'Eau. Hauteur dont le navire est enfoncé dans l'eau. Mesuré de la base de la quille à la surface de l'eau.



Tonnage. Mesure de capacité d'un navire. 1 tonneau = 2,8 m³.

Toise. Mesure de longueur de l'ordre de 20 mètres.

Tribord. Côté droit du navire lorsqu'on le regarde de l'arrière vers l'avant.

Manœuvre

Abattre. Un navire abat lorsqu'il tourne de façon à se rapprocher du vent arrière.
Laisser arriver.

Affaler. Descendre de la mâture jusque sur le pont une voile, une corde, une antenne ou une vergue.

Aller à Bido. Lorsqu'un navire à voile latine avance avec sa voile qui appuie sur le mât, il va à bido. Pour éviter cette allure peu efficace, l'équipage doit muder lors du virement de bord, ce qui est plus long.

Allure. Direction du navire par rapport au vent. *Près, large, grand large et vent arrière.*

Arrivé. Un navire est trop arrivé lorsque ses voiles sont trop bordées pour son allure.

Brasser. Reprendre les bras de vergue, donc changer l'orientation de la vergue par rapport au navire. On brasse carré pour venir vent arrière et ramener la vergue à la perpendiculaire du navire. On brasse derrière pour se rapprocher du vent.

Border. L'équipage borde les voiles lorsque le navire lofe, en tirant sur l'écoute. Sur les voiles carrées et au tiers, on brasse derrière en avançant l'amure et le bras au vent, afin de remplir les voiles.

Branle-Bas. Lorsqu'un combat s'annonce, le second lance le branle-bas de combat. Les hommes de repos remontent les hamacs pliés de tout le monde et les disposent le long du bastingage pour protéger de la mitraille.

Caréner. Nettoyer la carène, c'est-à-dire les œuvres vives du navire. Il est souvent nécessaire de coucher le navire sur une berge, ce qui s'appelle caréner.

Carguer une Voile. On cargue une voile carrée en la repliant totalement sur sa vergue.

Commettre. Construire un cordage en tordant ensemble les brins qui le composent.

Ferler. Une fois la voile carguée, les gabiers la ferle sur la vergue en enroulant autour

d'elle et de la vergue des cordages courts appelés rabans.

Hâler. Tirer.

Grand Large. Allure suivie par le navire, lorsque le vent lui vient presque de l'arrière.

Laisser Filer Son Ancre. En couper le câble pour s'en débarrasser lorsqu'on n'a pas le temps de la remonter.

Largue. Allure suivie par le navire lorsque le vent lui vient par le travers et légèrement par l'arrière. On appelle cette allure ainsi car les écoutes y sont larguées : relâchées.

Larguer. Lâcher, donner du mou. *Larguer les amarres, larguer les écoutes.*

Lofer. Un navire lofe lorsqu'il tourne en se rapprochant du vent.

Louvoyer. Remonter au vent par des bords de près successifs.

Manœuvre. Action de l'équipage visant à modifier la direction suivie ou l'état du gréement.

Mouiller. Jeter l'ancre.

Muder. Faire passer lors du virement de bord une voile latine de l'autre côté du mât, pour qu'elle prenne une bonne forme sans appuyer sur le mât.

Navigation. Le capitaine fait la navigation en faisant le point pour savoir où il est, et en déterminant la route à suivre pour joindre sa destination.

Prendre un Ris. Réduire la quantité de voile en ramenant et attachant une partie de la voile sur sa vergue.

Près. Allure du navire la plus proche du bout au vent.

A Sec de Toile. Courir vent arrière sans aucune voile lors d'une tempête.

Souquer. Tirer.

Vent Arrière. Allure inconfortable et lente que suit un navire lorsque le vent lui vient de l'arrière.

Virer au Taquais. Accrocher une manœuvre courante sur un taquais.

Virer de Bord. Changer d'amure. Passer du près en recevant le vent sur un bord au près sur l'autre bord.

Virer Lof pour Lof. Méthode de virement de bord sur les navires à voiles carrées passant par le vent arrière. Le navire effectue presque un tour sur lui-même.



Mode de Vie

Assemblée. Réunion de tout l'équipage d'un navire pirate pour prendre des décisions stratégiques lorsque l'urgence ne se fait pas sentir.

Bordée. La bordée bâbord de canon est l'ensemble des canons tirant du côté gauche du navire. L'équipage est lui aussi découpé en deux bordées : l'une effectue les manœuvres pendant que l'autre se repose.

Conseil. Réunion des membres les plus éminents de l'équipage pour prendre rapidement des décisions importantes. Si aucun accord n'est trouvé, le Quartier-Maître réunit l'assemblée.

Engagé. Personnes dont la traversée d'Europe vers le Nouveau Monde est payée par la Compagnie des Indes Occidentales. Celle-ci les vend trente pièces de huit pour un service de trois ans aux habitants ou boucaniers des Caraïbes.

Matelot. Les hommes d'équipage sont regroupés par couples, appelés matelots. Les deux matelots partagent le même hamac et sont liés par une solide amitié.

Mouillage. Lieu bien abrité du vent et des vagues où un navire jette l'ancre.

Ordinaire. Repas quotidien.

Quart. Tour de garde de quatre ou douze heures durant lequel la bordée de quart effectue les manœuvres.

Postes

Cambusier. Homme chargé de la maintenance des réserves du navire.

Canonnier. Commandant des artilleurs sous les ordres du capitaine. Appelé 2nd ou 3^{ème} Lieutenant sur les navires de guerre.

Capitaine. Seul maître à bord après dieu sur la plupart des navires et égal de chaque

homme d'équipage sur les navires pirates.

Chirurgien. Médecin du bord.

Coq. Cuisinier du bord.

Chef de Pièce. Artilleur expert chargé de la visée de sa pièce d'artillerie et qui commande à ses servants de pièces.

Gabier. Matelot d'élite de l'équipage montant dans la mâture durant les manœuvres.

Maître Canonnier. Commandant des chefs de pièces et sous les ordres du canonnier.

Maître Calfat. Personnage essentiel chargé de garantir l'étanchéité de la coque.

Maître Charpentier. Personnage essentiel chargé de l'entretien des pièces de bois du navire.

Maître d'Equipage. Commandant des gabiers et simples matelots sous les ordres du second.

Maître Voilier. Personnage essentiel chargé de l'entretien des voiles et de la mâture du navire.

Moucheur. Tireur d'élite posté dans la mâture et chargé d'abattre les membres du commandement ennemi.

Pilote. Hydrographe aidant le capitaine à faire la navigation.

Quartier-Maître. Timonier dans les moments difficiles et représentant de l'équipage. Sur les navires pirates, il régit la vie sociale à bord.

Second. Second maître à bord après le capitaine. Chargé de la manœuvre.

Servant de Pièce. Homme rechargeant les canons sous les ordres du chef de pièce.

Simple Matelot. Homme d'équipage effectuant la manœuvre sur le pont.

Timonier. Homme de barre, maître de la direction du navire. Il est aux ordres du capitaine et du second et joue aussi le rôle de Quartier-Maître.

Vigie. Marin à la vue perçante posté sur la hune et repérant la terre, les récifs et les voiles ennemies.



Evolution des joueurs



Expérience Individuelle

- Allez, bande de macaques goûteux, assez rêvassé, tout le monde sur le pont. Votre quart vient de commencer ! Cargue les perroquets ! Brassez carré ! Timonier, la barre dessous !
- Tu sais quoi, mon vieux Sang-d'Encre, ça me coupe la chique !
- Qu'est ce qui te la coupe, le vieux, demande Sang d'Encre à Vent-en-Panne, tout en avançant sur le marchepied de vergue du petit perroquet ?
- Je l'ai connu, Bichon, quand il était mousse sur un bateau marchand. « La Lavandière », qu'il s'appelait, je crois, tu parles d'un nom. Je rigole pas, le Quartier-Maître du Pélican, il était mousse sur mon foutu rafiot. Ce qui me scie, c'est que j'étais déjà gabier et lui était mousse, et maintenant je suis toujours un bon dieu de gabier, alors que lui, il me donne des ordres. Tu sais que je lui bottais le train, moi, au petit Bichon. Eh ben, ses coups de tatanes valent bien les miens !
- Ouais, le métier, c'est à coup de pied au cul qu'il rentre ! Comme disait mon défunt matelot, le pied, c'est le véhicule du savoir !

- Quand je donne un ordre, on l'exécute, triple buse. Je viens de demander d'apporter le petit perroquet. Je vais vous apprendre à papoter au lieu d'écouter.

Bichon appuie ses dires à grands coups de trique. Sang-d'Encre ploie sous les coups répétés.

- En fait, la trique, c'est pas mal non plus ! Oh, hé ça va, je sens que ça rentre, mais je préfère encore les coups de pied au cul !

Les aventures vécues par nos flibustiers ne leur apporteront pas que des blessures, des honneurs ou la corde. Ils pourront tirer profit de leur succès et de leurs échecs pour éviter de refaire les mêmes erreurs. Les erreurs et victoires stratégiques venant du joueur lui-même porteront leurs fruits, mais toutes les petites actions de la vie quotidienne sont aussi riches d'enseignements pour qui sait les interpréter. La section Expérience essaie de recenser, pour un flibustier, toutes les manières d'acquérir un tant soit peu d'expérience.

Apprentissage sur le Tas

Rien de tel que de mettre en pratique ses connaissances pour progresser. Si, pendant un scénario, un flibustier utilise une de ses compétences avec succès, il en retirera un profit au-delà du simple résultat de son Jet de Compétence. Un flibustier gagne un « trait » ✓ dans la case adjacente à une compétence quand :

- Il réussit un jet de compétence dans le cadre d'un scénario.

- Il interprète si bien son personnage à la place du test de compétence que vous lui accordez une réussite.

Lorsque l'utilisation de cette compétence s'avère essentielle pour la bonne réussite du scénario, ou qu'elle sauve le groupe d'une mort sûre, vous pouvez accorder au flibustier une « croix » ✕.

Enseignement

- Bon sang de bois, Xabi, cesse de maugréer et fais ce que je te dis si tu veux exécuter cette botte, c'est pas compliqué.

- Nom d'un diable ! Je n'ai pas besoin de cette damnée escrime pour étendre un ennemi en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

De Vercourt, plus patient que le Gascon recommence à porter des bottes lentement pour que son élève ait le temps de réagir.

- *Parade de Tierce... de Septime... de Tierce...
Xabi, tu te sers de ta rapière comme d'un bâton ! Manie-la avec les doigts, pas le poignet. Le poignet est beaucoup trop lent et se fatigue vite. Et bien voilà... dans quelques mois, tu sauras te battre en honnête homme.*

Une personne experte – Degré d'Apprentissage au moins égal à 5 – dans une compétence particulière peut essayer de l'enseigner à quelqu'un dont le Degré d'Apprentissage dans cette compétence est inférieur au sien. L'enseignant doit passer une semaine, de traversée par exemple, en compagnie de son élève et réussir un jet sur

Enseignement **et** la compétence enseignée. S'il réussit, son élève bénéficie d'un trait.

Considérez ces traits comme indépendants de ceux obtenus « sur le tas ». Ainsi, si lors d'un scénario un flibustier obtient un trait en Connaissances Nautiques après une arrivée au port impeccable et que le vieux loup de mer du bateau lui a enseigné l'art du masquage des voiles lors du virement de bord, il cumulera deux traits en Connaissances Nautiques jusqu'à résolution de l'expérience à la fin du scénario.

Un bon enseignement n'est pas forcément intensif et les leçons peuvent s'étaler sur une durée plus grande, avec des périodes d'interruption qui ne devraient pas excéder quelques jours.

Compétences de Métier et Enseignement

Les compétences de Métier ne peuvent s'apprendre sur le tas sans avoir été enseignées par un professeur au préalable. Les traits et croix obtenus sur le tas sont sans effet sur l'augmentation de telles compétences ayant un Degré d'Apprentissage 0. Lorsque le Degré d'Apprentissage de ces compétences dépasse la valeur 0 après que celles-ci aient été correctement enseignées, elles évoluent normalement par l'apprentissage sur le tas. Les

compétences de métier ne peuvent pas non plus augmenter à partir du Degré d'Apprentissage 0 par les récompenses de fin de scénario.

Lorsque leur Degré d'Apprentissage dépasse 0 le joueur peut les inscrire avec ses autres Compétences de Métier sur sa fiche de personnage.

Récompenses de Fin de Scénario

A la toute fin d'un scénario, qui ne coïncide pas forcément avec la fin d'une partie, vous pouvez récompenser vos joueurs dans les Catégories de Compétences où leurs flibustiers ont excellé, ou bien dans celles où les joueurs ont fait le plus preuve d'initiative.

Veillez seulement à bien choisir les catégories dans lesquelles vous récompensez vos joueurs. N'excédez pas trois traits de récompense par scénario et par joueur, et donnez-leur deux traits dans la même catégorie seulement à titre exceptionnel. Comme toutes les règles données dans ce livre, sentez-vous libre de les transgresser. Voici les différentes catégories avec des suggestions quant aux actions des flibustiers justifiant une récompense.

Ils ne peuvent mettre de trait dans une compétence qui en bénéficie déjà d'un issu de l'apprentissage sur le tas. Par contre, ce trait peut être accordé pour les compétences qui ont bénéficié d'un enseignement.

Catégorie Arcanes

Lorsqu'un flibustier lit un ou plusieurs ouvrages occultes, il peut avoir une chance d'être éclairé dans le domaine traité par l'ouvrage. Il est toutefois improbable qu'un homme versé dans les arcanes écrive un livre révélant des secrets oubliés, d'autant plus que dans ce domaine prévaut la tradition orale. Même si c'était le cas, il y a peu de chance pour que la langue dans laquelle l'ouvrage a été écrit puisse un jour être comprise par le flibustier et à peu près autant de chance pour

qu'un de ces ouvrages rarissimes croise la route de votre groupe d'aventuriers.

La découverte d'un tel ouvrage ne peut par conséquent être fréquente et devra probablement déboucher sur la recherche d'un mentor capable de le déchiffrer. Quipus incas, pierres gravées de caractères runiques laissés par un viking un millénaire plus tôt, fétiche élaboré et décoré de caractères mystiques par un chaman Indien ou un houngan Africain, frises Incas, Mayas, Aztèques voire Toltèques ou même Olmèques ne se trouvent pas dans un marché aux poissons.

Catégorie Combat

Ne vous donnez pas la peine de les récompenser pour un combat, récompensez à la limite un joueur qui a résisté vaillamment pour sauver la vie de ses camarades sur le carreau, risquant lui-même de nombreuses fois d'y laisser sa peau.

Le seul cas nécessitant à mon avis d'être récompensé, est celui d'une stratégie originale et efficace, mise au point pour donner à un large groupe un avantage décisif lors d'une bataille. Vous pouvez alors les récompenser même si l'issue de la bataille n'est pas à leur avantage, la réflexion prévalant sur l'action.

Catégorie Escrime

Vous pouvez donner au groupe un trait dans cette catégorie s'ils ont vu à l'œuvre un escrimeur dans la splendeur de son art, ce qui devrait se révéler rare. En effet, les escrimeurs ne tiennent en général pas trop à laisser en vie des personnes ayant été témoins de la réalisation d'une de leurs bottes.

Catégorie Mentale

Dans le courant d'un scénario, les flibustiers peuvent avoir trouvé ou acheté un ouvrage de référence en matière de droit, de finance ou de balistique. La lecture d'un tel ouvrage ne peut être que bénéfique pour la culture générale de celui qui le lit, pour peu qu'il ne fasse pas partie de la grande masse des illettrés.

Récompensez vos pirates adorés lorsqu'ils auront fait preuve de perspicacité et quand leur succès leur sera plus dû à une enquête intelligente qu'à leurs qualités de combattants.

Catégorie Nautique

Si plus de la moitié d'un de vos scénarios se déroule sur mer, il est probable que les flibustiers en auront tiré profit, accordez leur alors un trait dans cette catégorie. N'hésitez pas à les récompenser aussi lorsqu'ils auront fait preuve de stratégie navale pour se sortir d'affaire.

Récompensez les aussi lorsqu'ils changent de poste sur le bateau, vers un nouveau poste qu'ils n'avaient jamais tenu avant et de responsabilité supérieure à leur poste antérieur.

Catégorie Physique

Si vos flibustiers utilisent bien leurs corps et leurs sens au cour du scénario, à l'affût de l'action, en construisant des merveilles, ou en égayant les soirées de leurs compagnons avec un peu de musique, un petit trait dans cette catégorie leur fera certainement plaisir.

Catégorie Sociale

Plus vos joueurs joueront leur rôle et plus vous vous amuserez, la recherche d'interactions sociales et la qualité de l'interprétation des personnages ne pourraient pas ne pas être récompensées. Quand on aime, on ne compte pas, alors si un de vos joueurs vous a fait bien rire ou, ce qui est plus rare, vous fait pleurer de joie devant la vie qu'il donne à son personnage, faites-vous plaisir et faites-lui plaisir.

Catégorie des Compétences de Métier

Lorsque vos flibustiers ont joué leurs personnages en mettant en valeur leur métier d'origine ou leur poste actuel sur le navire avec brio, n'hésitez pas à leur donner un trait dans cette Catégorie. Récompensez ainsi aussi vos joueurs lorsque leurs personnages seront animés des soucis propres à leurs métiers. Par exemple, un Charpentier toujours soucieux de l'état de la coque et de la mâture et projetant d'effectuer des modifications sur le navire. Les compétences de métier sont elles aussi séparées en compétences Nautiques, Mentales, Physiques et Sociales.

Les traits dans les compétences de métier ne peuvent être dépensés pour augmenter des

compétences de Degré d'Apprentissage nul.

Effet des ✓ et des ✕

C'est bien joli me direz-vous, toutes ces petites croix et ces traits distingués, mais à quoi ça sert. Je suis tenté de vous répondre : à faire beau. A la fin de chaque partie, et de chaque scénario, ces traits et croix vont disparaître au profit d'une petite augmentation des compétences auxquelles elles sont associées.

Compétences Générales et d'Escrime

Les compétences n'augmentent pas automatiquement entre chaque scénario, mais ont d'autant plus de chances de monter que le personnage a appris dans ces domaines durant le scénario. C'est un fait que la progression dans une compétence est plus lente lorsqu'on est déjà un homme de l'art.

Un seul Trait dans une Compétence

Pour savoir si une compétence pour laquelle vous avez un trait augmente, jetez deux dés à 10 faces. Si le résultat obtenu pour chacun des deux dés est supérieur ou égal au Degré d'Apprentissage de la compétence à augmenter, ce Degré d'Apprentissage augmente d'un point, sinon vous devrez attendre une autre occasion. Ajustez alors la compétence en fonction du nouveau Degré d'Apprentissage.

Deux Traits dans une Compétence

Si la compétence bénéficie de deux traits – un de ces deux traits a forcément été obtenu par enseignement – ne jetez qu'un seul dé à dix faces. Si le résultat de ce jet de dé est supérieur ou égal au Degré d'Apprentissage de la compétence à augmenter, ce Degré d'Apprentissage augmente d'un point. Ajustez alors la compétence en fonction du nouveau Degré d'Apprentissage.

Une Croix dans une Compétence

Lorsqu'une compétence a reçu une croix, elle augmente automatiquement d'un point, jusqu'à un maximum du degré d'apprentissage de 10. Effacez la croix dès qu'elle a servi.

Escrime

Pour toutes les compétences, on ne peut plus progresser lorsqu'on possède un Degré d'Apprentissage égal à 10. Pour l'escrime, il en est autrement. Un bretteur ayant un Degré d'Apprentissage de 10 en Escrime effectue tout de même son jet de progression de compétence, comme s'il avait 9 en Degré d'Apprentissage d'escrime. S'il réussit, il acquiert des manœuvres d'escrime comme nous l'avons décrit ci-dessus et peut augmenter son Art, mais son Degré d'Apprentissage reste à 10.



Gloire & Notoriété

En fonction des hauts faits des pirates, leur réputation évolue. Celle-ci intervient dans Pavillon Noir sous la forme de Gloire et Notoriété. Elle a des impacts très

importants en termes de jeu, notamment sur la réaction d'un adversaire face à un équipage particulièrement féroce ou jugé imbattable au combat.

Niveau, Points de Réputation et Qualificatifs

Selon les actions entreprises par les PJ's au cours de la partie, le MJ leur donne des points de gloire et des points de notoriété, qui sont indépendants, en même temps que la

résolution de l'expérience. Si les PJ's ne laissent pas de témoins et qu'ils intiment à leurs hommes de ne pas parler de leurs actes, ils ne touchent pas ces points. Si les points de

PAVILLON NOIR

réputation dépassent un certain seuil, le niveau de réputation évolue aussi. Il existe dix niveaux de gloire et dix niveaux de notoriété. A chaque niveau est associé un qualificatif, qui ne sert qu'à poser l'ambiance. Un pirate de niveau huit en Gloire et quatre en notoriété

sera donc qualifié de « Maître des Sept Mers » et « Tueur de Sang Froid ». Seuls les Niveaux de Notoriété et de Gloire ont des impacts en termes de règles. Voyez les deux paragraphes suivants pour plus de détails.

GAIN DE POINTS DE REPUTATION			
ACTION	GAIN DE NOTORIETE	ACTION	GAIN DE GLOIRE
Prise de Navire		Entreprise Réussie	
– Pillage de Bateau de Pêche.	1	– Prise de Bateau de Pêche.	0
– Pillage de Navire Marchand.	5	– Prise de Navire Marchand.	5
– Pillage de Navire de Guerre.	15	– Prise Navire de Guerre.	30
– Navire Brûlé ou Conservé.	2	– Prise de Ville.	30–50
Prise de Ville		– Prise de Fort.	20
– Village.	2	– Mission d'un Gouverneur.	2
– Grande Ville.	10	– Butin.	1/100 P ₈
– Sac d'une Ville.	20	Accomplissement durable de la Cause.	
– Ville Rasée.	30	– Construction Ville Indépendante.	100
Rançon		– Etablissement Etat Indépendant.	2000
– Bourgeois.	2	Personnel	
– Prince, Gouverneur.	10	– Découverte d'une Botte Secrète.	5
– Ville Entière.	25	– Création d'une Botte Secrète.	2 – 10
Meurtre		– Rencontre d'un Pirate Notable.	Réput / 500
– Paysan, Victime au Combat.	1	– Expédition avec un Pirate Notable.	Réput / 50
– Bourgeois.	2	– Raconter une histoire relatant les Aventures de son équipage.	5–30
– Notable.	5		
– Gouverneur.	40		
Personnel		Victoire au Combat	
– Orgie et Dépenses Outrancières.	1	– Adversaire : Amiral.	20
– Rapine et Vandalisme.	1 ou 2	Contre-Amiral.	15
– Détournement de Fond.	2	Gouverneur.	10
– Viol Roturière / Noble.	2 / 10	Pirate ou Corsaire.	Réput / 50
– Torture.	5	– Rapport de Forces	
– Torture Gratuite.	8	Un contre deux.	5
– Mutinerie.	15	Un contre cinq.	10
– Utilisation Indiscrète de la Magie .	5	Un contre dix.	30
– Sacrifice Humain.	10	Pas de pertes.	5
– Expédition avec un Pirate Notoire.	Not / 50		

Gloire

- *L'allure de cette frégate ne me dit rien qui vaille ! Johnson, arrivez-vous à lire son nom ? J'ai moi-même perdu mon lorgnon.*
- *Il s'appelle le Royal-Fortune, je crois. Regardez capitaine, il hisse un Pavillon Noir, qui porte un homme transperçant un cœur de son épée et tenant un sablier. Il marche sur deux têtes, sous lesquelles est écrit « A Barbadian Head » et « A Martiniquan Head ».*
Les deux hommes se regardent et s'écrient ensemble :
- *Bartholomew Roberts !*

- *Impossible, reprend le capitaine, il devrait croiser le long des côtes de Guinée !*
Il scrute la dunette de la frégate et tombe sur un homme de forte stature, portant un uniforme impeccable. Le pied appuyé sur le socle d'une pièce de dix-huit, il regarde lui-même le capitaine de sa proie. Baissant sa longue vue, Roberts lui envoie un sourire narquois.
- *Johnson, faites immédiatement virer de bord lof pour lof.*
Alors que la flûte marchande entame un virement de bord laborieux, le Royal-Fortune vire instantanément et se met en position de lâcher une

PAVILLON NOIR

bordée. Les matelots du marchand, portant pourtant suffisamment de canon pour intimider une frégate, restent un instant pantois, alors que le nom de Roberts court de lèvres en lèvres. Dans un mouvement de panique, tous abandonnent leur poste et viennent supplier dans un brouhaha indescriptible leur capitaine de se rendre. Celui-ci proteste, mais se range immédiatement à leur opinion lorsque seize canons sortent aux sabords du pirate.

- Johnson, faites hisser pavillon blanc et ranger vous aux côtés de Roberts.

La réputation en termes de hauts faits militaires et d'actions dans le sens de la cause

des pirates ou des flibustiers se mesure par sa gloire. Un équipage particulièrement glorieux, comme celui de Roberts, peut s'attendre à ce que ses adversaires se rendent avant même d'avoir combattu. Il attire aussi de nombreuses nouvelles recrues. Un homme d'un tel équipage sera plus facilement écouté par des étrangers qui l'ont reconnu. Voici tous les avantages apportés par la gloire en termes de règles. Il est bien sûr nécessaire que le pirate soit reconnu pour qu'il bénéficie de ces avantages. Un bonus égal au Niveau de Gloire est noté +NG.

GLOIRE			
NIVEAU	POINTS	QUALIFICATIF	PIRATES, FLIBUSTIERS & CORSAIRES RENOMMES
1	50	Insigne Aventurier	Fly
2	100	Aventurier Notable	Bonnet, Kidd, Montaubant
3	150	Homme de l'Art	Barthelemy, Brouage, Low, Dampier
4	200	Héros	North, Spriggs, Sharp, Roc, Montbars l'exterminateur
5	300	Grand Homme	Avery, La Bouche, Howard, Rackham, Bras-de-fer
6	500	Idole du peuple	Hornigold, Tew, Van Horn, Laurent, Vane, Brett
7	1000	Né des Flots	Grammont, Michel le Basque, Manweld, Jean Bart
8	2000	Maître de Sept Mers	Portuges, Pierre le Picard, Teach, Nau l'Olonnais
9	5000	Invincible	Misson, Davis, Duguay Trouin, Forbin
10	10000	Légende Vivante	Roberts, Morgan, Surcouf

Caractéristiques

Lorsqu'il atteint le niveau 6 de gloire, un personnage peut faire augmenter ses caractéristiques. A chaque augmentation de niveau, il gagne (NG-5) points d'achat. La gloire peut faire augmenter toutes les caractéristiques, sauf Force et Endurance. Voici en points d'achat le coût d'une augmentation :

- ♦ Passer de 1 à 2. 2 Points d'Achat.
- ♦ Passer de 2 à 3 ou de 3 à 4. 1 Point d'Achat.
- ♦ Passer de 4 à 5. 2 Points d'Achat.
- ♦ Passer de 5 à 6. 3 Points d'Achat.
- ♦ Passer de 6 à 7. 4 Points d'Achat.

Commandement

Les hommes auréolés par la gloire sont plus facilement écoutés et suivis que des simples inconnus. Il bénéficient de +NG R à leurs jets de Commandement à l'encontre de personnes extérieures à leur équipage.

Recrutement

Les équipages qui sont renommés pour leurs hauts faits attirent les recrues. Il est donc plus facile de recruter des hommes dans un port ou sur un navire de prise. Toutefois, cette gloire attire les mauvais comme les bons. Le Recruteur bénéficie de +NG C à ses jets de recrutement, c'est à dire à sa compétence d'Empathie comme à la compétence associée pour un recrutement pour un poste spécifique.

Reddition

Connaissant les hauts fait d'un équipage, un groupe adverse peut préférer se rendre, estimant toute résistance inutile. Un Jet de Reddition peut être tenté lorsque les pirates ou flibustiers montrent leur identité et, par la suite, à chaque fois que le combat tourne franchement en leur faveur. Pour savoir si les adversaires se rendent, effectuez un jet de groupe opposant le NG des uns contre la Compétence de Groupe de Combat au Corps à Corps de ses adversaires. Si ceux qui réclament la reddition obtiennent une meilleure Réussite, leurs adversaires se rendent. On ne peut cumuler les Jets de Fuite

et de Reddition, si bien que les joueurs devront choisir lequel des deux jets ils désirent faire.

Ce jet peut être modifié par le rapport des forces : ceux à qui on intime de se rendre bénéficient de +0 s'ils sont à un contre un, +1 à un contre deux, +2 à un contre quatre, etc. Et vice versa. **Si un groupe demande à ses adversaires de se rendre et que ceux-ci les battent, ils perdent tous 50 points de gloire.**

Reconnaissance

La gloire pose le problème majeur de rendre celui qui en jouit plus facilement reconnaissable pour les personnes que l'on croise, ce qui est dangereux pour des hors-la-

loi. **Toute personne qui essaie de les reconnaître reçoit un bonus de + NG C pour son jet de Connaissance des Marins.**

OPTIONNEL



Homme de l'Art

Toute gloire dans Pavillon Noir est justifiée. Le pirate, s'il a atteint au moins le niveau 6 de gloire, bénéficie, pour une unique compétence de son choix, d'un **bonus de +(NG - 5)C à ses jets.**

Notoriété

Tributor le Gascon et Roc le Brésilien rassemblent leurs hommes pour établir la stratégie, après en avoir discuté entre eux. Roc, en lissant son épaisse moustache, pose comme à son habitude son sabre sur son épaule pour donner du poids à ses arguments. Son visage, qui dénote un certain excès d'alcool, s'anime lentement alors qu'il prend la parole.

- Nos réserves de nourriture touchent à leur fin ! Nous avons deux choix. Nous pouvons traverser cette passe, dans laquelle nous ne pourrions pas avancer à plus de trois de front. Si les Espagnols veulent nous tendre une embuscade, ce sera ici même. Nous pouvons aussi faire le tour, mais c'est affamés que nous arriverons à Merida. Tributor et moi sommes pour traverser la passe. Vous savez comme nous que les Espagnols, aussi nombreux soient-ils, sont des pleutres. Aux premiers coups de feu, ils détalent à toutes jambes.

Un flibustier unijambiste du nom de Pied-d'acier s'avance :

- Mais notre guide nous a indiqué que les Espagnols seront six milles.
- Peu importe, rétorque Roc, que la remarque de Pied-d'acier énerve déjà.

- J'avais bien dit, répond Pied-d'acier, qu'il fallait faire du biscuit avant de s'avancer sur la ville.
- Ce qui est fait est fait !
- Mais si on avait des vivres, on pourrait les contourner et ne pas gaspiller stupidement nos forces pour...

Roc ne le laisse pas finir et le coupe en deux de haut en bas d'un coup de sabre. Les flibustiers se regardent, visiblement gênés, et Tributor conclut la discussion.

- La décision est entendue, nous traverserons la passe.

Certains pirates sont notoires pour leur férocité ou les horreurs qu'ils ont commises. Si cette notoriété attire sur eux les foudres des autorités, leur seul nom fait trembler leurs ennemis d'effroi. Ils ne se rendront pas, de peur de subir les sévices pour lesquels les pirates sont notoires, mais fuiront s'ils le peuvent. De plus, la notoriété décourage les recrues fortes en gueule mais incompetentes. Il est bien sûr nécessaire que le pirate soit reconnu pour qu'il bénéficie de ces avantages. Le bonus donné par le Niveau de Notoriété est noté +NN.

NOTORIETE			
NIVEAU	POINTS	QUALIFICATIF	PIRATES & FLIBUSTIERS NOTOIRES
1	50	Petite Frappe	Bonnet, Misson
2	100	Brute	Barthelemy, Kidd, Grammont, Brouage
3	150	Terreur du village	Roberts, Avery, Fly, North, Montaubant
4	200	Tueur de sang froid	Hornigold, La Bouche, Tew, Van Horn, Laurent
5	300	Sans merci	Davis, Howard, Sharp, Michel le Basque
6	500	Psychopathe sanguinaire	Rackham, Vane, Pierre le Picard, Bras-de-fer, Roc
7	1000	Effroyable	Portuges, Manweld,
8	2000	Terrifiant	Teach, Spriggs, Montbars l'exterminateur
9	5000	Terreur des sept mers	Nau l'Olonnais, Morgan
10	10000	Diable en personne	Low

Caractéristiques

Lorsqu'il atteint le niveau 6 de notoriété, un personnage peut faire augmenter ses caractéristiques. A chaque augmentation de niveau, il gagne (NN-5) points d'achat. **La notoriété peut faire augmenter toutes les caractéristiques, sauf Intelligence et Dextérité.** Voici en points d'achat le coût d'une augmentation :

- ♦ Passer de 1 à 2. 2 Points d'Achat.
- ♦ Passer de 2 à 3 ou de 3 à 4. 1 Point d'Achat.
- ♦ Passer de 4 à 5. 2 Points d'Achat.
- ♦ Passer de 5 à 6. 3 Points d'Achat.
- ♦ Passer de 6 à 7. 4 Points d'Achat.

Intimidation

Les personnages notoires pour leur cruauté ou leur férocité effraient les braves gens qu'ils croisent, et pas seulement les braves gens. **Le personnage notoire bénéficie de +NN R à ses jets d'Intimidation** envers les personnes extérieures à l'équipage. La notoriété peut servir à intimider un autre membre de son propre équipage, mais le bonus est égal à NN de celui qui intimide moins le NN de celui qui est intimidé.

Recrutement

Un personnage notoire qui recrute bénéficie d'un bonus de +NNR à ses jets de recrutement. En effet, seuls les meilleurs et les plus féroces oseront monter à son bord. Ce bonus se cumule naturellement avec celui apporté par la gloire.

Fuite

Connaissant la férocité d'un équipage, un groupe adverse peut estimer qu'il vaut mieux fuir à toutes jambes plutôt que de risquer de tomber entre les mains de tels monstres. Un jet de fuite peut être tenté lorsque les pirates ou flibustiers montrent leur identité et, par la suite, à chaque fois que le combat tourne franchement en leur faveur. **Pour savoir si les adversaires fuient, effectuez un jet de groupe opposant le NN des uns contre la Compétence de Groupe de Combat au Corps à Corps de ses adversaires.** Si ceux qui réclament la fuite obtiennent une meilleure Réussite, leurs adversaires fuient à toutes jambes. On ne peut cumuler les jets de fuite et de reddition, si bien que les joueurs devront choisir lequel des deux ils désirent faire.

Ce jet peut être modifié par le rapport des forces : ceux qui pensent à fuir bénéficient de +0 s'ils sont à un contre un, +1 à un contre deux, +2 à un contre quatre, etc. Et vice versa. Si un groupe essaie de faire fuir ses adversaires et que ceux-ci les battent, ils perdent tous 50 points de notoriété.

Recherche

Plus le niveau de notoriété d'un équipage est élevé et plus les autorités déploieront de moyens pour mettre fin à leurs crimes. En dessous du niveau 6, le déploiement de force ne peut être que local et à la suite d'une exaction de taille. Au-dessus, un pays entier, voire un ensemble de pays peut placarder partout des avis de recherche avec récompense et affréter des navires de guerre pour les intercepter.

OPTIONNEL



Férocité au Combat

La notoriété dénote une férocité exemplaire au combat. Un personnage qui atteint au moins le niveau 6 de notoriété, **bénéficie de +(NN - 5) à tous ses dégâts** qu'il inflige par armes blanches.



Expérience de l'Équipage

Tout ce qui suit fait aussi partie du supplément « A Feu et à Sang », mais est répété ici pour vous faciliter la dure tâche de maître du jeu.

Au même titre que les personnages des joueurs, l'équipage évolue au fur et à mesure qu'il se forge une expérience. L'expérience de l'équipage concerne les Compétences de Groupe et les Compétences Individuelles des membres de l'équipage.

Expérience des Joueurs

Chaque poste sur le navire nécessite un travail constant de la part d'un personnage joueur, même s'il n'effectue pas explicitement de jet de compétence. Ceci n'est valable bien sûr que si le scénario compte des actions de groupe. A vous de voir au cas par cas.

On ne peut toutefois pas cumuler les postes, sauf à la rigueur Capitaine et Pilote, ou Maître Charpentier et Ingénieur Naval.

Poste de Commandement

Même s'ils n'effectuent pas de jet de compétence individuelle pour une action de groupe, les personnages des joueurs membres du commandement n'acquièrent pas moins de l'expérience. Ils gagnent à la fin de chaque partie un trait pour chacune de leurs compétences qui apparaît sur la fiche d'équipage, à l'exception de la « compétence » Combat, qui ne rapporte aucun trait. Si une de leurs compétences apparaît plus d'une fois, ils ne gagnent évidemment qu'un seul trait dans cette compétence.

Exemple : Xabi est second du Pélican. Il gagne donc un trait en Connaissances Nautiques, un trait en Manœuvres et un trait en Commandement. Même si Commandement apparaît trois fois et Connaissances Nautiques deux fois, il ne gagne qu'un trait dans chacune de ces compétences.

Poste de Membre Essentiel

Il en est de même pour les compétences de membre essentiel de l'équipage, comme le maître charpentier ou le cambusier. Les

joueurs reçoivent un trait dans chacune de leurs compétences qui apparaissent sur le verso de la fiche d'équipage.

Exemple : En tant que pilote cartographe du Pélican, le Vieux Ben gagne un trait en Hydrographie, un trait en Géographie et un trait en Cartographie.

Exemple : Ainsi, Théo, dont le personnage n'est autre que le célèbre capitaine De Vercourt, gagne un trait dans chacune de ses compétences de commandement : Hydrographie, Connaissances Nautiques, Commandement, Balistique. Il gagne aussi un trait dans chacune des compétences de membre essentiel de l'équipage : Finances et Navigation.

Matelots

Les autres gagnent un trait par partie dans la compétence de leur métier :

- ♦ Gabier : Acrobatie.
- ♦ Simple Matelot : Manœuvres.
- ♦ Chef de Pièce : Pointage de Pièces.
- ♦ Servant de Pièce : Recharge de Pièce.

Expérience sur le Tas ou Enseignement

Les traits acquis par les joueurs du fait de leur poste sont considérés comme ceux acquis par l'Enseignement. Ils peuvent donc se cumuler avec les traits acquis sur le tas. Les joueurs progresseront donc plus vite dans les compétences inhérentes à leur poste, ce qui est naturel.

Expérience des Membres de l'Équipage

Ce type d'Expérience ne concerne pas les personnages des joueurs, mais uniquement les personnages non-joueurs. Si les compétences des joueurs évoluent, n'oubliez pas de les ajuster sur la fiche de l'Equipage, que ce soit pour le modificateur de commandement ou en tant que membre important de l'Equipage.

Expérience sur le Tas

Pour chaque Jet de Compétence Individuel des membres non-joueurs de l'équipage, cochez d'un trait la case correspondant à la compétence sur la fiche de navire.

Résolution de l'Expérience

Compétence du Commandement

A la fin de la partie, pour chaque compétence d'un membre non-joueur du commandement, jetez 2d20. Les résultats de ces deux dés sont strictement supérieurs à la compétence à faire progresser, alors celle-ci augmente d'un point. Même si la compétence n'a pas progressé, effacez le trait dans la case de la compétence.

Ajustement du Modificateur du Commandement

Une fois l'Expérience des membres du commandement, joueurs et non-joueurs, résolue, le bonus donné par le commandement doit être réajusté. Pour cela, vous n'avez pas besoin de recalculer les sommes des compétences du commandement pour chaque Compétence de Groupe. Il vous suffit de modifier cette somme par les variations des compétences du commandement qu'elle représente. Référez-vous ensuite à la table de « CALCUL DES NIVEAUX DU COMMANDEMENT POUR LES DIFFERENTES ACTIONS », pour en déduire le nouveau niveau du commandement et son Bonus de Commandement associé.

Compétence des Membres Importants de l'Equipage

Pour chaque compétence d'un membre important – mais non-joueur – de l'équipage, jetez un d20 si la case est marquée d'un trait et deux d20 sinon. Si chaque dé lancé est strictement supérieur à la compétence à faire augmenter, celle-ci augmente d'un point.

Expérience de Groupe

Expérience sur le Tas

Lorsque l'équipage utilise une Compétence de Groupe et que l'acteur du jet obtient +2R ou +1 sur son dG, l'équipage s'est surpassé et a une chance de voir évoluer la compétence utilisée. L'acteur marque alors d'un trait la case correspondante sur le verso de la fiche d'équipage.

Expérience d'une Partie du Groupe

Si une partie seulement de l'équipage effectue une Action de Groupe particulière, l'équipage ne pourra évoluer dans cette compétence que si le groupe compte au moins le tiers des personnes de l'équipage. Vous pouvez si vous le désirez pénaliser le jet d'expérience en demandant de jeter un ou deux dés supplémentaires.

Enseignement de Groupe

Durée de l'Enseignement

L'entraînement de l'équipage pour une unique Compétence de Groupe doit durer au minimum une semaine et peut être accompli durant une traversée. Si le commandement tient à enseigner à l'équipage deux Compétences de Groupe durant une même traversée, celle-ci devra donc durer au moins deux semaines.

Tâche du Quartier-Maître

Le Quartier-Maître explique les rouages des Manœuvres, du Pointage de Pièce et de la Recharge de Pièce à l'Equipage, pendant qu'un autre membre du commandement donne les ordres. S'ils travaillent efficacement de concert, les deux vieux loups de mers arrivent à inculquer des rudiments aux novices et des secrets précieux aux plus expérimentés. Le Quartier-Maître effectue un jet d'Enseignement.

Tâche du Membre du Commandement

Pendant que le Quartier-Maître enseigne son savoir à l'équipage, un autre membre du commandement donne aux matelots les ordres correspondant à l'Action de Groupe enseignée, pour que le savoir nouvellement acquis soit mis en pratique sur le champ. Cet autre membre du commandement effectue un Jet de Compétence dépendant de l'action enseignée.

Jets de Compétence

- ♦ Manœuvres de Groupe :
 - ❖ Enseignement du Quartier-Maître
 - ❖ Manœuvres du Maître d'Equipage.
- ♦ Pointage de Pièces de Groupe :
 - ❖ Enseignement du Quartier-Maître
 - ❖ Pointage de Pièce du Maître Canonnier.
 - ❖ Chaque enseignement coûte quatre bordées de boulets et de poudre.
- ♦ Recharge de Pièces de Groupe :
 - ❖ Enseignement du Quartier-Maître
 - ❖ Recharge de Pièce du Maître Canonnier.
 - ❖ Chaque enseignement coûte quatre bordées de boulets et de poudre.
- ♦ Combat de Groupe : Cette compétence ne peut s'enseigner et est acquise au cours des combats.

OPTIONNEL



- ♦ Combat au Corps à Corps de Groupe : Cette compétence ne peut s'enseigner et est acquise au cours des combats.
- ♦ Tir de Mousqueterie de Groupe :
 - ❖ Enseignement du Quartier-Maître
 - ❖ Mousquet d'un des Moucheurs.
- ♦ Discretion de Groupe : Cette compétence ne peut s'enseigner et doit être apprise sur le tas.

Résolution

Si le Quartier-Maître et le membre du commandement réussissent tous les deux leurs Jets de Compétence, l'équipage bénéficie d'un trait qui peut s'additionner avec un éventuel trait obtenu sur le tas.

Résolution de l'Expérience de Groupe

L'Expérience de Groupe est résolue en même temps que l'Expérience Individuelle, c'est-à-dire à la fin d'une partie. Les tests d'augmentation de Compétence de Groupe sont effectués par qui le désire parmi les joueurs. **La Compétence de Groupe que l'on augmente est bien sûr la Compétence des Matelots et non la Compétence de l'Equipage directement.** Si le niveau de compétence des matelots ou le bonus de commandement augmentent, il faut bien sûr re-ajuster le niveau de compétence de l'équipage.

Deux Traits dans la Compétence de Groupe

Un Trait a été obtenu sur le tas et un autre par enseignement. Pour que la Compétence de Groupe des matelots augmente d'un Niveau, il faut obtenir, sur deux dés à dix faces, deux résultats supérieurs ou égaux à la Valeur de cette Compétence de Groupe. Si ce test d'augmentation est réussi, la Compétence des Matelots augmente d'un Niveau.

Un Seul Trait dans la Compétence de Groupe

Dans ce cas, il faut obtenir pour faire augmenter la Compétence de Groupe des Matelots, sur trois dés à dix faces, des résultats strictement supérieurs à cette Compétence de Groupe. Si ce test d'augmentation est réussi, la Compétence des Matelots augmente d'un Niveau.



Campagne & Scénario

Campagne

Une campagne pour des pirates ou des flibustiers se constitue de plusieurs aventures suivant un but bien précis. De la même façon, dans Pavillon Noir, une campagne est un ensemble de scénarios liés par un fil directeur. Le nombre n'importe pas, tant qu'ils restent liés à l'ensemble. Il est bon de songer à une fin de campagne comme à une consécration autant qu'à une fin. Durant les derniers scénarios, les personnages approchent puis atteignent les buts qui les ont motivés pendant tant de parties et la trame de la campagne prend corps pour devenir incontournable. Donner un sens à votre campagne est aussi important que de faire vivre à vos joueurs des aventures trépidantes, épiques, mais pourquoi pas aussi sombres et étranges. Si votre campagne est bien construite, vos joueurs auront, sauf peut être dans les premiers scénarios, le sentiment de progresser, d'aller quelque part, même s'ils ne savent pas exactement où. A l'inverse, ne sacrifiez pas le plaisir de l'instant, c'est à dire le scénario, au profit d'une joie future, la campagne. Le bonheur n'est pas au bout mais le long du chemin. Pour conclure, une campagne comme des scénarios se préparent, même si de bonnes idées de base suffisent à un maître de jeu expérimenté pour animer une partie.

Les personnages de vos joueurs peuvent très bien participer à plusieurs campagnes, tant que ces campagnes se suivent chronologiquement. Comme une période à peu près vide de 20 ans sépare l'époque des flibustiers de celle des pirates, il est aussi peu probable que des flibustiers finissent pirates, encore que...

Campagne Progressive

Ne nous voilons pas la face, les règles de Pavillon Noir, si elles sont simples prises séparément, sont difficiles à appréhender toutes à la fois. Règles de base, Magie – si vous l'introduisez dans votre campagne, Combat, Escrime et Actions de Groupe sont autant de domaines différents que vous pouvez introduire progressivement et de façon naturelle.

Règles de Base

Les règles de bases servent à résoudre la quasi-totalité des actions de vos personnages. Expliquez à vos joueurs avant de commencer votre première partie ce que sont la Destinée, les Jets de Compétence, avec (JAO) ou sans opposition (JSO), la Réussite et les Réussites Critiques. Vous devez savoir approximativement quelles sont les différentes utilisations des compétences avant de jouer, pour ne pas avoir à vous reporter à leur description durant la partie.

Rappelez leur, lorsque vous les voyez ennuyés devant un jet de dé raté, qu'ils peuvent le relancer au prix d'un point de destinée. Les points de destinée sont des manifestations des esprits qui suivent les personnages et les protègent au cours de leur vie, c'est pourquoi les personnages bénis – avec beaucoup en Pouvoir – ont plus de facilités. Toutefois, un personnage ne peut regagner de Destinée qu'en augmentant sa caractéristique Pouvoir. Les points de Destinée devraient donc surtout servir à sauver le personnage d'une mort certaine.

Magie

Progressivité

Les règles de magie sont d'autant plus simples que le joueur possède peu de pouvoir. De plus, les joueurs débutants ne peuvent accéder à beaucoup de pouvoirs à la fois. Vos joueurs auront tout le temps d'apprendre à la manier, à mesure que leurs prêtres arpenteront les voies d'illumination avec plus de facilité.

Apprentissage de la Magie

Tous les personnages joueurs versés dans les arcanes démarrent en connaissant un pouvoir de puissance 1 pour chacune des voies – trois au maximum – qu'ils ont choisies lors de la création. Le fait qu'ils peuvent avoir de nombreuses années d'études derrière eux ne change rien à cette règle, qui n'a de justification que l'équilibre du jeu. A moins

que vos joueurs soient particulièrement malchanceux, ils devraient découvrir rapidement quelques pouvoirs de puissance moyenne. Prévenez-les toutefois du caractère dangereux de la magie tout en les incitant à explorer les voies. Une fois les pouvoirs connus, ils deviennent beaucoup plus faciles à obtenir et offrent des possibilités énormes et toujours nouvelles au joueur et à son équipage. Les arcanes présentent moins d'intérêt si les joueurs connaissent à l'avance les pouvoirs qu'ils ne possèdent pas. S'ils ne s'y opposent pas, ne révélez les pouvoirs que lorsque le prêtre les découvre. Le joueur pourra alors inscrire sur sa fiche d'arcane tout nouveau pouvoir qu'il connaît, et ce dont il a besoin pour l'utiliser. Vous pouvez aussi laisser vos joueurs expérimenter pour trouver à quoi sert un pouvoir nouvellement connu. Les effets de ce pouvoir peuvent par exemple se déclencher d'eux-mêmes dans un moment critique.

Puissance et Prévvision

La magie de Pavillon Noir est conçue pour aider à résoudre les problèmes rencontrés lors des pérégrinations de vos aventuriers. Elle n'est toutefois pas toute puissante. La magie est avant tout très longue à déployer sa puissance. Un prêtre pris par surprise ne peut s'appuyer sur elle pour se défendre. Vos joueurs doivent donc se débrouiller pour planifier leurs actions. Demandez régulièrement aux prêtres de préciser s'ils désirent ou non entrer en transe, même s'il ne se passe rien autour d'eux, simplement pour être prêts le cas échéant.

CINQ SOLEILS OLMEQUES

Dans la campagne des Cinq Soleils Olmèques, la magie prend une place essentielle, même si le groupe des joueurs ne compte pas forcément un prêtre, car elle constitue le but et l'explication de cette campagne. Sans l'existence de la magie des cinq soleils, en tant que matérialisation de la mythologie aztèque, cette campagne n'aurait pas de raison d'être.

Combat

Si vos joueurs ont compris les règles de base, ils ne devraient pas avoir de problèmes avec les combats. Expliquez-leur quand même avant de jouer comment calculer les blessures en fonction des points de dégât reçus. Des notions moins évidentes comme l'initiative et

l'utilisation de la main gauche peuvent être expliquées au cours du jeu quand l'occasion se présente. Ces règles ne sont pas essentielles pour commencer à jouer et vous pouvez attendre que vos joueurs soient rodés avant de les introduire.

Laissez-les découvrir la puissance des armes à feu, et expliquez-leur lorsque l'occasion se présente les utilisations de la Discrétion et de l'Acrobatie en combat. L'utilisation intensive des ces compétences ajoute au caractère épique d'une partie, mais soyez sévère quand aux abus. Les détails de ces compétences sont donnés dans le chapitre traitant des combats.

Escrime

Les règles d'escrime sont assez simples, mais elles viennent se rajouter aux règles de combat. Au début de la partie, expliquez le fonctionnement de l'Escrime, tout en leur expliquant les termes +C : bonus de compétence, +R : bonus de réussite, +D : bonus aux dégâts et -A : malus donné à la compétence de l'adversaire. Réservez les bottes pour plus tard. Par contre, rappelez-vous bien durant un combat que le jet en opposition d'Escrime à lieu juste avant l'attaque et compte comme une action courte. Si vos joueurs hésitent à se servir de l'escrime, rappelez-leur qu'en aucun cas son utilisation ne peut les désavantager.

Sur Terre ou sur Mer

Les pirates sont avant tout des marins, aussi leurs aventures les emmèneront au travers des Caraïbes. Les voyages sur mer sont nécessaires aux pirates pour joindre une destination et comprennent leur part de risque. Les tempêtes, voire les ouragans, les récifs et les naufrages, mais aussi les navires de guerre menacent de détruire les pirates téméraires. De tels désagréments sont courants chez les pirates et encore plus chez les flibustiers. Ne coulez pas le navire de vos joueurs à tous les scénarios, mais un naufrage peut par exemple servir de prétexte à la découverte d'une contrée. Les pirates peuvent tout de même acquérir sur mer gloire et richesse en s'attaquant à des navires ou convois marchands. Toutefois, toutes ces activités et mésaventures ne peuvent combler seules les attentes de vos joueurs, qui se lasseraient vite sinon de prises répétées de navires. Elles font

plus figure de cadre au scénario que vous vous êtes fixé que de but en soi. En général, dans Pavillon Noir, ce sont les joueurs qui décident de leurs actes et de la destination de leurs voyages. Votre travail de maître de jeu consiste à leur poser un cadre et à les inciter à aller dans la direction du scénario. Par exemple, après avoir été trahis par un gouverneur véreux, vos joueurs préparent leur vengeance et apprennent que des proches parents de ce traître arrivent dans peu de temps d'Espagne. C'est à vos joueurs d'organiser leur vengeance, avec les éléments que vous leur fournissez. En prenant le navire qui transporte ces personnes, les pirates peuvent acquérir des informations intéressantes suscitant de nouvelles aventures.

Les voyages occupent beaucoup du temps des pirates, mais en terme de jeu, cela ne dépasse guère un tiers, voire un quart du temps que vous passerez à jouer. Outre les multiples raisons qui peuvent mener un équipage de pirate à terre, le quotidien de la vie des pirates veut qu'ils carènent leur navire de temps en temps, qu'ils passent aussi du temps à le réparer ou à l'innover. Ils devront régulièrement faire de l'eau et du biscuit ; en d'autres termes, se ravitailler. Cette activité n'est pas anodine, car le ravitaillement dans une contrée hostile peut relever de l'exploit.

Les pirates peuvent se mettre à l'abri d'une tempête sous le vent d'une île ou dans une baie. Le vent et la houle ne leur permettent pas de sortir, si bien qu'ils devront affronter jusqu'au bout d'éventuels ennuis dans leur mouillage. Si le navire de vos joueurs a fait naufrage, ceux-ci devront survivre sur une terre inconnue et hostile jusqu'à ce qu'ils retrouvent un navire. Ils pourront faire la rencontre d'une tribu indienne. Pourquoi ne serait-il pas les témoins de l'extermination du dernier village Arawak par les Espagnols ? Dans les ports, les pirates pourront recruter de nouveaux hommes d'équipage, mais aussi des membres du commandement ou encore un chirurgien. Enfin, les pirates mettront pied à terre pour prendre une ville ou pourquoi pas pour rejoindre la cité état qu'ils auront créée envers et contre toutes les puissances du monde.

Présence de la Magie

Rôle dans une Campagne

A vous de doser l'importance que la magie prend dans votre campagne. La magie n'est pas seulement un artifice pour rendre le jeu plus amusant pour les joueurs : elle peut être une source importante de scénarios. En effet, on peut imaginer que les pirates essaient de protéger des regards incrédules des Espagnols toute une contrée où se sont réfugiées des faées. En échanges, ces faées défendent le repaire des pirates ou leur ville contre les Indiens hostiles, mais aussi les Européens, au prix souvent de leur propre vie. Les pirates peuvent aussi enquêter sur des phénomènes étranges, car d'essence magique, ou en être les victimes. Même si la magie a une place capitale dans votre campagne, vous pouvez préserver l'étrangeté de la magie en interdisant vos joueurs de jouer des prêtres de certaines divinités.

De toute façon, si, comme nous vous le conseillons, vous ne révélez aux joueurs utilisant la magie que les pouvoirs qu'ils ont explorés, les manifestations d'un pouvoir inconnu les intriqueront sans doute.

Personnage Joueur & Arcanes

Nous vous déconseillons d'autoriser dans votre groupe plus d'un personnage joueur versé dans les arcanes, à moins que votre campagne soit une quête mystique pour uniquement des prêtres.

Crainte & Incrédulité

La magie fait peur – et à juste titre – aux personnes superstitieuses. De telles personnes, pour peu qu'elles soient bonnes chrétiennes, ont vite fait d'assimiler la magie à l'œuvre du démon. Les prêtres de religion olmèque, les sorcières et les druides, les prêtres vaudous et les hommes-médecine risquent fort de finir sur le bûcher ou pendus s'ils laissent des témoins de leurs errances magiques. L'inquisition exécute rarement les sorciers avouant leur faute et repentants, même au XVII^{ème} Siècle. Par contre, les récidivistes et ceux qui nient agir pour le diable sont jugés irrécupérables. Tous subissent des tortures aussi longues que raffinées jusqu'à ce qu'ils avouent. Les pirates ne sont pas assez portés sur la religion pour que la magie leur semble une hérésie. Par contre, ils sont a priori incrédules vis-à-vis de

toute magie tant qu'ils ne sont pas assurés de son existence.

Soyez implacables avec les personnages joueurs en ce qui concerne l'incrédulité et la haine qu'éprouve les chrétiens pour toute forme de magie inconnue. La magie est puissante, mais le prix à payer doit être à la hauteur des services rendus. Il est même probable que tout bon chrétien sauvé par l'intervention de la magie n'hésitera pas une seule seconde à faire pendre son sauveur, se croyant maudit par sa faute.

But d'une Campagne

Une campagne ne saurait être un enchaînement de scénarios sans but précis. En effet, pour sentir qu'il progressent et qu'ils vont quelque part, les joueurs ont besoin soit d'avoir un but, que servent leurs actions au cours de chaque partie, soit de sentir entre les différents scénarios un fil directeur. Le but réel de la campagne peut rester dans un flou artistique ou ne pas être celui qui semble évident aux joueurs. Dans la campagne des Cinq Soleils Olmèques, le but n'est pas du tout de piller une cité olmèque, mais les joueurs, jusqu'au dernier scénario, restent persuadés du contraire. Les joueurs sont en fait manipulés par les événements ou un personnage qui reste dans l'ombre pour les diriger.

Le monde de Pavillon Noir est sombre, violent et teinté à la fois de corruption et de manipulation. Les pirates ne font pas ou peu partie de ce monde, qu'ils se contentent d'arpenter en quête de leur liberté. Ils peuvent témoigner des massacres d'Indiens et de leur asservissement, ainsi que des bagnes flottants sacrifiant les hommes pour le Roy comme de la vulgaire chair à canon. Pour donner à vos campagnes de Pavillon Noir de l'ampleur, n'hésitez pas à user de manipulation, de trahison, de hauts faits, mais de désastres aussi. Gardez à l'esprit que l'on ne connaît qu'un seul grand pirate qui n'ait jamais été pendu ou tué au combat. Il s'agit du plus effrayable de ces gaillards, qui ferait passer plus tard le Marquis de Sade pour un saint homme : Edward Low.

Les pirates sont par nature libres. Ne pénalisez pas les joueurs s'ils s'écartent temporairement du cadre de votre campagne.

Si celle-ci les intéresse, ils y reviendront, à moins que ce ne soit elle qui les rattrape.

Campagne Subie par les Joueurs

Les joueurs de Pavillon Noir subissent une campagne lorsque celle-ci est faite d'événements dont ils ne sont pas les instigateurs. Ils voient apparaître ces événements, qui semblent au départ indépendants puis de plus en plus liés au fil directeur de la campagne. Peu à peu, leurs centres d'intérêt se déplacent des scénarios vers la campagne elle-même, jusqu'à ce qu'ils décident de prendre leur destin en main. Les joueurs sentent alors qu'ils commencent à comprendre de quoi il retourne et doivent sentir croître la nécessité d'agir. Ce type de campagne se retrouve dans Pavillon Noir comme dans tous les types de jeu de rôle, et puise son intérêt dans la découverte et la compréhension d'une trame complexe.

Campagne Volontaire

Pavillon Noir permet de jouer un autre type de campagne tout aussi trépidant. Assez rapidement au cours de la campagne, une opportunité s'offre aux joueurs d'acquiescer ou de réaliser quelque chose qui leur est cher. Ce qui les attire peut se déduire de l'historique des personnages et être légèrement différent pour chacun d'entre eux, tant que le chemin à suivre est le même pour tous. Alors que quelques scénarios de la campagne proposent des histoires parallèles, la plupart servent ce but, si bien que les joueurs se sentent progresser. Ils se battent pour faire progresser leur cause, quitte à en mourir.

Cohésion du Groupe

La liberté est un thème majeur dans Pavillon Noir, qui doit aussi transparaître dans les aventures des joueurs. Chacun d'entre eux peut à tout moment quitter le groupe. Toutefois, des pirates ou flibustiers font partie d'un équipage et ont donc peu de chance de se séparer au cours d'un scénario. Pour éviter la scission de votre groupe de joueurs, veillez à leur donner des intérêts communs pour susciter la cohésion du groupe. Ils resteront ensemble s'ils ont mutuellement besoin des autres et s'ils partagent des valeurs communes. Ils peuvent aussi se devoir des faveurs, si l'un sauve la vie d'un autre ou se devoir obéissance, si un joueur joue l'esclave d'un

autre PJ. Si vos joueurs décident de se séparer, vous pouvez mettre les deux groupes en danger pour les rapprocher.

Si vous ne courez pas réellement le risque que votre groupe de joueurs se scinde en deux, ils se sentiront peut être quand frustrés de ne pouvoir user de leur liberté si vous ne faites aucun effort pour les maintenir ensemble. D'un autre côté, si vos joueurs font partie du commandement de leur équipage et se révèlent incompetents ou couards, n'hésitez pas à les débarquer sur une île déserte pour les faire réfléchir. S'ils se permettent de manipuler l'équipage pour servir leurs intérêts personnels, prévenez-les qu'ils prennent des risques. S'ils insistent, ils risquent fort d'être exécutés par leur équipage pour trahison. Le meilleur moyen d'éviter cette déconvenue reste le dialogue ouvert avec leurs hommes.

Il est important, suite à l'historique des personnages, qu'ils gardent des buts personnels. Vous pouvez, si un de vos joueurs n'est pas présent lors d'une partie, jouer son personnage de façon discrète. Vous pouvez aussi prétexter un départ temporaire de l'équipage pour affaires personnelles. A la prochaine partie, passez quelques minutes avec le joueur précédemment absent pour lui demander ce que son personnage a fait durant tout ce temps. Expliquez-lui ce qu'il découvre. Si des aventures liées à l'historique d'un personnage sont susceptibles d'intéresser le reste de vos joueurs, n'hésitez pas à en faire un scénario complet.

Pour le bon déroulement d'un scénario, vous pouvez chercher à détruire la cohésion du groupe. Ce sera la tâche des joueurs que de trouver le traître et de recoller les morceaux. Une dissension peut tout à fait venir de la possession par l'équipage d'une importante somme d'argent. Un homme d'équipage, pourquoi pas un joueur, peut être tenté par tant d'argent et tenter de fuir avec l'or. Mieux vaudra pour lui ne pas être là pour affronter la colère de ses compagnons.

Si la scission de votre groupe de joueur est irrémédiable, suivez le groupe le plus nombreux, tandis que les joueurs restant joueront chacun leur matelot, partisan du groupe que vous suivez. Cette situation ne devrait pas se présenter au cours de votre campagne.

Matelot

Rôle du Matelot

Chaque homme à bord est amate loté avec un autre homme d'équipage. Les matelots sont des amis très proches, qui ne se cachent rien et sont prêts à se sacrifier l'un pour l'autre. Le rôle principal du matelot dans Pavillon Noir, outre de fournir une occasion de jouer des PNJs sympathiques, s'attache au remplacement d'un PJ mort. Lorsque le PJ meurt, le joueur peut prendre tout de suite le personnage de son matelot, qui est au courant d'à peu près la même chose que son défunt compagnon. Les matelots peuvent aussi servir, lorsque l'avenir du groupe de joueur est compromis, à les sortir d'une situation aussi inextricable que dangereuse.

Création du Matelot

Le matelot doit être créé en accord avec les règles de création de personnage, mais il peut l'être soit par le joueur, soit par le maître de jeu, après la partie durant laquelle le PJ s'est amate loté. Chaque matelot peut être radicalement différent de son compagnon de fortune, mais ils sont de toute façon liés par un contrat et une amitié forte.

Expérience du Matelot

A la fin de chaque partie, chaque joueur peut répartir cinq traits – avec pas plus de deux dans une même catégorie – pour faire progresser les compétences de celui des deux matelots qui n'a pas joué au cours de la partie. Ainsi, si un PJ meurt, son joueur ne prendra pas un personnage débutant, mais son matelot, qui s'est amélioré avec le temps.

Jouer les Matelots

Les matelots de PJs sont joués au cours de la partie par le maître de jeu. Ils ne doivent pas être omniprésents, mais contribuent à l'ambiance. Au joueur de voir si les rapports entre les deux matelots dépassent le cadre de la simple amitié.

OPTIONNEL



Au début de chaque partie, le joueur décide lequel de ses matelots il va jouer, en accord avec le maître de jeu. Vous pouvez tout à fait envisager une séparation temporaire de l'équipage, avec un matelot dans chacun des deux groupes. Les joueurs joueront alternativement chacun de leur matelot pour les suivre au cours de leurs aventures jusqu'au moment où ils se retrouvent enfin.

OPTIONNEL



Enseignement entre Matelots

Si un matelot a plus de 3 en Degré d'Apprentissage que son matelot dans une compétence et s'il possède la compétence d'Enseignement, il peut passer une semaine de traversée à enseigner cette compétence à son compagnon. Il effectue donc un Jet d'Enseignement par semaine de traversée. S'il réussit son jet, son matelot gagne un trait dans la compétence enseignée.

Adversaires & Alliés

Les personnages rencontrés par vos pirates peuvent devenir après leur rencontre, ou même avant, des alliés ou des ennemis. Les uns le deviendront par conflit d'intérêt, que les joueurs le veuillent ou non, tandis que les autres ne feront que réagir à l'attitude des PJ's. Les adversaires peuvent devenir des alliés au cours de la campagne et vice-versa. Ils apportent d'autant plus de piment au jeu que vous les faites intervenir intelligemment. Créez-les à la fois subtils et pittoresques, pour que leur rencontre soit un plaisir chaque fois renouvelé. Leur passé, leurs désirs et leurs haines vous aideront à les interpréter de façon juste au cours des parties.

Quelle que soit l'importance des alliés et des adversaires au cours d'une campagne, ils ne peuvent être toujours présents, sous peine de tomber dans la routine vis-à-vis des joueurs. Ils ont une vie propre, une histoire, mais restent aussi des êtres humains, avec leur qualités, leurs défauts et leurs aspects touchants. Selon leur rapport avec la

campagne, ces personnages apparaîtront de façon anecdotique ou épisodique. N'hésitez pas à introduire dans vos parties de Pavillon Noir des grands noms de la flibuste et de la piraterie, en prenant bien soin de ne pas tomber dans des clichés d'usage. Par exemple, vous pouvez introduire à vos joueurs, au cours d'un scénario le terrible Nau l'Olonnais, d'abord calme et mesuré, puis effroyable avec les Espagnols après qu'ils aient massacré le village indien où il a vécu et prit femme.

Ambiance

Une bonne campagne de Pavillon Noir fourmille de surprises et de rebondissements, mais le plaisir de jeu est aussi lié à la qualité de l'ambiance que vous créez. Cette ambiance influera beaucoup sur la façon de réagir de vos joueurs aux événements qu'ils rencontreront.

Les Cinq Sens

Lorsque vous décrivez une situation, si vous vous limitez à expliquer aux joueurs ce qu'ils voient, il leur manquera quelque chose pour imaginer la scène. Les sons, mais aussi les odeurs et les sensations de toucher rendent plus parfaitement l'ambiance d'une scène. La forêt vierge est peuplée d'animaux aux cris étranges, à la fois magnifiques et inquiétants. Les êtres humains sont angoissés lorsqu'ils ne peuvent voir ce qui sentent par ailleurs comme une menace. S'ils se trouvent seuls dans la jungle et entendent des feulements et des bruits feutrés autour d'eux, ils sauront qu'ils ont affaire à des léopards et des ocelots, mais ne sauront pas combien ni où ils se trouvent, jusqu'à ce vous les effrayiez d'un rugissement maison.

Nous avons pris soin de décrire en détails l'ambiance des combats à bord des navires. L'horreur ne tient pas seulement au sang qui rend le pont glissant, aux corps sans tête ou sans bras d'amis ou de pirates jugés indestructibles. Les coups de canons assourdissants, les vrombissements atroces des boulets ramés, les craquements effroyables d'un mât qui s'abat, les cris déchirants des gabiers, emmêlés dans les cordages du mât détruit qui s'éloigne du navire, y contribuent beaucoup. Les artilleurs ont les yeux piqués par la fumée qui les fait aussi tousser, les mains qui glissent sur le canon couvert de sang. Tout le monde à bord, en attendant la canonnade ennemie a les tripes nouées par la

terreur et appelle sa bonne étoile pour ne pas être sur le passage de la mitraille.

N'oubliez pas non plus de rendre le caractère idyllique des Caraïbes. Son eau de cristal laisse si bien voir le fond que les navires semblent voler au-dessus du sable blanc. Le sable sur les plages est blanc comme le sucre et si fin qu'il est difficile d'en percevoir les grains. Les poissons aux mille couleurs attire les yeux des plongeurs et des pêcheurs qui découvrent de nouvelles espèces. La mer des Caraïbes, c'est aussi un soleil de plomb qui mord la peau et obscurcit l'esprit. Les quartiers de l'équipage sentent la sueur malgré un nettoyage fréquent. Lorsque la chaleur n'affecte pas les marins, ils doivent s'inquiéter, car la tempête guette, avec ses ouragans et ses tornades qui se nourrissent de la mer chauffée par le soleil. En d'autres termes, tout dans les Caraïbes semble démesuré pour les voyageurs venant d'Europe, passant du jour au lendemain du paradis à l'enfer, puis de l'enfer au paradis.

Forbans Matérialistes

Les personnages de vos joueurs sont intéressés par les gains matériels et la gloire. La chance des flibustiers et pirates fluctue beaucoup au cours de leur vie, si bien qu'ils perdent souvent en une journée le fruit des efforts de tout un mois. Montrez à vos joueurs la versatilité de l'argent et de la gloire. S'ils prennent par exemple un galion chargé de cacao et de sucre, cargaison d'une valeur inestimable, il n'est pas exclu qu'ils fassent naufrage sur des récifs ou qu'ils doivent s'alléger en jetant leur précieuse cargaison par-dessus bord pour fuir devant un navire de guerre.

Vos joueurs cherchent-ils à amasser de l'or, à le dépenser de façon outrancière ou à le jouer aux dés ou aux cartes.

Amasser de l'Or

Les pirates devront déployer autant d'efforts pour conserver leur bien que pour en acquérir davantage. Un scénario au cours duquel ils se font voler leur butin et doivent se mettre en quête du voleur leur montrera qu'ils ne sont pas les seuls à faire preuve de rapacité. Mettez-leur sous les yeux des occasions de se procurer autant d'or qu'ils rêvent d'en avoir pour pouvoir les manipuler à votre gré au cours de la campagne, tout en veillant à ne pas

les faire douter de l'importance de leur quête financière. De nombreux bruits courent à propos de l'immense fortune qui est la leur. Posséder autant d'argent attire bien entendu le respect, mais aussi la convoitise.

Dépenser

Les pirates, et les flibustiers plus encore, une fois le butin partagé, se laissent aller à des dépenses outrancières dans les ports dans lesquels ils relâchent. Payer des repas et des vêtements hors de prix leur procure une sensation éphémère de bonheur. De plus, la réputation d'un flibustier se mesure à la quantité d'argent qu'il est capable de dépenser en une journée. Pour ce qui est des pirates, cette façon de dépenser exprime leur mépris de la bourgeoisie. Faites ressortir et apprécier ces moments agréables durant lesquels ils dilapident leur butin, étalant leur richesse devant les autres et s'achètent autant de choses qu'ils devront revendre à bas prix au moment de repartir, pour combler leurs dettes.

Le fait de se retrouver sans argent ne doit pas leur apparaître comme une punition, mais plutôt comme une période normale du cycle de leur vie. Ils devraient idéalement se dire : « C'était foutrement bon », plutôt que « C'est bien fait pour ma gueule ». N'oubliez pas la devise de Roberts : « Courte et bonne ». Les pirates et flibustiers qui font profiter leurs voisins de tables de leur banquet se feront des amis d'un jour le plus souvent, mais parfois aussi des alliés durables. Boire jusqu'à plus soif ensemble resserre les liens. Durant les beuveries et orgies, les pirates et flibustiers peuvent très bien entendre des conversations alléchantes qui leur ouvriront la porte de nouvelles aventures.

Jouer au Jeu

Les jeux de cartes et de dé sont souvent interdits sur les navires pirates, car ils suscitent des querelles tenaces. Les flibustiers prennent beaucoup plus de distance avec leur or. A peine arrivés au port, ils se ruent dans les tripots pour jouer leur butin, afin de plumer ceux qui les ont criblés de dettes lors d'une précédente escale. Le jeu chez les flibustiers crée assez peu de querelles, car ils s'attachent peu au fait de perdre ou de gagner. Lorsqu'un flibustier est sûr que son adversaire triche, il vide la querelle au cours d'un duel, pour lui faire passer l'envie de recommencer.

Incitez vos joueurs à jouer toujours plus, en leur faisant miroiter le fait que plus ils jouent et plus ils s'améliorent au jeu. Un jour ils gagneront une plantation de canne à sucre à la Martinique, ou bien un navire de guerre de 54 canons, et le lendemain, ils se retrouveront en caleçon avec 10 000 pièces de huit de pertes. Essayez de rendre les parties de jeu amusantes et pleines de suspense. Les parties de cartes ou de dés présentent de bonnes occasions de se faire de nouveaux alliés ou de solides inimitiés. Elles permettent aussi d'acquérir une formidable mine de renseignement, lorsque les autres joueurs sont d'autres aventuriers, des marchands, des commis de la Compagnie des Indes, des soldats ou autres fonctionnaires de l'état. En effet, les joueurs imbibés de rhum sont bavards et divulguent au cours des parties des informations qu'il faudrait sinon leur extorquer sous la torture. Gagner des sommes astronomiques au jeu augmente la gloire d'un personnage joueur, qu'il les perde ou non après.

Gloire & Notoriété

A bord de leur navire comme à terre, faites leur gonfler les chevilles avec toutes les histoires un rien exagérées qui se racontent sur leur compte. La reconnaissance pour leur férocité comme leurs qualités de chefs leur ouvre des portes. Cette réputation est aussi source de danger, mais ils doivent en voir plus les avantages que les inconvénients. N'oubliez pas tout de même qu'ils auront du mal à devenir plus célèbres que les plus grands noms de la flibuste : Nau l'Olonnais et Morgan, et que ceux de la piraterie : Roberts, Low, Misson et Teach.

Révoltés

Si vos pirates sont des révoltés, insistez sur les atrocités du monde dans lequel ils vivent. Ils ne doivent pas sentir qu'ils sont des êtres atroces, mais plutôt qu'ils se vengent des atrocités de la société qui cherche à les éliminer.

La destruction des civilisations aztèque, inca et indiennes par les Espagnols ne peuvent laisser de marbre les flibustiers comme les pirates. A vous de voir si vous préférez leur présenter ces événements tragiques en toile de fond ou s'ils seront les témoins de la disparition des derniers membres d'une civilisation indienne. Les Espagnols exterminent leurs victimes au nom du seigneur

avant de les dépouiller de leurs biens. Les hommes-médecine ou autres prêtres risquent fort de se retrouver pendus ou brûlés pour conduite de rites sataniques. Vos joueurs chercheront sans doute à venger les victimes et à retourner le mal contre leurs tortionnaires.. Faites-leur ressentir qu'ils sont totalement incompris des non-pirates dans leur croisade.

Les pirates trouvent inacceptable la mise en esclavage des tribus indiennes de Nouvelle-Espagne, ainsi que leur lente extermination. Ils ne supportent pas plus de voir les nobles d'Europe exploiter les roturiers et les Espagnols jouir seuls de la mise à sac du Nouveau Monde. L'esclavage des peuples d'Afrique Noire n'émeut que les plus idéalistes des Pirates, tandis que les Flibustiers ne se posent même pas la question de les libérer. Certains Flibustiers font naturellement exception, comme Nau l'Olonnais, qui libéra deux esclaves noirs qui l'avaient aidé. Par contre, la servitude pour trois ans des engagés est si nécessaire à leur mode de vie qu'il l'acceptent sans état d'âme. Insistez sur les mauvais traitements subis par les opprimés, leur manque total de liberté et leur perte de tout espoir. Racontez-leur la répression envers ceux qui osent lever la tête et les privilèges des nobles. Alors vous suscitez en eux la haine des oppresseurs et la compassion pour les opprimés.

Ils peuvent aussi se révolter devant la corruption de la bureaucratie, l'hypocrisie et la rapacité des institutions religieuses, mais aussi les rites indiens étranges et vite qualifiés d'abomination. Ils choisiront peut être alors de faire chanter les corrompus, de ridiculiser les prêtres et moines qui leur tombent entre les mains, et pourquoi pas de donner aux sauvages le droit à la différence. Il est fort probable qu'ils seront aussi injustes que ceux qu'ils condamnent en punissant des individus pour un vice de société. Si l'être humain les répugne, ils déclareront tout bonnement la déclaration de guerre à l'humanité, comme le fit le terrible Edward Low.

Idéalistes

Marquez le contraste entre les sociétés européennes corrompues et inégalitaires et la société quasi idéale des pirates. D'un côté les responsabilités et les droits s'acquièrent par la naissance, alors que chez les pirates, seule la compétence destine un marin aux postes de commandement. La communauté égalitaire

des pirates se démarque aussi d'une société basée sur l'exploitation de son prochain. L'esclavagisme est absent du mode de vie pirate, chez les plus idéalistes en tout cas. Les lois simples et peu nombreuses des pirates montrent leur grande efficacité, comparées au fouillis de lois teintées de morale chrétienne des monarchies européennes. Enfin, les pirates élisent leurs chefs, qui ne peuvent accéder à ce poste que par un vote en bonne et due forme.

Les pirates sont conscients que le pouvoir appartient à qui sait le prendre. Les grandes puissances n'étaient à leurs débuts que des groupes de guerriers brutaux, qui ont su s'imposer en tant que sociétés nouvelles. Les pirates peuvent eux aussi devenir une grande puissance, s'ils trouvent le ciment pour les garder toujours unis et une flotte capable de concurrencer les monarchies qui rêvent de les écraser. Avant de penser à s'établir dans leur première ville indépendante, les pirates devront rallier autour d'eux des troupes autour d'un idéal commun. Ils devront aussi faire taire les conflits qui affaiblissent le groupe.

Les monarchies persécutent les pirates idéalistes, car ils représentent un danger plus idéologique que militaire à leur autorité imposée. Cette persécution, loin de décourager les pirates, justifie leur démarche libertaire : ils doivent s'affirmer ou mourir. Leur entreprise ne peut réussir que s'ils arrivent à rassembler des ingrédients essentiels : ils doivent se trouver un lieu de vie et affirmer leur puissance militaire sans oublier leur souci de justice. Les nouveaux fondateurs d'une démocratie à la Grecque doivent rester critiques quant à leurs lois et leur vie politique, pour ne pas scléroser leur nouvelle société. L'endroit où ils installeront leur ville sera idéalement caché aux yeux des monarques, facile à défendre, mais aussi d'une beauté comparable à l'utopie pirate.

La sclérose interne, les scissions, les trahisons, la répression des grandes puissances, mais aussi la haine des indigènes envers de nouveaux colons sur leur territoire menacent cette société utopique de la destruction pure et simple. Ces menaces sont si fortes que l'histoire a voué cette entreprise de création d'une société libertaire pirate à l'échec. Mais même si elle n'a aucune chance de réussir, cette entreprise vaut la peine d'être

tentée pour servir de sillon aux révolutions futures.

Vie à Bord du Navire

La vie à bord du navire doit animer les parties, même s'il ne s'agit pas du but de chacun des scénarios. Les flibustiers, et les pirates plus encore, sont avant tout des êtres sociaux. Pour commencer, capitaine ou pas, les joueurs ne peuvent pas se permettre de prendre en main l'avenir de l'équipage à sa place. Ils peuvent le manipuler, mais devront le faire avec subtilité et dans la plus grande discrétion, sous peine de subir un violent retour de bâton.

Soignez les personnalités des figures les plus hautes en couleur de l'équipage. Il ne s'agit pas forcément des plus gradés, mais plutôt des personnages qui auront de nombreuses interactions avec les PJ's. Ces interactions peuvent être de franche camaraderie, des oppositions de points de vue, des rancunes tenaces, voire des violences. Peut-être l'équipage compte-t-il un traître qui menace la survie du groupe. Peut-être l'équipage a-t-il du mal à conserver des secrets lorsqu'il va jouer aux cartes ou se saouler dans les tripots. Peut-être deux membres vitaux de l'équipage ne peuvent plus se sentir et menacent à chaque instant de faire exploser le groupe. Voyez le chapitre sur « Les Pirates » pour connaître les événements de la vie quotidienne, les prises de décision et la résolution des conflits. Pour savoir si vos joueurs sont dignes de commander le navire, voyez aussi le chapitre sur le mode de reconnaissance et de prestige à bord.

La justesse et la richesse de la vie au sein de l'équipage pirate ou flibustier contribue au moins autant que les aventures vécues au plaisir de jeu de vos joueurs. Vous pouvez le négliger totalement, mais alors Pavillon Noir ressemblera à tout autre jeu de rôle d'aventure. Les pirates sont très méconnus et il est temps de redorer leur blason.

Quelques Exemples de Campagnes de Pavillon Noir

Buts de Campagnes

Les buts d'une campagne de Pavillon Noir apparaissent au bout de quelques scénarios. Si

le but consiste à résoudre un problème, comme de faire cesser le commerce triangulaire, présentez le problème dans toute son horreur, puis faites sentir subtilement aux joueurs que cet état de fait peut être modifié, soit par le biais d'événements, soit lors d'une discussion avec des PNJs. Si le but consiste à réaliser une quête ou un rêve, à vous de le rendre suffisamment attractif pour attirer leur attention. Le but va poursuivre les joueurs durant de nombreuses parties et devra donc mériter tous ces efforts. Veillez aussi à ce qu'ils ne le perdent pas de vue durant les parties de jeu. Une durée approximative en nombre de scénarios est donnée avec les différents buts qui suivent, pour vous aider à voir comment le développer. Si vos joueurs peuvent renverser le Roy de France en un seul scénario, alors vous n'êtes pas réalistes.

Construction d'un Etat Pirate Idéal (15)

On dit en Europe, au début du XVIII^{ème} Siècle, qu'un certain Avery aurait bâti un empire à Madagascar. Le capitaine Johnson - Defoe - publie les mémoires de Frédéric Misson, qui a construit, à Madagascar aussi, une cité pirate utopique : *Libertalia*. Mis au courant de ces dires par un aventurier dans une auberge, nos pirates se mettent dans l'idée soit de rejoindre cette épopée pirate, soit de construire leur propre cité. Pour ce faire, ils devront motiver du monde et trouver un lieu parfait pour cette société idéale. Une fois installés, ils seront confrontés à la mauvaise volonté des indigènes, qui supportent mal cette colonie, comme au courroux des grandes puissances préférant tuer dans l'œuf cette idée subversive.

Faire Cesser le Commerce Triangulaire (20)

Le commerce triangulaire sévit depuis la colonisation du Nouveau Monde. Il est si bien organisé que les négriers achètent les esclaves directement à des tribus africaines. Ils achètent parfois aussi les enfants à leurs parents. Les conditions de détention et de transport sont atroces, si bien que près de la moitié des esclaves meurent en route. Les survivants seront au mieux serviteurs chez un riche planteur, sinon travailleront dans les plantations ou pire, dans les mines. Cette situation est intolérable à qui étend à ses congénères le principe d'égalité et de liberté.

De tels pirates idéalistes devront trouver les moyens de décourager un commerce que de

nombreuses personnes qualifient de juteux et de vital pour le Nouveau Monde. Qu'ils interceptent les négriers sur le chemin du Nouveau Monde, qu'ils terrifient les potentiels acheteurs d'esclaves, ou qu'ils empêchent les négriers d'accéder à la Côte d'Ivoire et à la Sierra Leone, la partie sera rude, voire désespérée. Les puissances d'Europe n'hésiteront pas à envoyer à leur rencontre des navires de guerre et des tribus esclavagistes leur mèneront probablement la vie dure. Les pirates peuvent soit organiser le commerce triangulaire de façon plus humaine, bien que ce soit baisser son froc, soit utiliser les esclaves libérés et les négriers pour lever une flotte plus grande encore.

Reconquérir un Territoire (10)

Les relations commerciales de la tribu indienne des PJs avec les Espagnols se sont tendues peu à peu, quand ceux-ci ont montré leur vrai visage en lui imposant leur joug. Devant la force de l'ennemi, de nombreux guerriers, chasseurs et pêcheurs se sont inclinés. L'Homme-Médecine donne à quelques vaillants guerriers un talisman et les envoie en quête d'une solution pour repousser les Espagnols.

Les jeunes rebelles Caraïbes, Mosquitos, Arawaks ou Indios Bravos partent dans leur quête, découvrant avec horreur la puissance phénoménale de leurs ennemis. Après quelques actions de guérilla, ils se mettent en quête d'alliés : pourquoi pas de pirates ou flibustiers. Ceux-ci devront toutefois être motivés pour les aider à reconquérir leur territoire. Les villageois peuvent aussi laisser leur chère île à l'ennemi et se mettre en quête d'un autre paradis.

Bouter les Espagnols Hors du Nouveau Monde (40)

Les Espagnols furent les premiers à prendre place sur le Nouveau Monde. Leur colonisation s'est accompagnée de massacres et de soumissions de civilisations entières. Le pape lui-même a partagé le Nouveau Monde entre Portugais et Espagnols. Ceux-ci mettent donc à sac ce nouveau continent sans subir de réelle menace.

Les PJs peuvent remédier à état de fait en boutant les Espagnols hors d'Amérique. Ils ont peu de chance d'obtenir ce résultat seuls et par la manière forte. Par contre, avec l'aide des autres pays colonisant le Nouveau Monde et

des Indiens, cette campagne à plus de chances d'aboutir.

Piller une Cité d'Or (7)

Dans la forêt vierge du Yucatan et au Mexique, les Espagnols n'ont pas réussi à faire main basse sur toutes les cités d'or. Certaines cités mayas rongées par la forêt et désertées par les hommes attendent des visiteurs. Trouver la cité ne suffit pas pour la piller, car il faudra aux pirates réussir à passer les protections physiques et mystiques gardant ce lieu de culte.

Intercepter l'Armada Espagnole (5)

L'Armada espagnole, qui ramène en Espagne toutes les richesses de Nouvelle-Espagne, du Pérou et même des Indes Orientales, a fait rêver de nombreux flibustiers. Aucun d'entre eux n'a cependant réussi à intercepter ce convoi au trajet secret et protégé par des navires de guerre. Par contre, Francis Drake, puis Morgan ont réussi à prendre Panama aux Espagnols, au moment justement où une partie des richesses destinées à l'Armada s'y trouvaient encore.

Les PJs ont mis la main sur un otage qui avoue sous la torture connaître la route suivie par l'Armada. Ils faudra aux pirates ou flibustiers des mois de préparation pour la prendre sans coup férir.

Faire Tomber des Gouverneurs (8)

Après avoir été trahis par plusieurs infâmes gouverneurs, les PJs cherchent à les faire tomber, soit en les assassinant, soit en pillant leur ville, soit encore en se procurant des documents qui les compromettent. Les gouverneurs ont appris que les PJs étaient sortis vivant de leur guet-apens et cherchent à les éliminer définitivement.

Renverser le Roi de France (20)

Le Roy de France est un tyran comme les autres et, en tant que tel, ne mérite que le mépris, voire la haine des pirates. Ceux-ci, après avoir amassé une fortune suffisante dans le Nouveau Monde, reviennent en Europe pour préparer la chute de la monarchie française. Ils comptent peut être la remplacer par une république basée sur trois valeurs pirates : liberté, égalité, fraternité.

Devenir les Maîtres d'une Mer (30)

Les mers sont si vastes que personne ne peut prétendre les contrôler. Les pirates essaient de quadriller les routes commerciales avec une telle efficacité qu'ils peuvent imposer un tribut à tout navire qui traverse leur territoire. Tout navire qui ne paie pas son tribut avant de partir en mer sera coulé avec son équipage. Ceci nécessite une flotte d'au moins une trentaine de vaisseaux et une association entre autant d'équipages pirates. Les pirates sont des bons compagnons, mais prompts à se séparer dès que leurs avis divergent.

Provoquer une Guerre entre deux Pays (15)

La paix est une plaie pour les corsaires, à qui elle fait perdre leur gagne pain. Seul les Hollandais se soucient de leurs ex-corsaires et les casent dans la marine marchande ou en tant que pêcheurs. Les corsaires des autres pays n'ont plus qu'à vendre leur navire ou se faire pirates. Ils choisissent presque tous cette dernière solution.

Après avoir baroudé en tant que corsaires puis pirates, les PJs veulent rentrer de nouveau dans la légalité, tout en poursuivant leur vie de pillage et de combats navals. Ils cherchent donc à créer un incident diplomatique entre leur ex-patrie et d'autres pays, tout en ayant soin d'agir dans l'ombre. Une fois la guerre de nouveau déclarée, il n'ont plus qu'à demander une grâce royale à Sa Majesté et une lettre de course.

Amasser Or et Gloire, Trouver un Repaire (10)

Si vous voulez effectuer une série de scénarios plutôt qu'une campagne, libre à vous. Les joueurs, en terme de progression au fil des scénarios, verront croître leurs richesses, leur Gloire et leur Notoriété. Pour sauver leurs gains, ils devront se mettre à la recherche d'un repaire.

Quête Mystique (15)

♦ La Relique

Des aventuriers, en pillant un temple, récupèrent une relique puissante, dont seul l'or les intéresse. Ils démantèlent l'objet lors du partage du butin et se séparent. Les PJs tombent par hasard sur un de morceaux de la relique, sans trop savoir de quoi il s'agit. Peu après, ils apprennent l'existence et la puissance de l'objet dont il possèdent une infime partie. Il

leur faut retrouver un à un les possesseurs de la relique pour la reconstituer.

♦ La Bibliothèque

Les PJs, tous des prêtres de différentes divinités, recherche des ouvrages qu'une divinité aurait offert à une tribu d'Amérique du Sud. Ce livre refermerait suffisamment de savoir pour atteindre l'illumination. Les PJs se mettent à la recherche de ces ouvrages, farouchement défendus par la tribu, qui use pour se défendre de leur connaissance du grimoire.

Pirates d'Outre-Tombe (Variable)

En découvrant un trésor, les pirates mettent aussi la main sur un fétiche très puissant, mais maudit. Celui-ci les transforme en esprit. Sous cette forme, ils ne peuvent interagir avec le monde matériel. Par contre, ils peuvent s'incarner dans des corps d'empreint pour une durée courte, même si une telle incarnation leur est douloureuse. En terme de règle, il ne peuvent se réincarner deux fois dans la même personne et souffrent d'un niveau de blessure sur une localisation au hasard par semaine d'incarnation. Ils conservent toutes leurs compétences et caractéristiques mentales et sociales, ainsi que les compétences nautiques. Par contre, ils assument les compétences physiques et de combat, à l'exception de l'escrime, de leurs corps d'emprunt. Ces changements de corps et les nombreux pouvoirs qu'ils acquièrent devraient leur permettre de faire progresser à grand pas la cause pirate. Ils peuvent cependant être manipulés en tant qu'esprits par un humain suivant la Voie d'Illumination de l'Esprit.

Pirates au Féminin (Variable)

Le Roy de France envoie en direction du Nouveau Monde un navire chargé des femmes indésirables en France : prostituées et criminelles. A bord du navire, les femmes subissent les pires exactions sexuelles et prennent le contrôle du navire. Vont-elles devenir des pirates aussi féroces que séduisantes ou vont-elles essayer de faire cesser l'oppression de la femme par l'homme ?

Esclaves Pirates (Variable)

Des esclaves noirs se mutinent à bord d'un négrier pour former le premier navire pirate d'esclaves noirs de l'histoire. Ils peuvent par

exemple essayer de supprimer le commerce triangulaire.

Se Faire Anoblir, Obtenir une Grâce pour tous les Pirates (20)

Un complot se trame pour renverser le Roy de France. Les pirates, en lui sauvant la mise, peuvent s'attendre à tous les égards. Il est aussi probable que le Roy les fera pendre tout de même plutôt que de les anoblir. Les pirates peuvent aussi réclamer une grâce pour tous les pirates.

Devenir un Ambassadeur du Roy de France (15)

Le Roy de France entretient peu de relations avec les monarques d'Orient. Des pirates ou des corsaires agissant dans ces eaux peuvent devenir des partenaires privilégiés de l'Empereur de Chine par exemple. Ils deviendront alors des ambassadeurs du Roy de France, promouvant des relations étroites entre des pays si éloignés.

Trame de Fond Historique

Bataille de Lépante

La bataille de Lépante, en 1570 marque la fin de la suprématie maritime des Turcs en mer Méditerranée. Après cette défaite, les galères laissèrent la place sur mer aux galions, à la puissance de feu très supérieure. Des personnages célèbres comme Francis Drake ont participé à cette bataille navale historique. Pour en retracer tous les détails, dont le contexte politique et la faire jouer à vos joueurs, consultez un manuel historique.

Création de la Tortue

La tortue constitue pour les aventuriers français des Caraïbes un refuge parfait. En effet, l'île de Saint Christophe se trouve si loin que les premiers flibustiers devaient naviguer pendant des semaines pour ramener leurs prises dans leur havre. L'île de La Tortue, et particulièrement le fort de Basse-Terre, constitue une place forte inexpugnable. Comme les Boucaniers et les Flibustiers n'y restaient pas longtemps, les Espagnols la prirent à plusieurs reprises. Boucaniers et Flibustiers déploierent tous les efforts nécessaires pour la reconquérir à chaque fois. Si vos joueurs incarnent des Flibustiers au tout début de la Flibuste, l'histoire de La Tortue prendra pour eux une importance capitale. Voyez, dans ce chapitre, le section concernant

l'histoire de la Tortue comme cadre de cette campagne.

Apogée de la Flibuste

Sous le gouvernement de Bertrand d'Ogeron, la flibuste connaît un essor extraordinaire. En effet, ce gouverneur mémorable sait s'y prendre avec les flibustiers et fait de son mieux pour organiser leur vie. Il procure aux flibustiers des commissions portugaises leur permettant d'attaquer légalement des Espagnols. Le commerce grandissant de La Tortue offre aux flibustiers de nombreux moyens de dépenser en quelques semaines leur butin colossal. D'Ogeron est surtout accepté par les Flibustiers et Boucaniers pour son grand respect de leur chère liberté. Afin de transformer lentement un repaire d'aventuriers violents et désordonnés en une respectable colonie, il importe d'Europe, en 1666, des femmes pour assagir ses brutes de concitoyens.

Durant la période de 1655 à 1670, avec des flibustiers aussi célèbres que Nau l'Olonnais et Morgan, la flibuste entreprend des attaques de villes beaucoup plus dangereuses et fructueuses que les prises de navire. Les flibustiers n'ont guère le choix, car les navires se font plus rares et prennent la mer en convois protégés.

Fin de la Flibuste

Vers 1690, La Tortue devient une colonie qui se concentre sur un commerce moins fructueux mais aussi moins violent que la flibuste. Les périodes de paix prolongées transforment peu à peu les flibustiers en pirates. Après d'Ogeron, qui ne prit pas de mesure contre les campagnes anti-Espagnoles de ses Flibustiers en temps de paix, les gouverneurs français se firent plus exigeants. Même en période de guerre, sous l'initiative de Colbert quelques années auparavant, seuls les corsaires possèdent le droit de s'attaquer aux ennemis de la nation. Les Flibustiers virent donc corsaires, puis pirates lorsque la France signe un traité de paix avec ses voisins. Les flibustiers, mis petit à petit au ban de la société, prennent une tournure plus politique en manifestant leur révolte par la piraterie.

Etat Pirate de Nassau

Les pirates Teach, Rackham, Vane, Hornigold et La bouche, ainsi que de

nombreux autres, prennent l'île de Providence dans les Bahamas aux Anglais. Ils s'installent dans la ville de Nassau, qui ne se peuple que de pirates. Ceux-ci la considèrent plus comme une résidence que comme un port d'attache. Nassau est dirigée par un conseil comprenant tous les capitaines pirates de l'île. Ceux-ci, pour ne froisser personne, prennent des décisions au cours de longues assemblées. Ils ne réagissent donc pas assez vite lorsque le corsaire Woodes Rogers arrive à bord d'un navire de guerre à Nassau. Woodes Rogers est resté célèbre pour son tour du monde avec son pilote de génie William Dampier et pour sa découverte d'Alexandre Selkirk, futur Robinson Crusoë. Tous les pirates acceptent la grâce apportée par Woodes Rogers, ce qui ne les empêche pas de se mutiner une fois le port quitté, à l'exception de Vane et Rackham, qui arrivent à fuir.

Apparition de l'Idéologie Pirate

Les flibustiers suivent un mode de vie assez proche de celui des pirates, en rédigeant notamment une chasse-partie, véritable texte de loi. Toutefois, les flibustiers ne sont guère plus que des aventuriers avides de combats et d'or. Les pirates manifestent une révolte violente contre une société inégalitaire. Cette idéologie apparaît avec le grand nombre de vaisseaux de lignes sur lesquels la violence arbitraire suscite la rébellion. Peu à peu, les aventuriers se font soit plus virulents, soit plus idéalistes. Les personnages joueurs peuvent participer à ce tournant politique de l'épopée pirate.

Fin des Plus Grands Pirates

Rares sont les pirates qui ont le loisir de finir leur vie dans leur lit. La plupart d'entre eux meurent au combat, à moins qu'ils ne soient pendus. Les morts les plus historiques de pirates sont celles de Rackham, celle de Bartholomew Roberts et celle de Teach. Teach a été tué par le lieutenant Maynard au cours d'un combat où il a reçu vingt cinq blessures, dont dix par balles. Sa tête a servi de figure de proue au navire de Maynard, de retour à bon port. Bartholomew Roberts, attaqué par un navire de guerre, ne semblait pas résolu à se rendre, mais une volée de mitraille dans la gorge a eu raison de lui. Ses hommes apeurés se sont immédiatement rendus. Rackham s'est fait prendre un lendemain de beuverie par un navire de guerre qui n'a eu à se battre que contre les deux femmes du bords. Celles-ci,

dont la férocité était exemplaire, ont révélé au cours du procès qu'elles étaient des femmes et qu'elles étaient enceintes, ce qui les a sauvé de la pendaison. Avant de monter sur le gibet, Rackham a dit à sa femme Ann Bonny qu'il ne voulait pas mourir ainsi. Celle-ci lui a répondu : « Je suis certes fâchée de te voir dans cette inconfortable position, mais si tu t'étais battu comme un homme tu n'aurais pas à mourir comme un chien ». Peut-être vos joueurs mourront à côté de ces figures de la piraterie ou bien ils changeront l'histoire en libérant ces forbans des griffes de la loi.

Disparition de Civilisations Indiennes

Les Espagnols, après avoir exterminé les Aztèques et les Incas, se sont penchés sur le problème des Caraïbes et des Arawaks. Les Caraïbes aimaient les Arawaks pour leur chair et avaient entrepris leur extermination, travail fini par les Espagnols. Ceux-ci, trouvant les Caraïbes encombrants et leurs rites anthropophagistes inadmissibles les ont massacrés. Les peuples indiens qui ne furent pas éliminés étaient réduits à l'esclavage, à l'exception des Indios Bravos, inexpugnables dans la forêt vierge entourant Maracaibo. Vos joueurs seront peut être les témoins de tels massacres, impuissants ou vengeurs.

Survivre avec les Autorités aux Trousses

Bien que cela ne fasse pas l'objet d'une campagne à part entière, les pirates, dès qu'ils deviennent un tant soit peu notoires, attirent les autorités à leurs troussees. Chaque preuve de leur présence qu'ils laissent attirent les chasseurs de pirates. Leur tête mise à prix intéresse tout les bonnes gens prompts à la délation. Ils ne peuvent pas caréner ou réparer leur navire au calme sans avoir l'angoisse aux tripes. Ceux qui quittent le navire pour se fondre parmi les honnêtes gens finissent pendus ou la tête plantée au bout d'une pique. Nos pirates rencontrent des confrères dans le même pétrin qu'eux. Leur seule chance de salut : se faire passer pour morts pour faire cesser les recherches.

Autres Trames de Fond

Trahison au Sein de la Communauté

Subissant depuis plusieurs années les moqueries de ses confrères, un pirate – ou un

flibustier – prépare sa vengeance. Il donne des informations aux navires de guerre leur permettant de mettre la main facilement sur ses frères. Il peut même organiser une vaste réunion tournant à la beuverie, durant laquelle les autorités viennent faire une visite surprise, capturant et pendant ce beau monde. Les aventuriers survivants chercheront probablement le coupable pour lui faire payer sa trahison.

Le Cinquième Soleil est en Train de Mourir

Le soleil brille de moins en moins. Les scientifiques ne trouvent pas d'explication à ce phénomène, qui fait suite à la destruction des civilisations adoratrice le soleil. Celui-ci est mourant, sans sacrifices humains ni adeptes pour croire en son pouvoir. Les joueurs, s'ils ne veulent pas voir leur monde plonger vers les ténèbres, devront comprendre le phénomène. Une fois les temples du soleil retrouvés, les sacrifices humains doivent reprendre pour que le soleil répande de nouveau sa lueur bienfaisante.

Conspiration Contre le Roy de France

Les nobles français, déplorant la totale perte de leur pouvoir politique, se retournent contre Louis XIV. Ils projettent non moins que de se débarrasser de lui pour reprendre les rênes du pays. Ils arrangent pour le Roy un voyage vers le Nouveau Monde, où ils lui préparent une embuscade avec les ennemis de la France. Vos pirates verront les préparatifs de cette entreprise de grande ampleur et pourront la faire échouer ou la soutenir. En effet, Louis XIV n'est pas un roi aux tendances très libertaires, mais les comploteurs seront peut être pires que lui.

Utilisation des Pirates par un Gouverneur

Un gouverneur se sert des pirates à leur insu pour ses intérêts personnels. Ce qu'il demande à ses associés relève de la routine, jusqu'au moment où les pirates réalisent l'ampleur de l'entreprise dont ils sont les dupes. Sous le coup de la colère, ils devront tout de même rester subtils pour ne pas se faire écraser par la machine qu'ils ont mis en route.

Scénarios de Pavillon Noir

Tout ce qui suit n'est absolument pas nécessaire pour créer un scénario de Pavillon Noir. Toutefois, vous pourrez y piocher quelques idées pour étoffer vos scénarios. En particulier, ce chapitre vous donne une méthode pour créer des scénarios complexes et vivants, mais elle reste cependant une méthode parmi tant d'autres. Si vous en êtes à votre premier scénario, ces éléments pourront vous être utiles pour bien maîtriser la partie que vous allez proposer à vos joueurs.

Préparation d'un Scénario

Un scénario de Pavillon Noir, comme tout scénario de jeu de rôle, se prépare. A force d'écrire des scénarios, vous pourrez vous permettre de moins les préparer, en faisant confiance à votre capacité d'improvisation et d'adaptation aux actions de vos joueurs. Un scénario, tout comme une campagne, peut être soit subi, soit volontaire de la part des joueurs.

S'ils ont déjà en tête ce qu'ils désirent faire au cours de la partie, afin de progresser dans leur campagne, demandez-leur, à la fin de la partie précédente, de vous faire part de leurs projets. Vous pourrez alors préparer le terrain de la partie qui va commencer. Vous devrez créer ou introduire des personnages qu'ils rencontreront au cours de leur périple, détailler les lieux qu'ils arpenteront et les événements qu'ils vivront.

S'ils comptent seulement sur vous pour leur faire vivre des aventures, ce sera à vous de créer un but à ce scénario, un problème à résoudre ou des aventures à vivre, et de les introduire aux joueurs de façon subtile et attrayante, pour qu'ils n'agissent pas seulement pour vous faire plaisir.

Le But du Scénario

Vos joueurs peuvent savoir ce qu'ils désirent faire avant même de commencer la partie, et c'est le propre de Pavillon Noir. Les problèmes qui surgiront lors du scénario peuvent être dus soit à la réalisation du but suivi par les joueurs, soit à des événements annexes. En d'autres termes, à vous de voir si vous voulez que votre scénario apparaisse comme une parenthèse dans les aventures de

vos joueurs mais éclairant la campagne, ou comme la consécration de leurs efforts.

Ce qui se Passe Réellement

Pour créer un scénario de Pavillon Noir, vous devez réfléchir à ce qui va se passer réellement dans le monde imaginaire où les joueurs évoluent. Rien ne sert de savoir ce qui se passe en Europe quand l'aventure prend place dans les Caraïbes, à moins que ces informations apparaissent aux joueurs en toile de fond. Lors de la création du scénario, vous devrez vous demander tout ce qui se passe autour des joueurs, tout ce qu'ils verront d'une façon ou d'une autre lors du scénario.

Plutôt que de commencer directement à vous demander ce que les joueurs vont voir et faire, réfléchissez à ce qui se passe réellement au cours du scénario, sans vous demander comment ils vont y réagir.

Le Lieu

En fonction de ce que veulent faire vos pirates, où de ce que vous les incitez à faire, choisissez un ou plusieurs lieux dans lesquels vont se dérouler leurs aventures. Ce choix aura des conséquences importantes sur les personnages et les événements qu'ils pourront rencontrer. Le scénario peut se dérouler dans le repaire des pirates, sur une île déserte, dans un port, à la Tortue, dans une plantation, dans la forêt vierge, sur mer, dans le désert, etc. Choisissez le lieu soit en fonction du type de scénario que vous voulez leur faire jouer, soit en fonction des impératifs de votre campagne.

L'Action

Que se passe-t-il qui justifie une implication des joueurs ? Mettez à plat de nombreuses idées, sans chercher pour l'instant à les connecter entre elles ou avec la campagne. Essayez de trouver des idées diverses pour ouvrir votre scénario et offrir à vos joueurs de nombreuses choses à découvrir. Plus le scénario comportera d'idées originales, voire déconcertantes, et plus il sera divertissant.

Le Temps

Pour chacune des actions que vous avez déterminées, voyez si elles interviendront

pendant la partie ou si ce sont des actions passées qui ressurgissent dans le cours de la partie. Les joueurs l'apprendront-ils de la bouche de quelqu'un, en enquêtant ou en traînant dans une auberge ? Le verront-ils de leurs propres yeux, comme un village indien incendiés par une troupe d'Espagnols ? L'action peut aussi être une réminiscence d'un événement passé, comme la découverte du squelette d'un homme assassiné depuis plus de vingt ans, serrant entre ses doigts un quipu en lambeaux.

Le Cadre

A moins que vous ne décidiez d'effectuer un scénario sans rapport avec le reste de votre campagne, les aventures que vous préparez doivent apporter une pierre supplémentaire à l'édifice précédemment construit et ouvrir des portes pour les scénarios futurs. Voyez en quoi les idées précédemment mises sur le papier peuvent éclairer vos joueurs sur la trame de la campagne qu'ils jouent ou constituer pour eux un progrès significatif dans leur quête.

Si votre campagne présente des événements historiques, votre scénario pourra par exemple expliquer aux joueurs les raisons qui motivent les acteurs de ces événements. Il peut aussi annoncer un âge sombre qui se prépare, par des augures inquiétants et difficilement déchiffrables. Il peut aussi, en trame de fond, présenter des événements étranges qui ne trouveront leur explication que plus tard. Durant cette aventure, vos joueurs pourront par exemple rencontrer des acteurs de la campagne et s'en faire de puissants alliés ou ennemis qui interviendront dans la suite. Si une ou deux parties de jeu peuvent suffire à comprendre un scénario, il faut beaucoup plus de temps pour appréhender toute la campagne. Ne cherchez donc pas à donner des réponses claires. Elles devront juste rester cohérentes avec l'ensemble, si bien que le but de la campagne apparaîtra peu à peu aux joueurs en se précisant. Ainsi, vous pourrez faire culminer la tension et l'implication des joueurs dans l'histoire. Si vous démarrez trop vite une campagne, elle risquera de se terminer prématurément.

Les Acteurs

Les acteurs de votre scénario seront à l'origine des différentes actions, des cibles de ces actions, des témoins ou des personnes qui enquêtent. Déterminez le rôle de chacun pour

chaque action qui forment la base de votre scénario. A ce niveau, ne vous attachez pas à la personnalité de ces acteurs ou à leurs caractéristiques. Par contre, déterminez leurs intérêts et leurs buts si ce sont des personnages importants de la campagne. Seront-ils des exécutants ou resteront-ils dans l'ombre ? Enfin, quelles sont leurs intentions vis-à-vis des joueurs. Ils peuvent chercher à les manipuler, à les détruire s'ils se mettent entre leurs pattes, ou bien à devenir leurs alliés. Tout ceci dépendra bien sûr des actions de vos joueurs.

N'oubliez pas, pendant le scénario, de faire vivre l'équipage des joueurs. La vie au sein du groupe doit prendre une place importante durant les parties. Par exemple, les prises de décision pour le groupe sans lui demander son avis susciteraient au moins des rumeurs à bord. Les prises de décisions se font soit par le capitaine en période de crise, soit par le conseil ou par l'assemblée. En plus de ces prises de décisions, l'équipage des joueurs réagira probablement aux événements qu'il va vivre aux côtés des joueurs. Faites souvent intervenir certains membres de l'équipage, mais toujours conformément à leurs personnalité. Enfin, l'action qui se déroule dans le scénario peut prendre place au sein même de l'équipage. Par exemple, des tensions peuvent, suite aux actions des joueurs, apparaître à bord entre le capitaine et le Quartier-Maître. Celui-ci demande une scission de l'équipage qui empêcherait les joueurs de réaliser leur but. Ils est aussi possible qu'un traître se soit introduit à bord.

Les Raisons

Les joueurs ne comprendront pas votre histoire si les différentes actions dont ils sont les témoins ne sont pas liées. Ils chercheront alors des liens qui n'existent pas et perdront leur temps. En plus de ceci, en connectant entre eux les différentes actions, votre scénario gagne en complexité. Inventez à vos acteurs des raisons pour accomplir leurs actes. Fusionnez si nécessaire deux acteurs en un seul pour donner une unité à l'histoire. Créez des relations entre les différents acteurs. S'ils agissent de concert, vos pirates les rencontreront peut être ensemble soit à visage découvert, soit dans le plus sombre recoin d'une auberge, afin de coordonner leurs actions. S'ils sont ennemis, ils réagiront probablement violemment aux actions de leurs adversaires.

Réactions

Pour enrichir encore votre scénario, les actions de certains acteurs susciteront de la part des autres des réactions plus ou moins directes. Le personnage qui réagit a-t-il été mis au courant avant l'action, et tente de l'empêcher ou de la faire tourner en sa faveur, ou bien réagit-il devant le fait accompli ? Une réaction d'un acteur peut susciter une autre réaction, et ainsi de suite. Les différents PNJs du scénario ne sont toutefois pas omniscients et manqueront des événements. Veillez tout de même à ce que ces réactions enrichissent le scénario et ne le rendent pas simplement plus compliqué. Bien se pencher sur les réactions des différents acteurs aux événements du scénario contribue à mon sens plus que tout le reste à enrichir le scénario. Pour réussir, les joueurs devront peut-être découvrir ces événements cachés au travers des réactions visibles des acteurs.

Magie

La magie peut influencer le déroulement d'un scénario. Elle peut aussi être au centre du problème que les joueurs ont à résoudre. Les arcanes perdront de leur charme si elles interviennent dans chacun de vos scénarios. Elles doivent rester mystérieuses et inquiétantes, autant pour les PJs qui les explorent que pour les autres. Pour maintenir les joueurs dans l'ignorance de la magie, vous pouvez leur interdire de lire le livre des Arcanes. Ceux qui manipulent la magie ne connaîtront alors les différents pouvoirs que lorsqu'ils les auront explorés.

Thème

Vous pouvez si vous le désirez regrouper les événements de votre scénario autour d'un thème. Ce thème se dégagera probablement de vos premières idées. Voyez l'importance que vous voulez lui donner, en centrant ou non l'action sur lui. Voici quelques thèmes possibles pour vos scénarios de Pavillon Noir : la trahison, les revers de fortune, le destin, la liberté, la relativité de la vérité, le retour de flamme, la manipulation, l'ignorance, mourir pour des idées ou le secret.

Ambiance

Le thème représente une idée que le scénario illustre. Vous pouvez aussi, lors du scénario, créer une atmosphère particulière :

son ambiance. Dans Pavillon Noir, le paradoxe entre l'horreur et l'ivresse des combats, tout comme la sensation d'injustice, apparaissent fréquemment. Votre scénario peut créer une atmosphère angoissante, violente, glauque, pétillante de vitalité ou au contraire inquiétante. Les PNJs peuvent être tous méfiants, susceptibles, agressifs ou conciliants.

Ce Que les Joueurs Voient

Ce qui se passe réellement dans votre scénario n'a d'intérêt pour les joueurs que s'ils peuvent y participer d'une façon ou d'une autre. Quels sont donc les événements qui se produisent dont les joueurs pourront apprendre l'existence, soit en enquêtant, soit en tant que témoins, ou encore en tant qu'acteur ? En effet, prévoyez ce que vos joueurs vont faire en fonction des centres d'intérêt de leurs personnages. Restez souples cependant, car il est rare qu'ils s'en tiennent à ce que vous avez prévu. Ces événements doivent donc être des révélateurs de ce qui se passe réellement. Un événement ne suffira sans doute pas pour comprendre tout ce qui se passe dans votre scénario, mais devrait donner quelques indices.

Manifestation des Événements

Une fois que vous saurez à quels événements vos joueurs pourront assister, il vous faut savoir quel en seront les déclencheurs. Les PJs pourront en être les témoins s'ils sont présents en un lieu donné et à une date précise, à moins que l'événement ne soit lié à eux. Ils en seront alors les témoins ou les victimes quoi qu'il arrive. Pour une facilité de narration, l'action peut se déclencher lors de l'arrivée des personnages dans un lieu précis ou en réponse à leurs actions. Par exemple, si les PJs donne rendez-vous à leur contact, qui en informe le gouverneur, celui-ci enverra ses meilleurs soldats pour les arrêter. Autre exemple, si vos pirates parlent à une personne, des ennemis de cette personne, présent au moment de la rencontre les prendront pour ses alliés et prendront de mesures répressives.

Influence de vos Joueurs

En fonction de vos choix sur la façon dont les événements se manifestent, votre scénario sera plus ou moins linéaire. La linéarité facilite la narration, mais nuit au plaisir de jeu si les actions des joueurs ont peu ou pas d'influence

sur ce qui leur arrive. L'idéal pour rester conforme à l'esprit pirate serait de ne jamais contraindre vos joueurs. Ils suivraient alors votre scénario uniquement parce que les actions à entreprendre sont conformes à l'intérêt de leurs personnages et équipages.

Les PJs ne pourront pas influencer sur certains événements, dont ils ne seront même pas au courant. Ils peuvent aussi acquérir des informations sur un événement passé ou sur une personne en enquêtant, ou bien durant une conversation anodine. Ils peuvent encore en rester les témoins impuissants, ou au contraire prendre en main le cours des événements. Leur réaction à un événement en suscitera peut-être un autre, c'est à vous d'en décider.

Intérêt pour les Joueurs

Les événements que vont vivre vos pirates devront avoir un intérêt pour eux. Le plus souvent, ils éclairent les joueurs sur l'histoire que raconte le scénario ou bien la campagne. Ils peuvent aussi leur permettre de progresser dans leur quête. Au cours de l'aventure, les pirates seront peut-être impliqués contre leur gré. Ils rencontreront des personnes susceptibles de devenir leurs alliés ou adversaires. Certains événements seront trompeurs et vous permettront de manipuler vos joueurs, à moins que ce ne soit l'intention d'un des acteurs du scénario ou de la campagne. D'autres événements leur mettront la puce à l'oreille pour qu'ils puissent se sortir du pétrin.

Les Personnages

La préparation du scénario tire à sa fin. Il vous reste à détailler les personnages qui interviendront dans votre histoire.

Rapport avec le Scénario

Chacun des personnages poursuivra ses buts au cours du scénario. Ils savent aussi certaines choses, qu'ils seront prêts à communiquer aux PJs sous certaines conditions, qui peuvent être un service à lui rendre, des arguments qui portent ou encore la menace. En plus de ses différentes activités au cours du scénario, le personnage réagira aux actions des joueurs et aux différents événements qui jalonnent l'aventure. Il attendra probablement quelque chose de la

part des joueurs, tout comme ceux-ci attendront quelque chose de lui.

Image

Décrivez le personnage tels qu'il paraîtra aux joueurs. Vous pouvez vous inspirer de la description typique du marin du chapitre « Vie à Bord d'un Navire : Equipage ». Les marins exposés au combat peuvent avoir perdu des doigts, une main, un membre ou un œil au cours de leurs batailles ou encore être couverts de cicatrices. Décrivez aussi les vêtements du personnage, sa façon de se mouvoir et la première impression qu'il laisse. Sa voix est-elle éraillée ou douce ? Passe-t-il son temps à mâcher sa chique, à boire ou à cracher sur le sol ?

Personnalité

La personnalité du personnage comprend bien sûr ses motivations profondes, mais aussi ses traits de caractère, sa façon de parler et ses tics de comportement. Dans ses rapports avec les joueurs, il sera probablement franc concernant certaines questions et réticent, voire dissimulé à propos de sujets délicats. Au cours du jeu, vous pourrez soit vous fier à votre talent d'acteur, soit laisser vos joueurs faire des jets d'Empathie opposés à la Comédie du personnage pour se rendre compte qu'il ment. Il est évident que si vous prenez le parti de jouer la scène sans jet de dé, vous devrez interpréter d'autant mieux le PNJ qu'il possède une grande compétence en Comédie, tout en laissant transparaître la vérité en fonction de l'Empathie des personnages de vos joueurs. Je suis d'accord avec vous, cela n'a rien d'évident, mais si vous sentez au cours de votre interprétation que vos joueurs ne semblent pas vous suivre, ne vous démontez pas et demandez-leur un jet de dé. À côté de ça, si ce PNJ doit interagir directement avec les joueurs, demandez-vous ce qui pourra le convaincre de leur faire confiance.

Dans Pavillon Noir, la notion de bien et de mal est toute relative. En effet, les pirates sont condamnés par la loi et même par les valeurs de la société de l'époque. Ils commettent certes des crimes atroces, mais sont animés par des buts, des désirs louables et compréhensibles. De la même façon, les personnages de vos scénarios seront d'autant plus intéressants qu'ils sont nuancés. Les adversaires des personnages de vos joueurs peuvent être des salauds, mais quelque chose doit motiver leurs

actes. Ils peuvent aussi n'être que des personnes en conflit d'intérêt avec vos joueurs. En conciliant les intérêts de ces personnes avec les leurs, vos joueurs pourront s'en faire des alliés temporaires. Toutefois, s'allier avec des pirates posera des problèmes de conscience à toute personne bien pensante. Ceux qui accepteront de s'allier avec eux sans pour autant embrasser leur cause sont suffisamment amoraux pour les trahir dès que ce n'est plus leur intérêt de les aider. Pour éviter ces cas de conscience de leurs alliés, les pirates les préviennent de la fureur de leur répression en cas de coup fourré.

Histoire

L'histoire des personnages intervenant dans l'aventure que vous vous apprêtez à faire vivre à vos joueurs n'a pas besoin de remonter à leur tendre enfance. Elle doit être suffisamment développée pour expliquer leur personnalité et leur rôle dans le scénario.

Feuilles de Personnage

Vous n'avez pas besoin de remplir une feuille de personnage complète pour chaque PNJ de votre scénario. Contentez-vous de son charisme et de son endurance pour les caractéristiques, ainsi que de quelques compétences susceptibles de vous servir durant le jeu. Vous pouvez très bien improviser tout ceci lors de la partie, car ces points de règles n'ont qu'un impact moyen sur le développement du scénario.

Par contre, détaillez les éventuelles Arcanes dans lesquelles le PNJ est versé et son degré d'apprentissage d'escrime, ainsi que les bottes qu'il connaît, s'il en connaît. Donnez accès à la magie et à l'escrime seulement à de rares personnes, en fonction de leur rôle à jouer. Soyez encore plus parcimonieux avec les bottes d'escrime qu'un personnage peut posséder, car elles sont extrêmement rares. Pour connaître une botte d'escrime, il faut avoir à peu près 14 en Escrime. Pour avoir créé lui-même une botte puissante, un PNJ doit avoir au moins 19 en Escrime. Des PNJs tout prêts en appendice de ce livre n'attendent plus que vous les utilisiez, au moins dans un premier temps.

L'introduction

Votre histoire est enfin prête. Il ne vous reste qu'à savoir comment introduire les

personnages des joueurs dans l'aventure. En général, l'évolution de la campagne vous permet de connaître les intentions de vos joueurs. Si vous n'en avez aucune idée, demandez-leur à la fin d'un scénario pour préparer le suivant.

Si l'introduction des joueurs dans l'aventure manque de subtilité, ils auront l'impression que le scénario arrive de façon incongrue. Pour éviter ce désagrément, vous pouvez introduire le scénario durant le scénario précédent, mais pour cela, vous devrez prévoir toujours un scénario d'avance. Il se peut aussi que l'aventure débute exactement où le scénario précédent s'était arrêté, comme s'il s'agissait du même scénario. Une autre façon à la fois simple et efficace consiste à laisser les joueurs décider de ce qu'ils vont faire, au moins au début, durant ce scénario. Votre histoire se greffera alors de façon naturelle sur leurs actes, qui dépendent étroitement de la campagne.

Si vous ne pouvez introduire votre aventure d'une de ces trois manières, vous pouvez toujours utiliser des artifices. Par exemple, vos joueurs sont victimes de rêves présentant des caractères communs, dont l'investigation les fera entrer dans le cadre de l'histoire. L'aventure peut aussi débiter par une discussion attirante avec une personne dans une taverne, alors qu'un de leurs marins raconte leurs aventures. Les mêmes informations peuvent provenir d'un prisonnier sous la torture. Si vos joueurs projettent de voyager, un événement lié à ce voyage, comme un naufrage, une tempête, mais aussi faire de l'eau, caréner, prendre un navire ou subir une épidémie, peut les mettre sur la voie. A la fin du scénario précédent, les joueurs peuvent, comme autre possibilité, rencontrer un des acteurs du scénario qui débute. Cette personne leur demandera ou les incitera à s'impliquer dans le scénario, par une proposition franche ou en les manipulant. Si le lieu des deux aventures qui se suivent sont les mêmes, ou plutôt si l'une se termine à l'endroit où l'autre commence, un événement du nouveau scénario, incitant les joueurs à enquêter, les introduit en douceur dans la nouvelle histoire. Les joueurs peuvent aussi acquérir un objet insolite ou les mettant dans une situation délicate, être capturé par l'ennemi au cours d'un combat naval ou se voir attribuer une mission.

Quelque soit la façon dont vous introduisez le scénario, vos joueurs pourront refuser les perches que vous leur tendez. Ne vous démontez pas, demandez-leur ce qu'ils font et improvisez une entrée en scène peut être moins subtile, mais ne leur permettant pas un nouveau refus.

Déroulement de la Partie

Avant de Jouer

Règles

Vos joueurs n'ont pas forcément besoin de connaître toutes les règles pour jouer. Ils auront du mal à se passer des règles de combat de groupe et de combat naval s'ils veulent élaborer une stratégie, mais vous pouvez garder les modificateurs pour vous. Expliquez-leur avant la partie les règles dont ils auront besoin au cours de l'aventure, pour ne pas avoir à le faire lorsque le moment sera venu. Si les pirates sont entourés d'une centaine de morts-vivants suintant un jus noir de leurs griffes et bavant des vers, cela brisera l'ambiance que de prendre plusieurs minutes pour leur expliquer les règles de combat. Donnez-leur le descriptif du déroulement d'un combat pour qu'ils sachent comment se déroule le tour. Gardez-en un exemplaire avec vous. Vous n'êtes pas obligé de l'utiliser, mais, au début en tout cas, ce descriptif, que nous rappelons ici, vous aidera à structurer le tour.

Les règles qu'il leur faudra connaître au cours d'une partie sont les règles de combat, d'escrime et d'arcanes, s'ils sont versés dans ces domaines. Si le scénario comprend un combat de groupe, leur rafraîchir la mémoire ne peut faire de mal.

Matériel

Vous aurez besoin au cours de la partie de dés à vingt et six faces, de feuilles de personnage remplies, de crayons et de gommes. Si les joueurs vivent au sein d'un équipage, veillez à ce que la feuille d'équipage soit à jour. S'ils possèdent un navire, ils devront avoir aussi une fiche de navire. Si vos joueurs sont amatelotés et que vous voulez leur permettre de faire évoluer, voire de jouer leur matelot, laissez-les créer ces personnages avec les règles habituelles.

Vous pouvez leur donner, au début du premier scénario de votre campagne, un

journal de bord. Ce journal sert à inscrire ce qu'ils font et découvrent d'important, afin de leur permettre en quelques minutes de savoir exactement où ils en sont au début d'une nouvelle partie.

Si vous utilisez les règles avancées de combat de groupe, vous aurez aussi besoin de la carte de combat naval ou d'une feuille à petits carreaux.

Histoires Personnelles

Au début d'un scénario, les personnages de vos joueurs se sont peut être séparé temporairement pour vaquer à leurs occupations personnelles : boire et jouer leur butin, ou l'offrir à ces dames en échange de quelque plaisir charnel. Ils peuvent aussi avoir fait progressé leur quête personnelle. Prenez les à part si nécessaire pour savoir ce qu'ils font exactement et expliquez leur ce qu'ils découvrent. Introduisez les dans le scénario chacun à leur tour ou tous ensemble, en fonction de ce que vous avez prévu.

Au cours de la Partie

Expérience

Lorsque vos joueurs réussissent un jet de compétence, ils peuvent marquer cette compétence d'un trait. Un deuxième trait peut être obtenu par enseignement. Donnez-leur une croix dans une compétence lorsqu'ils ont accompli à l'aide de cette compétence quelque chose de crucial pour le scénario ou pour la survie du groupe. C'est à vous seul de décider s'ils méritent une croix, qui ne se donne pas à la légère. Vous pouvez tout aussi bien décider de ne pas leur accorder un trait dans une compétence si l'usage de celle-ci n'apporte rien.

Rappelez aussi aux joueurs que les compétences des membres essentiels de l'équipage, ainsi que les compétences de groupe, peuvent aussi s'améliorer avec l'expérience et reçoivent donc des traits et des croix. Une compétence d'un membre éminent de l'équipage, comme le chirurgien ou le maître charpentier, est marquée d'un trait lors d'un jet réussi. Pour obtenir un trait dans une compétence de groupe, les joueurs doivent obtenir +1 ou +2R sur le jet de dé de groupe.

Description & Action

Au cours de la partie, pour éviter l'anarchie, commencez toujours par décrire ce que les joueurs voient. Demandez-leur à tour de rôle ce qu'ils entreprennent. Indiquez-leur ensuite les jets appropriés à effectuer, puis décrivez les résultats de leurs actions en fonction de leur Réussite. C'est à vous d'ordonner la partie pour que chacun puisse agir à son tour.

Lorsque vos joueurs mettent en place leur stratégie, laissez-leur le temps de réfléchir, à moins qu'il ne soit trop tard pour cela. Ensuite,

suivez le descriptif du tour de combat jusqu'à son terme, puis recommencez au tour suivant.

Traversée

Une longue traversée est rarement insipide et comporte son lot de difficulté et d'action. Un certain nombre de jets de dés sont nécessaires pour déterminer tout ce qui peut bien arriver, à moins que vous ne réserviez quelque chose de spécial. Vos joueurs pourront aussi essayer de faire progresser l'équipage. Tout ceci est détaillé dans le « Résumé des Règles » dans ce guide du maître, au paragraphe « Traversée ».

DEROULEMENT D'UN TOUR DE COMBAT DE GROUPE – 10 SECONDES

- ◆ Description de la Bataille.
- ◆ Ordres aux différents groupes.
- ◆ Tir de Mousqueterie & d'Artillerie
 - ❖ Voyez si les personnages des joueurs sont touchés.
- ◆ Actions Particulières.
- ◆ Corps à Corps.
- ◆ Tour de Combat Individuel.
- ◆ Moucheurs et Grenadiers.

DEROULEMENT D'UN TOUR DE COMBAT NAVAL

- ◆ Les Equipages des différents navires effectuent leurs actions chacun leur tour. Fixez l'ordre que vous voulez au départ, mais conservez-le par la suite.
- ◆ Pendant son Tour, chaque navire peut simultanément, dans l'ordre qu'il désire :
 - ❖ Recharger les Pièces sur une bordée : Les canons sont prêts à tirer le tour suivant la fin de la Recharge.
 - ❑ Choisir son type de munitions : *Boulets, Boulets Rouges, Boulets Ramés, Mitraille.*
 - ❑ Effectuer un Jet de *Recharge de Pièces de Groupe* dont la Réussite donne la durée.
 - ❑ Modificateurs : *Calibre du Canon, Type de Munitions, Vent & Gîte.*
 - ❖ Recharger les Mousquet pour les tirs de mousqueterie et les moucheurs : 1 Tour complet.
 - ❖ Effectuer une seule Manœuvre :
 - ❑ Si le Vent est Frais ou plus fort, l'équipage doit effectuer un Jet de *Gros Temps* après chaque manœuvre, pour savoir s'il souffre d'*Avaries*.
 - ❑ La Manœuvre peut être : *Virement de Bord, Réglage des Voiles, Abordage, Appareillage, Mouillage, Prise de Ris.* Jet de *Manœuvres de Groupe*.
 - ❑ Modificateurs : *Gros Temps, Ris* pris dans la voilure pour certaines manœuvres. *Nature du Fond et Exposition* pour le *Mouillage*.
 - ❖ Se déplacer, sauf s'il effectue un *Virement de Bord*.
 - ❖ Effectuer une *Réparation de Fortune* : un essai par combat naval et par localisation.
- ◆ A tout moment :
 - ❖ Tirer au Canon, avec des canons rechargés :
 - ❑ Condition : *Ligne de Tir* (cible par le travers pour la bordée, devant pour la chasse).
 - ❑ Canons : *Bordée, Pierriers, Canons de Muraille, Canons de Chasse* ou *Canons de Fuite*.
 - ❑ Jet de *Pointage de Pièces de Groupe*.
 - ❑ Modificateurs : *Portée, Taille, Orientation & Gîte* de la Cible, *Localisation Spéciale* et *Circonstances du Tir*.
 - ❖ Tirer au Mousquet avec des Mousquets rechargés :
 - ❑ Jet de *Tir de Mousqueterie de Groupe*.
 - ❑ Modificateurs : *Portée, Protection*.
 - ❖ Faire tirer les moucheurs :
 - ❑ Jet Individuel et Crucial de *Mousquet*.
 - ❑ Modificateurs : *Portée* des tirs individuels, *protection*.
 - ❖ Esquiver un Tir de Mitraille :
 - ❑ La compétence de *Pointage de Pièces de Groupe* des chefs de pièces adverses est opposée à la compétence *Manœuvres de Groupe* des esquivants.

Préparation d'un Combat de Groupe

Déclenchement

Lors de la préparation de votre scénario, vous pouvez prévoir les éventuels combats de groupe. Si jamais le lieu où il se déroulera réellement diffère de celui que vous avez prévu, vous pourrez toujours adapter le combat. Vous n'êtes obligé de faire des adaptations que si les joueurs spécifient qu'ils ne passent pas par un endroit ressemblant de près ou de loin à votre lieu de combat. Sinon, contentez-vous de transposer les deux lieux.

Les joueurs peuvent délibérément choisir d'attaquer un navire, un groupe de personnes ou une place forte. Leurs adversaires peuvent aussi leur tendre une embuscade ou les surprendre. Il se peut enfin que vos joueurs soient chassés par un navire de guerre ou des ennemis trop nombreux. Ce qui déclenche le

combat prend une place importante dans sa préparation, car si vos joueurs se font attaquer, vous devrez élaborer une stratégie pour les ennemis des joueurs, alors que dans le cas contraire, les ennemis se contenteront de réagir de leur mieux. Leur stratégie devient plus élaborée s'ils ont du temps pour se préparer, après avoir été prévenus par une sentinelle par exemple.

Pour ce qui est d'un combat naval en pleine mer, l'effet de surprise ne peut être obtenu que de nuit, durant laquelle les navires conscients de la menace qui pèse sur eux éteignent leurs fanaux pour semer leurs poursuivants. En plein jour et sans côte proche, celui qui aperçoit son adversaire le premier peut prendre l'avantage du vent, mais les deux ont du temps pour élaborer leur stratégie.

Forces en Présence

♦ **Nombre d'Hommes.**

Lors d'un combat de groupe, les forces sont rarement équilibrées en nombre. Vos pirates ne seront quasiment jamais en supériorité numérique, ce qui ne devrait pas les démonter, mais réclamera par contre de leur part une stratégie poussée et efficace. Les flibustiers s'engagent souvent dans des combats à un contre dix, compensant leur faible nombre par une férocité terrifiante.

Soyez réalistes quand au nombre d'adversaires auxquels vos pirates devront faire face. Ne chercher pas à l'augmenter ou à le diminuer artificiellement, avec pour seul prétexte de les mettre en difficulté ou de leur faciliter la tâche. Vos joueurs vous seront reconnaissants de rester réalistes, ce qui leur permettra d'évaluer approximativement le nombre de leurs ennemis. Pour un combat naval, vous sont donnés pour chaque navire le nombre d'hommes d'équipage maximal, ainsi que de l'équipage nécessaire pour le manœuvrer. Calculer le nombre d'hommes nécessaire pour recharger une bordée de canons, pour éviter les incohérences qui permettraient à un groupe de trois personnes de manipuler une énorme pièce de trente-six livres.

♦ **Compétence.**

❖ De Groupe

Sur les six compétences de groupe, ne vous encombrez pas de celles qui ne seront pas nécessaires au conflit. Des Indiens attaquant vos pirates à la sarbacane dans la jungle n'ont pas besoin de la compétence de Pointage ou de Recharge de Pièces. Inspirez-vous, dans le livre des « Actions de Groupe », du tableau donnant quelques exemples de compétences de groupe, pour les niveaux de compétences de vos belligérants. Les niveaux de compétence donnés sont ceux de l'équipage, donc après application des bonus octroyés par le commandement. Soyez aussi réalistes quant aux compétences des groupes rencontrés par vos joueurs. Des marchands devraient pour eux être moins coriaces qu'un corsaire renommé.

❖ Des Membres Eminents

Déterminez les compétences des adversaires des joueurs qui sont nécessaires au combat de groupe. Pour faire de réparations de fortune sur un navire de guerre par exemple, vous aurez besoin des compétences des trois maîtres : charpentier, calfat et voilier. Pour un combat naval toujours, vous aurez aussi besoin des compétences du pilote, rôle pris par défaut par le capitaine, afin de savoir ce que l'ennemi connaît du terrain. Bien évidemment, vous pouvez aussi les improviser sur le moment.

Pensez aussi aux personnages un peu particuliers que les joueurs pourront combattre au cours du combat. Une fois la victoire accordée, vos joueurs pourront peut être recruter les personnalités compétentes dans des domaines où ils manquent de monde.

❖ Les Joueurs

Veillez à ce que la fiche d'équipage et de navire des joueurs soit créée à l'avance, avec les rôles de commandement assignés, pour ne pas perdre de temps avec ceci lorsque le temps de l'action sera venu.

♦ **Navires.**

Pour un combat naval, utilisez si vous le désirez les fiches de navire toutes faites. Il vous restera à inscrire le nombre de canons et les dégâts qu'ils infligent, calculer l'encombrement si vous utilisez les règles optionnelles et le nombre d'homme d'équipage aux canons, pour savoir s'ils sont assez nombreux pour recharger les deux bordées à la fois.

Pour finir, mais vous pourrez aussi bien l'improviser s'il prennent le navire, rajoutez ce que le navire contient et qui pourrait intéresser les joueurs, c'est-à-dire le butin, les réserves, les cartes, le journal de bord, la trousse de soins, les pavillons, les instruments de navigation et les passagers.

Si vous tenez à personnaliser le navire, vous pouvez adapter sa vitesse d'un nœud par ci par là, en mieux ou plus souvent en pire, mais aussi sa résistance. Ces modifications pourront être détectées par un jet de Connaissance des Navires et Connaissances Nautiques, rendant le navire plus attractif ou

au contraire inintéressant pour les joueurs, à moins qu'ils le modifient.

♦ Batteries Côtières & Fortins.

Les batteries côtières, souvent postées en hauteur afin de porter plus loin sont aussi équipées de canons de gros calibre. Comme les affûts sont fixes, contrairement aux canons de navires, la précision des ces batteries est redoutable. Ne les parsemez pas à la légère, car elles constituent un danger énorme pour les navires. Vos joueurs devront donc en prendre possession le plus tôt possible, et si possible en les attaquant par surprise. S'ils ne le font pas, ils s'en mordront probablement les doigts.

N'oubliez pas, au cas où vos joueurs canonneront ces batteries, de leur assigner une résistance, qui est légèrement plus importante que celle d'un navire aux dégâts infligés équivalent, car les batteries sont entourés d'une enceinte de pierre. Donnez par défaut à une batterie protégée par un parapet de pierre une résistance égale à un tiers des dégâts maximum qu'elle inflige.

♦ Equipement.

Les adversaires des pirates peuvent posséder un armement ou un équipement qui les handicape, ou au contraire les avantage, au cours du combat. Si l'adversaire est pris par surprise durant son sommeil, il ne pourra prendre ses armes en mains avant deux ou trois tours de combat. Durant cette période, en plus des malus dus à la surprise, il souffre d'un malus venant d'un armement inférieur.

Si l'un des groupes possède des pistolets alors que son adversaire n'en a pas, il gagne un bonus de +1 ou +2 à sa compétence de groupe de corps à corps. De même, lorsque les pirates se battent contre ou aux côtés des Indiens, ces derniers subiront probablement un malus, car leur équipement est moins bon que celui des Européens. Une volée de flèche inflige beaucoup moins de pertes qu'un tir de mousqueterie, les Indiens subissent donc lors de leurs tirs un malus de -2, compensé par leur fréquence de tir plus élevée. De façon générale, modifiez les compétences de groupe si les forces en présence ont des armements différents.

On peut imaginer que vos pirates – ou leurs adversaires – ont mis au point des armes originales pour gagner l'avantage sur leurs

ennemis. Assignez alors à leurs inventions des dégâts maximaux – si elles sont réalisables et si un jet d'Ingénierie ou de Science a été réussi. Les dégâts réellement infligés dépendent de l'efficacité de leurs armes, mais aussi du nombre d'armes disponibles. Utilisez la table des dégâts et pertes infligés par les tirs d'artillerie, à la ligne correspondant aux dégâts maximum infligés par l'ensemble de leurs armes spéciales, pour obtenir les dégâts réellement infligés.

Par exemple, le maître charpentier, pour compenser le faible nombre de canons du navire, invente des sortes d'orgues. Ces orgues sont constituées de tubes gros chacun comme un canon de mousquet, chargés indépendamment, mais liés ensemble et tirant en presque en même temps. Recharger les 50 tubes d'une orgue prend deux heures à deux personnes, ce qui exclue donc de les recharger durant un combat. Par contre, le maître charpentier les a installés sur un cardan dans la hune. Tirer avec ces orgues se fait par un jet de Tir de Mousqueterie plutôt que pointage de pièce, avec des dégâts maximaux égaux au nombre de tubes divisé par deux, soit vingt-cinq par orgue. La portée d'une orgue est de 50m. Elle peut aussi être utilisée pour viser un membre du commandement ennemi avec un bonus de +10R.

Autre exemple, le maître charpentier installe dans la hune une petite catapulte, projetant des barils de poudre munis d'une mèche. Tirer avec la catapulte se fait par un jet de Pointage de Pièces de Groupe à -3. Les pertes maximales infligées s'élèvent à 50 hommes, mais le tir ne peut se faire durant un abordage, sous peine de voir les pertes partagées entre les deux groupes. Si le jet de Pointage de Pièces de Groupe à -3 obtient une Réussite « Légendaire », la Sainte Barbe du navire touché explose, volatilissant l'arrière du navire. Par contre, si le jet obtient une Réussite « Débutant » ou « Echec », le baril explose trop tôt, abat le mât sur lequel il se trouvait et inflige 50 hommes de perte à l'équipage du tireur.

Terrain

♦ Combat Naval.

❖ Description

Si vous utilisez les règles avancées de combat naval, le combat sera représenté sur une carte indiquant beaucoup plus que la simple position des navires. Pour ne pas être

pris au dépourvu, vous pouvez tracer à l'avance la carte décrivant le lieu du combat naval. Commencez par dessiner les côtes, les récifs et les bancs de sable, puis placez les courants, les déventes, les risées et les déviations de vent, en tâchant de rester réaliste. Pour ce faire, reportez-vous au livre des Actions de Groupe, dans le chapitre sur les « Règles Avancées : Préparation du Combat Naval ».

❖ Découverte par les Joueurs

L'ennemi n'est pas le seul danger d'un combat naval, car le capitaine n'a que des connaissances fragmentaires de la profondeur du fond, des différences de force de vent ou des courants. Une fois au milieu du danger, chacun peut s'apercevoir de son erreur, mais il est déjà trop tard. Des jets d'Hydrographie et de Géographie permettent de découvrir, au moins en partie, ce qui se cache sous l'eau, sur l'eau et au-dessus de l'eau. Ces jets sont décrits dans le livre des Combats de Groupe, dans le chapitre « Règles Avancées : Préparation du Combat Naval ».

Vos joueurs ne pourront vous reprocher de ne pas leur avoir dit où se trouvaient les récifs, car ce danger aurait été révélé par un jet de Géographie bien senti. Par contre, ils vous en voudront si leurs adversaires sont infaillibles. Veillez donc, lorsque leurs adversaires ne connaissent pas ce qui se trouve dans une zone, à ce qu'ils ne l'évitent pas forcément. Se voir sauvés parce qu'un navire de guerre s'échoue sur des bancs de sable au moment même où il allait les aborder les amusera probablement, et ils auront l'impression que vous n'abusez pas de votre savoir.

◆ **Combat sur Terre.**

❖ Description

Les combats sur terre sont beaucoup plus faciles à visualiser pour des joueurs, si bien que le plateau de combat naval ne se justifie pas. Vous pouvez parfaitement vous contenter de décrire à vos joueurs la situation, mais vous gagnerez en clarté à leur présenter un schéma faisant office de carte. Lorsque vous tracez votre carte, ce que vous pouvez faire à l'avance comme sur le moment, ne cherchez pas à faire dans la dentelle. Toutefois, essayez de conserver à peu près les échelles de distance, pour que vos joueurs ne se méprennent pas. Faites figurer sur la carte les informations que vous estimez cruciales. Ne présentez aux joueurs, sur la carte que vous leur remettrez,

que les informations dont ils disposent et qui vous semblent importantes. Par exemple, si vos joueurs s'engagent dans un défilé, l'information d'altitude est essentielle. Elle peut aussi se révéler cruciale dans une plaine comprenant quelques collines, qui peuvent cacher des troupes adverses. Vous pouvez la faire ressortir par des lignes de niveau, ou tout simplement des dessins figurant une forte dénivellation. La vue en coupe d'une falaise aide les joueurs à comprendre la difficulté posée par l'escalade ou les risques d'éboulements. Faites y aussi figurer les bâtiments, la végétation et les rivières.

Au fur et à mesure que les joueurs les découvrent, inscrivez-y aussi les forces en présence, en donnant leur nombre approximatif visible et ce qu'elles semblent faire. Les fortifications sont soit de bois, soit de pierre, ce qui est essentiel pour savoir si quelques boulets de canons suffiront à les détruire. Les fortifications dans le Nouveau Monde sont toutes en bois durant l'époque de la flibuste. Les pirates doivent, eux, faire face à des constructions de pierre dans les grandes villes et les endroits stratégiques.

❖ Découverte par les Joueurs

Vous avez de nombreuses façons de faire découvrir à vos joueurs ce qu'ils ne voient pas. Ils peuvent prendre connaissance d'un détail lorsqu'ils se trouvent à proximité. Lorsque la découverte n'est pas évidente, vous pouvez réclamer des joueurs un jet de compétence, qui ne devrait pas toujours être un jet de Vigilance, mais plutôt de Géographie, pour savoir qu'un fort se cache en haut d'une colline ou d'Empathie, pour sentir par exemple que les gardes d'une fortification sont tout à fait au courant de leur venue. Les joueurs peuvent aussi découvrir, en partant en éclaireurs, une plantation dont les esclaves pourraient peut être les aider en échange de leur libération.

N'hésitez pas à poser des pièges à vos joueurs, qu'ils pourront contourner s'ils réfléchissent un peu et se donnent la peine de prendre des renseignements avant de partir à l'assaut. Les adeptes des arcanes font des éclaireurs parfaits, car de nombreux pouvoirs permettent d'acquérir une connaissance du terrain, de se métamorphoser en oiseaux ou encore de voyager en tant qu'esprit. Naturellement, les adversaires des joueurs ne peuvent leur tendre un piège que s'ils les attendent. Si vous préparez bien votre lieu de

combat, les joueurs auront suffisamment d'éléments en mains, s'ils cherchent activement, pour prendre le dessus, mais courent à la boucherie s'ils partent les mains dans les poches. La victoire nécessite parfois des opérations de commando effectuées par le groupe des joueurs sans le reste de leur équipage.

Déroulement

Le déroulement d'un combat dépend étroitement de la position d'attaquant ou de défenseur des joueurs. Voyez comment les adversaires des joueurs vont agir durant le combat, en fonction de leur position.

♦ **Attaquants.**

Ne cherchez pas forcément à doter les adversaires de vos joueurs d'une stratégie extraordinaire à chaque combat. Le niveau de combat de groupe de ces adversaires détermine assez bien leur capacité à élaborer une stratégie efficace. S'ils sont « mauvais », ils iront se jeter dans la gueule du loup sans méfiance. S'ils sont au moins « corrects », ils seront méfiants et pourront éviter certains pièges tendus par vos joueurs. Par contre, si vos joueurs ont affaire à un capitaine de l'envergure de Bartholomew Roberts, préparez le combat avec soin pour leur mener la vie dure. Si vous préparez le combat à l'avance, cela vous évitera d'utiliser la description par vos joueurs de leur stratégie pour détruire leurs efforts. Cette manière de faire peut être utile pour improviser une réponse de choc aux tentatives de vos joueurs, mais faites attention à bien cacher vos intentions, car sinon vos joueurs vous en voudront à juste titre.

Les adversaires de vos joueurs tenteront de prendre au maximum les avantages stratégiques offerts par le lieu du combat. Ils tenteront donc de prendre possession des hauteurs, de l'avantage du vent, de la végétation pour rester discrets, etc. Voyez pour vous inspirer les « Stratégies » du livre des « Actions de Groupe ». Les stratégies mises en place seront d'autant plus élaborées que la préparation est longue. Si l'ennemi est séparé en plusieurs groupes, restez raisonnable quant aux facilités de communications entre ces groupes.

♦ **Défenseurs.**

Si les adversaires des joueurs se défendent au cours du combat, la qualité de leurs défenses tient aux fortifications qu'ils

occupent. Les forts sont construits de telle manière à paraître inexpugnables. Lorsque vous décrierez la scène aux joueurs, présentez un fort comme impossible à prendre, les défenseurs comme trop nombreux, afin de pousser vos joueurs à la réflexion. Si justement les adversaires des joueurs leur tendent un piège, décrivez le combat comme gagné d'avance, et vos joueurs en déduiront que piège il y a.

Malgré toutes leurs défenses, les adversaires des joueurs doivent rester sur leurs gardes. Ils ne savent pas quand l'attaque aura lieu, et même pas forcément si une attaque est en préparation. Ils organiseront probablement des tours de garde, et les sentinelles seront d'autant plus vigilantes qu'il fait jour et que l'imminence du danger se fait sentir. Les joueurs ont donc tout intérêt à se faire discrets et à jouer la carte de la surprise.

Les Espagnols utilisent souvent des Indiens comme sentinelles à l'entrée des rades et près de ports, postées sur les hauteurs. Ces sentinelles viennent les prévenir dès qu'elles voient quelque chose de singulier. Il est difficile de toutes les trouver, et une seule d'entre elles suffit à donner l'alarme. Les flibustiers déploient donc de grands efforts pour tenter de les neutraliser toutes.

♦ **Réaction.**

Pour savoir comment le combat va se dérouler, vu que ce sont vos joueurs qui en prendront les rennes le plus souvent, demandez-vous comment leurs adversaires réagiront à leurs actions. Les adversaires des joueurs ne seront pas forcément efficaces s'ils sont surpris, s'ils s'éveillent juste, ne peuvent communiquer entre eux ou bien paniquent. Le plus simple pour vous consiste à leur donner une certaine psychologie et à prendre des décisions sur le vif en accord avec ces traits de caractère de groupe. Certains adversaires ne seront que trop heureux de se rendre, où ne le feront que si leurs chefs sont abattus. D'autres encore partiront en débandade s'ils sont pris à revers. Les joueurs, s'ils veulent vaincre à un contre dix, devront employer des stratagèmes pour tromper l'ennemi, l'inciter à sortir de son fort par exemple.

♦ **Reddition.**

Effectuez un Jet de Reddition pour les adversaires des joueurs lorsque ceux-ci déclinent leur identité. Ces adversaires sont

probablement plus sensibles à certains arguments plutôt qu'à d'autres pour choisir de se rendre ou de fuir. Le temps n'est plus aux palabres lorsque le combat s'engage. Demandez-vous après quelles actions des joueurs leurs adversaires feront un jet de reddition.

Conditions Atmosphériques

Les conditions atmosphériques posent une ambiance et aident à visualiser le combat. Décrivez-les avec force détails, comme un vent violent qui siffle dans une gorge, alors que les joueurs vont la traverser sur un pont de corde. La force du vent, la taille de la houle, mais aussi la brume, un orage, une nuit sans lune ou au contraire un soleil brûlant au milieu d'un ciel sans nuage influent beaucoup sur un combat, surtout s'il est naval. Si le soleil cogne dur, les adversaires des joueurs se mettront autant que possible à l'ombre, et feront donc de piètres sentinelles. De la même façon, un combat naval en pleine tempête pose des problèmes graves. En effet, la vitesse est cruciale lors du combat, mais des navires charriant trop de toile risque de casser leurs mâts. Chaque Jet de Manœuvre, changement de direction ou entrée dans une zone de risée doit donc être accompagnée d'un jet de Gros Temps. Les joueurs devront prendre en

compte ces informations climatiques lors de l'élaboration de leur stratégie.

Circonstances

Les actions de groupe s'effectuent dans des circonstances plus ou moins favorables. C'est bien entendu aux joueurs de faire tourner ces circonstances en leur faveur. Plus les circonstances auront d'influence sur les actions des forces en présence et plus votre combat de groupe sera vivant. De plus, ils chercheront d'autant plus de solutions aux problèmes que vous leur posez qu'ils ont l'impression d'influer ainsi sur les événements. Vous pouvez donner des modificateurs aux compétences de groupe à vue de nez, ou vous référer aux tables qui suivent. Evitez les longs calculs et utilisez votre bon sens pour trancher. Vous n'êtes pas obligés d'annoncer aux joueurs les modificateurs qu'ils subissent, mais faites ressortir l'effet de ces circonstances en décrivant le résultat de l'action entreprise.

Les tables qui suivent décrivent les modificateurs de compétences de groupe de façon assez exhaustive. Bien sûr, ce ne sont que des exemples que vous n'êtes pas tenu de prendre à la lettre, mais elles représentent la réalité des combats navals de l'époque.

MODIFICATEURS DES JETS DE TIR DE GROUPE

PORTEE		TAILLE DE LA CIBLE		ORIENTATION DE LA CIBLE, LOCALISATION		GITE DE LA CIBLE				CIRCONSTANCES	
PORTE	MOD.	TAILLE	MOD.	ORIENTATION	MOD.	ATTAQU	B	R	M	CIRCONSTANCES	MOD
Bout Portant	+2	Chaloupe	-5	Bossoir	+0	Au Vent	+2	-2	-2	Canon de Chasse	+1
Portée Courte	+0	Sloop	-2	Proue	-1	Cible au	+0	+2	+0	Batterie Terrestre	+2
Portée Longue	-2	Goélette	-1	Poupe	Deg*2	Gd Lague	-2	+0	+2	Fumée Légère	-2
Portée Extrême	-5	Frégate	+0	Œuvres Vives.	-5	Ss le Vent	+2	+0	+2	Fumée Epaisse	-5
Hors de Portée	-10	Trois Ponts	+2							Gros Temps	GT
										Faim, Fatigue, Moral, Pertes.	Var.

MODIFICATEURS DES JETS DE RECHARGE DE PIECES, CORPS A CORPS ET MOUSQUETERIE

RECHARGE DE PIECE				COMBAT DE GROUPE			
VENT & GITE LORS DU JET	MOD	TYPE DE MUNITIONS	MOD	CORPS A CORPS	MOD	MOUSQUETERIE	MOD
Etablit & Bordée au Vent	+2	Boulet	+0	Fortifié	+3	Sur-élevé	+2
Faible ou Gd Lague	+0	Boulet Ramé	-1	Sur-élevé	+1	Moins de 50m (0)	+1
Etablit & Bordée ss le Vent	-2	Mitraille	+0	Mieux Armé	+1	Plus de 100m (2)	-2
CALIBRE DU CANON	MOD	Mortier	+1	Prise d'Assaut	-2	Protection Légère	-2
6 & 8	+2	Canon de Muraille	+2(Tjs)	Surpris	-5	Protection Complète	-5
24 & 36	-2						

MODIFICATEUR DES JETS DE MANŒUVRE DE GROUPE

GROS TEMPS				MOUILLAGE				ACTION	MOD
VENT	MOD	RIS	MOD	FOND	MOD	EXPOSITION	MOD		
Faible	+0	Toute la Toile	+0					Réglage de Voile	+0
Etablit	-1	Basses Voiles	+1	Vase	+2			Prise de Ris	GT
Frais	-2	Huniers	+2	Sable	+0	Protégé	+0	Virement de Bord	GT
Grand Frais	-4	1er Ris	+3	Varech	-1	Houle	-2	Abordage Attaquant	GT
Tempête	-7	2nd Ris	+4	Roche	-2	Exposé	GT	Abordage Défenseur	+0
Ouragan	-10	Sec de Toile	+5					Catastrophe Mineure	-3
								Catastrophe Majeure	-6

Réalisme

Les combats de groupe de Pavillon Noir ne doivent pas forcément tourner à la simulation, car ce n'est pas le propos d'un jeu de rôle. Tous les paramètres de Pavillon Noir vous sont donnés pour que vous puissiez choisir les règles qui conviennent à vos joueurs. Lors des premiers combats de groupe, restez simple, de peur de noyer vos joueurs sous un flot d'informations qui ne signifient rien pour eux. Introduisez les subtilités du combat naval petit à petit.

Restez avant tout cohérents quant la psychologie des PNJs, afin que les joueurs puissent s'adapter sans trop de difficulté. Faites plus appel à votre bon sens qu'aux règles, qui ne peuvent tout couvrir. Par exemple, deux groupes sans aucun moyen de communication ne pourront coordonner parfaitement leurs effort. Autre exemple, un tour de combat de groupe durant dix secondes, le groupe aura du mal à se déplacer de plus de 50 m par tour. Enfin, dans un défilé, seules quelques personnes pourront combattre de front.

Pour poser une ambiance et ne pas influencer sur les décisions de vos joueurs, décrivez les situations avec précision, mais sans fard. Un combat naval est une expérience terrifiante, qu'il faut vivre pour y croire. Les peintures ni le cinéma n'ont cherché à rendre un telle horreur, sauf peut être quelques récents films de guerre. Ce sont des dizaines de litres de sang qui s'écoulent du pont le long de la coque pour teinter de rouge sombre la mer lorsque la mitraille fauche les matelots. Il ne reste d'eux que lambeaux, corps déchiquetés et démembrés.

Les Adversaires des Joueurs

Afin de vous donner une idée de la force des adversaires de vos joueurs, vous pouvez aller piocher quelques personnages non

joueurs dans le chapitre « Quelques Personnages Non Joueurs ».

Après la Partie

Expérience des Joueurs

A la fin du scénario, distribuez jusqu'à trois traits à chacun de vos joueurs en indiquant dans quelles catégories de compétences ils peuvent les dépenser. Chacun des joueurs tente d'augmenter les compétences pour lesquelles il a un ou deux traits, comme cela est décrit dans le chapitre « Un Brin de Règles : Expérience ».

Réputation

Pendant que les joueurs s'occupent de leur expérience, faites la liste des actions qu'ils ont menées à bien durant la partie et assignez à chacune de ces actions un gain – ou une perte – de gloire ou de notoriété. Vous pouvez vous aider pour cela du chapitre « Un Brin de Règles : Gloire & Notoriété ». Donnez à vos joueurs leurs gains de gloire et de notoriété, puis voyez s'ils changent de niveau. Si c'est le cas, il doivent ajuster leur niveau et le qualificatif associé. Expliquez-leur les avantages et inconvénients apportés par la gloire et la notoriété. S'il ce gain de gloire ou de notoriété leur permet d'augmenter une caractéristique, ils devront ajuster les compétences qui utilisent cette caractéristique. Si la caractéristique Pouvoir augmente, n'oubliez pas de modifier le nombre de Faveurs et la Destinée. Si la caractéristique Endurance augmente, la protection de chaque localisation devront aussi être ajustée. Enfin les augmentations de la dextérité ou de la force peuvent modifier les bonus aux dommages pour les armes blanches

Expérience de l'Équipage

Mettez à jour les compétences des PJs qui apparaissent sur la fiche d'équipage. Demandez-leur ensuite de résoudre

l'expérience pour les compétences des personnages non joueurs qui figurent sur la fiche d'équipage, c'est-à-dire les membres du commandement, plus les membres essentiels. Ces compétences utilisent un mode d'expérience qui leur est propre et ont une chance d'augmenter même si elle n'ont pas bénéficié d'une croix. Voyez le chapitre « Expérience des Membres de l'Equipage » du livre des Actons de Groupe, pour plus de détails.

Calculez à nouveau les sommes des compétences du commandement et les bonus

donnés par le commandement à chaque compétence de groupe. Vous n'avez pas besoin de tout recalculer, car il vous suffit de rajouter à la somme le nombre de compétences qui ont augmenté. Vous pouvez maintenant procéder à l'évolution par l'expérience des compétences de groupe des matelots. Voyez pour cela le chapitre « Expérience de l'Equipage » du livre des Actions de Groupe. Appliquez le bonus donné par le commandement aux compétences des matelots pour obtenir les nouveaux niveaux de l'équipage dans les six compétences de groupe.

Quelques Personnages Non Joueurs



Les Groupes

Voici quelques compétences de groupes que vos joueurs pourront rencontrer. Si vous voulez commencer tout de suite à jouer, voici un équipage de pirate ainsi qu'un navire tout prêt. Nous vous laissons le soin d'en étoffer les

personnalités importantes selon les impératifs de votre campagne. Vous trouverez aussi dans la suite un navire marchand ainsi que son équipage.

QUELQUES EXEMPLES DE NIVEAUX DE COMPETENCE DE GROUPE						
GROUPE \ ACTION	MANŒUVRE	POINTAGE DE PIECES	RECHARGE DE PIECES	COMBAT		DISCRETION
				MELEE	TIR	
Boucaniers	Mauvais	Exécration	Exécration	Bon	Elite	Excellent
Cadets	Débutant	Exécration	Exécration	Doué	Correct	Bon
Flibustiers : Mauvais	Médiocre	Mauvais	Mauvais	Médiocre	Bon	Médiocre
Flibustiers	Correct	Bon	Correct	Bon	Excellent	Bon
Flibustiers : Elite	Doué	Excellent	Bon	Excellent	Légendaire	Elite
Garnison de Fort	Débutant	Correct+2	Bon	Mauvais	Correct	Exécration
Garnison de Fort : Elite	Mauvais	Doué+2	Elite	Correct	Excellent	Correct
Hommes de Mains	Débutant	Débutant	Débutant	Bon	Exécration	Bon
Indiens Pacifiques à Terrain découvert	Bon	Débutant	Débutant	Mauvais	Médiocre	Bon
Indiens Pacifiques en Forêt	Débutant	Débutant	Débutant	Bon	Bon	Excellent
Indiens de Tribu Guerrière à Terrain Découvert	Doué	Débutant	Débutant	Correct	Correct	Doué
Indiens de Tribu Guerrière en Forêt	Débutant	Débutant	Débutant	Doué	Excellent	Elite
Marchand : Mauvais	Mauvais	Débutant	Débutant	Débutant	Débutant	Exécration
Marchand	Correct	Mauvais	Exécration	Mauvais	Débutant	Médiocre
Marchand : Excellent	Doué	Médiocre	Mauvais	Correct	Médiocre	Correct
Milice	Débutant	Mauvais	Exécration	Médiocre	Mauvais	Médiocre
Mousquetaires	Débutant	Mauvais	Mauvais	Bon	Doué	Médiocre
Mousquetaires du Cardinal	Débutant	Bon	Correct	Excellent	Elite	Bon
Pirate : Mauvais	Médiocre	Exécration	Débutant	Médiocre	Exécration	Exécration
Pirate	Bon	Bon	Correct	Bon	Exécration	Exécration
Pirate : Excellent	Excellent	Elite	Doué	Excellent	Médiocre	Doué
Pirate : Elite	Légendaire	Elite	Excellent	Légendaire	Bon	Elite
Régiment d'Artillerie	Doué	Doué	Doué	Médiocre	Mauvais	Exécration
Régiment de Cavalerie	Débutant	Médiocre	Mauvais	Doué+1	Exécration	Médiocre
Royale : Mauvais	Mauvais	Mauvais	Exécration	2	Mauvais	Débutant
Royale	Correct	Correct	Bon	Correct	Bon	Mauvais
Royale : Elite	Elite	Légendaire	Doué	Bon	Excellent	Correct



Quelques Personnages Non Joueurs

Les compétences des personnages donnés dans la suite correspondent à des vétérans. Vous pouvez appliquer les modificateurs suivants aux différentes compétences des personnages selon vos besoins :

- ♦ **Débutant.** -5C à toutes ses compétences.
- ♦ **Expérimenté.** -2C à toutes ses compétences.
- ♦ **Vétérant.** +0C.
- ♦ **Personnage Exceptionnel.** +2C à toutes ses compétences.

Les Aventuriers

Boucanier

End 6, Cha 2.

- ♦ **Image.** De forte stature, aux muscles puissants, le boucanier terrifie rien que par sa apparence. Il n'est vêtu que d'un pagne imprégné de boue et de sang, et la crasse, la sueur et le sang macule la toison qui vous tient lieu de chemise.
- ♦ **Personnalité.** Tout en vous reflète la violence, de votre rire tonitruant jusqu'à votre regard. Courir à perdre haleine au travers de la forêt de Saint Domingue, à la suite de bœufs ou de pécaris, vous est nécessaire pour vous sentir vivre. C'est une passion et un mode de vie rude qui convient à une force de la nature telle que vous. Les Espagnols ne vous font pas peur, quel que soit leur nombre, car le premier qui s'avance goûtera de votre fusil.
- ♦ **Physiques.** Discrétion 14, Survie 17, Vigilance 13.
- ♦ **Mentales.** Géographie 12.
- ♦ **Nautiques.** Connaissance des Marins 10.
- ♦ **Sociales.** Intimidation 18.
- ♦ **Combat.** Bagarre 14 (-1D), Mousquet 18 (+2C grâce à votre fusil de boucanier, +8D), Sabre 12 (+4D), Esquive 10.

Engagé

End 4, Cha 3.

- ♦ **Image.** L'engagé est maigre à faire peur. Les joues creuses, votre regard ne s'illumine que lors des repas et quand vous portez votre pipe à votre bouche. Sur votre corps maigre commence à ressortir les veines et les muscles mis à rude épreuve durant ces trois années difficiles.
- ♦ **Personnalité.** La vie à la suite d'un boucanier ou sous les coups de fouets d'un

habitant vous a transformé plus encore mentalement que physiquement. Vous avez longtemps cru qu'il ne vous restait plus longtemps à vivre. Vos compagnons sont tombés un à un sous les coups de votre maître, boucanier ou habitant, mais vous êtes encore là, et bientôt les rôles seront inversés.

- ♦ **Physiques.** Survie 12, Vigilance 14.
- ♦ **Combat.** Bagarre 12 (-2D), Mousquet 10 (+6D), Main Gauche 13 (+0D), Sabre 8 (+3D).

Flibustier

End 5, Cha 3.

- ♦ **Image.** Son apparence reflète sa vie de démesure. Un jour, le flibustier marche la peau sur les os avec un caleçon et une chemise sale, après un long jeûne. Une semaine plus tard, pimpant et en pleine forme, affublé de vêtements de soie, il retourne à la tortue.
- ♦ **Personnalité.** Jamais vous ne chercherez à nuire à un autre frère de la côte. Trahir un autre flibustier ou pire encore votre matelot vous fait horreur. Vous vivez en harmonie dans ce monde de violence car vous savez où est votre place, au-dessus des plus faibles et au-dessous des plus forts. Vous courez après l'argent mais trouvez tout à fait normal qu'il vous file entre les doigts.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 13, Discrétion 14, Premiers Soins 12, Survie 10, Vigilance 14.
- ♦ **Mentales.** Géographie 13, Langue Etrangère 10.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièces 12, Recharge de Pièces 10, Connaissance des Marins 13, Connaissances Nautiques 12, Manœuvres 13, Voilerie 10.

- ♦ **Sociales.** Commandement 12, Intimidation 15, Jeu 15, Persuasion 10.
- ♦ **Combat.** Bagarre 13 (-1D), Mousquet 16 (+2C grâce à votre fusil de boucanier, +8D), Sabre 15 (+4D), Rapière 12 (+2D), Main Gauche 14 (+1D), Esquive 14, Escrime 12 (Une Manœuvre d'Escrime par niveau jusqu'au niveau 4).

Flibustier Illustre

End 6, Cha 5.

- ♦ **Image.** Voyez le flibustier ci-dessus.
- ♦ **Personnalité.** Vous savez manier les terribles Frères de la Côte. Vous assumez le rôle de chef car vous êtes à la fois le plus fort et le plus compétent. Si quelqu'un dans votre équipage arrivait à vous surpasser, vous lui laisseriez la place sans rechigner, car telle est la loi à laquelle vous avez souscrit. Même si vous avez un ascendant sur vos frères, ne pas en abuser est une question d'honneur.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 15, Discrétion 16, Survie 14, Vigilance 14.
- ♦ **Mentales.** Balistique 14, Finances 12, Géographie 16, Langue Etrangère 13.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièces 16, Recharge de Pièces 13, Connaissance des Marins 15, Connaissances Nautiques 13, Hydrographie 12, Manœuvres 14, Navigation 15.
- ♦ **Sociales.** Commandement 21, Intimidation 20, Jeu 15, Persuasion 16, Politique 12.
- ♦ **Combat.** Bagarre 13 (+0D), Mousquet 20 (+2C grâce à votre fusil de boucanier, +8D), Sabre 17 (+5D), Main Gauche (+2D), Rapière 15 (+4D), Escrime 16 (Une Manœuvre d'Escrime par niveau jusqu'au niveau 7) et deux bottes personnelles, Esquive 15.

Habitant

End 6, Cha 5.

- ♦ **Image.** L'habitant porte une chemise de lin crasseux, un pantalon de toile et marche pieds nus. Son visage taillé à la serpe quand il commence à s'installer s'arrondit lorsque ses engagés font son travail à sa place.
- ♦ **Personnalité.** Vous n'êtes pas venu dans le Nouveau Monde pour y faire fortune mais pour y trouver un nouveau mode de vie, plus franc et plus rustre, avec la liberté en prime. Quand un engagé ne fait pas son travail, vous n'hésitez pas à le tuer sous les

coups, réalisant ensuite que vous avez perdu 30 pièces de huit.

- ♦ **Physiques.** Menuiserie 13, Premiers Soins 12, Survie 15, Vigilance 12.
- ♦ **Mentales.** Géographie 10, Préparation de Drogues 12.
- ♦ **Sociales.** Comédie 13, Commandement 12, Intimidation 15, Jeu 13, Marchandage 14, Persuasion 11.
- ♦ **Combat.** Pistolet 8 (+4D), Bagarre 12 (-2D), Nerf de Bœuf 14 (+0D), Hache 8 (+0D), Esquive 9.

Pirate

End 4, Cha 2.

- ♦ **Image.** Voyez le chapitre sur le marin dans le Manuel du Joueur.
- ♦ **Personnalité.** Votre vie est une longue orgie : de sang pendant le combat et de rhum pour fêter n'importe quel événement. Pourtant, vous êtes presque fanatiquement attaché à votre vie sociale de pirate, car elle vous offre la liberté de prendre en main votre destin. Chacun de vos confrères est votre égal et tous œuvrent pour le bien-être du groupe.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 15, Discrétion 12, Vigilance 13.
- ♦ **Mentales.** Balistique 8, Finances 9, Géographie 12, Langue Etrangère 8.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièces 14, Recharge de Pièces 14, Connaissance des Marins 13, Connaissances Nautiques 12, Hydrographie 9, Manœuvres 14, Natation 8, Pêche 9.
- ♦ **Sociales.** Comédie 10, Commandement 12, Empathie 11, Enseignement 12, Etiquette (Pirates) 13, Intimidation 11, Persuasion 12.
- ♦ **Combat.** Pistolet 14 (+4D), Bagarre 14 (+0D), Main Gauche 12 (+2D), Sabre (+5D) ou Hache 15 (+7D), Esquive 12.

Pirate Illustre

End 5, Cha 6.

- ♦ **Image.** Voyez le chapitre sur le marin dans le Manuel du Joueur.
- ♦ **Personnalité.** Voyez le pirate ci-dessus.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 20, Discrétion 15, Premiers Soins 14, Vigilance 16.
- ♦ **Mentales.** Balistique 16, Finances 12, Géographie 15, Ingénierie Navale 10, Langue Etrangère 13.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièces 21, Recharge de Pièces 15, Connaissance des

Marins 15, Connaissances Nautiques 19, Navigation 16, Hydrographie 17, Manœuvres 15, Natation 8, Pêche 9.

- ♦ **Sociales.** Comédie 10, Commandement 20, Empathie 16, Enseignement 17, Etiquette (Pirates) 13, Intimidation 19, Persuasion 16.
- ♦ **Combat.** Mousquet 13 (+6D), Pistolet 19 (+4D), Main Gauche 19 (+3D), Rapière 18 (+3D), Sabre (+6D) ou Hache 21 (+9D), Escrime 19 (Une Manœuvre d'Escrime par niveau jusqu'au niveau 9) et trois bottes personnelles, Esquive 12.

Receleur

End 3, Cha 2.

- ♦ **Image.** Qui pourrait deviner, à votre allure de brave négociant, que vous vous adonnez à la contrebande et au recel ? Le brave marchand laisse la place à l'aventurier déterminé et avide d'or, en présence de pirates.
- ♦ **Personnalité.** Vous vous efforcez de maintenir une façade de respectabilité pour couvrir vos agissements malhonnêtes, mais cette double vie vous

mine. Quand des tonnes et des tonnes de marchandises précieuses ou de pièces d'artillerie transitent au nez et à la barbe du gouverneur, vous maudissez le jour où vous êtes devenus receleur. Mais lorsque ces marchandises se transforment enfin en espèces sonnantes et trébuchantes, votre sourire revient et vous attendez avec impatience le prochain chargement.

- ♦ **Physiques.** Discrétion 14, Premiers Soins 10, Vigilance 15.
- ♦ **Mentales.** Finances 12, Géographie 10, Langue Etrangère 9.
- ♦ **Nautiques.** Connaissance des Marins 10, Connaissance des Navires 14.
- ♦ **Sociales.** Comédie 12, Empathie 10, Intimidation 13, Marchandage 16, Persuasion 13.
- ♦ **Combat.** Pistolet 10 (+4D), Bagarre (-1D), Main Gauche 12 (+1D), Esquive 14.

Les Marins

Calfat

End 3, Cha 3.

- ♦ **Image.** Le calfat a cessé de prendre soin de son habit car le goudron lui a donné une couleur noirâtre. Il empest l'étaupe mais cette odeur lui plaît. Ses mains sont elles aussi tachées de noir.
- ♦ **Personnalité.** Ce métier de calfat n'était pas au départ une vocation. Vous l'avez choisi parce qu'il fallait bien manger. Maintenant il occupe toutes vos journées et il vous plaît profondément. Si vous êtes pirate, vous appréciez beaucoup le prestige de votre poste. Vous essayez de convaincre l'équipage ou le capitaine de prendre le temps de caréner, mais selon eux, il y a toujours mieux à faire. Quand les vers auront rongé la quille, on dira encore que c'est de votre faute !
- ♦ **Physiques.** Vigilance 14.
- ♦ **Nautiques.** Calfatage 16, Connaissance des Marins 12, Connaissances Nautiques 11, Connaissances des Navires 15, Hydrographie 10, Ingénierie Navale 9, Menuiserie 9.

- ♦ **Sociales.** Commandement 10, Enseignement 13, Persuasion 12.
- ♦ **Combat.** Pistolet 12 (+4D), Sabre 9 (+3D), Esquive 10.

Canonnière (Second ou troisième lieutenant)

End 4, Cha 4.

- ♦ **Image.** Voyez le chapitre sur le marin dans le Manuel du Joueur.
- ♦ **Personnalité.**
 - ❖ **Navire de Guerre.** Le poste de 3^{ème} lieutenant n'est qu'un passage obligé pour vous vers le poste tant convoité de capitaine. Ce qui vous attriste, c'est de remarquer que le second lieutenant, qui ne brille ni par son courage ni par sa compétence, prendra la place du second avant vous.
 - ❖ **Pirate ou Flibustier.** L'artillerie de marine est votre vocation. Vous êtes fier d'avoir atteint la gloire, car que peut rêver un bon chef de pièce sinon de devenir canonnière. Vous savez que ce poste, il faudra le mériter pour le

conserver, mais vous faites confiance à votre longue expérience pour vous en assurer la pérennité.

- ♦ **Physiques.** Acrobatie 12, Discrétion 14, Premiers Soins 11, Vigilance 13.
- ♦ **Mentales.** Balistique 17, Géographie 10, Lire/Ecrire 11.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièces 15, Recharge de Pièces 16, Connaissance des Marins 12, Connaissances Nautiques 11, Connaissance des Navires 13, Signalisation 10, Hydrographie 12, Navigation 9.
- ♦ **Sociales.** Commandement 16, Empathie 11, Enseignement 13, Intimidation 14, Persuasion 12.
- ♦ **Combat.** Mousquet 13 (+6D), Pistolet 15 (+4D), Rapière 15 (+2D), Hache 12 (+5), Escrime 10 (Une Manœuvre d'Escrime par niveau jusqu'au niveau 3), Esquive 17.

Capitaine

End 3, Cha 4.

- ♦ **Image.** Voyez le chapitre sur le marin dans le Manuel du Joueur.
- ♦ **Personnalité.** Vous êtes l'âme de votre navire. Quand il souffre, vous souffrez aussi. Vous avez choisi de lui dévouer votre vie et vous avez l'impression de lui avoir vendu votre âme. Quand le cambusier a annoncé des fuites dans la coque qui ont endommagé les réserves d'eau, vous le saviez déjà, comme un pressentiment que vous n'avez pas su bien analyser. Le navire est maintenant votre vie. S'il venait à sombrer, une part de vous sombrerait avec lui.
- ♦ **Physiques.** Discrétion 10, Vigilance 13.
- ♦ **Mentales.** Balistique 15, Finances 13, Géographie 16, Lire/Ecrire 14.
- ♦ **Nautiques.** Connaissance des Marins 12, Connaissances Nautiques 16, Connaissance des Navires 11, Signalisation 17, Hydrographie 15, Navigation 16.
- ♦ **Sociales.** Commandement 14, Persuasion 12, Politique 11.
- ♦ **Combat.** Pistolet 13 (+4D), Rapière 14 (+2D), Main Gauche 15 (se bat à deux rapiers, +0D), Escrime 13 (Une Manœuvre d'Escrime par niveau jusqu'au niveau 4) et une botte personnelle, Esquive 12.

Charpentier

End 4, Cha2.

- ♦ **Image.** De forte stature, le charpentier travaille torse nu ou avec un simple tablier couvert de sueur et de sciure dans son atelier surchauffé. Il prépare méthodiquement ses pièces, les assemblent puis les transporte avec ses aides dans la cale pour libérer de la place.
- ♦ **Personnalité.** Ce métier est votre vie un peu comme pour tout le monde à bord. Cependant, tout comme le chirurgien, vous détenez un savoir unique à bord, car un navire est constitué de près d'un millier de pièces de bois différentes, qu'il faut savoir créer puis assembler. Vous estimez donc normal le prestige dont vous bénéficiez au sein de l'assemblée. Trop de désordre vous ennuie, et vous ne participez pas toujours aux orgies, car votre travail vous prend du temps.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 12, Discrétion 13, Menuiserie 16, Survie 14, Vigilance 13.
- ♦ **Mentales.** Ingénierie Navale 11.
- ♦ **Nautiques.** Connaissances Nautiques 10, Connaissance des Navires 14.
- ♦ **Sociales.** Commandement 12, Empathie 10, Enseignement 15, Persuasion 14.
- ♦ **Combat.** Mousquet 13 (+6D), Hache 15 (+7D), Main Gauche 12 (+2D), Esquive 10.

Chef de Pièce

End 4, Cha3.

- ♦ **Image.** Voyez le chapitre sur le marin dans le Manuel du Joueur.
- ♦ **Personnalité.** Cela fait vingt ans que vous vivez sur un navire et la terre ne signifie plus rien pour vous. Cependant, vous plaiguez les bleus qui devront affronter le feu des navires ennemis. Vous avez réussi à vous durcir suffisamment pour ne plus voir le sang et la chair, ne plus entendre les détonations de la canonnade et les cris des blessés. Cela vous fait quand même mal au cœur de devoir cogner pour faire revenir à la réalité les nouvelles recrues tétanisées par l'horreur du combat.
- ♦ **Physiques.** Discrétion 12, Premiers Soins 10.
- ♦ **Mentales.** Balistique 9, Géographie 11.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièces 16, Recharge de Pièces 14, Connaissance des Marins 11, Connaissances Nautiques 10.
- ♦ **Sociales.** Commandement 12, Enseignement 13, Intimidation 14.
- ♦ **Combat.** Pistolet 11 (+4D), Hache 14 (+5D), Main Gauche 10 (+1D), Esquive 15.

Servant de Pièce / Simple Matelot

End 5, Cha 2.

- ♦ **Image.** Voyez le chapitre sur le marin dans le Manuel du Joueur.
- ♦ **Personnalité.** Si vous pouviez être gabier, ça se saurait. Comme vous êtes arrivé à bord du navire après l'âge de vingt ans, vous ne pourrez jamais égaler ces acrobates, qui ont commencé comme mousses à l'âge de 11 ans. Vous vous contentez de rêver en les voyant monter dans la mâture à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du pont.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 9, Discrétion 10, Premiers Soins 9.
- ♦ **Mentales.** Géographie 8.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièces 9, Recharge de Pièces 15, Connaissances des Marins 10, Connaissances Nautiques 8, Manœuvres 13.
- ♦ **Sociales.** Empathie 10, Intimidation 12, Persuasion 10.
- ♦ **Combat.** Pistolet 9 (+4D), Sabre 12 (+6D), Main Gauche 10 (+3D), Esquive 11.

Chirurgien

End 2, Cha 4.

- ♦ **Image.** C'est un homme mince et pâle, rongé par la tuberculose, mais dont le regard indique la puissance détermination. Bien que frêle, il impose le respect, tant par son savoir que par son esprit.
- ♦ **Personnalité.** Tous ces marins braillards sont un peu comme vos enfants. Vous guérissez leurs bobos, mais vous leurs sauvez aussi la vie. La première fois qu'il vous ont enfermé dans vos quartiers lors de l'abordage, vous vous êtes sentis vexé, mais maintenant, c'est devenu un rituel attendrissant.
- ♦ **Physiques.** Chirurgie 16, Discrétion 10, Premiers Soins 17, Vigilance 14.
- ♦ **Mentales.** Langue Etrangère 13, Lire/Ecrire 15, Pathologie 12, Préparation de Drogue 14, Science 15.
- ♦ **Nautiques.** Connaissance des Marins 11.
- ♦ **Sociales.** Commandement 12, Empathie 14, Enseignement 13, Etiquette 9, Persuasion 15.
- ♦ **Combat.** Main Gauche 18 (-1D), Esquive 11.

Gabier/Vigie

End 4, Cha 4.

- ♦ **Image.** Le corps musculeux mais agile, le gabier respire la joie de vivre. Il porte une chemise et un pantalon de toile blanche couverts de concrétion de sel.
- ♦ **Personnalité.** Tout feu tout flamme, vous est prompt à vous amuser comme à vous laisser emporter par la colère. Vous adorez voir vivre le navire, si bien que le gros temps, qui effraie les simples matelots, vous donne envie de monter dans la mâture pour pleinement en profiter. Vous semblez être nés sur un navire et vous faites partie de l'élite, mais jamais, au grand jamais, vous ne regarderez avec mépris ceux qui doivent rester sur le pont. Vous vous demandez, si un boulet emportait votre jambe, si vous supporteriez de rester avec les simples matelots.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 19, Discrétion 14, Vigilance 19.
- ♦ **Mentales.** Géographie 11.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièces 13, Recharge de Pièces 11, Connaissance des Marins 12, Connaissances Nautiques 11, Connaissance des Navires 14, Hydrographie 9, Manœuvres 16.
- ♦ **Sociales.** Intimidation 12, Persuasion 11.
- ♦ **Combat.** Mousquet 17 (+6D), Pistolet 12 (+4D), Hache 14 (+5D), Sabre 14 (+4D), Main Gauche 14 (+1D), Esquive 13.

Quartier-Maître

End 3, Cha 5.

- ♦ **Image.** Le Quartier-Maître peut ressembler à n'importe quel marin, mais l'âge semble l'avoir assagi. Il est encore prompt à la barre et nombreux sont ceux qui envient sa connaissance.
- ♦ **Personnalité.** Jamais vous ne vous énervez. Toutes les situations peuvent être résolues dans le calme. Lorsqu'un conflit éclate, vous commencez par vous renseigner sur les faits, puis allez voir les belligérants pour calmer la situation. Vous êtes l'intermédiaire entre les hommes d'équipage, mais tout particulièrement entre les hommes et le commandement. Vous appréciez le capitaine, mais qu'il ne s'avise pas de prendre des décisions importantes sans consulter l'équipage. Si vous êtes quartier-maître sur un navire de guerre ou marchand, alors peut être votre

sensation d'impuissance face au capitaine vous poussera à devenir pirate.

- ♦ **Physiques.** Acrobatie 14, Discrétion 15, Survie 12, Vigilance 10.
- ♦ **Mentales.** Géographie 12, Langue Etrangère 13.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièces 13, Recharge de Pièces 14, Connaissance des Marins 13, Connaissances Nautiques 16, Connaissance des Navires 12, Hydrographie 14, Manœuvres 16, Natation 9, Navigation 8, Timonerie 17.
- ♦ **Sociales.** Comédie 14, Commandement 12, Empathie 15, Enseignement 16, Etiquette 10, Intimidation 11, Persuasion 15, Politique 14.
- ♦ **Combat.** Mousquet 12 (+6D), Pistolet 13 (+4D), Sabre 13 (+4D), Main Gauche 11 (+1D), Esquive 11.

Second

End 4, Cha 4.

- ♦ **Image.** Le second néglige rarement son uniforme ou son habit, car il est responsable de la discipline et de l'ordre à bord, et la discipline commence d'abord par soi-même. Les cheveux à peine grisonnants, il est encore dans la force de l'âge.
- ♦ **Personnalité.** Vous faites une confiance totale à votre capitaine. Vous lui obéissez donc immédiatement et sans hésitation. Si vous n'êtes pas d'accord avec lui, peut-être en discuterez vous plus tard, mais pas maintenant et certainement pas devant les hommes. Si le capitaine n'avait pas été second, on pourrait se demander si vous n'en savez pas beaucoup plus que lui sur l'art de la manœuvre, mais vous êtes trop intelligent pour donner dans de telles stupidités.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 9, Discrétion 12, Survie 10, Vigilance 14.
- ♦ **Mentales.** Balistique 10, Géographie 13, Langue Etrangère 11, Lire/Ecrire 14.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièce 9, Recharge de Pièce 12, Connaissance des Marins 11, Connaissances Nautiques 17, Connaissance des Navires 13, Signalisation

15, Hydrographie 14, Manœuvres 16, Natation 9, Navigation 12.

- ♦ **Sociales.** Commandement 15, Empathie 10, Enseignement 12, Etiquette 14, Intimidation 12, Persuasion 11, Politique 10.
- ♦ **Combat.** Pistolet 14 (+4D), Rapière 15 (+1D), Sabre 14 (+3D), Main Gauche 14 (+0D), Escrime 11 (Une Manœuvre d'Escrime par niveau jusqu'au niveau 3), Esquive 14.

Voilier

End 4, Cha 3.

- ♦ **Image.** Le voilier a les mains longues et nerveuses. Il les laisse courir le long des laizes et elles semblent avoir une vie propre. Un étrange rictus lui tord le visage quand il coud, comme s'il imaginait la voile gonflée par le vent.
- ♦ **Personnalité.** Vous n'êtes pas à votre place seulement dans l'atelier de voilerie, car vous vous sentez responsable de l'état de tout le gréement. Et puis il faut l'avouer, vous vous sentez fier de voir vivre le gréement dans le vent. Un comportement un peu capricieux du navire ou une légère tendance à lofer et vous gonflent de remords, comme si vous aviez bâclé votre travail. Mais ce n'est pas grave, car à la première accalmie, vous donnerez un peu de quête à ce damné mâât d'artimon.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 10, Discrétion 10, Vigilance 12.
- ♦ **Mentales.** Géographie 11.
- ♦ **Nautiques.** Connaissance des Marins 12, Connaissances Nautiques 14, Connaissance des Navires 15, Manœuvres 13, Natation 9.
- ♦ **Sociales.** Commandement 11, Enseignement 13, Marchandage 10, Persuasion 11.
- ♦ **Combat.** Pistolet 9 (+4D), Sabre 12 (+3D), Esquive 11.

Indiens

Caraïbe

End 4, Cha 3.

- ♦ **Image.** Râblé et musculeux, le Caraïbe laisse paraître ses émotions naturellement. Son corps porte plusieurs tatouages, notamment sur le bras, ainsi que des scarifications dans le dos, qui témoignent de son entrée à l'âge des hommes.
- ♦ **Personnalité.** Quelle joie d'accueillir des blancs dans votre case ! Vous avez dû lutter de civilité pour le faire préférer votre foyer à celui de votre voisin. Quand il vous a fait comprendre qu'il avait peur que vous ne le mangiez, vous avez hurlé de rire. C'est à peine si vous avez osé lui avouer que sa chair n'était plus bonne, souillée par la consommation de sel. Tant que le blanc restera chez vous, Chemin ne vous battra plus. Pour ce qui est d'un repas au boucan, le Tainos que vous engraissez depuis un an fera parfaitement l'affaire. Un petit coup de bâton derrière la nuque et il ne reste plus qu'à le dépecer et à le découper en fines lanières. Les Tainos ont le bon goût d'être très comestibles et d'avoir de très belles femmes. Enfin, ce sont vos femmes maintenant !
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 13, Discrétion 15, Premiers Soins 13, Survie 15, Vigilance 14.
- ♦ **Mentales.** Géographie 12, Superstition 13, Préparation de Drogues 12 (Curare).
- ♦ **Nautiques.** Connaissances Nautiques 9, Hydrographie 12, Manœuvres 12, Natation 14, Navigation 16, Pêche 13.
- ♦ **Sociales.** Commandement 11, Empathie 9, Enseignement 13, Intimidation 15, Persuasion 12.
- ♦ **Combat.** Arc 15 (+0D), Sarbacane 11 (-2D), Lance 13 (+5D), Tomahawk 15 (+7D), Esquive 16.

Esclave Noir

End 5, Cha 4

- ♦ **Image.** Les esclaves noirs sont choisis pour leur constitution robuste et les femmes pour leur joli minois. De haute stature, la peau couleur d'ébène et les dents d'une blancheur sans égale les yeux de l'esclaves brillent d'une colère contenue. Le travail harassant finira peut-être par l'éteindre, à moins qu'une occasion de fuite se présente.
- ♦ **Personnalité.** A côté de l'enfer de la traversée de l'Atlantique, peu après que votre mère vous ait vendu à une tribu

esclavagiste, la vie dans le Nouveau monde est une partie de plaisir. La culture du coton et le transport des balles lourdes de cent kilos n'ont pas entamé votre envie de fuir. Si vous hésitez encore, peut-être est-ce à cause des mutilations que votre maître inflige aux fugitifs repris.

- ♦ **Physiques.** Acrobatie 13, Discrétion 15, Premiers Soins 13, Survie 15, Vigilance 14.
- ♦ **Mentales.** Géographie 12, Superstition 13, Préparation de Drogues 12 (Curare).
- ♦ **Nautiques.** Connaissances Nautiques 9, Hydrographie 12, Manœuvres 12, Natation 14, Navigation 16, Pêche 13.
- ♦ **Sociales.** Commandement 11, Empathie 9, Enseignement 13, Intimidation 15, Persuasion 12.
- ♦ **Combat.** Arc 15 (+0D), Sarbacane 11 (-2D), Lance 13 (+5D), Tomahawk 15 (+7D), Esquive 16.

Houngan Vaudou

End 2, Cha 4.

- ♦ **Image.** Légèrement courbé à cause d'un récent rejet de la voie de la Régénération, le Houngan représente tout de même la sagesse aux yeux des autres esclaves. Il parle peu mais chacun l'écoute, car il peut communiquer avec les esprits. Comment un détenteur d'une telle puissance peut-il baisser les yeux devant le blanc qui se dit être son maître ?
- ♦ **Personnalité.** Vous vous êtes certes consacré aux errances magiques, mais bien qu'elles occupent la majeure partie de votre existence, vous ne perdez pas de vue votre but : aider vos semblables. En communiquant avec les esprits des anciens, en vous laissant pénétrer de leur âme, vous apportez des solutions et des réponses aux cœurs affamés de vérité et de justice.
- ♦ **Physiques.** Discrétion 13, Premiers Soins 15, Survie 12, Vigilance 11.
- ♦ **Mentales.** Géographie 11, Langue Etrangère 9, Pathologie 13, Préparation de Drogues 15, Superstition 16.
- ♦ **Nautiques.** Connaissance des Marins 10.
- ♦ **Sociales.** Comédie, Commandement, Empathie, Enseignement, Intimidation, Marchandage, Persuasion, Politique, Séduction.
- ♦ **Arcanes.** Esprit 7, Malédiction 3, Régénération 5.
- ♦ **Combat.** Lance 9, Esquive 9.

Indios Bravos

End 5, Cha 3.

- ♦ **Image.** Le guerrier de petite taille est coiffé en bol à la manière des autres Indiens d'Amazonie. Deux bâtonnets d'une vingtaine de centimètre de long ornent ses narines. Il porte de nombreuses scarifications dans le dos, comme une histoire à fleur de peau.
- ♦ **Personnalité.** Votre arrière-grand-père a été trahi par un de ces chiens à grand nez et peau blafarde. Depuis, vous savez à quoi vous en tenir et vous tuez à vue tous ceux qui osent s'aventurer sur votre territoire. La forêt vous appartient et vous savez que vous en êtes le maître. Bâton à tonnerre ou pas, la peau de ces chacals est assez tendre pour être transpercée par une de vos aiguilles de sarbacane. Leur cœur de chien cessera bientôt de battre.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 16, Discrétion 17, Premiers Soins 10, Survie 17, Vigilance 15.
- ♦ **Mentales.** Géographie 9, Préparation de Drogues 15 (Curare), Superstition 10.
- ♦ **Sociales.** Commandement 14, Intimidation 15.
- ♦ **Arcanes.** Infaillible Guerrier 7.
- ♦ **Combat.** Arc 12 (+0D), Sarbacane 20 (-2D et curare), Casse Tête 16 (+6D), Esquive 13.

Prêtre Maya

End 3, Cha 4.

- ♦ **Image.** Le visage rond du vieil homme s'illumine d'un sourire triste. Son nez légèrement busqué lui donne du caractère, et ses larges lèvres fripées cachent quelques chicots jaunes et branlants.
- ♦ **Personnalité.** Vous êtes un des derniers détenteurs des savoirs du peuple Maya. Vous connaissez le parcours des astres, la manière de dresser le calendrier et la position des temples maintenant rongés par la forêt, mais à qui cela servira-t-il ? Les membres de votre peuple ont été attirés vers la mort un à un par une étrange maladie. Peut-être ne pouvait-il en être autrement, maintenant que le cinquième soleil est en train de mourir. Vous attendez le tremblement de terre qui doit mettre fin à ce cinquième âge du monde, mais chaque jour passe et cet événement marquant la naissance d'un nouveau soleil ne se présente pas.
- ♦ **Physiques.** Premiers Soins 13, Survie 12, Vigilance 12.

- ♦ **Mentales.** Géographie 15, Langue Etrangère 13, Lire/Ecrire 15, Science 16, Superstition 15.
- ♦ **Sociales.** Comédie 12, Commandement 11, Empathie 14, Enseignement 14, Persuasion 13.
- ♦ **Arcanes.** Soleil-Terre 7, Soleil-Eau 7, Soleil-Air 7, Soleil-Feu 7, Cinquième Soleil 9.
- ♦ **Combat.** Arc 12 (+0D), Esquive 11.

Mosquito

End 3, Cha3.

- ♦ **Image.** .
- ♦ **Personnalité.** .
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 15, Discrétion 13, Premiers Soins 9, Survie 12, Vigilance 16.
- ♦ **Mentales.** Géographie 14, Langue Etrangère 12, Superstition 9.
- ♦ **Nautiques.** Connaissance des Marins 10, Connaissances Nautiques 9, Hydrographie 14, Manœuvres 14, Natation 12, Pêche 21.
- ♦ **Sociales.** Comédie 10, Commandement 9, Empathie 13, Persuasion 10, Séduction 12.
- ♦ **Combat.** Arc 15 (+0D), Mousquet 14 (+6D), Hache 13 (+5D), Esquive 15.

Tainos

End 3, Cha 4.

- ♦ **Image.** Mince et élancé, le corps athlétique, le Tainos, appelé improprement Arawak, respire l'insouciance qui régit sa vie. De beaux traits, un sourire franc, il est une proie facile pour l'Espagnol ou le Caraïbe, qui cherchent tous deux à le détruire, bien que pour des raisons différentes.
- ♦ **Personnalité.** Vous chassez et pêchez uniquement lorsque vous et votre famille avez faim. Pour chasser, point d'arme compliquée, un bâton cassé sur le chemin suffit. Vous aimez particulièrement jouer au ballon et mesurez ainsi votre adresse avec les autres jeunes gens du village. Pour vous, le temps n'existe pas et un ami tué par les Caraïbes reviendra bientôt sous les traits d'une autre personne.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 18, Discrétion 12, Premiers Soins 14, Survie 16, Vigilance 13.
- ♦ **Mentales.** Géographie 12, Superstition 11.
- ♦ **Nautiques.** Connaissances Nautiques 10, Hydrographie 14, Manœuvres 13, Natation 14, Pêche 12.
- ♦ **Sociales.** Empathie 14, Enseignement 12, , Persuasion 13, Séduction 15.

- ♦ **Combat.** Arc 12 (+0D), Bâton 11 (+1D), Esquive 11.

Femme Tainos

End 2, Cha 6.

- ♦ **Image.** Les femmes Tainos sont si belles que les Caraïbes en font leurs épouses plutôt que de les manger. Leur peau d'un bel ocre est douce comme le miel. Leurs traits sont fins et encadrent deux yeux noirs et doux.
- ♦ **Personnalité.** Vous aimez vous baigner, cultiver la terre pour nourrir votre famille et élever vos enfants. Ces trois tâches vous suffisent pour être heureuse, mais vous vous accommodez très bien de situation

moins idylliques. Les rares hommes blancs qui découvrent votre village et se joignent à vous sont singulièrement étonnés que les choses du sexe fassent si naturellement partie de votre vie.

- ♦ **Physiques.** Acrobatie 10, Chirurgie 14, Discrétion 12, Premiers Soins 14, Survie 12, Vigilance 11.
- ♦ **Mentales.** Langue Etrangère (Caraïbe) 14, Préparation de Drogues 11, Superstition 9.
- ♦ **Nautiques.**
- ♦ **Sociales.** Comédie 13, Commandement 11, Empathie 16, Enseignement 13, Persuasion 11, Séduction 18.
- ♦ **Combat.**

Les Adversaires

Bourgeois / Marchand

End 2, Cha 3.

- ♦ **Image.** Le regard obséquieux de ce bonhomme bedonnant lorsqu'il parle à un client vire au mépris lorsqu'un croisé un manant ou une femme dont les ragots ont détruit la vie. Il se meut difficilement et passe son temps à éponger son front, que le temps chaud et humide des Caraïbes couvre de sueur.
- ♦ **Personnalité.** Vous êtes tout à fait conscient que vous avez acquis une sorte de noblesse. L'argent apporte beaucoup plus confort qu'une noble naissance, aussi êtes-vous le roi d'une nouvelle ère. Vous êtes toujours à l'affût d'une opportunité de faire des profits. Si dans votre famille on est tailleur depuis des générations, vous aurez des remords à quitter cette profession, mais l'or rapporté par le commerce du sucre et du cacao vous décidera vite. Vous tenez à votre or plus qu'à votre propre vie et il faudra vous passer sur le corps pour le récupérer.
- ♦ **Physiques.** Vigilance 10.
- ♦ **Mentales.** Finances 14, Géographie 12, Langue Etrangère 12, Lire/Ecrire 13, Maintenance 16.
- ♦ **Nautiques.** Connaissance des Marins 9.
- ♦ **Sociales.** Comédie 14, Commandement 10, Intimidation 12, Marchandage 16, Persuasion 12, Politique 9.
- ♦ **Combat.** Pistolet de Poche 8 (+2D), Main Gauche 9 (+0D), Esquive 8.

Bretteur

End 4, Cha 5.

- ♦ **Image.** Le bretteur est un fringant personnage, toujours vêtu comme il sied à son rang. Il affiche un mépris évident pour les intrigues de la vie de cour et a visiblement besoin de se dépenser physiquement.
- ♦ **Personnalité.** Les courtisans vous ennuiant. Leurs discours oiseux révèlent la coque vide qui se cache sous leurs masques de poudre de ris. Selon vous, les nobles sont nés pour se battre, que ce soit pour leur pays, pour les yeux d'une jolie demoiselle, pour venger leur honneur ou simplement pour le plaisir. Vous aimez montrer votre adresse à l'escrime et vous affrontez donc vos adversaires avec panache.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 15, Discrétion 9, Premiers Soins 9, Vigilance 10.
- ♦ **Mentales.** Géographie 10, Langue Etrangère 9, Lire/Ecrire 10.
- ♦ **Nautiques.** Connaissance des Marins 14.
- ♦ **Sociales.** Comédie 14, Commandement 12, Empathie 10, Enseignement 14, Intimidation 16, Persuasion 9, Politique 11, Séduction 14.
- ♦ **Combat.** Pistolet 12 (+4D), Bagarre 14 (-3D), Main Gauche 16 (-1D), 2 Rapières 18 (+4D), Esquive 15, Escrime 18 (Une manœuvre d'escrime de chaque niveau jusqu'au niveau 8), une botte personnelle

et deux bottes mémorisées en combat de niveau 7 et 12.

Capitaine de la Garde

End 4, Cha4.

- ♦ **Image.** Le capitaine porte un bel un uniforme rouge pour les Anglais et bleu pour les Français. Les Espagnols affectionnent particulièrement les beaux uniformes de blanc éclatant, même s'ils sont exposés à la moiteur et à la saleté des Caraïbes.
- ♦ **Personnalité.** Vous êtes respectueux de l'ordre établi et ne vous permettez aucune hésitation à obéir à votre supérieur hiérarchique, tout comme vous ne supportez pas les indisciplines de vos subordonnés. En permission, vous êtes un autre homme et vous adonnez aux plaisirs de la chair et de la boisson en compagnie de vos soldats. Le tout est d'être frais et dispos lorsque sonne le rassemblement.
- ♦ **Physiques.** Discrétion 10, Vigilance 15.
- ♦ **Mentales.** Balistique 10, Langue Etrangère 14, Lire/Ecrire 10.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièce 13, Recharge de Pièce 12, Connaissance des Marins 13.
- ♦ **Sociales.** Comédie 9, Commandement 13, Empathie 12, Intimidation 16, Persuasion 10, Politique 12.
- ♦ **Combat.** Mousquet 14 (+6D), Pistolet 15 (+4D), Main Gauche 14 (+1D), Sabre 16 (+4D), Esquive 10, Escrime 11 (Une manœuvre de chaque niveau jusqu'au niveau 4).

Fièvre Courtisane

End 2, Cha 6.

- ♦ **Image.** Cette dame au port altier et au visage splendide ne semble pas vouloir s'en laisser conter. Ces cheveux noirs sont savamment coiffés, ce qui occupe d'ailleurs une bonne part de sa journée. Elle porte une belle robe pourpre brodée et sertie de jolies pierres précieuses.
- ♦ **Personnalité.** Elle ne manifeste aucun mépris, mais uniquement de la colère envers les gueux des mers, ces fieffés forbans qui ont donné leur âme au diable en échange de Dieu sait quel monstrosité. Rien ne pourra apparemment la départir de sa morgue, et certainement pas les violences et les humiliations.
- ♦ **Physiques.** Premiers Soins 11, Vigilance 13.

- ♦ **Mentales.** Finances 9, Géographie 10, Langue Etrangère 12, Lire/Ecrire 14, Maintenance 10.
- ♦ **Nautiques.**
- ♦ **Sociales.** Comédie 15, Commandement 10, Empathie 14, Intimidation 11, Persuasion 15, Politique 14, Séduction 16.
- ♦ **Combat.** Pistolet de Poche 8 (+2D), Esquive 8.

Fille Gâtée

End 1, Cha 4.

- ♦ **Image.** Cette jeune femme d'une vingtaine d'année est plutôt jolie à regarder, mais ses manières agressives et imbues d'elle-même brisent tout de suite cette première impression. Elle parle fort pour se donner du poids et minaude en passant en revue tout son registre de comédienne pour obtenir ce qu'elle veut.
- ♦ **Personnalité.** Les gens qui vous parlent ont un peu trop tendance à oublier à qui ils ont affaire. Ne l'oublions pas, vous êtes la fille du gouverneur et votre père fait à peu près tout ce que vous voulez. Vous promettez l'ire de votre père à tous ceux qui s'opposent à vos désirs. Ce perpétuel besoin de reconnaissance vous rend malheureuse, car une lubie satisfaite est vite remplacée par une autre.
- ♦ **Physiques.** Vigilance 14.
- ♦ **Mentales.** Langue Etrangère 9, Lire/Ecrire 10.
- ♦ **Nautiques.**
- ♦ **Sociales.** Comédie 16, Commandement 12, Empathie 10, Intimidation 16, Persuasion 11, Séduction 12.
- ♦ **Combat.** Pistolet de Poche 8 (+2D), Main Gauche 8 (-2D), Esquive 8.

Gouverneur

End 4, Cha 2.

- ♦ **Image.** Le gouverneur, la cinquantaine passée, n'a pas perdu sa magnificence. Il a certes pris du poids, mais reste alerte et précis dans ses mouvements. Il semble assumer sa charge de gouverneur avec une passion toute particulière.
- ♦ **Personnalité.** Tant que cela ne nuit ni à votre réputation, ni à vos finances, vous ne voyez par d'inconvénients à traiter avec des pirates. Il sera toujours temps de les pendre avant qu'ils ne divulguent vos activités illégales ou ne deviennent dangereux.

- ♦ **Physiques.** Discrétion 12, Vigilance 10.
- ♦ **Mentales.** Finances 15, Géographie 13, Langue Etrangère 16, Lire/Ecrire 15, Maintenance 16.
- ♦ **Nautiques.** Connaissance des Marins 15.
- ♦ **Sociales.** Comédie 13, Commandement 16, Empathie 14, Intimidation 18, Marchandage 12, Persuasion 14, Politique 17.
- ♦ **Combat.** Pistolet 15 (+4D), Main Gauche 15 (+1D), Rapière 15 (+2D), Esquive 11, Escrime 14 (Une manœuvre de chaque niveau jusqu'au niveau 6), une botte mémorisée en combat.

Mousquetaire

End 4, Cha 4.

- ♦ **Image.** Pour parfaire leur bel uniforme bleu, les mousquetaires portent sur la tête ou à la main une superbe et grand chapeau. Une cape aux armes du cardinal ou du roi anoblit encore cette belle apparence.
- ♦ **Personnalité.** Pris entre les manigances des partisans du roi et du cardinal, vous ne savez quel parti prendre. Vous vous sentez plus à votre place sur les champ de bataille. Le roi vous donne tous les atouts dont vous avez besoin pour remporter la victoire, la maîtrise de l'escrime et du tir au mousquet, et vous l'en remerciez.
- ♦ **Physiques.** Acrobatie 13, Discrétion 12, Survie 9, Vigilance 10.
- ♦ **Mentales.** Langue Etrangère 12, Lire/Ecrire 11.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièce 14, Recharge de Pièce 14, Connaissance des Marins 13,.
- ♦ **Sociales.** Commandement 14, , Intimidation 15, Persuasion 11, Politique 12, Séduction 13.
- ♦ **Combat.** Mousquet 16 (+6D), Pistolet 13 (+4D), Main Gauche 14 (+1D), Rapière 15 (+3D), Esquive 14, Escrime 12 (Une manœuvre d'escrime de chaque niveau jusqu'au niveau 4).

Prêtre / Prophète

End 2, Cha 4.

- ♦ **Image.** Vêtu d'un simple bure ou d'un riche manteau de couleur sombre, le prêtre dégage une impression de puissance et de sévérité.
- ♦ **Personnalité.** Comment des êtres doués par de Seigneur de raison peuvent-ils faire

preuve d'aussi peu de discernement ? Vous tentez comme vous pouvez de ramener les bonnes gens dans le droit chemin, mais l'appât du gain, les fornications avec les esclaves ou des Indiennes impies et lubriques, vous donne matière à sermonner.

- ♦ **Physiques.** Premiers Soins 13, Vigilance 14.
- ♦ **Mentales.** Finances 12, Géographie 14, Langue Etrangère 15, Lire/Ecrire 15, Science 12, Superstition 13.
- ♦ **Nautiques.**
- ♦ **Sociales.** Comédie 15, Commandement 14, Empathie 15, Enseignement 11, Intimidation 13, Persuasion 13, Politique 12.
- ♦ **Arcanes (Prophète seulement).** Voie du Seigneur 8.
- ♦ **Combat.** Esquive 10.

Soldat

End 3, Cha 3.

- ♦ **Image.** Le soldat porte un uniforme simple et d'une seule couleur. Il est dans le Nouveau Monde plus utile en tant que sentinelle qu'en tant que soldat. Il doit porter un grand soin à l'entretien de son uniforme, qui a du mal à se remettre des soirées de beuverie lors des permissions.
- ♦ **Personnalité.** Vous aimez abuser de votre faible pouvoir. Il vous arrive souvent de chercher des noises à une jolie demoiselle pour avoir le plaisir non partagé de sa compagnie. Quand il s'agit de types aux mines un peu louches ou de marins fauteurs de troubles à terre, vous êtes sans pitié.
- ♦ **Physiques.** Vigilance 14.
- ♦ **Mentales.** Géographie 12, Langue Etrangère 9.
- ♦ **Nautiques.** Pointage de Pièce (Artilleur) 14, Recharge de Pièce (Artilleur) 13, Connaissance des Marins 10.
- ♦ **Sociales.** Commandement 11, Empathie 10, Intimidation 12, Persuasion 9.
- ♦ **Combat.** Mousquet 12 (+6D), Pistolet 12 (+4D), Main Gauche 12 (+0D), Sabre 12 (+3D), Esquive 12.

Spadassin

End 4, Cha 1.

- ♦ **Image.** Blasé des meurtres, le spadassin a le regard vide et les traits tirés. Il vit une

existence solitaire, si bien qu'il reste toujours mal rasé, sale et puant.

- ♦ **Personnalité.** Vous ne faites pas de manière quand on vous donne un nouveau travail. Vous vous efforcez de le conduire jusqu'à son terme, et seule la mort pourra vous en faire démordre. Par principe, et c'est ce qui vous vaut votre réputation, vous ne trahissez jamais le nom d'un commanditaire.
- ♦ **Physiques.** Discrétion 16, Premiers Soins 13, Survie 10, Vigilance 15.

- ♦ **Mentales.**
- ♦ **Nautiques.** Connaissance des Marins 14.
- ♦ **Sociales.** Empathie 10, Intimidation 15, Marchandage 14, Persuasion 11, Politique 9.
- ♦ **Combat.** Pistolet 12 (+4D), Main Gauche 15 (+1D), Sabre 13 (+4D), Rapière 18 (+4D), Esquive 10, Escrime 8 (Une seule Manœuvre d'Escrime).

Santé



Douleurs

Coup de Chaleur

Manifestation

Crampes de Chaleur

Lorsqu'une personne effectue des efforts physiques importants sous une forte chaleur, les muscles des extrémités de ses membres se contractent douloureusement. Ces contractions, liées à une sueur importante, sont très douloureuses et handicapantes et n'ont pas de traitement efficace sinon la diminution de l'effort.

Épuisement à la Chaleur

Sous l'effet de la chaleur, une personne peut s'effondrer et tomber en prostration. Avant de s'effondrer, elle souffre de vertiges, de maux de tête et de nausée. Si elle ne se met pas à l'ombre ou mieux, dans un endroit frais, son teint devient grisâtre, sa peau froide et moite, alors qu'elle s'effondre. Pour lui faire retrouver ses esprits, il suffit de la transporter dans un endroit frais.

Insolation

Chez des personnes prédisposées à ce trouble, l'insolation peut se déclencher même si elles sont à l'abri du soleil, mais que l'air est humide. Contrairement à l'effondrement, la victime d'une insolation ne sue plus du tout. L'attaque est violente et la personne subissant l'insolation se met à avoir une importante fièvre. Si elle survit à cette fièvre pendant 24 heures, elle a toute les chances de pouvoir en guérir.

Traitement

Pour ces trois effets d'une chaleur excessive, la première chose à faire est d'isolé

le malade du soleil. Dans le cas de l'insolation, comme la personne n'arrive plus à évacuer la chaleur, elle doit être plongée rapidement dans de l'eau froide.

Système

Si une personne peu entraînée effectue une tâche harassante sous une chaleur importante, elle doit réussir un Jet sous 5*Endurance ou être victime de crampes de chaleur. Les crampes de chaleur sont si douloureuses qu'elles infligent à la victime un malus de -5C, jusqu'à ce qu'elle stoppe ses efforts pendant une dizaine de minutes.

Une personne se trouvant sous un soleil de plomb pendant plusieurs heures est prise de vertiges. Elle doit réussir un Jet sous 4*Endurance ou s'effondrer.

Pour subir des insulations, il faut avoir une prédisposition pour cet état, qui peut être la Faiblesse « Maladie chronique ». Voyez cette faiblesse pour plus de détails sur quand auront lieu les crises en cas d'exposition au soleil. Si la personne n'est pas mise au frais, elle doit faire un jet sous 3*Endurance, si elle est mise au frais sous 4*Endurance et si elle est plongée dans de l'eau froide sous 5*Endurance. Si elle obtient un Echec de plus de 5 ou un 20, elle meure de l'insolation. Si elle obtient un échec, elle garde des séquelles graves et perd définitivement un point en Adaptabilité ou en Intelligence. Si elle réussit, elle se remettra de l'insolation. Notez que le joueur sera au courant des risques encourus et pourra se protéger le cas échéant.

Douleur du Membre Fantôme

Manifestation

Des personnages amputés ressentiront parfois une douleur venant du membre qui leur manque. La douleur est plus ou moins

violente et fait souffrir l'amputé de -2C à ses actions lorsqu'elle se manifeste.

Traitement

On ne peut rien faire contre ces douleurs.

Effet du Froid

Manifestation

Les pirates des Caraïbes ne sont que peu victimes du froid, assez étranger à leurs conditions de vie. Il arrive toutefois qu'ils soient plongés dans de l'eau froide et subissent une hypothermie. Au départ, l'hypothermie pour une personne est stimulante, en ceci qu'elle diminue le besoin de respirer tout en la laissant alerte. Au bout d'un temps plus prolongé dans de l'eau froide, le corps devient trop froid et s'engourdit. Si le nageur ne sort pas de l'eau, il sombre alors dans l'inconscience, avec de grandes chances que son cœur cesse de battre.

Traitement

Il suffit pour se remettre d'une hypothermie de s'exposer au vent chaud des Caraïbes. Si l'hypothermie est grave, le malade mettra plusieurs heures pour récupérer.

Système

Dans de l'eau froide depuis plusieurs heures ou de l'eau très froide depuis plusieurs minutes, un personnage doit faire un Jet sous 4* Endurance par heure – ou par dix minutes, un échec signifiant qu'il sombre dans l'inconscience et court le risque de se noyer. Notez quand même que les eaux des Caraïbes, sauf dans les grottes, sont suffisamment chaudes pour que les nageurs s'y sentent à l'aise.

Noyade

Manifestation

Les marins qui savent nager sur un navire comptant un équipage de cent personnes se comptent sur les doigts d'une main. La noyade en eau douce ou en mer à des effets très différents mais toutes deux tuent rapidement. Les personnes qui se noient sont en générales effrayées, battent des jambes et des bras, ce qui accroît leur besoin de respirer, jusqu'à ce qu'ils inhalent de grandes quantités d'eau.

Traitement

Pour sauver une personne que la noyade a fait tomber dans l'inconscience, il est

important de lui dégager les voies respiratoires.

Système

Un personne qui rate un jet de natation se met à couler et avale de l'eau, ce qui lui inflige un niveau de dommages non localisé – état général seulement. Au deuxième échec, il subit deux niveaux de dommages, et au troisième encore deux, ce qui le fait sombrer dans l'inconscience. Pour le sauver, il faut le sortir de l'eau et réussir un jet de Premier Soins, avec comme malus chaque Tour passé inconscient dans l'eau. On ne peut pas prodiguer ces soins en nageant.



Maladies

Système

Chaque maladie possède, outre des symptômes différents, des caractéristiques en termes de règles : une incubation, un cycle, une virulence, un état de crise et une gravité maximale.

Cinq Niveaux de Gravité

Pour illustrer la douleur accompagnant la maladie, l'état général du patient se modifie alors qu'il entre en convalescence ou au contraire se rapproche de la mort. Lorsqu'il arrive en Pleine Forme, le malade est sauvé, et, à l'inverse, quand il devient Inconscient, il est mort.

Caractéristiques

Cycle

Un Jet d'Endurance doit être tenté au bout de chaque cycle. Si le cycle est de deux jours, le jet d'Endurance doit être effectué tous les deux jours.

Etat de Crise

L'état de crise est l'état général où se trouve le malade s'il contracte la maladie, juste à la fin de la période d'incubation. Si l'état de crise est Grave, l'état général du personnage est Grave dès la fin de l'incubation.

Virulence

La Virulence est le multiplicateur de l'Endurance lors du Jet d'Evolution de la Maladie. Si la virulence est de 3, les Jets d'Evolution de la maladie se feront sous $3 \times \text{Endurance}$.

Vecteur

Pour les maladies épidémiques, on appelle vecteur le mode de transmission de la maladie.

Pathologie

Cette caractéristique indique si un Jet de Pathologie peut aider le malade à se remettre de la maladie.

Préparation de Drogue

Cette caractéristique indique si des décoctions et autres drogues peuvent soigner la maladie. L'apothicaire peut alors effectuer un jet de préparation de drogue pour aider le patient à se remettre.

Gravité Maximale

Certaines maladies sont non mortelles et l'état du malade ne dépasse pas une certaine gravité. Si la gravité maximale est « Mort », alors la maladie peut être mortelle.

Système

Jet d'Evolution de la Maladie

A chaque fin de cycle, le malade doit effectuer un Jet d'Evolution, sous $\text{Virulence} \times \text{Endurance}$. Si le Jet est réussi, l'état général du malade s'améliore d'un niveau. Il s'aggrave d'un niveau si ce jet est un échec. **Le Jet d'Evolution peut bénéficier de deux types de bonus : la Réussite d'un Jet de Pathologie, Premiers Soins ou Chirurgie, et celle d'un Jet de Préparation de Drogue, si la maladie le permet.**

Jet de Contraction de la Maladie

Un Jet de Contraction de la maladie est nécessaire si un personnage sain a des chances d'être infecté par la maladie. Dans le cas des maladies épidémiques, les Jets pour savoir si la personne contracte la maladie doit être effectué tous les cycles en présence d'une personne malade. **Le Jet de Contraction de la Maladie se fait sous $(\text{Virulence} + 1) \times \text{Endurance}$.**

Diagnostiquer la Maladie

Pour diagnostiquer correctement la maladie, le médecin doit effectuer un jet de Pathologie afin de savoir s'il l'a déjà rencontré. S'il obtient un Echec, il ne peut aider le malade. S'il obtient une Réussite inférieure à 10, il peut apporter des soins mais pas

concocter de drogues pour soigner le malade et s'il obtient une Réussite de 10 ou plus, il connaît parfaitement la maladie, peut lire le descriptif de la maladie et faire de jets de Pathologie et de Préparation de Drogue, si la maladie le permet, pour aider le malade à guérir.

Travail du Médecin en Individuel

Le médecin au XVII et XVIII^{ème} Siècle n'est pas omnipotent, loin de là, mais il peut intervenir par deux Jets au maximum, effectués au début de la maladie, et qui affecteront chaque Jet d'Evolution et de Contraction.

BONUS APPORTE AU JET D'EVOLUTION ET DE CONTRACTION PAR UN JET DE PATHOLOGIE OU DE PREPARATION DE DROGUE	
REUSSITE	BONUS
Echec	+0
1-5	+2
6-10	+3
10-15	+4
16-20	+6
21+	+10

Un Jet de Pathologie peut prévenir la maladie et apporte un bonus aux Jets de Contraction de **toute** Maladie.

Un Jet de Pathologie, et dans certains cas de Préparation de Drogues, peut aider le malade lors de ses Jets d'Evolution de la Maladie. Dans le descriptif de chaque maladie est indiqué si Pathologie et Préparation de Drogue

peuvent être d'une quelconque utilité au patient.

Travail du Médecin pour les Groupes

Pour les groupes, voici les pertes par cycle en fonction de la virulence de la maladie, le nombre de personne malades. Pour les maladies épidémiques, ce nombre s'ajoute chaque semaine aux malades existants.

MALADES DANS UN GROUPE	
VIRULENCE	MALADES(%)
1	30 %
2	20 %
3	15 %
4	10 %
5	5 %
6	2 %

Voici la quantité de malades que le médecin arrive à soigner en fonction de la Réussite de son Jet de Pathologie ; les autres malades meurent. La maladie cesse de se propager au bout de 5 cycles de ce jet de Pathologie.

MALADES SOIGNES	
REUSSITE	SAUVES
Echec	0
1-5	1/10
6-10	3/10
11-15	5/10
16-20	6/10
21+	7/10

Quelques Maladies

Abcès

Infection de plaie

Manifestation

Dans les contrées chaudes, les germes infectieux pullulent et la moindre petite blessure risque de s'infecter. Du pus se met à couler de la plaie dans le meilleur des cas, alors que celle-ci devient douloureuse. Dans le pire des cas, pour des blessures très graves, la gangrène se développe.

Traitement

Lorsqu'une blessure s'infecte, l'abcès doit être incisé au couteau, de préférence en le faisant chauffer au préalable. Certains chirurgiens peu économes versent sur la plaie du rhum ou un autre alcool fort.

Système

Pour toute blessure Grave pour laquelle un Jet de Premiers Soins n'est pas effectué avec succès, le personnage blessé effectue un Jet sous 4*Endurance ou 3*Endurance, selon la

saleté de l'environnement. Non seulement la blessure ne guérit pas naturellement, mais elle s'infecte et s'aggrave d'un Niveau sans que le malade n'effectue de jet de séquelles. Le chirurgien de bord doit effectuer un Jet de Premiers Soins en conjonction avec des herbes médicinales pour que la blessure arrive à guérir.

Choléra

Maladie

Manifestation

L'incubation du choléra ne dure que de 6 à 48h. Le malade est pris d'une diarrhée indolore mais qui peut atteindre un litre. Une telle diarrhée conduit à des vomissements eux aussi sans douleur. Le visage de l'homme atteint du choléra vire au bleu, avec des traits tirés et une peau molle. La voix de la victime devient aiguë et inaudible. Le malade meurt alors en quelques jours.

Traitement

Seules des décoctions peuvent aider les malades à reprendre le dessus, mais le choléra reste malgré tout une maladie souvent mortelles.

Epidémiologie

Le choléra se transmet par l'eau et se répand plus facilement dans les régions sales où les selles ne sont pas correctement évacuées.

Système

Cycle : 2 jours.
Virulence : 2
Etat de Crise : Sérieux
Vecteur : Eau, saleté.
Pathologie : Non.
Prép. de Drogue : Oui.
Gravité Maximale :
Mort.
Incubation : 6 à 48h.

La Dengue

Maladie

Manifestation

Le malade, au bout d'une incubation de 5 à 8 jours, ressent une légère conjonctivite, avant

le début brutal de la maladie. Ils souffre alors d'intenses maux de tête, d'une douleur atroce derrière les yeux et de courbatures. Il se met alors à avoir peur de la lumière, devient insomniaque et anorexique. Il est aussi victime d'une éruption de boutons. Puis, au bout d'une semaine de maladie vient une période de rémission de deux jours avant que la fièvre reprenne, puis disparaisse définitivement.

Traitement

Quelques décoctions et un soin constant du malade atténuent la douleur et accélèrent la guérison.

Epidémiologie

La dengue, tout comme la fièvre jaune, se transmet par piqûre de moustiques.

Système

Cycle : 3 jours
Virulence : 3
Etat de Crise : Grave.
Vecteur : Moustique
Pathologie : Oui.
Prép. De Drogue : Oui
Gravité Maximale :
Critique.
Incubation : 5 à 8 j.

Dénutrition

Manque de Nourriture

Manifestation

La famine touche souvent les équipages de marin au cours de leurs longues traversées. Le comportement des hommes affamés est tellement altéré que l'on se croirait devant de nouvelles personnes. Plus l'alimentation est déficiente, et plus elle devient obnubilant. Il faut tout de même qu'une personne soit au bord de l'inanition pour commencer à avoir des hallucinations. Avant cela, tout ce qui entoure l'affamé devient bon à manger. Il fait cuire des vêtements, des cordages ou du bois pour l'ingérer comme un festin. Les rats, qui sont d'habitude honnis sur un navire, deviennent le meilleur repas de l'homme. Ils sont d'autant plus faciles à attraper d'autant plus qu'ils sortent pour eux aussi chercher une nourriture qui se fait rare. Une personne normale peut passer plus de 60 jours sans manger, mais peu survivent à cet état. Il est essentiel, lorsqu'on ne s'est pas nourrit depuis

plus d'un mois, de se remettre à manger très lentement. L'appareil digestif, qui s'est atrophié pendant le jeûne, mettra plusieurs semaines avant de fonctionner à nouveau correctement.

Traitement

Un personne qui jeûne depuis plus d'un mois devra se remettre à manger très lentement pendant plusieurs semaines, sous peine de mourir d'atroces maux de ventre. De même, une personne qui est assoiffée et déshydratée devra manger du sel en buvant à nouveau de l'eau, sinon elle mourra.

Système

Les malus de la soif et de la faim ne se cumulent pas, on souffre du pire des deux.

Individuel

Au bout de Endurance jours de jeûne, une personne souffre d'un malus de -2C. Ce malus se cumule pour chaque semaine passée, jusqu'à ce que la famine fasse tomber cette personne inanimée. Pour ce qui est de la soif, les malus se cumulent deux fois plus vite.

Groupe

Un groupe perd -1 à toutes ses compétences de groupe tous les 5 jours de jeûne ou -1 tous les deux jours sans boire.

Dysenterie

Maladie

Manifestation

La maladie débute brusquement. Le malade est pris de fièvre et d'un fort mal au ventre accompagné de diarrhées sanglantes. Tout toucher de l'abdomen arrache au patient des cris de douleur. Dans les pire cas, ces symptômes deviennent de plus en plus fort jusqu'à entraîner la mort. Les rechutes de dysenterie sont fréquentes.

Traitement

Il n'existe pas de drogues efficaces pour soigner la dysenterie. Cependant le médecin doit veiller à ce qu'il ne perde pas trop d'eau ou de sang.

Epidémiologie

La dysenterie frappe les populations consommant de l'eau sale ou dont l'hygiène laisse à désirer.

Système

Cycle : 2 jours
Virulence : 3
Etat de Crise : Grave.
Vecteur : Eau sale et mauvaise hygiène.
Pathologie : Oui.
Prép. De Drogue : Non.

Fièvre Jaune

Maladie

Manifestation

Au bout de 3 à 6 jours, la fièvre jaune commence très rapidement avec des maux de tête violents et des vertiges, une grande fièvre. Le visage devient congestionné, tout particulièrement autour des yeux, et la langue vire au rouge vif. Soit le malade entre en convalescence au bout de trois jours, soit il est pris de délire et d'une intense hémorragie, qui s'intensifie à mesure que la température monte. Il vomit noir. Si le patient ne se remet pas, il sombre dans un coma de quelques jours, puis meurt dans une crise d'agitation.

Traitement

La fièvre jaune ne peut être soignée, mais seulement corrigée en veillant à ce que le malade ne perde pas trop de sang.

Epidémiologie

La fièvre jaune se transmet par piqure de moustiques.

Système

Cycle : 2 jours.
Virulence : 3
Etat de Crise : Grave
Vecteur : Moustiques
Pathologie : Oui
Prép. De Drogue : Non
Gravité Maximale : Mort
Incubation : 3 à 6 jours.

Fièvre par Morsure de Rat

Maladie

Manifestation

Au bout d'une à six semaines, le malade oscille entre des périodes de fièvre accompagnées de maux de tête, nausées et vomissement, et des périodes de rémission, chacune durant environ trois jours. Le malade subit ensuite une irruption de boutons sur ses extrémités. La maladie dure entre 4 à 6 semaines, mais peut se prolonger pendant un an.

Traitement

Certaines herbes soulagent le patient de sa douleur.

Epidémiologie

Cette fièvre se transmet par les morsures de rats.

Système

Cycle : 2 Semaines
Virulence : 4
Etat de Crise : Sérieux
Vecteur : Morsure de rat
Pathologie : Non
Prép. de Drogue : Oui
Gravité Maximale : Grave.
Incubation : 1 à 6 semaines.

Fièvre Typhoïde

Maladie

Manifestation

La Fièvre Typhoïde met environ dix jours à se déclencher. Elle se manifeste au début par des maux de tête, aggravés par de la fièvre et des malaises. Il perd toute envie de manger et souffre de constipation. La fièvre croît pendant trois jours, puis reste stable pendant deux semaines, et décroît pendant deux semaines supplémentaires. Alors qu'il est sous le coup de la fièvre, le malade prend un comportement psychotique et souffre de délire, en plus des frissons et des sueurs. Si le patient ne survit pas, la mort survient pendant les deux semaines de fièvre intense et peut venir d'une hémorragie intestinale. Les rechutes de la typhoïde ne sont pas rares.

Epidémies de Fièvre Typhoïde

La fièvre typhoïde se transmet par la nourriture, mais est bien une maladie

épidémique. Les nombreuses mouches qui hantent les nuits des Caraïbes se nourrissent des déjections des malades et contaminent la nourriture. De nombreuses personnes sont d'ailleurs porteuses de la maladie sans souffrir de ses effets.

Traitement

Le seul traitement dont dispose les médecins se limite à veiller à ce que le malade ne quitte pas le lit. Certains Hommes-Médecine connaissent des plantes qui accroissent les chances de survie à cette fièvre. Pour éviter l'épidémie, les malades doivent être séparés des hommes sains et tenus propres.

Système

Cycle : 1 semaine.
Virulence : 2
Etat de Crise : Grave
Vecteur : Saleté, nourriture.
Pathologie : Oui
Prép. de Drogue : Oui.
Gravité Maximale : Mort
Incubation : 10 jours.

Frambosia

Maladie

Manifestation

La Frambosia est une maladie infectieuse et propre aux régions tropicales. Après une période d'incubation de 3 à 4 semaines, une lésion importante apparaît entre les jambes puis disparaît en quelques semaines pour laisser une cicatrice. Six semaines plus tard, le malade est victime d'une irruption généralisée autour de la bouche, le nez et sur les fesses. Ces lésions finissent elles aussi par disparaître. Quelques années plus tard, les tibias se déforment en lame de sabre, une tumeur détruit l'intérieur du nez. Des renflements peuvent aussi apparaître autour des articulations. Toutes ces déformations sont permanentes.

Traitement

La frambosia peut être soignée par les herbes adéquats.

Epidémiologie

La Frambosia se transmet probablement par les mouches.

Système

Cycle : 3s/3s/3s/1an.
Virulence : 3
Etat de Crise : Léger.
Vecteur : Mouches
Pathologie : Non
Prép. de Drogue : Oui
Gravité Maximale : Critique
Incubation : 3 à 4 semaines

Gangrène

Infection

Manifestation

La gangrène gazeuse est très fréquente dans le cas de blessures profondes, et ce pour des raisons jusqu'alors inconnues. La gangrène est plus fréquente suite à des blessures qui touchent les muscles du squelette au niveau de la cuisse et des fesses. La gangrène, une fois incubée, ce qui prend un à quatre jours, se répand rapidement aux muscles sains.

Le malade sent une douleur vive au niveau de la blessure, d'où sort un pu brun et emprunt de sang. La peau autour de la blessure peut prendre une couleur rougeâtre. Au début, des bulles fines peuvent apparaître sur la plaie. Pendant ce temps, le malade est pale, prostré et devient anorexique. Le malade meurt soudainement ou après un coma.

Une fois la gangrène incubée, le malade doit faire un jet par jour pour savoir si un autre membre est touché.

Traitement

Le seul traitement connu pour la gangrène reste l'amputation du membre gangreneux très rapidement, de peur de voir les autres membres infectés.

Système

Cycle : 1 jour
Virulence : 2
Etat de Crise : Blessure
Vecteur : Blessures Critiques dans les Jambes.
Pathologie : Amputation

Prép. de Drogue : Non.
Gravité Maximale : Mort.
Incubation : 1 à 4 jours

Malaria

Maladie

Manifestation

L'infection par les moustiques n'est pas immédiate, mais des rechutes reviennent régulièrement. La crise de malaria débute par un frisson qui peut durer une heure. Ensuite, le malade est pris d'un accès de froid qui dure plusieurs heures suivi d'un accès de chaleur qui dure aussi longtemps. Durant ces moments difficiles, le malade souffre de frissons de fièvre, de maux de tête et de douleurs dans les muscles. Il souffre aussi d'urticaire. Une fois la fièvre partie, le malade gagne quelques jours de rémission, avant une nouvelle crise moins intense, jusqu'à disparition des crises. Les rechutes ne se font qu'une fois l'an ou moins. Chaque crise laissent le malade dans un état de total épuisement.

Le malade, en plus de ces signes, peut souffrir d'une hémiplégie, de convulsion puis d'un coma menant à la mort, mais ceci est plus rare. Encore plus rares sont les hémorragies internes.

Traitement

Certaines herbes permettent de traiter les crises, qui sinon peuvent durer un mois.

Epidémiologie

La malaria existe dans les régions où les moustiques sont surabondants.

Système

Cycle : 2 jours.
Virulence : 2
Etat de Crise : Grave
Vecteur : Moustiques
Pathologie : Non
Prép. de Drogue : Oui
Gravité Maximale : Critique
Incubation : 1an par rechute

Peste

Maladie

Manifestation

L'incubation est très rapide et dure de 2 à 4 jours. La victime est prise brutalement de frissons, de fièvre, de maux de tête et de vomissement. Elle marche difficilement et est prise de délire. Les bubons sont des ganglions énormes et compacts, entourée d'une zone suppurante et d'œdèmes qui saignent. La fièvre disparaît au moment de l'apparition du bubon et réapparaît ensuite de façon intermittente. Elle croît et ensuite jusqu'à avoir raison du patient.

Traitement

La médecine du XVIII^{ème} Siècle ne connaît pas de remède efficace contre la peste, qui est mortelle.

Epidémiologie

La peste se transmet, au début en tout cas, par les puces de rats qui la transmettent des rats malades aux hommes. La morsure par un animal victime de la peste peut être suffisante pour infecter le nouvel hôte. La peste se transmet aussi d'homme à homme par voie orale, car les poumons du malade émettent une grande quantité de germes.

Système

Cycle : 2 jours.
Virulence : 2
Etat de Crise : Grave.
Vecteur : Rats, haleine.
Pathologie : Non.
Prép. de Drogue : Non.
Gravité Maximale : Mort
Incubation : 2 à 4 jours.

Pied de Madora

Champignons

Manifestation

Le dos et la plante du pied sont pris de gonflements, puis se mettent à suppuer avant de guérir. Ce phénomène se répète régulièrement et prend d'autres régions du pied. Au bout de quelque mois, les jambes de la victime commencent à lui faire mal, de façon modérée, puis de plus en plus jusqu'à ce que les zones touchées ressemblent à une éponge faite de chair putréfiée, si le pied n'est pas amputé, le malade finit par en mourir.

Traitement

La seule façon d'éviter la mort reste l'amputation.

Epidémiologie

Le pied de Madora est un champignons qui pénètre les pieds blessés.

Système

Le patient arrive à supporter la douleur sans problème. Il ne souffre donc pas de malus à ses compétences. Quand l'état du patient devient critique, il doit effectuer un Jet de Contraction de la maladie par semaine pour savoir si son autre jambe est infectée.

Cycle : 1 mois
Virulence : 1
Etat de Crise : Léger
Vecteur : Forêt, Blessure
Pathologie : Amputation
Prép. de Drogue : Non
Gravité Maximale : Mort
Incubation : 1 Semaine

Rage

Maladie

Manifestation

Heureusement seule une morsure sur 3 a une chance de transmettre la rage à un homme. La période d'incubation est de 30 à 70 jours. Le malade ressent une douleur en coup de poignard au niveau de la morsure, qui le lance jusque dans la hanche ou l'épaule. Il peut se gratter jusqu'à s'écorcher. Il est aussi pris de crises de violence destructrice et de peur irraisonnée, suivies de périodes de dépression. Il est ensuite pris de convulsions, devient brûlant, salive, sue et pleure de façon excessive. Le malade devient hydrophobe et la seule évocation du mot eau provoque chez lui une peur panique. L'excitation est suivie d'une période de dépression puis d'un coma, avant la mort elle-même.

La rage transmise par les chauves souris, qui mordent à l'orteil durant le sommeil, provoquent une paralysie qui monte des pieds jusqu'à la tête et tue le malade en quelques jours.

Traitement

La rage est toujours mortelle. Les pirates préfèrent abattre un homme enragé lorsqu'il devient dangereux, d'autant plus qu'une simple morsure peut les mettre en danger.

Epidémiologie

Des animaux carnivores sauvages, des chauves-souris vampires ou des chiens, rendus fous par la maladie, la transmettent à l'homme par morsure.

Système

Cycle : 1 jour.
Virulence : 1
Etat de Crise : Sérieux.
Vecteur : Morsure.
Pathologie : Non
Prép. de Drogue : Non
Gravité Maximale : Mort
Incubation : 30 à 70 jours.

Scorbut

« Maladie »

Manifestation

Le scorbut est apparu avec les croisades. Il a toutes les apparences d'une épidémie, car il touche en même temps ou presque un groupe de personne qui suit le même régime alimentaire. Si un équipage ne se nourrit pas assez de fruits et de légumes, il peut être sujet au scorbut. Il se trouve que l'alimentation des marins n'est composée que de viande salée et de légumes secs, ce qui favorise ces épidémies. Les premiers signes du scorbut apparaissent au bout de 140 jours. Les traversées sont moins longues que cela mais le régime des équipages change peu, si bien que le scorbut peut toucher l'équipage quelques jours après son départ.

A bout de 140 jours donc, le scorbut se manifeste par un gonflement de la base des poils, surtout sur le dos et les cuisses. Ceux-ci s'enroulent sur eux-mêmes et poussent donc à l'intérieur de la peau. Des points rouges apparaissent sur la peau, qui se couvre d'ecchymoses. Au bout de 200 jours, les gencives se mettent à gonfler et à saigner, puis les dents se déchaussent facilement et tombent. Les vieilles cicatrices deviennent douloureuses, les mains et les pieds sont affaiblis et font mal. Une hémorragie

généralisée met fin à la vie du scorbutique, au bout de 220 jours.

Traitement

Le traitement contre le scorbut, à base de jus d'orange et de citron, n'est devenu une évidence qu'à partir de 1747. Auparavant, seuls les meilleurs médecins voyaient comme solution au scorbut un séjour prolongé à terre. L'ironie veut qu'on mette en quarantaine un équipage atteint du scorbut, par peur de contamination.

Système

Le maître de jeu peut compter le nombre de jours depuis lequel l'équipage n'a pas eu spécialement l'occasion de se nourrir de fruits. Lorsque ce nombre de jours atteint 140, les premiers signes apparaissent, au bout de 200, les lésions dans la bouche font souffrir le malade et au bout de 220, la mort survient. Le médecin de bord peut effectuer un jet de Pathologie pour prendre conscience qu'un séjour à terre s'impose. Une fois à terre, il effectue un second jet de Pathologie, qui peut être **aidée** par la compétence de Préparation de Drogues. Le nombre de personnes qu'il sauve sur vingt est donné par sa Réussite, avec bien sûr un maximum de 20.

Syphilis

Maladie

Manifestation

Après une période d'incubation de 10 à 90 jours, un chancre - ulcère - se développe et s'entoure d'autres petites lésions au point de transmission, donc le plus souvent dans les parties génitales. 6 semaines plus tard, d'autres lésions apparaissent sur le reste du corps, notamment sur le visage, la paume des mains et la plante des pieds, mais aussi le tronc et les extrémités. Ces lésions sont comme des érosions douloureuses autour et dans la bouche. Des sortes de verrues aussi douloureuses apparaissent dans les parties génitales. Le patient peut souffrir de troubles de la vue, d'une douleur inflammatoire ou d'une paralysie partielle des sensations au niveau du crâne.

Les signes semblent ensuite disparaître pendant une dizaine d'année avant de resurgir sous une forme tardive. Les articulations de certains patients se mettent à gonfler puis se

disloquent peu à peu. Le patient a aussi mal lors qu'on lui touche le tibia ou le crâne. La chaude pisse peut donner des violentes douleurs d'estomac. Certaines personnes meurent d'une hémorragie interne. D'autres sont prises de maux de tête, convulsions dont elles finissent par mourir. Des douleurs atroces dans les jambes foudroient le malade comme des éclairs et l'empêchent de marcher. Il perd ensuite l'usage de la vue et peut se retrouver paralysé. La démence le prend, puis la mort.

Traitement

Seuls quelques rares médicaments peuvent faire ralentir ce lent mais implacable fléau.

Epidémiologie

La syphilis est une maladie qui se transmet lors des rapports sexuels la plupart du temps, mais aussi parfois par le baiser ou la morsure.

Système

Cycle : 5 ans.
Virulence : 2
Etat de Crise : Léger
Vecteur : Sexe
Pathologie : Non
Prép. de Drogue : Non
Gravité Maximale : Mort
Incubation : 10 à 90 jours

Tétanos

Maladie

Manifestation

L'incubation du tétanos est de 6 à 15 jours. Le malade est alors pris de maux de tête et d'une forte agitation, due à une rigidité musculaire qui gêne le cou, le dos et les joues. Les muscles du visage se tordent en un rictus surnommé « rire sardonique ». Le malade a

des difficultés à avaler sa salive et sa nourriture. Les autres muscles sont alors pris de spasmes, puis le corps tout entier est secoué de convulsions, déclarées par un bruit soudain ou les soins portés au malade.

L'état du malade peut se compliquer. Il subit alors une fracture de la colonne vertébrale par compression, ou est la proie d'une pneumonie, ou encore peut avoir les poumons inondés de sang, ou encore être asphyxié par une contraction des muscles respiratoires.

Traitement

Le patient doit être mis dans une pièce sombre et sans bruit, pour éviter les stimuli des contractions tétaniques. Le médecin l'allonge sur un lit en veillant à ce qu'il change régulièrement de position. Il doit aussi procéder de temps en temps à des lavements, le tout dans le calme le plus total. Le médecin doit veiller à ce que le malade ne se morde pas la langue lors d'un spasme et ne s'étouffe pas en mangeant.

Epidémiologie

Le tétanos est beaucoup plus fréquent dans les régions chaudes et humides. Il est donc monnaie courante dans les Caraïbes.

Système

Cycle : 2 jours
Virulence : 2
Etat de Crise : Sérieux
Vecteur : Métal Rouillé.
Pathologie : Oui
Prép. De Drogue : Non
Gravité Maximale : Mort
Incubation : 6 à 15 jours

Piqûres & Morsures

Araignées

Manifestation

Les araignées, que ce soit la veuve noire, la tarentule ou la mygale, mordent souvent dans les fesses ou les parties génitales d'aventuriers qui enfilent leurs vêtements, bien qu'elles peuvent se défendre en mordant dans d'autres situations. L'effet de la morsure commence par une douleur aiguë au point de morsure, suivi par une crampe qui s'étend progressivement. La douleur est atroce et apparaît par vagues, accompagnées de nausées et de migraines. La douleur se calme au bout de quelques heures, mais les rechutes sont fréquentes, si bien que la douleur ne disparaît totalement qu'au bout de deux semaines. Les morsures d'araignées ne sont mortelles que chez les êtres faibles.

Traitement

Le seul remède connu par les Européens se limitent à des bains chauds qui atténuent la douleur. Les Indiens d'Amérique, plus souvent confrontés à ce genre de désagréments, utilisent pour calmer les douleurs des herbes appropriées voire hallucinogènes.

Système

Cycle : 3 jours
Virulence : 3
Etat de Crise : Grave
Vecteur : Morsure.
Pathologie : Oui
Prép. De Drogue : Oui
Gravité Maximale : Critique
Incubation : 6 à 15 jours

Lézard

Le seul lézard dangereux est noir et orange et n'est pas du tout agressif. Il vit au Mexique et se réfugie sous les pierres. Une main glissée sous la pierre et dirigée vers lui peut être considérée comme une agression. Lorsqu'il mord, il s'accroche si bien qu'il est difficile de le faire lâcher, et mieux vaut avoir été mordu par un crotale.

Manifestation

La blessure, enflée fait atrocement souffrir la pauvre victime, qui, si elle survit, subit des nausées et vomissements, ainsi que des troubles de la vue. La mort survient pour les moins heureux en quelques heures.

Traitement

Seule la succion est efficace, car les anti-venins contre ce type de morsure n'existe pas.

Système

Cycle : 1 heure
Virulence : 3
Etat de Crise : Sérieux
Vecteur : Morsure.
Pathologie : Oui
Prép. De Drogue : Non
Gravité Maximale : Mort
Incubation : Instantané

Serpents

Reptiles venimeux du Nouveau Monde

Dans le Nouveau Monde, on trouve des aspics, des serpents corail, des serpents de mer et des crotales. La vipère n'existe pas, par contre, en Amérique. Seules ces espèces sont venimeuses et dangereuses. Les vêtements offrent une bonne protection contre les morsures de serpent, car le venin n'est pas injecté au bout des crochets et l'empoisonnement n'a lieu que si les dents ont bien pénétré la chair.

Manifestation

Seul un serpent sur dix est venimeux, et assez peu de gens mordus par un serpent en meurent. Tout dépend du serpent qui mord et de la résistance de la personne qui est mordue. Sur toutes les morsures de serpent, des infections secondaires apparaissent parfois et sont suivies de nécroses proches de la gangrène. Voici quelques exemples de morsures de serpent.

Morsure par un Crotale

Autour de la morsure du crotale apparaissent des lésions des tissus et des

hémorragies. Le venin se transmet par les tissus, puis arrive jusqu'au cœur qu'il fait cesser de battre. La mort survient en 2d20heures.

Morsure par un Serpent Corail ou un Cobra

La morsure du Serpent Corail laisse peu de traces et est peu douloureuse, si bien que le serpent mord souvent en plusieurs endroits. Au bout de dix minutes, la personne mordue se sent engourdie et subit des troubles visuels. Elle se met à parler difficilement, en salivant de façon excessive. La mort, qui survient au bout 4d20 heures, est précédée parfois par des nausées et des vomissements. La victime meurt dans un coma convulsif sans pouvoir respirer.

Morsure par une Vipère

La morsure de vipère crée une douleur vive, alors que la plaie gonfle. Des ecchymoses apparaissent sur la peau à mesure que le venin se répand. Du sang se met ensuite à sortir par les pores de la peau autour de la morsure. La peau de la victime devient froide. Elle est sujette à des nausées et, à une soif importante. Du sang se met à lui couler du nez. Elle souffre aussi d'une diarrhée sanglante et, plus tard encore, de convulsions. Les surinfections et la gangrène entraînées par la blessure peuvent rendre une amputation nécessaire. La mort survient au bout de 3d20 heures.

Morsure par un Serviteur du Dieu Serpent

Les Dieu Serpents, Quetzalcoatl ou Dambala peuvent envoyer un de leurs serviteurs pour punir un homme qui leur nuit, après l'avoir prévenu. Si l'homme se fait mordre par le serviteur, il mourra au bout d'une heure de souffrance atroce, alors que sa peau devient noire en se nécrosant. Il en réchappe s'il réussit un Jet sous 2*Endurance.

Traitement

Près des marques de morsure, le médecin trace des incisions parallèles. Il opère des sucions importantes et fréquentes, pour empêcher le venin de progresser. Un bon

apothicaire peut préparer un anti-venin efficace, mais les sucions sont toujours nécessaires.

Système

Cycle : 2 heures
Virulence : 3
Etat de Crise : Sérieux
Vecteur : Morsure.
Pathologie : Oui
Prép. de Drogue : Oui
Gravité Maximale : Mort
Incubation : 1 minute.

Scorpions

Manifestation

Les scorpions s'introduisent la nuit dans les maisons, dans les vêtements, les bottes et les lits. Ces animaux ne sont pas agressifs envers l'homme, mais tout contact inopportun est immédiatement suivi d'une piqûre. Des brûlures comme si la peau était percée de milliers d'aiguille ainsi qu'un engourdissement commencent à l'endroit piqué, puis s'étendent. La victime se met à saliver excessivement et est prise de nausée. Elle s'agite alors violemment et tombe dans un coma secoué de convulsions avant de trouver la mort, en moins de 12 heures.

Traitement

Le froid fait un bien fou au blessé, et si cela est possible, un médecin doit ligaturer la zone piquée.

Système

Cycle : 2 jours
Virulence : 4
Etat de Crise : Grave
Vecteur : Piqûre.
Pathologie : Oui
Prép. de Drogue : Non
Gravité Maximale : Mort
Incubation : Instantané.

Scénario

Ce scénario, parfait pour faire entrer vos joueurs dans le monde des pirates, fait partie de la campagne des Cinq Soleils Olmèques. Cette campagne de Pavillon Noir prend place en l'an 1720, deux ans après que Woodes Rogers ait apporté à Nassau une grâce pour les pirates qui occupaient l'île. C'est aussi l'année où le pirate John Rackham, dit Rackham-le-Rouge ou Calicot-Jack, meurt pendu à la Jamaïque. Cette campagne est prévue pour deux à cinq joueurs incarnant des pirates

débutants ou plutôt des personnages qui décideront en cours de scénario de suivre cette voie. La magie est très présente durant la campagne, vous aurez donc besoin au bout du deuxième chapitre du livre des « Arcanes ». Comme les combats de groupe sont nombreux, conformément à la vie des pirates, « A Feu et à Sang » sera aussi le bienvenu. Vos joueurs entrent en lice dans le port de Brest.



Chapitre 1 : Un Espadon sous Le Soleil

Conseil

Nous ne pouvons que trop vous conseiller, avant de vous lancer dans une partie prenant pour cadre ce scénario, de lire en entier le livre de Pavillon Noir. Comme ce scénario raconte

l'histoire d'une mutinerie, relisez aussi dans la section décrivant l'équipage le chapitre sur les mutineries.

Ce qui s'est Passé Avant

Les Cinq Aventuriers

En l'an 1696, cinq aventuriers espagnols s'enfoncent dans la péninsule du Yucatan à la recherche d'une cité olmèque. Ils disposent d'un guide, rare survivant du peuple aztèque, qui accepte de les conduire sous la torture mais les met en garde contre l'épreuve que les cinq soleils leur réservent. Fort d'une troupe de trois cent hommes, nos cinq Espagnols font peu de cas de la recommandation. Ils tombent sur une première cité maya qui leur fournit un butin substantiel. Ils continuent leur périple et trouvent enfin la cité olmèque. Dans leur précipitation, ils ne remarquent pas que leur guide s'enfonce dans la jungle et voit tous leurs hommes, envoyés devant eux par sécurité, périr broyés, calcinés ou noyés. Seuls survivants du massacre et convaincus d'avoir assisté à un spectacle de Satan en personne, les aventuriers retournent à la civilisation. Ils inscrivent ce qu'ils ont vu, ainsi que les recommandations du guide et le chemin

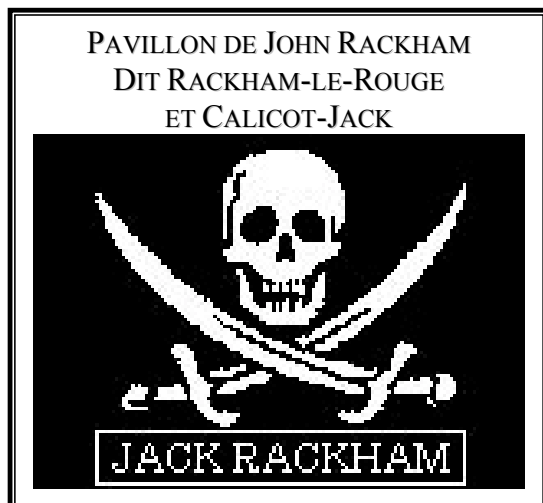
parcouru sur cinq parchemins. Chaque homme prend un parchemin, écrit de telle façon que les cinq parchemins soient nécessaires pour retourner à la cité olmèque.

Vingt Quatre Ans plus Tard

Vingt quatre ans ont passé depuis l'expédition vers la cité olmèque, nos cinq aventuriers ont fait leur chemin dans la vie. Deux d'entre eux sont devenus gouverneurs, un autre amiral, le quatrième haut fonctionnaire de l'état et le dernier tout simplement pirate. Même si l'envie de retourner à la cité olmèque a quitté quatre de ces aventuriers, ils gardent jalousement sur eux leur manuscrit. L'un des aventuriers, Juan Maria Velázquez, gouverneur de l'île de Puerto Rico, vingt deux ans après le désastre, se met à la recherche de ses ex-compagnons pour récupérer les autres fragments. Les petits détails, il les connaît, mais il lui manque la carte qu'ils avaient tracée le long de leur

chemin ainsi que les injonctions du guide. Il envoie des hommes de main en Espagne, à Madrid, pour récupérer son premier fragment. Carlos, haut dignitaire de l'état espagnol meurt d'un coup de poignard dans le dos. Il s'éteint dans une auberge de Madrid tenu par un Français du nom de Hubert Gauthier et sa fille Eglantine. Eglantine est une brillante élève de l'université de Madrid en mal d'aventure. Aussi, lorsqu'elle découvre dans les affaires du mort un papier parlant d'or, de bijoux, de cité maya, son sang ne fait qu'un tour et elle prévient son père. Elle sait aussi que le mort s'appelle Carlos, ce qui pourrait éviter à nos pirates de le rechercher, voyant son nom sur les fragments.

Ils retournent tous les deux en France avec les tueurs à leur trousses. Ils se cachent à Brest, d'où Hubert contacte une vieille connaissance, maintenant gouverneur de la Martinique. Hubert lui envoie une lettre alléchante mettant en valeur les mots les plus attirants du fragment qu'il détient. Il demande au gouverneur de la Martinique une protection pour le trajet. Le mieux que puisse faire ce dernier, c'est de demander, pour la ville de Petit-Goave sur St Domingue, un chargement d'outil. Il présente à Sa Majesté cette requête comme absolument cruciale pour les Antilles. Il fournit le navire, un méchant galion, et Sa Majesté n'a plus qu'à fournir l'escorte. Le roi lui offre pour protéger le galion une frégate du nom de « l'Espadon », commandée par le capitaine De Clichy au palmarès et à la réputation irréprochables. Le gouverneur de la Martinique n'a pas spécialement envie de faire de frais pour ce transport et le galion qui doit transporter les outils est en fait vide. Sa seule cargaison de valeur se limite à Hubert et Eglantine Gauthier.



Rackham-le-Rouge

Juan Maria Velázquez, au courant de ce petit convoi, ne peut se permettre d'intervenir directement, car la France est en paix avec l'Espagne. Il propose donc au pirate John Rackham, dit « Calicot Jack » – et aussi Rackham-le-Rouge parce qu'il porte toujours une veste de calicot rouge – de prendre le navire marchand et de lui ramener tout son contenu, en échange d'informations sur les routes commerciales qui transitent par Puerto Rico. Rackham accepte, mais pour se défaire de la menace de la frégate, envoie en France un de ses hommes d'équipage. Cet homme, qui peut parfaitement être joué par un de vos joueurs, doit se faire engager à bord de l'Espadon et organiser une mutinerie pour que celle-ci éclate près de l'île de St Domingue. Il propose à son pirate de lui donner la frégate pour courir pour son compte avec bon nombre de ses hommes.

Rackham se démarque des autres pirates courant les Caraïbes par la présence de femmes à son bord. L'une d'entre elle, Ann Bonny, n'est autre que sa femme, qui l'éclaire de ses conseils. L'autre est « la belle travestie » Mary Read, habillée en homme son le nom de John Read. Seul Ann Bonny et Rackham connaissent sa véritable identité à bord. Si un de vos joueurs incarne une femme, elle sera parfaite dans le rôle du pirate fomenteur de mutinerie que Rackham envoie à bord de l'Espadon. Bien sûr, un pirate masculin fera aussi bien l'affaire.

Le Capitaine De Clichy et son Second

Le capitaine Eric De Clichy est un officier comme on en voit peu. Peu à cheval sur les valeurs qui sont de mise en Europe, De Clichy est regardé d'un mauvais œil par les nobles bien pensant. Libérer les esclaves trouvés sur un négrier de contrebande plutôt que de les vendre et de renflouer ainsi les caisses du Roy plut peu dans le beau monde. Par contre, le capitaine De Clichy est connu dans l'amirauté pour ses exploits militaires, qui lui viennent d'ailleurs de l'affection qu'il ressent pour son équipage et qui se trouve être réciproque. Homme franc et généreux, il déplore la presse – recrutement par des rafles dans les villages côtiers – bien qu'il ne puisse pas se payer le luxe de s'en passer. Ses hommes, malgré

l'arrachement à leurs racines et à leur vie paisible de terriens, compensent leur haine de ces méthodes iniques par une admiration sans borne à leur capitaine. Jamais il n'use de violence à bord à moins de s'y trouver forcé, jamais il ne laisse le moral de l'équipage décroître. Enfin, il a prouvé maintes fois son attachement à ses hommes en secourant des membres de son équipage alors qu'ils étaient prisonniers.

Le second Charles de Jarnac ne voit pas son capitaine d'un aussi bon œil. Il est conscient des qualités de son supérieur, mais est pris dans un dilemme bien plus important à ses yeux. Sa carrière a débuté rapidement, car il a

été promu second à l'âge de vingt trois ans. Par contre, voilà vingt trois ans qu'il attend de monter en grade, mais l'amirauté ne veut rien entendre. Son capitaine connaît ses ambitions et sa compétence, mais ne l'apprécie pas spécialement. De Jarnac le rend donc responsable de son malheur et décide de l'éliminer, au moment où le scénario commence. Il engage une dizaine de malandrins pour éliminer son bien-aimé capitaine. De Jarnac est un homme assez dur vis à vis de l'équipage, mais celui-ci le sait compétent. De plus, De Clichy veille à contenir la violence de son second, si bien qu'il est le seul à connaître ce penchant.

Introduction des Joueurs

Concept des Joueurs

Vos joueurs peuvent incarner n'importe quel type de personnage pour cette campagne.

Pirate

Si l'un d'entre eux désire commencer avec un pirate, proposez-lui de jouer l'agent de Rackham à bord de l'Espadon. Expliquez-lui exactement ce que Rackham attend de lui, ainsi que les éléments essentiels pour fomenter une mutinerie. Montrez-lui qu'il a tout à gagner à réussir cette mission délicate.

Rackham annonce à son émissaire qu'il veut prendre un convoi venant d'Europe, protégé par une frégate. Il lui demande de se faire enrôler – si possible de force lors d'une rafle – sur la frégate dont il connaît même le nom : « l'Espadon ». Il lui explique ensuite qu'il compte intercepter le convoi près de la côte Nord de St Domingue. Son émissaire devra fomenter une mutinerie pour qu'elle se déclenche la première nuit après avoir vu la côte. Il pourra pour cela mettre en valeur le fait qu'une mutinerie en pleine mer pour un équipage qui ne possède pas de pilote est vouée à un désastre. En effet, le pilote est la seule personne à savoir avec le capitaine où le navire se trouve.

Racontez aussi au joueur l'essentiel de la vie des pirates, avec leur sentiment de vivre libres, dans une communauté soudée et égalitaire, dont les chefs sont élus par tous.

Marin

Si certains de vos joueurs veulent jouer des marins, ils feront partie de l'équipage de l'Espadon depuis quelques années. Racontez-leur les exploits qu'ils ont réalisés sous les ordres de De Clichy, l'estime qu'ils lui portent ainsi que tout l'équipage. Présentez ce capitaine comme le capitaine parfait.

Terrien Européen Roturiers

La « Presse »

Certains personnages terriens et roturiers habitant en Europe sont victimes de la presse. Parlez-leur de la terreur qui prend les habitants des villages bretons lorsqu'un navire de guerre entre dans la rade de Brest. L'exode qui s'ensuit vers l'intérieur des terres n'est pas suffisant pour décourager De Clichy et ses officiers de ramener pêcheurs, artisans, mais aussi bourgeois par dizaines. Ceux qui fuient peuvent être exécutés et nombre des personnes raflées se mutilent pour ne pas partir sur ce bague flottant.

Recruté

Un personnage joueur motivé par la vie à bord d'un navire de guerre, le plus souvent comme chirurgien, pilote, charpentier ou autre sera recruté dans une taverne du port de Brest. Son prédécesseur à bord a été victime d'un boulet malheureux, qui l'a découpé en deux. L'Espadon ne recrute pas de Cambusier ni de Coq, car ces personnages sont importants dans la suite. Notez qu'il faut être sérieusement

atteint pour s'embarquer par soi-même dans un tel calvaire, mais la bonne réputation du capitaine peut jouer.

Passager

Un personnage joueur peut avoir de bonnes raisons de vouloir traverser l'Atlantique. Il se retrouvera malgré-lui pris dans la mutinerie. Recommandé en haut lieu, il rencontre le capitaine De Clichy, qui l'accueille chaleureusement et avec beaucoup d'humour. Notre passager peut s'installer dans sa cabine. Voyez le plan type d'un navire pour savoir où elle se trouve. Le passager pourra s'il le désire manger avec les officiers, au moins au début du scénario.

Officier

Un noble peut s'engager dans la marine en tant qu'officier par vocation ou pour fuir la vie de cour, pourquoi pas à la suite d'un duel, d'un amour déçu ou d'une persécution religieuse s'il est huguenot. Il serait bon d'ailleurs, bien que non nécessaire, qu'un tel officier soit huguenot pour avoir plus de chance de se retrouver du côté des mutinés.

Esclave Noir ou Indien

Le capitaine De Clichy ne supporte pas l'esclavage, aussi un tel personnage joueurs a été libéré et engagé par le capitaine quelques années auparavant. Un personnage ex-esclave vouera probablement une loyauté indéfectible à son sauveur.

Synopsis

Voici un résumé du scénario pour vous permettre de vous y retrouver :

Avant l'Embarquement

Pendant que son second s'occupe des préparatifs de départ, le capitaine se rend à sa demeure secondaire, escorté par les personnages joueurs. Ils tombent dans une embuscade, durant laquelle le capitaine meurt. Les personnages rapportent la triste nouvelle à l'amiral De Graves et au second De Jarnac. Trois jours plus tard, un nouveau capitaine arrive : De Sailly, moins commode que le précédent.

Le Voyage

L'Espadon part en compagnie du galion portant Hubert Gauthier et sa fille, en direction de l'île de Saint Domingue. A la suite d'une dispute, Eglantine passe sur le navire de

guerre, chaperonnée par un personnage joueur. Durant le voyage, le nouveau capitaine se révèle injuste et violent, poussant l'équipage à la mutinerie. Le second a un espion parmi les mutins poussés à la révolte par l'envoyé de Rackham.

La Muniterie

La mutinerie éclate, dirigée par les personnages joueurs, qui se rendent compte qu'ils avaient été manipulés par le second. Celui-ci avait préparé la révolte pour l'écraser et prendre la place du capitaine. Juste après la mutinerie, Rackham arrive à bord de la Goélette en provenance du gouverneur de la Martinique qui était sensée accueillir le convoi. Loin de tenir sa promesse, Rackham fauche les mâts de l'Espadon d'une bordée à boulets ramés pour prendre possession du galion en toute sécurité.

Thème & Ambiance

Thème

Un Espadon sous le Soleil exhale un fort parfum de trahison. En effet, Juan Maria Velázquez trahit ses ex-compagnons pour récupérer les fragments qui lui manquent. Le gouverneur de la Martinique trompe le Roy de

France en lui faisant croire à l'existence d'une cargaison à bord du navire convoyé. De Jarnac élimine son capitaine qu'il fait tuer dans une embuscade. Les mutins trahissent leur patrie en se révoltant contre l'ordre établi. Un des mutins en informe le second de l'évolution de la mutinerie. Enfin Rackham manque à sa parole envers son envoyé sur l'Espadon.

Ambiance

Ce Scénario présente la vie à bord d'un navire de guerre dans toute son horreur, avec ses injustices et sa violence, pour mieux pousser les hommes à la révolte. Pour la première fois, mais pas la dernière, les joueurs expérimentent le coût de la liberté. La liberté signifie aussi pour les pirates prise de décision. La mutinerie n'aura lieu que si les joueurs l'organisent. S'ils s'y prennent mal, il seront pendus. Les joueurs ne subissent pas le scénario, ils le créent. Ceci résume assez bien le quotidien de la vie des pirates.

But du Scénario

Outre son introduction dans la campagne des Cinq Soleils Olmèques, ce scénario incite

les joueurs à devenir des pirates de plein gré plutôt qu'en le subissant. Personne ne sera là pour leur dire ce qu'ils doivent faire une fois mutinés. Ils y découvrent tous les postes du bord, mais aussi le quotidien de la vie sur un navire.

Ce premier scénario de campagne est idéal pour débiter dans Pavillon Noir, car il introduit les règles peu à peu : un combat simple au début et un combat de groupe à la fin. Après avoir vécu ce scénario, vos joueurs pourront appréhender sans difficulté toutes les règles de Pavillon Noir. La magie peut être très présente comme totalement absente, mais si un joueur l'utilise, elle influe très fortement sur la tournure prise par le scénario. Ne vous en affolez pas, c'est tout à fait normal.

L'Espadon

L'Espadon est une frégate de trente-deux canons de dix-huit en bordée. Elle porte deux canons de chasse de vingt-quatre et quatre canons de muraille de douze plantés sur le bastingage de la dunette. Son équipage total est de 500 hommes, ce qui est énorme mais courant sur les navires de guerre. Il comporte aussi 50 gardes marines. Les gardes marines gardent la cambuse, la sainte barbe, le carré des officiers, la salle des gardes marines et la salle du conseil. Ils ne laissent passer que les

personnes autorisées et sont armés chacun d'un mousquet, d'un pistolet, d'un sabre, d'une baïonnette et d'une main gauche pour décourager toute rébellion. Les matelots ne sont bien sûr pas armés, sauf peut être d'un couteau pour manger. Pour avoir un plan de l'Espadon, voyez les trois plans donnés dans la section « Le Navire », photocopiez-les et donnez-les à vos joueurs lorsqu'ils visiteront le navire.

Déroulement du Scénario

Arrivée à Bord du navire

Au début du mois de mai de l'année 1720, dans la rade de Brest, une yole à 12 rameurs fend le brouillard et les vagues. Elle part d'une magnifique frégate, de construction typique de l'arsenal de Bordeaux et entre dans le port. La frégate, du nom de l'Espadon, ne peut entrer du fait du manque de place. En effet, la flotte de De Graves, amiral des mers du ponant, occupe une grande partie des quais. Les énormes deux-ponts et trois-ponts sont entourés par les petits navires de pêche qui entrent et sortent chaque jour de la rade. On y trouve donc des bisquines, des petits cotres, des chasse-marée. L'animation dans le port et aux alentours de l'arsenal où un navire de

guerre est en carène est à son comble pendant la journée. Toute cette belle population se dirige vers les troquets le soir, à l'écoute des histoires de marins et à la recherche d'une bonne bière. Les matelots des navires de guerre n'ont pas le droit de descendre s'ils ne sont pas des hommes de confiance, pour limiter la désertion.

La yole accoste à quai et le crépuscule lui donne une couleur entre rouge et mauve. Personne ne semble la remarquer, sauf les personnages joueurs. Ceux qui servent depuis longtemps sur le navire accompagnent le capitaine de Clichy et son second. Ils descendent à quai. Ceux qui viennent d'être raflés par la presse attendent la chaloupe qui

arrive peu après, car la yole est à l'usage exclusif du capitaine. Les PJs passagers ou nouveaux officiers sont accueillis chaleureusement par le capitaine, qui les invite à boire un verre avec lui.

Le capitaine De Clichy est un homme de 45 ans, grand et mince, qui ne porte pas la perruque, car son abondante chevelure lui en fait office, bien que de couleur poivre et sel. Il porte sur le visage des rides de caractère qui lui donnent un air expressif, franc et sympathique. Autour d'une table de l'auberge du « Fou de Bassan », le capitaine, pendant que son second recrute avec le Quartier-Maître des marins, explique succinctement la raison de ce départ. Un galion qui doit arriver à Brest le lendemain nécessite une escorte pour rejoindre le Nouveau Monde. Il transporte du matériel lourd pour les plantations. A un nouvel officier, qu'il soit Huguenot ou non, De Clichy indique qu'une goélette à hunier – montrez-la aux joueurs – doit venir à leur rencontre pour les accueillir dans les Caraïbes. Il ne donne pas l'endroit exact. De Clichy les invite de plus à dîner le lendemain soir dans sa demeure sur la presqu'île de Crozon. A part ceci, la discussion peut tourner autour de l'escrime, que le capitaine se ferait un plaisir d'enseigner à un passager durant la traversée. Les PJs peuvent aussi poser des questions au capitaine à propos de ses nombreux voyages, car il sillonne les mers des Caraïbes, de Guinée et la Mer du Sud depuis vingt-cinq ans maintenant. Insistez sur le fait qu'un tel comportement est rare de la part d'un capitaine, qui cherche en général à garder ses distances.

Si un des personnages joueurs est recruté dans l'auberge par le second, De Jarnac, il est accueilli à la table du capitaine. Le second semble moins commode que son supérieur. Ses traits forts, son visage massif et son corps tout aussi imposant forcent tout de même le respect. Il parle très peu en dehors de son travail et ne cherchera pas à taper la causette aux joueurs. A bord, chacun respecte le second pour sa compétence, même s'il se montre un peu dur.

Les PJs retournent à l'Espadon, sur lequel ils montent par tribord – marque de distinction – car le capitaine est à bord de leur embarcation. Les officiers gagnent le gaillard d'arrière, tandis que les autres s'installent dans les quartiers de l'équipage du gaillard d'avant.

Les officiers et les gardes-marine sont vêtus de l'uniforme de la Royale, par contre, le reste de l'équipage est habillé normalement. Le Quartier-Maître présente les nouveaux sans cérémonie aux anciens. Les matelots dont les hamacs se trouvent proches de ceux des PJs sont Frédéric Bichon, surnommé Tête-de-Pioche, la Vigie David Bûcheron, Jean Combu, Thierry Gentil, Gérard Colin et Jacques Tourmin. Les anciens accueillent chaleureusement les nouveaux, dont Thierry Gentil et Jacques Tourmin font partie. Voyez « Les Personnages » pour savoir comment les interpréter. Jean Combu joue de la guitare pendant que tout le monde discute. C'est une bonne occasion de présenter aussi la plupart des membres importants du navire, sur lesquels les matelots portent un avis tout à fait personnel.

Le Discours du Capitaine

De Clichy demande au Quartier-Maître Lossec d'appeler les matelots à venir sur le pont. Tous les hommes s'y présentent en moins de temps qu'il en faut pour le dire. Les anciens écoutent le capitaine avec une sorte de passion qui peut paraître étrange aux nouveaux, beaucoup plus méfiants. Si les joueurs demandent à un homme de dire ce qu'il pense du capitaine, celui-ci le lui présente comme un fameux gaillard, un vrai génie, un stratège pour lequel il donnerait sa vie sans hésiter. Il est interrompu par un coup de trique du Maître d'Equipage : « T'es là pour écouter, Bichon, pas pour jacasser ».

Le capitaine s'adresse à ses hommes du haut de la dunette : « Mes enfants, nous allons repartir dans deux jours en direction des Caraïbes. Cette croisière ne sera peut être pas aussi palpitante que la précédente, puisqu'il s'agit d'une escorte, mais je vous promets une bonne ration d'action et d'aventure une fois sur place. Accueillez bien ceux qui nous ont rejoint, pour mieux leur faire oublier ceux qu'ils laissent à terre derrière eux. Bienvenue dans notre grande famille, et vive le Roy, qui nous offre des occasions de nous distinguer au combat. Pour ma part, je vous offre ce soir une double ration de rhum. » Ce discours est suivi d'un hourra pour le capitaine.

Invités à Dîner

De Clichy prévoit de se rendre le lendemain soir dans sa demeure avec les PJs

qu'il a invités. Les autres lui serviront d'escorte. Chaque homme est donc armé d'un pistolet, d'une main gauche et de son arme de prédilection. Tout ce petit monde gagne la terre par la yole du capitaine. Ils débarquent sur le quai où les attend un carrosse. Assises dans le carrosse, la femme et la fille du capitaine sont présentées aux PJs officiers. L'accueil est chaleureux, bien que puritain et aristocratique.

Embuscade

Un PJ monte à côté du cocher, qui est on ne peut plus bavard. Le voyage dans le couchant, le long d'une falaise qui donne sur la mer est absolument superbe. Le joueur à côté du cocher peut faire, au bout de quatre heures à écouter des bavardages assommants, un jet de vigilance à +0C. Ceux qui sont à l'intérieur du carrosse à effectuer le même jet à -5C. Ceux qui réussissent remarquent des reflets métalliques dans le couchant, trahissant des hommes armés de mousquets et allongés dans l'herbe sur le talus qui borde la route, un peu plus loin. Il est cependant trop tard pour faire demi-tour, mais le voisin du cocher peut se mettre à l'abri, car quelques secondes plus tard retentissent quatre détonations de mousquet. Le cocher est tué net. Son voisin doit réussir un jet d'Equitation ou de Dresser Animaux pour arrêter l'attelage, qui sinon s'arrête un peu plus loin, mais en équilibre sur le rebord de la corniche. Apparaissent alors sur le chemin six malandrins, armés de sabres et de pistolet. Ils attaquent en priorité le capitaine, mais se défendent contre tout agresseur éventuel. Les caractéristiques et les noms de ces vils bandits sont donnés avec les autres Personnages.

De Clichy sort en sautant du carrosse et dégaine ses deux rapières. Il effectue avec l'une d'elles une botte : la botte de De Clichy. Il enchaîne une parade de tierce et riposte, effectue un pas de côté pour laisser passer l'arme de son adversaire et finit par un coup de banderole. Cette botte terrible est de niveau 12, car le capitaine est un escrimeur accompli, les PJs auront donc du mal à la retenir. La pointe de sa rapière s'enfonce dans la poitrine de son adversaire qui s'effondre. Il embroche avec sa seconde rapière un autre brigand. Par contre, tous les bandits survivants à la fin du premier Tour de combat lui tirent dessus au pistolet au début du Tour suivant. Touché aussi par deux tirs de mousquets venant du haut du talus, il meurt en quelques minutes.

Pendant que nos vaillants joueurs se battent avec ces bandits, deux autres individus s'introduisent dans le carrosse pour troussez la femme et la fille de De Clichy. Si les PJs se font battre par les brigands, ceux-ci les abandonnent, gisant sur le sol. En tous les cas, ils sont soignés par la femme et la fille de De Clichy. Les brigands morts où inconscients portent sur eux 3 écus, ce qui correspond à 9 pièces de huit. Cette somme énorme est identique pour tous les brigands, ce qui suggère un paiement pour ce travail. Madame de Clichy et sa fille se rendent tout de même à leur manoir, escortées par les PJs. Elles font déposer le corps du capitaine sur l'autel de la chapelle.

Les joueurs peuvent interroger à loisir les brigands faits prisonniers. Seule la torture ou une promesse de liberté les fait parler. Ils disent avoir été payés dans l'auberge du « Rat Puant » de Brest par un homme de haute stature et au visage dur. Il s'agit bien sûr du second, mais les joueurs n'ont pas de preuves tangibles. Si un PJ a volé au secours des deux dames et a préservé leur vertu, il est récompensé par une des deux rapières de De Clichy, fabriquée à Tolède, qui donne +1C/+1D - c'est-à-dire +1 à la compétence de rapière et +1 aux dégâts - pour celui qui l'utilise en combat. Avec ceci, elle donne le traité d'escrime de son mari et toute sa gratitude pour ce comportement chevaleresque. Elle demande aux PJs d'apporter la nouvelle à l'amiral De Graves, qui réside à Brest dans l'auberge « Le Renard des Mers ». Elle reste parfaitement digne et attend que les PJs soient partis pour fondre en larme.

L'Amiral

L'amiral est un homme plutôt petit, les cheveux blancs et le visage très ridé. Il respire une gloire passée et reste d'une prestance magnifique, mais sa main gauche tremble de temps à autre et son arthrite le fait visiblement souffrir. La nouvelle le rend soucieux, car il considèrerait De Clichy un peu comme son fils. Il écoute d'une oreille attentive toute l'histoire et tout particulièrement les suppositions des joueurs sur le commanditaire de cette embuscade. L'amiral ne fait par contre aucun commentaire. Il renvoie les PJs sur leur navire en leur donnant ordre de détailler tout ceci au

second de l'Espadon, qui devra attendre ses instructions.

De Retour sur l'Espadon

Les hommes d'équipage sont surpris et inquiets de voir revenir les PJs sans le capitaine, les vêtements déchirés et pleins de sang. Le second ne les laisse cependant pas poser leurs questions et les invite à se rendre dans la salle du conseil pour qu'ils s'expliquent. Le second a l'air surpris et joue parfaitement son rôle. Un jet réussi d'Empathie des joueurs suspicieux en opposition avec la compétence Comédie du second est nécessaire avec une bonne Réussite pour sentir qu'il se délecte de la nouvelle. Par contre, quand les joueurs reportent qu'ils sont allés voir l'amiral, il devient réellement sombre et soucieux.

De retour dans les quartiers de l'équipage, les joueurs sont assaillis de questions par les marins qui déplorent à l'unanimité une telle perte. Vient ensuite une question cruciale : qui sera le remplaçant de De Clichy. Selon les plus anciens : Bichon et Gérard Colin, il ne fait aucun doute que le second prendra sa place, comme le veut la coutume.

Pendant les trois jours qui suivent, l'équipage anxieux scrute le port en attente de nouvelles. Son oisiveté à bord aggrave cet état d'esprit, car il est interdit d'aller à terre pour éviter les désertions. Les officiers essaient de rester calmes, mais sont très affectés par la perte de leur bien-aimé capitaine. Le second manifeste une agitation extrême. Il sort peu de sa cabine, mais au moindre bruit monte sur la dunette, la longue vue à la main.

Le Nouveau Capitaine

Le deuxième jour arrive le galion. Hubert Gauthier et sa fille montent à bord de l'Espadon pour s'enquérir du déroulement des opérations, puis rejoignent le galion, quelque peu inquiets. Le troisième jour, la yole blanche et bleue de l'amiral avec ses vingt-quatre rameurs, sort du port et se dirige vers l'Espadon. A son bord, se rapproche l'amiral de Grave accompagné d'un homme maigre au regard d'un bleu froid et morne. Ils abordent l'Espadon par tribord et montent à bord de la frégate. L'amiral fait appeler par le maître d'équipage les hommes sur le pont. « Le capitaine De Sailly remplacera à bord de

l'Espadon feu le capitaine De Clichy, sauvagement assassiné ». Sans plus discourir, l'amiral redescend douloureusement dans son canot. Le capitaine De Sailly, dont le regard inspire tout sauf de la confiance, gagne la salle du conseil sans adresser à ses matelots autre chose qu'un regard méprisant.

Dans la salle du conseil, il réunit ses officiers et insiste sur le fait qu'il désire à bord une stricte discipline. Si un des joueurs joue un officier huguenot, il le repère tout de suite. Il l'assaille de questions sur son passé et ses connaissances nautiques, puis il lui annonce qu'il est relégué au poste de maître canonnier, alors qu'il devrait occuper le poste de 3^{ème} lieutenant. L'enseigne O'Neal prend sa place. Il n'y a pas à discuter et le Huguenot, victime de ségrégation religieuse, doit débarrasser sur-le-champ le gaillard d'arrière de sa présence pour s'installer dans les quartiers de l'équipage, humilié.

Pour parfaire le tableau, le capitaine s'adresse à ses hommes le lendemain dans ces termes : « Toute infraction à la discipline sera sévèrement punie. Tenez vous à carreau et tout se passera sans violence. Ce navire n'est pas une auberge, aussi la ration de rhume sera divisée par deux à l'avenir. A vos postes ! Appareillez ! » L'équipage, peu habitué à s'entendre parler de la sorte, reste bouche bée pendant quelques secondes, pour être réveillé par la trique du Maître d'Equipe.

Le Départ

La frégate et le galion remontent leurs ancres au moyen du grand cabestan. Les gabiers montent dans la mâture et envoient la toile, à cheval sur les marchepieds de vergues. Pour les joueurs incarnant un gabier, un jet de Manœuvres s'impose. Si l'échec est trop grand, le malheureux, pris par le vertige dérape sur le marchepied de vergue et tombe. Il peut faire un jet d'Acrobatie pour se récupérer. S'il n'y arrive pas, Bichon le rattrape au vol en riant. Si par contre un des PJs est un homme de l'art en matière de manœuvres, il peut aider le petit Thierry Gentils, qui reste pétrifié de peur en bas des haubans. Rappelez aux joueurs que la grand-voile est de la taille d'un terrain de Basket, et que les vergues de Huniers se trouvent à plus de quarante mètres au-dessus du pont. Si personne ne l'aide, le jeune homme recevra coup de trique après coup de trique de la part du maître d'équipage, jusqu'à ce qu'un

gabier vienne l'aider. Si les joueurs tardent, ils pourront noter que le capitaine regarde distraitement dans sa direction. En interrogeant le maître d'équipage pendant le quart de repos, les joueurs pourront apprendre que c'est le second lui-même qui a assigné Thierry au poste de gabier, réservé normalement aux plus expérimentés.

Les matelots, dès qu'ils ont un instant de repos, regardent tristement la terre qui s'éloigne. Certain pleurent en silence en pensant à leurs femmes et enfants qu'ils ne reverront probablement jamais, par la faute du Roy qui autorise les rafles. Le soir, dans les quartiers de l'équipage, on discute avec violence de la diminution de la ration de rhum, ainsi que d'un désagrément plus grave arrivé à l'heure du repas du soir. Le repas a été atrocement mauvais et la viande sentait comme un banc de vase. Chacun se contente de maugréer, mais le lendemain soir après un deuxième repas atrocement mauvais, Bichon propose aux joueurs d'aller avec lui voir le coq. Il le réveille en pleine nuit et, dès qu'il ouvre la porte, lui envoie un coup de poing dans la figure qui envoie le gros homme valser. Voyez le Personnage du coq pour plus de détails.

Le lendemain du départ, le Quartier-Maître nomme les matelots. Chaque joueur va s'amateloter avec un autre membre d'équipage, ce qui signifie qu'ils partageront le même hamac. Un des joueurs sera le matelot d'un certain Edelweis, homme joyeux mais prompt à se mettre en colère. Il peut enseigner à son matelot des rudiments d'Hydrographie, Connaissances Nautiques et Navigation. Un autre sera le matelot de Gérard Colin, qui lui enseignera tous les rudiments du tir au canon et de la recharge de pièce. Un troisième sera le matelot du Quartier-Maître Aymeric Lossec, qui lui enseignera la Timonerie, Connaissances Nautiques et le recrutement, c'est-à-dire la compétence d'Empathie. Un autre sera le matelot de Bichon, bien qu'ils fassent tous deux partie de la même bordée. Celui-ci lui enseignera Acrobatie, Manœuvres, Connaissances Nautiques et Pêche.

Événements

La traversée de l'Atlantique dure deux mois. De nombreux événements désagréables vont perturber le cours du voyage et faire monter suffisamment la tension pour créer une atmosphère propice à la mutinerie. Insistez sur

l'injustice de ces événements, rajoutez-en pour écœurer les joueurs et susciter en eux une haine du capitaine. Le capitaine est en fait un être faible plutôt que méchant, qui se fait manipuler par le second. Le second lui présente les choses de telle façon à pousser le capitaine à la violence. D'un autre côté, il prend pour faire exécuter les ordres du capitaine un air attristé derrière son masque de dureté habituelle. Il doit paraître faire son boulot et exécuter les ordres tout en les désapprouvant en secret. A quelques moments peut-être, entendre quelques mots de la conversation du second avec le capitaine devrait mettre la puce l'oreille aux joueurs, mais ce n'est pas nécessaire pour la suite des événements.

Eglantine Gauthier

Pour plus de sécurité, les Gauthiers se partagent en deux leur fragment du récif des cinq aventuriers espagnols et simulent une dispute. Ils demandent à voir le capitaine De Sailly et viennent pour cela à bord de la frégate. Eglantine se présente devant le capitaine comme une garce insipide et réclame à vivre sur l'Espadon le temps du voyage. Elle veut aussi quelqu'un pour passer son temps et elle le choisit elle-même. Elle choisit le PJ avec le plus haut score en Charisme. Il doit accomplir son devoir de marin et passer son temps libre avec Eglantine. En contrepartie, il peut manger avec les officiers et touche double solde. Eglantine anime de sa verve de tels repas, rendus sinon mornes par la seule présence du capitaine.

Eglantine fait une compagne très agréable, cultivée, pleine d'humour et de répartie. Elle s'enquiert de la vie à bord et se laisse courtiser. Si elle soupçonne une mutinerie, elle propose son aide. En effet, elle n'a rien contre le fait de se débarrasser de son père et rechercher la cité olmèque par elle-même. Sa chambre est placée en un endroit stratégique car elle permet de rentrer dans le gaillard d'arrière de la frégate. Au cas où son chaperon coucherait avec elle, ce qu'elle ne permettra pas avant une cour assidue d'un bon mois, il pourra remarquer qu'elle possède parmi ses affaires une petite cassette dont la clé est attachée à son joli cou. Elle ne se la laissera pas dérober mais n'en voudra pas au PJ s'il tente de le faire.

Un Galion Vide

Au bout d'un mois de traversée, laissez vos joueurs effectuer un jet de Connaissance des Navires et Vigilance. Ceux qui le réussissent se rendent compte en regardant le galion que celui-ci a sa ligne de flottaison, tracée à la peinture sur la coque, largement au-dessus de l'eau, ce qui laisse penser qu'il n'est pas chargé. Or, des outils pour les plantations pèsent très lourd, d'où paradoxe.

Ordinaire Atroce

Comme nous l'avons déjà dit, les repas des matelots sont atroces. A première vue, cela peut sembler la faute du coq, mais celui-ci n'y peut pas grand chose. Le cambusier, de mèche avec le second, a délibérément introduit de l'eau de mer et gâté la nourriture. Il a de plus acheté de la viande avariée en petite quantité au dernier moment pour que les premiers repas soient particulièrement mauvais. Le coq s'excuse du problème auprès des matelots qui viennent le voir, mais explique qu'il fait de son mieux avec la matière première qu'on lui fournit. Ce qui dégoûtera les hommes d'équipage, c'est de constater, en rendant visite au coq alors qu'il cuisine ou en mangeant avec les officiers, que ceux-ci s'empiffrent de mets raffinés et excellents.

La cambuse est protégée par un garde marine qui ne laissera pas passer des matelots agressifs. De toute façon, le désagréable cambusier ne veut voir personne et rejette la faute sur le coq.

Le repas de midi se limite heureusement à quelques biscuits par personne. Comme ces biscuits sont excellents, les matelots peuvent quand même avaler quelque chose dans leur harassante journée.

Événement

Un soir, quelques semaines après le départ, l'ordinaire est si mauvais que les deux plus rebelles de l'équipage : Edelweiss et Bichon, jettent leur gamelle par terre en criant qu'ils ne mangeront pas une telle merde. Le Quartier-Maître a beau essayer de les calmer, ils ne veulent rien entendre. Le second qui assiste à la scène, va chercher le capitaine, qui arrive juste au moment où Edelweiss décoche une mandale à Aymeric Lossec. Le capitaine intervient et demande aux gardes marines d'arrêter les fautifs. S'ils haussent le ton, les PJ

sont aussi arrêtés et punis. Bichon et Edelweiss sont condamnés à vingt-quatre coups de fouet, ce qui effare l'équipage car des coups de chat à neuf queue aussi nombreux peuvent tuer les plus résistants des hommes.

Après deux jours à fond de cale, le maître d'équipage les attache au grand mât et leur murmure dans l'oreille : « Par mes tripes, je tâcherais de ne pas cogner trop fort ». Après le premier coup de fouet donné à Bichon, le capitaine précise : « Bosco, si tu n'appuies pas assez tes coups, tu seras fouetté avec les fautifs ». Le Bosco s'exécute. Edelweiss s'évanouit au bout du douzième coup de chat à neuf queue et Bichon au bout du vingtième. Une fois la sentence exécutée, le bosco, comme le veut la coutume, jette sur leurs plaies un seau d'eau salée, afin de décupler leur douleur et de rendre les marques indélébiles. Les deux hommes vont à l'infirmerie et le lendemain, le chirurgien annonce qu'Edelweiss est mort, les reins éclatés.

Solution

Si les joueurs proposent de pêcher pendant leurs heures libres, ils se feront bien voir de tous ceux qui pourront profiter du fruit de leur pêche. Peu à peu, cette pratique se répandra dans l'équipage.

Ration de Rhum

L'équipage doit se contenter d'une demi-ration de rhum et s'en verra totalement privé à la première marque d'indiscipline.

Solution

Les personnages joueurs peuvent organiser une expédition dans la cambuse pour voler un tonnelet de rhum. Ils peuvent pour cela descendre une écoute d'aération de la cambuse pour s'y introduire. Il leur faudra trouver l'endroit où le cambusier range les tonnelets de rhum en réussissant un jet de Maintenance, ou de Vigilance à -5C. Un Jet de Vigilance et Maintenance est nécessaire pour remarquer que les tonneaux de nourriture ont été ouverts puis refermés. Les traces de sel et de saleté sur le rebord du tonneau laissent présager de ce qui y a été introduit. Cette découverte relatée à l'équipage le fait entrer en rage contre le cambusier. Il faudra d'ailleurs le contenir pour éviter une effusion de sang, car le capitaine réprimera dans le sang tout débordement.

Le Petit Martyr

Au bout d'un mois et une semaine de traversée, le navire traverse une tempête que ceux qui réussissent un jet d'Hydrographie prévoient plusieurs heures à l'avance. Peu avant, les joueurs entendent le second suggérer au capitaine, qui n'est pas d'accord, une réduction de la toile. Les gabiers sont obligés de monter dans la mâture en pleine tempête pour carguer les perroquets et cacatois, ainsi que la grand-voile et la misaine. Ils doivent en plus prendre deux ris dans les huniers. Deux gabiers meurent, l'un écrasé sur le pont, l'autre en tombant à la mer. La rumeur monte parmi les gabiers que le capitaine est un incompetent.

Le jeune Thierry Gentil paralysé par la peur de monter dans la mâture qui se balance de trente mètres de bâbord sur tribord du fait du roulis, refuse de monter malgré les coups de trique du maître d'équipage. Le capitaine le voit, en discute avec le second. Celui-ci annonce au jeune Thierry qu'il est assigné au poste de vigie jusqu'à nouvel ordre. Cet ordre est d'autant plus inique que même David Bûcheron ne resterait pas dans la hune par ce temps. Bichon accompagne Thierry en haut du mât, puis redescend. Les matelots murmurent entre eux que c'est du pur sadisme. Ce qui devait arriver arriva, et les joueurs entendent un cri, puis un bruit sourd. C'est le petit qui s'est écrasé sur le pont. Décrivez le visage auparavant joli à demi écrasé et crispé dans un rictus d'angoisse. Erwan Gaboriot et Hector Raspal crient à l'assassin à l'intention du capitaine, qui regarde la scène d'un air froid. Il fait arrêter les impertinents qu'il condamne à la pendaison. Ils sont exécutés le lendemain devant un équipage que seuls les gardes marines retiennent de se rebeller. Les corps des deux pendus, hissés à chaque bout de la vergue de grand voile, se balancent et heurtent à chaque coup de tangage la voile. Ils restent là pendant une semaine, et le capitaine les fait jeter à la mer dans leur hamac sans même une oraison funèbre.

Autres Événements

Si les joueurs ne sont pas encore résolus à organiser une mutinerie, vous êtes libres d'inventer d'autres injustices pour les motiver. L'atmosphère à bord devient de plus en plus explosive et insoutenable. La colère des hommes monte progressivement envers le

capitaine, mais pas spécialement vers les autres officiers, à un tel point que certains hommes, mais pas le traître Combu, propose le second comme nouveau capitaine.

Organiser la Mutinerie

Les matelots sont prompts à se plaindre des agissements du capitaine, car bien que cette violence soit assez commune aux navires de guerre, ils ont été habitués par le capitaine De Clichy à plus d'égards. Ils sont mûrs pour une mutinerie, mais doivent être poussés dans cette direction et convaincus que la mutinerie améliorera leur vie quotidienne. Voici les différentes personnes que les joueurs peuvent convaincre. Sont détaillés dans la partie Personnages, pour chaque personnage important : les arguments qui frappent, sa personnalité, mais aussi le nombre de personnes, sur les 500 qui composent l'équipage, qui seraient prêtes à se joindre à la mutinerie s'il est convaincu. Sachez tout de même que personne n'envisagera la mutinerie à bord sans un frison d'appréhension, car elle représente le pire crime à bord, puni de mort s'il échoue.

Personnages

Laissez vos joueurs discuter avec les personnes du bord. Certaines leur révéleront les gens qu'il faudra convaincre pour avoir une chance d'avoir tout l'équipage avec eux. D'autres leur expliqueront par exemple que la mutinerie ne devra avoir lieu que lorsque la terre sera en vue, car sans pilote, un navire perdu loin des côtes a peu de chances de survie.

L'ambassadeur de Rackham

Il est probable que l'ambassadeur de Rackham en connaîtra un bout, non seulement sur la mutinerie, mais aussi sur les joies de la vie pirate et pourra en faire part à l'équipage.

Actions à Entreprendre

Les hommes d'équipage seront très sensibles à quelques attention des PJs à leur égard.

Rhum

Si les PJs font une expédition à la cambuse pour ramener un petit baril de rhum, ils seront bien vus par ceux avec qui ils le partageront.

S'ils en ramènent régulièrement, le cercle de leurs amis augmentera vite, car l'équipage de l'Espadon se sent frustré depuis le départ de voir sa ration diminuer, voire être supprimée. 15 hommes les suivent s'ils fournissent du rhum régulièrement à l'équipage.

Pêcher

S'ils pêchent pendant leur temps libre et ramènent de nombreux poissons, la tendance se généralisera. Bientôt, les marins organiseront des tours de pêche et seront reconnaissants envers ceux qui ont lancé l'idée : 10 hommes les suivent dans la mutinerie.

Arrêter le Traître

Une fois le traître Combu confondu et éliminé, les mutins seront reconnaissants envers ceux qui ont ainsi pu éviter le désastre.

Discours Enflammés

Pour se proclamer meneurs de la mutinerie, les PJs devront organiser des réunions tenues secrètes, pourquoi pas autour d'un baril de rhum pour que tout le monde vienne. Au Cours de ces réunions, ils dénonceront le commandement actuel, vanteront les avantages de la mutinerie : pour les uns afin de rentrer chez eux, pour les autres afin d'embrasser la vie de pirates. Ces discours attirent 20 hommes à leur côté.

Les Caraïbes

Peu avant de rencontrer la terre, les marins voient l'eau changer de couleur. Elle vire au turquoise avec des reflets magnifiques. Si la mer des Caraïbes n'est pas le paradis, elle y ressemble fort. Le navire, avançant par petit temps, semble voler à une vingtaine de mètres au-dessus du fond, tant l'eau est claire. La terre paraît tout aussi idyllique. Les PJs pourront la reconnaître comme l'île de St Domingue s'ils réussissent un Jet de Géographie. En effet, les courtes plages de sable fin donne sur une forêt dense de palmiers. La trique du maître d'équipage réveille les rêveurs.

La Mutinerie

Une fois tout l'équipage ou presque décidé et la côte de St Domingue en vue, il sera temps de passer à l'action. Signifiez à vos joueurs, par

l'intervention d'un mutin PNJ, que partir à l'assaut du capitaine sans plan risque se terminer en boucherie. Voici comment se présente l'affaire.

Le second, une fois Combu disparu, se prépare pour se défendre contre la mutinerie. Il sait que celle-ci prendra certainement place durant la nuit et, pour des raisons de bon sens, près des côtes. La vigie annonce la terre dans le début de la matinée et les mutins se font plus nerveux. Les PJs devront probablement calmer des gabiers, qui, les nerfs à vif, auront tendance à se voler dans les plumes. Dans le début de la soirée, alors que la nuit tombe, ils remarqueront sur un jet de Vigilance que les canons de muraille normalement installés sur le bastingage de la dunette n'y sont plus.

Une dizaine de gardes-marine se répartit près des points clé du navire, deux par deux. On en trouve devant l'escalier qui donne sur la cambuse, devant la Sainte Barbe, à la porte donnant sur le carré des officiers, devant la porte de la salle des gardes et dans le petit couloir permettant d'accéder à la salle du conseil. Une vingtaine d'autres gardes-marine protègent la salle des gardes et le reste est posté dans la salle du conseil. Ils sont tous méfiants et alertes, car le second les a mis au courant qu'une mutinerie était sur le point d'éclater. En effet, De Jarnac a égorgé le capitaine dans son lit et rejeté la faute sur les mutins.

Même pendant la mutinerie le navire continue d'avancer sous les ordres du second lieutenant qui accourra aux premiers coups de feu à la rescousse des gardes-marine, à moins d'avoir été maîtrisé auparavant. Quarante hommes d'équipage continuent de manœuvrer le navire, qui s'ils abandonnent leur poste oblique dangereusement vers la côte.

Combat de Groupe

Si vous utilisez les règles de combat de groupe, voici les niveaux de compétence des différents groupes. Ne perdez pas de temps pour l'instant à remplir la fiche d'équipage, car il vaudra mieux le faire au calme lorsque le commandement des pirates aura été élu. Voici les Niveaux de Compétence de chacun des groupes.

Gardes Marine

Les gardes marine sont de bon soldats, du fait de la qualité du capitaine des gardes marine et de son lieutenant.

- ♦ Manœuvres : « Mauvais ».
- ♦ Discrétion : « Mauvais ».
- ♦ Combat au Corps à Corps : « Excellent ».
- ♦ Tirs de Mousqueterie : « Elite ».
- ♦ Pointage de Pièce : « Bon ».
- ♦ Recharge de Pièce : « Médiocre ». Avec le bonus pour le tir au canon de muraille, cela nous donne « Bon ».

Si le second ou le capitaine des gardes marine est tué, les gardes marine souffrent d'un malus de -2 à leurs jets de compétence de groupe. Si le lieutenant des gardes marines ou le troisième lieutenant du navire sont hors combat -1 à tous les jets de groupe.

Mutins

- ♦ Manœuvres : « Correct ».
- ♦ Discrétion : « Bon ».
- ♦ Combat au Corps à Corps : « Correct ». Tant qu'ils ne sont pas tous armés d'armes blanches, ils souffrent d'un malus de -3.
- ♦ Tirs de Mousqueterie : « Mauvais ». Les mutins ne peuvent tirer tant qu'ils ne sont pas munis de mousquets.
- ♦ Pointage de Pièce : « Bon ».
- ♦ Recharge de Pièce : « Correct ».

Salle des Gardes

Il est probable que les mutins chercheront à se procurer des armes, qu'ils ne peuvent trouver en quantité que dans la salle des gardes-marine. Vingt de ceux-ci, avec le lieutenant des gardes marines et le troisième lieutenant les attendent avec des grenades, des mousquets chargés et des pistolets, en plus de leurs sabres et baïonnettes. La partie va être rude. Les mutins ne peuvent se battre à plus de vingt de front dans la salle des gardes. S'ils cherchent à s'armer avant de faire face aux gardes, ceux-ci bénéficient de +2 supplémentaire pendant un Tour à leur jet de Combat de Groupe.

Salle du Conseil

Sur le bureau du capitaine, le second a fait clouer les quatre canons de muraille manquants, chargés à mitraille. Les quatre gardes qui les manœuvrent ont reçu pour ordre de ne tirer que sur un groupe nombreux.

Les seize autres gardes-marine sont armés tout comme ceux qui défendent la salle des gardes. De Jarnac et le capitaine des gardes-marine les commandent et combattent comme des lions. Guère plus de cinquante mutins peuvent se battre dans la salle du conseil à la fois. De Jarnac se fait un plaisir de montrer aux joueurs un échantillon de ses connaissances en escrime.

La Sainte Barbe

Les mutins peuvent investir la Sainte-Barbe sans trop de difficultés. Ils ne trouveront sur place que de la poudre et des boulets. Ils peuvent cependant confectionner des grenades improvisées, si l'un d'entre eux, par exemple le maître charpentier, réussit un jet d'ingénierie navale ou de science. Les dégâts sont identiques à ceux d'une grenade.

La Galerie de Poupe

Les mutins les plus acrobates peuvent se rendre sur la galerie de poupe, soit en se rendant maître du second lieutenant sur la dunette, soit en faisant le tour en s'accrochant à la petite corniche qui entoure la dunette. Elle passe devant la cabine du capitaine et celle d'Eglantine. Une fois sur la galerie de poupe, les mutins verront que l'entrée par la porte donnant sur la salle des gardes est menacée par les quatre canons de muraille. Un jet d'Acrobatie pour arriver jusque là est nécessaire, suivi d'un jet de Discrétion opposé à la compétence de Vigilance du Second pour ne pas se faire repérer.

S'ils entrent de la galerie de poupe dans la salle du conseil sans se faire remarquer, ils peuvent tuer les tireurs au canon de muraille au moment où ils allaient faire feu, ce qui permet aux mutins d'investir la pièce. S'ils se font repérer, le second et quatre gardes-marine s'occupent d'eux, tandis qu'un tireur dirige le canon de muraille dans leur direction.

La Chambre du Capitaine

Il est aisé de passer de la chambre d'Eglantine à la chambre du capitaine. Sur le lit gît De Saily, égorgé. Une entrée fracassante par cette chambre surprend les gardes, qui n'auront pas le temps de faire feu avec les canons de muraille vers eux. De plus, les mutins gagnent un bonus de +3 à leur compétence de Combat de Groupe pendant le premier tour de combat.

Rackham

Une fois le pouvoir pris à bord, les mutins n'auront pas le temps de dire ouf que David Bûcheron leur annonce qu'un navire arrive : une goélette à Hunier qui arbore, en sus du pavillon français, une belle collection d'autres pavillons. Les PJs intrigués montent sur le pont. Ils voient effectivement s'avancer un navire de belle facture, qui vient probablement de laver son linge, car celui-ci est suspendu aux haubans. Ce manque de sérieux est accentué par le capitaine de ce navire, accoudé nonchalamment au bastingage de la dunette. C'est un homme de taille moyenne, élégamment vêtu et portant une abondante perruque. Les matelots oisifs regardent vaguement la frégate s'avancer, tout en discutant nonchalamment entre eux. Les gardes-marine de la goélette font moins les malins et sont au garde-à-vous le long du bastingage.

Il est trop tard pour envisager de recharger les canons. Par contre, nos mutins peuvent enfiler les uniformes des gardes marines et des officiers pour faire bonne figure. Une fois la goélette à une encablure, les PJs peuvent tenter un jet de Connaissance des Marins. Une réussite indique qu'ils ont déjà vu cette tête quelques part, tandis qu'une bonne réussite leur apprend qu'il s'agit non moins que Rackham-le-Rouge. Une Réussite au-delà de 15 permet de reconnaître de la même façon sa femme Ann Bonny à ses côtés, ainsi que son fameux canonier : John Read – qui s'appelle en fait Mary Read, dont la beauté et les qualités de combattant sont célèbres.

Quelles que soient les réactions des mutins, l'équipage de la goélette ne change pas d'un iota son comportement. Juste au moment où la goélette passe à moins de vingt mètres par le travers de la frégate, Rackham lance les hostilités. Dans un fracas d'arme à feu, les têtes des gardes-marine de la goélette éclatent, le visage arraché par une balle de pistolet tiré dans la nuque. Avant qu'il aient le temps de s'écrouler, les pirates qui se tenaient accroupis derrière eux poussent leur corps par-dessus le bastingage. Simultanément, les sabords de la goélette s'ouvrent pour laisser passer des pièces de dix-huit. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, les canons font feu avec une précision redoutable, arrachant les vergues et le mât de misaine. Les vergues

grosses comme des troncs d'arbre tombent sur le pont dans un fracas effarant. Les joueurs devront réussir un Jet sou 4*Pouvoir, aidé par un jet d'esquive pour éviter de recevoir 1d20 de dégâts. Pour éviter que le mât de misaine n'emporte le grand mât dans sa chute, les mutins devront couper les haubans rapidement et réussir un jet de Manœuvres de Groupe avec comme Réussite au moins « Bon ».

Pendant ce temps, le navire de Rackham vire de bord, les abandonnant sur place et trahissant son émissaire à bord de l'Espadon. Il se dirige vers le galion escorté, qui se trouve à plus de quatre milles de là. Le temps que les joueurs s'y rendent, Rackham sera parti depuis belle lurette.

Les Gauthiers

Rackham est surpris de ne rien trouver à bord du galion, excepté le passager Hubert Gauthier. Il le torture pour en savoir plus, puis l'exécute et récupère la moitié du fragment de texte relatant l'histoire des Espagnols.

Eglantine raconte à son amant les détails de l'histoire du fragment, en tout cas ce qu'elle a vécu et lui explique qu'il y a une fortune colossale qui les attend là-bas. Avant, ils leur faudra retrouver les autres fragments. Cela ne devrait pas poser de problème car un nom, dont elle ne se rappelle pas d'ailleurs y figure. Le problème, c'est que c'est Rackham qui possède la moitié du fragment contenant le nom. Ils vont donc devoir le retrouver Rackham et le fragment avant toute chose. En se renseignant, ils découvriront que Rackham est à l'île de la Tortue, mais il les y attend de pied ferme.

Déchirez en deux le premier fragment et donnez à vos joueur le moitié qui ne contient pas le nom d'Alavrez.

Vie Sociale Pirate

Environ 25% des mutins veulent être débarqués à terre à la prochaine occasion. Les autres proposent qu'on élise le commandement. Il n'est pas exclu que les PJs, s'ils ont mené la mutinerie de main de maître, en fasse partie. Sinon, Bichon, Colin, mais aussi Ringuet et Lossec peuvent convenir. Le vote est opéré après un discours de chaque candidat, qui réclame un jet de Persuasion des

candidats avec un bonus de +0C/+0R à +15C/+15R en fonction de ses initiatives passées et de ses compétences connues. Regardez les compétences des PJs pour éviter de les faire élire à un poste qui ne leur convient pas. Un PJ qui connaît au moins des bases en Navigation sera catapulté au poste de capitaine sans hésitation et quel que soit son

avis. Une fois tous les chefs choisis, remplissez la fiche d'équipage, sans oublier que le maître voilier veut cesser de l'être et redevenir un gabier, après avoir réparé la mâture bien sûr.

Tout ceci se fête à coup de rhum, et l'aventure continue.

PREMIER FRAGMENT

mérite promet depuis cette et
Comme lettré, remontrant
plaisir. attaquant
prisonnier visage nous a rappelés d'un
et l'on de
a d'une Olmèque, qui
d'or. de nous
un Alvarez, avons
hommes. que de
mules, gouverneur
encore aussi entendu avancée.

4 Avril 1699 :

matin sur Bacalal.
et avançons quelques
fois depuis rivière
niveau fond. de Carlos en
nos mulets la qui
les manquerait nous sauvages.

18 Avril 1699 :

vue conformément guide
se de nous
jusqu'à Carlos tous déchargé
leur en les peu
rivière. affronter un
plus guide ne

19 Avril 1699 :

Les longtemps premier
femmes de dans eux
Un nos de

24 Avril 1699 :

Après nous travers commence
des devraient sur
hommes. désagrément
sangues marais Cinq
de Saignant se noir
bout coma. plaint tête
les revenu de

5 Mai 1699 :

d'essuyer Indios Ces
nos pertes Ces
dans hommes
en nous dans n'ont
fait, moitié haleine,

16 Mai 1699 :

être de vue que
de guide, servaient
de dans un décoration,
culte

hommes nous souffrent
 dirait gonflent Notre
 amputer, maladie reste
 sont aucun de
20 Mai 1699 :
 Les notre sans entrés
 sans les appelle celui
 celui millions récoltées lui
 notre cents hommes ce
 le Les butin
 et de de devrait de
 concaves les des
22 Mai 1699 :
 forêt place qui vue.
 ne loin. est je
 aussi, lumière fortune mises
 guide en je superstitions de
 hommes consigner que
 est danger
 « Sur les insectes. en
 les Les Terre, Soleil poissons,
 attachés
 uns de le conseils
 hommes quatre en en
 les en braves,
 l'homme
 C'est Terre s'ouvrit. des les
 suffisamment Les disparurent
 Soleil revit sur
 la défenseurs
 C'est Eau, et la ceux
 aux des Soleils
 que pour terre d'entre
 de que se punir qu'avec
 du plus que pour
 que d'entre
 que la furent pour ceux fient
 pour disparut . ne où les les
 le la accueillit qui les
29 Mai 1699 :
 Téotihuacan yeux. pyramides
 plus d'or mètres

Au milieu des joyaux

sol, mosaïque les que

depuis nos

la lâcheté, pas

nous, dorée elle compagnons

je remarqué se Je

de mais Il qu'un

et

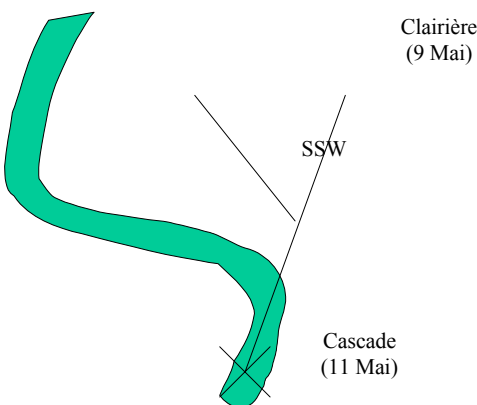
4 Avril 1699 :

en marchons sous

émis c'est ces ne

repas que notre

Pour que chacun garde une trace de cette expédition maudite même si nous revenons riches, séparons ce parchemin en cinq fragments. Si nous devons revenir sur ces lieux maudits, nous devons donc le faire ensemble.



Clairière
(9 Mai)

SSW

Cascade
(11 Mai)

Personnages

Les Bandits

Les 10 bandits sont dirigés par Casse-Trogne, un vilain bonhomme au crâne tout déformé par un coup de hache. La Fumée est un borgne dont l'œil crevé et blanc exprime plus que son autre œil, brun et morne. Borgne Patte se bâte avec un crochet à la place la main gauche. Tous ces gaillards sont habillés de vêtements en loques, le visage couvert par un foulard rouge ou noir. Le blanc de leurs yeux ressort de la crasse qui leur macule le visage.

Caractéristique : End 3, 4 pour Casse-Trogne.

Compétences : Sabre 12, Pistolet 8, Mousquet 14.

Commandement

De Clichy

Capitaine

Caractéristiques : End 4, Pou 2

Compétences : Commandement (19), Empathie (15), Rapière (18), Main Gauche (16), Escrime (8/16).

Botte de Clichy : Parade de Terce et Riposte, Pas de Côté et Coupe de Banderole.

Image & Personnalité : La description du capitaine et de sa personnalité sont décrites en début de scénario.

De Saily

Capitaine

- ◆ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : De Saily tient la mutinerie en horreur.
- ◆ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : Qu'il crève et tout le monde sera un rien plus heureux !
- ◆ Image : Plutôt petit et sec, le capitaine fixe parfois ses yeux froids sur une personne sans sembler la voir. Son visage osseux respire le mépris, qui lui sert surtout à masquer sa faible personnalité. Sa seule vue inspire un mélange de dégoût et d'indifférence.
- ◆ Personnalité : De Saily a un lourd passé de mutinerie, en effet, trois ans plus tôt, l'équipage du « Remarquable », son deux-ponts, s'est rebellé. De Saily était alors un faible doux et confiant. Se sentant trahi par son équipage, mais réussissant tout de même à reprendre le contrôle du navire, il est devenu méfiant et paranoïaque. Le second, qui en a connaît un bout sur lui, utilise ces tendances pour le manipuler, en mettant en avant le danger que présente une indiscipline à bord.

De Jarnac

Second

- ◆ Caractéristiques : End 5, Cha 3.
- ◆ Compétences : Balistique (15), Comédie (12), Commandement (14), Connaissances Nautiques (18), Hydrographie (16), Intimidation (19), Manœuvres (13), Persuasion (14), Escrime (7/14), Rapière (15), Pistolet (10).
- ◆ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : Le second fait mine de parler au capitaine de toute tentative de mutinerie, mais n'en fait rien. Il n'est pas question pour lui de donner l'impression de traîner là-dedans.
- ◆ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : 25 % de l'équipage serait d'accord pour le suivre, mais il ne viendra de toute façon pas du côté des mutins, qu'il se fera un plaisir de pendre haut et court.
- ◆ Image : De Jarnac est un homme massif aux traits taillés à la serpe. Il porte un uniforme impeccable, mais se rase peu souvent, afin de masquer en partie les deux méchantes cicatrices qui lui parcourent le cou et le menton. On peut

remarquer dans son regard une colère contenue, mais il dégage une impression de franchise un peu brute, que l'équipage trouve sympathique.

- ◆ Personnalité : Le second, qui attend depuis trop longtemps que l'amirauté lui confie le commandement d'un navire, a décidé de prendre son destin en main. Lorsque l'amirauté lui a refusé le poste de capitaine après la mort de De Clichy, qu'il détestait pour sa tendance aux compromis, De Jarnac ne se démontra pas. Il entreprit très rapidement de susciter une mutinerie, afin de se débarrasser du capitaine et de se révéler pour l'amirauté comme le sauveur du navire. En effet, il compte écraser la révolte dans le sang. Pour attiser la colère de l'équipage, il joue sur la faiblesse du capitaine, qu'il manipule en douceur et sur ses bonnes relations avec le cambusier. Celui-ci démoralise l'équipage en fournissant au coq de la nourriture avariée. Le coq en a bien parlé au second, qui a fait mine de vouloir faire progresser les choses en pensant tout le contraire. Le second se croit imbattable contre les matelots désarmés avec les gardes marines pour le protéger. Il ne pense d'ailleurs pas que plus d'un tiers de l'équipage acceptera de se mutiner, et c'est sa plus grave erreur. Combu est son traître parmi les mutins. Non seulement il lui rapporte la progression de la mutinerie, mais il pousse les hommes à la rébellion.

Les Autres Officiers

- ◆ Compétences : Les autres officiers ont environ 15 dans les compétences inhérentes à leur poste et la même chose en combat.
- ◆ Arguments pour les Convaincre de se Mutiner : Rien à faire. Il rapporteraient ces informations immédiatement au capitaine.
- ◆ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : Ils ne peuvent être convaincus.
- ◆ Image & Personnalité : Le second lieutenant De Bourg est un jeune homme bien bâti au visage presque angélique. Il déplore le comportement du capitaine, mais l'honneur lui interdit ne serait-ce qu'un reproche. Le Troisième lieutenant O'Neal compense son statut de roturier par un comportement obséquieux vis à vis de ses supérieurs. C'est un homme mince mais élégant bien que sa morgue à l'encontre des matelots le rende un peu

désagréable. Il suit aveuglément et sans se poser de question les ordres qu'on lui donne.

Jean-François Ringuet

Maître d'Equipage, ou Bosco

- ♦ Caractéristiques : End 5, Cha 4.
- ♦ Compétences : Acrobatie (13), Connaissances Nautiques (14), Discrétion (12), Intimidation (14), Manœuvres (15), Hache (16), Main Gauche (10), Nerf de Bœuf (16), Mousquet (13).
- ♦ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : Jean-François est un vieux loup de mer qui ne peut se plaire que sur un navire. Peu lui importe que ce navire soit pirate ou non. Il veut bien accompagner les mutins si les maîtres charpentier, calfat et voilier se mutinent aussi et si les joueurs trouvent un pilote correct. Rien d'autre ne le fera plier.
- ♦ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : 25 hommes.
- ♦ Image : Jean-François est petit, râblé avec des muscles fins et saillants. Il a perdu son bras gauche lors de la dernière campagne de De Clichy et son autre bras porte une estafilade de près de vingt centimètres. Cette infirmité ne semble pas le gêner pour cogner sur les traînards à coup de nerf de bœuf.
- ♦ Personnalité : Jean-François cogne sur les matelots parce que c'est le métier qui veut ça. En fait, il serait heureux de ne plus avoir à le faire. De ce côté, la vie pirate peut lui paraître plus attrayante. En fait, redevenir un gabier, même avec un bras en moins, ne le gênerait pas. Tout le monde l'apprécie, car derrière son masque dur se cache un brave type qui se sent très proche des hommes sous sa responsabilité.

Maître Canonnier

Il y a de grandes chances qu'un PJ, *a priori* destiné à un poste d'officier, ait été forcé à assumer ce poste subalterne par De Sailly. Si ce n'est pas le cas, à vous de créer un Maître Canonnier.

Aymeric Lossec

Quartier-Maître

- ♦ Caractéristiques : End 3, Cha 5.
- ♦ Compétences : Connaissances Nautiques (14), Discrétion (10), Empathie (15),

Enseignement (12), Persuasion (13), Timonerie (17). Sabre (14), Pistolet (14).

- ♦ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : Aymeric Lossec a besoin de sa ration de rhum pour être heureux. Si les pirates arrivent à se procurer de temps en temps du rhum ou du tafia par une expédition dans la cambuse, Aymeric devient très conciliant. Lui décrire la vie de pirate, avec ses beuveries et ses orgies pour dépenser le butin finit de le convaincre.
- ♦ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : 50 hommes.
- ♦ Image : Aymeric est un jeune homme, pour un quartier-maître, car il n'est âgé que de 25 ans. Vigoureux, son visage un peu ingrat respire la santé et la bonne humeur. Un peu courtaud et rougeaud, ce breton n'en est pas moins un marin excellent dans l'art de la timonerie.
- ♦ Personnalité : Aymeric est à la fois sûr de lui et à l'écoute des autres membres de l'équipage. Il adorait De Clichy et se sentait utile sous son commandement. Maintenant que De Sailly est son supérieur direct, car le capitaine joue aussi le rôle de pilote, il se sent inutile et fuit au maximum le gaillard d'arrière. Renfrogné par l'attitude de De Sailly, il passe tout son temps libre dans les quartiers de l'équipage. S'il est un peu difficile de le dérider, une petite timbale de rhum lui fait retrouver son rire tonitruant.

Passagère

Eglantine Gauthier

Passagère

- ♦ Caractéristiques : Ada 4, Int 4, Per 3, Dex 4, End 2, For 1, Cha 5, Man 6, Pou 2
- ♦ Compétences : Chirurgie (12), Comédie (14), Droit (14), Empathie (16), Enseignement (12), Etiquette (14), Finances (11), Langue Etrangère (Anglais, Espagnol, Hollandais) (19), Lire /Ecrire (18), Maintenance (16), Persuasion (14), Politique (11), Séduction (15).
- ♦ Arguments pour la Convaincre de se Mutiner : Eglantine n'a rien contre le fait que l'équipage se mutine, car cela lui permettra de rechercher les quatre autres fragments plus facilement et en se débarrassant de son père.
- ♦ Personnes qui la Suivent dans la Rébellion : Si son soupirant ne lui convient

pas, elle ne prendra aucun risque durant la mutinerie, pour être couverte si l'affaire tourne mal. Si elle finit par accepter son courtisan dans son lit, elle peut proposer de voler pour les mutins quelques armes auprès des gardes marines en séduisant ces derniers. Les mutins pourront aussi accéder au gaillard d'arrière par le hublot de sa chambre. Si elle tombe amoureuse de son soupirant, elle ira jusqu'à risquer sa vie pour lui. En tous les cas, ne la laissez pas mourir, car elle ne pourrait révéler les informations cruciales qu'elle connaît sur le fragment qu'elle transporte.

- ♦ Image : Eglantine est une jeune femme de 20 ans, mince et élancée. Sa verve et son assurance compensent son physique de poupée de porcelaine. Elle se plaît à paraître ingénue lorsque cela lui sert, mais ne peut s'empêcher de montrer qu'elle se trouve être tout sauf une faible femme.
- ♦ Personnalité : Eglantine a été élevée par un père à la moralité plus que douteuse. Ce que ce père ne sait pas, c'est qu'Eglantine a pris le concept d'opportunisme à la lettre et est prête à se mêler à des pirates pour accéder à cette cité aztèque. Présentez Eglantine comme parfaitement ingénue parfois, devant le capitaine notamment, pour ne pas attirer l'attention. A d'autres moments elle se révèle être une personne parfaitement mature, fine et très forte d'esprit. Elle montre à la personne chargée de la servir un souci d'égalité dans leurs relations, mais n'hésite pas à évaluer l'intellect et la culture de son interlocuteur pour savoir s'il est valable. Elle ira même jusqu'à s'offrir à son chaperon s'il lui plaît et s'il se révèle, en matière de mutinerie plus comme un chef que comme un suiveur. Elle pourra ainsi manipuler l'équipage par son intermédiaire. Eglantine ne se met à table concernant les raisons exactes de son voyage qu'une fois la mutinerie achevée et uniquement auprès de la personne qui l'aura courtisée. Elle veut que son secret le demeure le plus longtemps possible. Elle recherche dans son courtisan plus un bras et une défense qu'une niaise amourette. Dans la suite, Eglantine pourra soit servir de Cambusier, soit temporairement de chirurgien, soit encore d'interprète et de référence en matière de politique, droit et finances.

Les Indispensables

Marcel Gendon

Maître Charpentier

- ♦ Caractéristiques : Endurance 5, Force 6, Charisme 2.
- ♦ Compétences : Connaissances Nautiques (12), Connaissance des Navires (14), Ingénierie Nautique (10), Menuiserie (16). Hache (17).
- ♦ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : Marcel n'est pas très au courant de ce qui se passe en dehors de son atelier. Si les pirates décrivent les horreurs perpétrées par le capitaine, le charpentier en est très affecté, mais demande des preuves de ce qu'ils avancent. Si l'incompétence et la violence arbitraire est prouvée, le charpentier se rangera avec les mutins si les deux autres maîtres en sont. Par contre, si le charpentier s'aperçoit que les pirates ont menti, non seulement il refusera de se mutiner, mais convaincra le calfat de ne pas le faire.
- ♦ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : 70 hommes.
- ♦ Image : Marcel est un géant de près d'un mètre quatre vingt dix, ce qui est énorme pour l'époque. Il doit continuellement se baisser pour passer les portes. Son torse et ses bras sont couverts de poils roux, qui ont du mal à masquer sa musculature impressionnante.
- ♦ Personnalité : Malgré cet aspect bourru, Marcel est un joyeux drille, dont on peut entendre le rire à un mille. Il aime son travail et la compagnie du maître calfat tout particulièrement, mais aussi du maître voilier.

Maxime Verger

Maître Calfat

- ♦ Compétences : Calfatage (15), Connaissances Nautiques (12), Connaissances des Navires (18).
- ♦ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : Si les pirates, pêchent et lui offrent un bon repas de temps en temps. Le calfat deviendra quelqu'un de tout à fait civil, voire adorable si le rhum ne manque pas. Ces deux éléments devront être présentés comme faisant partie de la vie de pirate pour qu'il accepte de se mutiner. Il ne l'acceptera que si on lui offre la certitude qu'il pourra trousseur jupons

assez souvent, car il est en mal de tendresse. Peu lui importe qu'il s'agisse de prostituées ou de prisonnières à violer, tout ce qu'il veut, c'est des femmes.

- ◆ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : 50 hommes.
- ◆ Image : Petit et frêle, le maître calfat semble l'opposé du charpentier. Ses habits sales sentent de loin l'étaupe et la sueur. Le calfat dort peu, car son ventre crie famine et soif toute la journée. Ses yeux sont donc cernés et sa peau pale.
- ◆ Personnalité : Le calfat est un homme grognon et bourru, qui déteste être interrompu dans son travail, sauf par le maître charpentier. Il n'aime pas non plus les gens qui se plaignent et se plaint lui-même assez peu, si bien qu'il vaut mieux se renseigner sur lui auprès du maître charpentier. En fait, le calfat est un tel amateur de bonne bouffe, qu'il préfère jeûner plutôt que d'avaler les cochonneries servies par le coq. De plus, Maxime est très porté sur les femmes et se trouve très malheureux sans.

Jean-Eudes Terval

Maître Voilier

- ◆ Compétences : Connaissances Nautiques (14), Connaissance des Navires (12), Ingénierie Nautique (11), Manœuvres (15), Voilerie (19). Sabre (14), Pistolet (13).
- ◆ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : Le voilier ne veut plus désormais rester à ce poste. Il accepte sans hésitation de se mutiner si les pirates lui assurent qu'ils redeviendra gabier une fois devenu pirate. Evidemment, dévoiler ce détail aux autres hommes d'équipage reviendrait à perdre l'avantage d'avoir gagné le voilier à la cause des mutins.
- ◆ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : 60 hommes.
- ◆ Image : Le maître Voilier, de taille moyenne, porte au menton un bouc dans lequel se mélangent les poils blancs, roux et bruns. Il marche un peu courbé, mais peut-être est-ce à cause de la faible hauteur du plafond de l'atelier de Voilerie. Ses mains sont nerveuses et courent rapidement sur les voiles, qu'il répare avec une rapidité stupéfiante, métamorphosant en quelques heures une voile en lambeau en une voile d'aspect neuf.
- ◆ Personnalité : Le maître voilier est désagréable quand on lui parle dans son

atelier, mais cela ne vient pas des pirates eux-mêmes. Il fut un temps où ce voilier de génie montait avec les autres gabiers dans la mâture, mais ce temps est révolu. Sa qualité de voilier l'empêche de revenir à une activité en plein air comme il le souhaite. Si les pirates l'approchent alors qu'il est sur le pont, ils le surprennent en pleine admiration devant les gabiers carguant un hunier. Si on lui en parle gentiment et avec assez de patience pour supporter son humeur massacrant, le voilier avoue se déplaire dans son travail et espérer retourner au poste de gabier.

Pas de Chirurgien

Pas de Pilote

Honorin Dessicard

Coq

- ◆ Compétences : Cuisine (15), Persuasion (12), Hache (17), Main Gauche (13).
- ◆ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : Le coq, s'il est convaincu par les pirates que le second et le cambusier ont avarié les vivres, en sait assez pour se rebeller. Lui faire préparer pour l'équipage des poissons pêchés à la traîne finira de lui rendre sa bonne humeur.
- ◆ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : 10 hommes.
- ◆ Image : Le coq est un homme énorme et gras, qui se meut pourtant avec une certaine prestance. Son visage très expressif reflète parfaitement ses pensées et ses sentiments, si bien qu'il est connu pour sa franchise. Il se promène habillé entre autre de son tablier couvert de sang qui commence à dater et n'a jamais été lavé. Ses anciens de l'Espadon l'ont vu au combat et savent que, gros bonhomme hilare ou pars, il vaut mieux ne pas être son ennemi.
- ◆ Personnalité : Honorin est un homme simple aux désirs simples. Sa cuisine lui procure le plaisir nécessaire pour être heureux et il goûte d'ailleurs beaucoup à ses plats. Pour cette raison, et parce qu'il se fait un devoir de faire plaisir à toute personne qui goûte ses petits plats, Honorin se morfond un peu en ce moment.

« La Fouine »

Cambusier

- ♦ Image : La Fouine, dont personne ne se rappelle le nom exact, est petit, sec et avance appuyé sur une canne. Les personnes qui l'ont vu manipuler, parfois seul, des tonneaux d'une centaine de kilos en sont restés bouche bée. Il ne cesse de marcher, à un tel point qu'on entend le bruit de sa canne des quartiers de l'équipage, même tard dans la nuit.
- ♦ Personnalité : La Fouine est un maniaque de l'ordre. Non seulement il range consciencieusement toute la cambuse, mais il remarque facilement un objet manquant. Sans aller jusqu'à en informer le capitaine, il touche deux mots au second lorsque cela se produit. Il sait qu'il risque gros en avariant les vivres pour susciter une mutinerie. En effet, si le capitaine l'apprend, il est bon pour la potence et si les mutins réussissent à se mutiner son sort ne sera guère meilleur. Il a tout de même confiance en De Jarnac, avec qui il navigue depuis bien longtemps. Tout ce que veut La Fouine se limite à retrouver sa femme, à Saint Malo. Il est tellement obnubilé par son image, avec la certitude qu'elle pense encore à lui qu'il n'en dort pas de la nuit et marche pour se détendre. Pour la retrouver, il est prêt à marcher dans la combine du second, qui lui a promis de le débarquer à terre avec tous les honneurs. En effet, les occasions de fausser compagnie à l'Espadon ne manquaient pas, mais la femme de La Fouine préférerait savoir son mari mort que déserteur. Il ne veut parler en aucun cas aux pirates. Ceux-ci croiront que c'est un sale type, ce qui est peut être vrai, mais ce refus vient plutôt de la conscience du cambusier qui le travaille : il ne supporterait pas de soutenir le regard de ceux qu'il trahit. Sa dernière volonté, si les mutins veulent l'exécuter, serait d'écrire une dernière lettre à sa femme bien-aimée. Donnez une croix en Empathie à un joueur qui arriverait à le comprendre et à le faire épargner de la fureur de l'équipage.

Compagnons de Bordée

Gabiers & Simples Matelots

Frédéric Bichon

- ♦ Compétences : Acrobatie (18), Connaissances Nautiques (14), Discrétion (15), Intimidation (14), Manœuvres (19). Bagarre (16), Sabre (14), Main Gauche (15).
- ♦ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : Pour convaincre Bichon de se rebeller, les pirates devront insister sur l'injustice de la vie actuelle à bord. La différence de menu entre officiers et matelots, la violence arbitraire du capitaine, la promesse de pouvoir enfin vivre libre devraient en partie le décider. En effet, marin depuis l'âge de 11 ans, Bichon aimerait aussi pouvoir commercer avec les femmes et avoir sa ration de rhum quotidienne.
- ♦ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : En tant que meilleur gabier du bord, Bichon a un poids énorme sur la décision des gabiers et simples matelots. Ceux-ci se rangeront à ses côtés si les meneurs de la mutinerie ont à leurs côtés les maîtres calfat, charpentier et voilier, ainsi qu'un plan de mutinerie valable. 55 hommes.
- ♦ Image : Bichon est un homme mince, aux muscles fins mais saillants. Son visage tanné par le soleil et l'eau de mer est ridé et expressif. Ses yeux gris expriment toujours un état d'esprit violent, que ce soit de l'admiration, de la haine, de la colère, de la tendresse ou de l'amitié. Tout ce qu'il ressent peut se lire dans ses yeux.
- ♦ Personnalité : Bichon est réputé à bord comme le meilleur gabier et il sait que c'est pour cette raison qu'il est bien vu malgré sa grande gueule. Il est prompt à frapper comme à pardonner. C'est le type même de marin tout feu tout flamme, à qui le mode de vie pirate conviendra sans problème. Il ne cherche pas spécialement acquiescer de la responsabilité à bord, mais l'assume mieux qu'on aurait pu s'y attendre.

David Bûcheron

Vigie

- ♦ Compétences : Acrobatie (16), Manœuvres (13), Vigilance (16). Mousquet (15), Sabre (12).

- ♦ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : David n'accepte de se mutiner que s'il est sûr de la réussite de cette entreprise.
- ♦ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : Bûcheron n'a pas spécialement d'amis, mais s'il s'adresse à tous les hommes, il pèsera tout de même sur la balance. 15 hommes.
- ♦ Image : David n'a pas de trait très remarquable. Ni spécialement beau, ni spécialement laid, il ne porte pas de signe distinctif. Brun aux yeux noirs, son regard ne s'allume que lorsqu'il se trouve sur la hune en quête d'une voile à l'horizon.
- ♦ Personnalité : David Bûcheron est un homme qui se fait parfaitement oublier, sauf lorsqu'il prévient les catastrophes en repérant des récifs ou une voile au loin. L'enthousiasme de l'équipage à son encontre déborde de gratitude, puis David retombe dans l'oubli jusqu'à son prochain exploit.

Jean Combu

- ♦ Compétences : Comédie (8), Discrétion (13), Manœuvres (14), Musique (15), Persuasion (10). Main Gauche (11).
- ♦ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : Combu milite très vite en faveur de la mutinerie. Trop d'ailleurs et pas toujours de façon très adroite, ce qui finira par révéler sa trahison.
- ♦ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : Il convainc assez peu de monde, mais révéler sa trahison au grand jour fera venir pas mal de monde du côté des mutins : 15 hommes.
- ♦ Image : Jean Combu est un homme aux cheveux raides et bien noirs, qui lui occultent parfois les yeux. Le nez camus, les traits fins par ailleurs, il n'est pas déplaisant à regarder.
- ♦ Personnalité : C'est un ancien de l'Espadon qui en a assez de son poste. Il cherche des responsabilités et rapporte pour cela au second toutes les informations concernant cette mutinerie pour laquelle il milite. De Jarnac lui a promis le poste de troisième lieutenant, mais se contentera de le pendre avec les mutins. Combu a peu de chances de survivre jusque-là, car il est plus probable que les joueurs se chargeront de l'éliminer. Il fait son rapport au second une fois par semaine, au cours de la nuit. En fin de traversée, un des joueurs peut

par exemple le voir se lever. Il serait préférable que vous jouiez Combu de façon à leur mettre la puce à l'oreille pour qu'ils enquêtent par eux-mêmes.

Thierry Gentil

- ♦ Image : Petit homme frêle devant la mer en furie, Thierry a tout le profil d'un martyr, rôle que lui donne De Jarnac.
- ♦ Personnalité : Thierry Gentil est un jeune homme terrorisé par la mer et pris de vertige. Il vient d'être raflé à Douarnenez par le second qui l'a tout de suite repéré. Il le force à assumer un rôle qui ne lui convient pas afin de le sacrifier pour pousser les hommes à la mutinerie.

Artilleurs

Gérard Colin

- ♦ Compétences : Balistique (12), Manœuvres (13), Pointage de Pièce (18), Recharge de Pièce (16). Escrime (3/10), Hache (14).
- ♦ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : Gérard ne suivra les pirates que s'ils arrivent à lui prouver que la mutinerie est possible. Ils devront lui faire part de leur stratégie et la défendre contre ses arguments percutants et son souci du détail. Gérard leur demandera notamment quand ils comptent prendre possession du navire, sachant que le faire en pleine mer sans pilote entraînerait tout l'équipage vers une mort certaine.
- ♦ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : Personne n'a plus d'impact sur les chefs de pièces que Gérard. Les chefs de pièces étant la référence pour les servants de pièce, Colin tient dans sa main tous les artilleurs et peut aider les personnages joueurs à les convaincre. 55 hommes.
- ♦ Image : Gérard Colin est un solide gaillard de près de cent kilos. Légèrement gras, mais d'une musculature impressionnante, il reste néanmoins agile et précis dans ses mouvements. La mer a marqué son visage et les combats emporté sa jambe, mais son esprit reste éveillé et heureux.
- ♦ Personnalité : Gérard est un homme méticuleux, qui n'aime pas laisser de place au hasard. En tant que chef de pièce, il n'est pas rare qu'il tire après que l'ordre ait été donné, ce qui n'empêche pas son tir de toucher à tout coup.

Jacques Tourmin

- ♦ Compétences : Recharge de Pièce (5).
- ♦ Arguments pour le Convaincre de se Mutiner : Jacques Tourmin voit à priori la mutinerie d'un mauvais œil, parce qu'elle représente tout de même une trahison envers son pays qu'il aime toujours. Par contre, promettez à Jacques que la mutinerie lui permettra de revenir en France pour se marier et il vous suit sans hésitation.
- ♦ Personnes qui le Suivent dans la Rébellion : Les pirates, voyant Jacques entretenir d'excellentes relations avec de très nombreuses personnes, ne devraient pas négliger de le convaincre. 50 hommes.
- ♦ Image & Personnalité : Jacques a un physique rustaud et des manières très frustres, mais est loin d'être un imbécile. Ses yeux pétillent d'intelligence, mais sont

aussi emprunts, comme près d'un tiers de l'équipage, de mélancolie. Il vit un cauchemar et prie le Seigneur chaque jour de le réveiller, mais le cauchemar continue. Il a été pris par la presse alors qu'il allait se marier et pense jour et nuit à sa promesse. Il en parle souvent avec les autres bleus, si bien qu'il s'est fait une réputation parmi eux.

Equipage

Matelots

Manceuvre : *Correct*, Pointage de Pièce : *Bon*, Recharge de Pièce : *Médiocre*, Combat au Corps à Corps : *Correct*, Tirs de Mousqueterie : *Mauvais*, Discrétion : *Bon*.

Résumé des Règles

Pour vous faciliter le travail, toutes les règles de Pavillon Noir sont condensées ici. Vous n'aurez donc plus à parcourir le livre durant les parties pour retrouver une information. Ce résumé ne rentre toutefois pas dans le détail, et il vous faudra probablement

avoir déjà lu les règles pour le comprendre. Ce qui suit résume les règles d'actions individuelles, les arcanes et tout ce qui peut ou doit être fait lors d'une traversée. Pour les Actions de Groupe, référez-vous à « A Feu et à Sang ».



Les Actions Individuelles

La Création de Personnage

Questions Préliminaires

Elles vous permettront de donner du corps à votre personnage : qui est-il ? Quelles sont ses motivations ?

Avantages et Faiblesses

Marquez les malus de compétences dues aux faiblesses en face de ces compétences sur le recto de la fiche de personnage. Si vous avez accès aux compétences d'Arcanes, vous **devez** prendre l'avantage *Versé dans les Arcanes*.

Faiblesses Physiques

Borgne (+10 PC, 200 pièces de huit), *Cicatrice Atroce* (+2 PC), *Doigt Perdu* (+2 PC), *Jambe de Bois* (+10PC, 200 pièces de huit), *Jambe Paralysée* (+25 PC, 200 Pièces de huit), *Main Coupée* (+13/+17 PC, 200 pièces de huit), *Maladie Chronique* (+15 PC), *Manchot* (+25/+30 PC, 200 pièces de huit), *Nez ou Crâne Déformé* (+6 PC, 200 pièces de huit), *Oreille Tranchée* (+2 PC, 100 pièces de huit), *Pied Coupé* (+6 PC, 200 pièces de huit), *Parties Génitales Arrachées* (+4 PC, 100 pièces de huit), *Poumon Détruit* (+12 PC).

Faiblesses Sociales

Dettes Importantes (+4 PC), *Engagé* (+3 PC), *Ennemi* (+1 à +10 PC), *Esclave Affranchi* (+1 PC), *Esclave Marron* (+4 PC), *Joueur Invétéré* (+1 PC), *Mission Contraignante* (+4 PC), *Origine Ethnique ou Sorcière* (+1 Point de Caractéristique), *Paria* (+10 PC), *Persécutions*

Religieuses (+2 PC), *Recherché par les Autorités* (+2 à +5 PC), *Service Dû* (+2 PC), *Traître* (+20 PC).

Possessions

Argent Supplémentaire (-1 PC pour 50 pièces de huit), *Au Service de Sa majesté* (-5 PC), *Carte d'une Région* (-8 PC), *Carte au Trésor* (-5 PC), *Commission* (-2 PC), *Documents Compromettants* (-5 PC), *Fétiche* (-2 à -30 PC), *Lame de Tolède* (-10 PC), *Fusil et Poudre de Boucanier* (-6 PC), *Lettre de Course* (-10 PC), *Objet Insolite* (-8 PC), *Mandat de la Compagnie des Indes* (-2 PC), *Navire* (-2 à -40 PC).

Avantages Sociaux

Allié (-3 à -5 PC), *Contact* (-1 à -5 PC), *Repaire* (-15 PC), *Réputation* (-1 PC pour 10 points de notoriété, -1 PC pour 5 points de gloire), *Statut Social* (-2 à -15 PC), *Versé dans les Arcanes* (-5 PC).

Profession d'Origine

La profession d'origine apporte un bonus d'un point de caractéristique à choisir entre les deux caractéristiques dominantes de la Profession et des bonus de compétences, dont la somme est égale à dix points. L'escrime et les arcanes dérogent à cette règle, car un bonus d'un point en escrime ou dans une Voie d'arcane compte comme deux points ailleurs. Les avantages apportés par quelques professions d'origine sont spécifiés dans « Le Personnage ».

Caractéristiques

Vous avez 29 points d'achat de caractéristiques à utiliser pour « acheter » vos caractéristiques, consultez ce tableau pour plus de détails.

PRIX D'ACHAT DES CARACTERISTIQUES					
CARACTERISTIQUE	1	2	3	4	5
PRIX	0	2	3	4	6

- ♦ **Initiative.** L'initiative est égale à l'Adaptabilité.
- ♦ **Bonus aux Dégâts.** Force et Dextérité déterminent les bonus aux dégâts de chaque arme, voyez le Combat pour plus de détails.
- ♦ **Protection des Localisations.** La Protection est égale à l'Endurance dans le Tronc, les Bras et les Jambes, et à l'Endurance - 1 dans la Tête.
- ♦ **Destinées & Faveurs.** La destinée est les faveurs sont égales au Pouvoir.

Les Compétences

Achat des Compétences

Vous disposez de 40 points de création (PC), total modifié par les coûts des Avantages et les gains apportés par les Faiblesses, pour acheter les Degrés d'Apprentissage (DA) de vos compétences. Sur la fiche de Perso, les degrés d'apprentissage sont notés à gauche de la barre oblique en face de votre compétence.

- ♦ **Compétence de Métier.** Accessible si cette compétence figure parmi celles de votre profession d'origine. Rajoutez cette

compétence ainsi que ses caractéristiques directrices sur votre fiche.

- ♦ **Compétences d'Arcanes.** Accessible si vous avez l'avantage *Versé dans les Arcanes*, au prix de deux PCs pour un point de DA. Vous connaissez un pouvoir de niveau 1 pour chaque Voie ou vous avez mis des points.
- ♦ **Escrime.** Un point de DA coûte 5 PCs.
 Vous pouvez choisir des manœuvres d'Escrime en accord avec votre DA. Simulez une progression de compétence à partir de 0.
- ♦ **Autres Compétences.** Un point de DA coûte 1 PC.

Appliquez les bonus aux compétences de Profession d'Origine après avoir réparti tous vos points.

Calcul des Compétences

Le DA n'est utilisé que pour résoudre l'expérience. Voici comment calculer la compétence, que vous notez à droite de la barre oblique en face de votre compétence.

DA = 0.	Compétence = (Caractéristique1 + Caractéristique2) / 2 - Malus de Faiblesse.
Sinon.	Compétence = DA + Caractéristique1 + Caractéristique2 - Malus de Faiblesse.

Arrondissez à l'entier inférieur en cas de DA nul.

Autres Détails

Gloire et Notoriété commencent à 0, à moins que vous ayez pris l'avantage *Réputation*. Le personnage débute avec 5 pièces de huit, modifié par l'avantage *Argent Supplémentaire*.

Les Compétences

Seule la compétence est utilisée durant le jeu, le degré d'apprentissage servant uniquement pour l'Expérience.

Modificateurs des Jets de Compétence

- ♦ **+C (ex :+5C).** Modifie la compétence (le plus fréquent), le modificateur est ajouté avant le jet de dé.

- ♦ **+R (ex :+10R).** Modifie la Réussite du jet si celui-ci est réussi. Appliquez le +R avant de comparer les Réussites dans le cas d'un JAO.
- ♦ **+D (ex :+4D).** Modifie les dégâts d'une attaque, si celle-ci porte.
- ♦ **-A (ex :+8D).** Modifie la compétence de l'adversaire lors d'un jet en opposition.

Types de Jets

- ♦ **Sans Opposition (JSO).** Lancez un d20. Vous ratez le jet si vous obtenez plus que votre compétence. Sur un 20 l'échec est critique. Sinon, votre Réussite est égale au résultat de votre dé. Si la Réussite est égale à votre compétence éventuellement modifiée, la Réussite est critique.
- ♦ **Avec Opposition (JAO).** Chacun effectue un JSO, le vainqueur est celui qui obtient la meilleure Réussite, et obtient pour le JAO une Réussite égale à sa Réussite de JSO moins celle de son adversaire. En cas d'égalité les adversaires subissent tous un échec.
- ♦ **Réussite Critique.** Rejetez les dés et additionnez les Réussites. Recommencez tant que le nouveau jet est critique.
- ♦  **Jet Crucial.** Pour réussir, vous devez obtenir une Réussite supérieure à la Réussite Minimale.
- ♦    **En Coopération.** Ajoutez les Réussites des coopérants pour obtenir la Réussite de l'action.

Coopération de Compétences

Une compétence peut influencer sur une autre de trois façons.

- ♦   **Aide.** Elle peut la rendre plus facile. Effectuez le jet de compétence d'aide. S'il est réussi, le jet de la compétence aidée gagne +5C. (Ex : *Finance aide Persuasion pour convaincre un marchand*).
- ♦  **En Conjonction.** Elle peut la rendre plus efficace. Effectuer le jet de la compétence en conjonction. Si vous obtenez une Réussite *r*. La compétence conjointe bénéficie de +*r*C/+*r*R, avec un maximum de +15C/+15R. (Ex : *Acrobatie ou Discrétion en combat*).
- ♦ **Nécessaire.** Si deux compétences sont nécessaires, effectuez votre jet de dé sous le minimum des deux compétences (Ex : *Main Gauche et Pistolet pour tirer de la main gauche*).

Jets de Caractéristique

Lorsque aucune compétence ne convient, choisissez la caractéristique la plus appropriée.

- ♦ **Jet sous N * Caractéristique.** Traitez-le en terme de Réussite comme un jet de compétence.

JETS SUR CARACTERISTIQUES	
TACHE	TYPE DE JET
Routinière	6* Caractéristique
Aisée	5* Caractéristique
Normale	4* Caractéristique
Difficile	3* Caractéristique
Ardue	2* Caractéristique
Impossible	1* Caractéristique

Description des Compétences

Mentales

- ♦ **Balistique (Int+Per).** Science des trajectoires des projectiles (*Comp. de Commandement*).
- ♦ **Finances (Int+Pou).** Notions d'économie, trouver des routes commerciales.
- ♦ **Géographie (Int+Ada).** Reconnaître un lieu, prévoir des récifs ou l'approche d'une côte.
- ♦ **Langue Etrangère (Per+Man).** Communiquer dans une autre langue que la sienne.
- ♦ **Lire/Ecrire (Int+Man).** Lire un édit, un ouvrage. Bonne expression écrite.

Nautiques

- ♦ **Pointage de Pièce (Per+Dex).** Viser une cible avec un canon (*Comp. de Commandement*).
- ♦ **Recharge de Pièces (For+End).** Recharger un canon (*Comp. de Commandement*).
- ♦ **Connaissance Marins (Int+Cha).** Reconnaître et connaître un marin ou un gouverneur.
- ♦ **Connaissances Nautiques (Int+Ada).** Théorie de la voile (*Comp. de Commandement*).
- ♦ **Connaissances Navires (Int+Per).** Reconnaître un navire et ses caractéristiques.
- ♦ **Signalisation (Int+Per).** Connaître les codes de communication par drapeaux.
- ♦ **Hydrographie (Int+Pou).** Prévoir intempéries et courants (*Comp. de Commandement*).
- ♦ **Manœuvres (Dex+Ada).** Effectuer les manœuvres à bord (*Comp. de Commandement*).
- ♦ **Natation (Dex+End).** Nager sans se noyer.
- ♦ **Pêche (Per+Pou).** Ramener du poisson pour se sustenter.

Physiques

- ♦ **Acrobatie (Dex+Dex).** Effectuer des acrobaties (Mortel en combat).
- ♦ **Discrétion (Dex+Pou).** Passer inaperçu et surprendre (Mortel en combat)
- ♦ **Premiers Soins (Dex+Per).** Réduire les blessures non critiques d'un niveau.
- ♦ **Survie (End+Ada).** Survivre dans une nature hostile.
- ♦ **Vigilance (Per+Ada).** Rester alerte et perspicace.

Sociales

- ♦ **Comédie (Cha+Man).** Jouer un rôle, feindre ou cacher un émotion.
- ♦ **Commandement (Cha+Man).** Savoir se faire obéir (*Comp. de Commandement*).
- ♦ **Empathie (Per+Cha).** Comprendre émotions et motivations des gens (*Recrutement*).
- ♦ **Enseignement (Int+Man).** Transmettre son savoir (*Enseignement*).
- ♦ **Intimidation (For+Cha).** Torturer ou s'imposer par la violence (*Comp. de Commandement*).
- ♦ **Marchandage (Ada+Man).** Faire baisser ou monter le prix d'une denrée ou d'un objet.
- ♦ **Persuasion (Int+Man).** Convaincre par la justesse de ses arguments.
- ♦ **Politique (Int+Man).** Connaissance et expérience des relations politiques et militaires.
- ♦ **Séduction (Cha+Cha).** Communiquer son désir ou amour à une personne.

Compétences de Métiers

- ♦ **Calfatage (Dex+Ada).** Entretien et étanchéité de la coque. (*Réparation : Oeuvres Vives*)
- ♦ **Cartographie (Int+Dex).** Retoucher ou créer soi-même une carte.
- ♦ **Chirurgie (Per+Dex).** Soigner les blessures critiques, amputer pour éviter la gangrène.
- ♦ **Cuisine (Per+Int).** Composer et préparer un repas de qualité.
- ♦ **Dressage d'Animaux (Cha+Man).** Apprendre des tours à un animal, le comprendre.
- ♦ **Equitation (Dex+Cha).** Monter à cheval et conduire des attelages.
- ♦ **Etiquette (Int+Cha).** Se comporter en accord avec des règles sociales strictes.

- ♦ **Ingénierie Navale (Int+Dex).** Modifier un navire ou en inventer un soi-même.
- ♦ **Menuiserie (Dex+End).** Construction de pièces en bois (*Réparation : Entrepont*)
- ♦ **Musique (Per+Cha).** Chanter ou jouer d'un instrument.
- ♦ **Maintenance (Int+Man).** Tenir des comptes à jour, conservation de nourriture.
- ♦ **Navigation (Per+Int).** Savoir où l'on se trouve et comment joindre sa destination.
- ♦ **Pathologie (Int+Per).** Science des maladies, diagnostic et prévention.
- ♦ **Préparation de Drogues (Int+Dex).** Concocter drogues et remèdes. Conn. des plantes.
- ♦ **Science (Int+Ada).** Mathématiques, physique, sciences naturelles, histoire.
- ♦ **Superstition (Cha+Pou).** Connaissance d'une mythologie et des Voies d'Illumination.
- ♦ **Timonerie (Per+Ada).** Manœuvrer la barre d'un navire (*Comp. de Commandement*).
- ♦ **Voilerie (Dex+Ada).** Réparer et concevoir des voiles (*Réparation : Mât*).

Expérience

Apprentissage

- ♦ **Apprentissage sur le Tas.** Cochez d'un trait une compétence utilisée avec succès. N'accordez une croix que pour une utilisation remarquable de la compétence.
- ♦ **Enseignement.** L'enseignant doit avoir un degré d'apprentissage supérieur à l'élève. Il effectue un jet sous Enseignement **et** la compétence à enseigner. S'il réussit, l'élève obtient un trait qui peut se cumuler avec l'expérience sur le tas.
- ♦ Il est nécessaire de se faire enseigner une **compétence de métier** pour acquérir le premier point en degré d'apprentissage.
- ♦ **Récompenses de Fin de Scénario.** Donnez à la fin d'un scénario à chacun de vos joueurs 3 traits au maximum. Indiquez-leur pour chaque trait la catégorie dans laquelle ils peuvent le placer. Ceux-ci ne se cumulent ni avec les traits acquis sur le tas, ni avec l'enseignement.

Résolution

- ♦ **Un Seul Trait.** Jetez 2d10. Si les deux jets sont supérieurs ou égaux au degré d'apprentissage, celui-ci augmente d'un point.

- ♦ **Deux Traits** (1 par l'enseignement, 1 sur le tas). Même chose mais avec un seul d10.
- ♦ **Une Croix.** Le degré d'apprentissage augmente d'un point.

Si le Degré d'Apprentissage augmente, ajustez la compétence en conséquence. Gommez de toute façon traits et croix.

Gloire & Notoriété

Les points de Gloire et de Notoriété augmentent en fonction des actions de joueurs : Gloire pour les hauts-faits, Notoriété pour les horreurs commises.

Lorsque les points dépassent un certain palier, le niveau augmente et confère des avantages :

- ♦ **Gloire.** Points d'achat de Caractéristiques (NG-5), Commandement (+NGR), Recrutement (+NGC), Reddition (cf A Feu et A Sang), Reconnaissance (+NGC à Connaissance des Marins pour le reconnaître), Homme de l'Art (+NG-5C dans une compétence au choix).
- ♦ **Notoriété.** Points d'achat de Caractéristiques (NG-5), Intimidation (+NNR), Recrutement (+NNR), Fuite (cf A Feu et A Sang), Recherché par les autorités, Férocité (+NN-5D à l'arme blanche).

Combat

Armes

Caractéristiques des Armes					
BLANCHES	CARACTERISTIQUE	PORTEE	DEGATS		TAILLE DE L'ARME
Cimeterre	Dex + Ada	-	For +1		Longue
Dague	Dex + Ada	5m	For -3		Courte
Fouet	Dex + End	-	End -4		Longue
Hache	Dex + For	3m	2* For -3		Longue
Javelot	Dex + Per	10m	For -1		Très Longue
Lance	Dex + Ada	5m	For +0		Très Longue
Main Gauche	Dex + Ada	5m	Dex -3		Courte
Mains Nues	Dex + For	-	For -5		Très Courte
Nerf de Bœuf	Dex + Ada	2m	For -3		Longue
Rapière	Dex + Ada	-	Dex -2		Longue
Sabre	Dex + Ada	-	For +0		Longue
Tomahawk	Dex + For	4m	For +1		Longue
A PROJECTILES	CARACTERISTIQUE	PORTEE	DEGATS		RECHARGE (TOURS)
Arbalète	Per + Dex	20m	+2		5
Arc	Per + Dex	15m	+1		0
Mousquet	Per + Dex	40m	+6		6
Fusil Boucanier	Per + Dex	50m	(+2C)+8		6
Petit Pistolet	Per + Ada	7m	+2		4
Pistolet	Per + Ada	10m	+4		5
Sarbacane	Per + Dex	20m	-2		0
ARTILLERIE	CARACTERISTIQUE	PORTEE	DEGATS		
			NAVIRE	PERTES	DEGATS SUR LES HOMMES
Bordée		En m			
Boulets	Per + Dex	300	Cal./6	Cal./6	1d20 + 5 sur une Loc.
Boulets Ramés	Per + Dex	150	Cal./6	Cal./6	Chute.
Mitraille	Per + Dex	50	-	4*Cal./6	1d20 sur deux Loc.
Canon Muraille	Per + Dex	100	Cal./6	Cal./6	1d20 + 5 sur une Loc.
Caronade	Per + Dex	50	-	4*Cal./6	1d20 sur deux Loc.
Chasse	Per + Dex	400	Cal./6	Cal./6	1d20 sur deux Loc.
Grenade	Per + Dex	10*Fo	-	4	+8
Pierrier	Per + Dex	150	Cal./6	Cal./6	1d20 sur deux Loc.
TIR DE MOUSQUETERIE DE GROUPE					
Tir de Mousqueterie	-	50m	-	1	1d20 sur une Loc

Tirs d'Artillerie

Boulet

Tir Simple

- ♦ **Entrepont.** Les dégâts sont infligés dans l'entrepont. Les pertes infligées sont égales aux dégâts.
- ♦ **Œuvres Vives.** Tir à -5C. Les dégâts sont infligés aux œuvres vives. Pas de pertes.

Tir de Génie

- ♦ **Pertes dans le Commandement (Entrepont).** Réussite Minimale habituelle.
- ♦ **Détruire le Gouvernail (Entrepont).** Réussite Minimale : 12. Avarie « Gouvernail Brisé ».
- ♦ **Viser la Sainte-Barbe (Œuvres Vives).** Réussite Minimale : 8, tir à -5C. Munitions mouillées, incendie ou explosion.
- ♦ **Libérer un Canon.** Réussite Minimale : 6. Avarie « Un Canon se Libère ».

Boulet Ramé

Tir Simple

- ♦ **Mature.** Les dégâts sont infligés dans la mâture. Les pertes infligées sont égales aux dégâts.

Tir de Génie

- ♦ **Abattre une Vergue.** Réussite Minimale : 4. Vergue arrachée, 1ND si mâture OK ou DL.
- ♦ **Un Hauban Cède.** Réussite Minimale : 8. Avarie « Un Hauban Cède ».
- ♦ **Abattre un Mât.** Réussite Minimale : 12. Un mât est abattu. Etat de la mâture en conséquence.

Mitraille

Tir Simple

- ♦ **Pont.** Pas de dégâts de coque. Pertes égales à 3*dégâts si le branle-bas a été effectué, 4*dégâts sinon.

Tir de Génie

- ♦ **Pertes dans le Commandement (Entrepont).** Réussite Minimale 8(capitaine), 4(second et canonnière), 2 (les autres).

Le Tour

- 1) Effet des dons et des interventions.
- 2) Sollicitation des Interventions.
- 3) Combat à distance

Attaque. Tous les combattants effectuent leurs attaques à distance dans l'ordre d'initiative.

- ♦ Action courte.
- ♦ Jet d'attaque.
- ♦ Résolution des dommages.

4) Mouvement

5) Combat au corps à corps

Attaque. Tous les combattants effectuent leurs attaques au corps à corps dans l'ordre d'initiative.

- ♦ Action courte.
- ♦ Jet d'attaque.
- ♦ Résolution des dommages.

La Magie

- ♦ **Faire Ascension.** Un tour complet.
- ♦ **Effet des Dons et des Interventions.** Ordre de Pouvoir décroissant.
- ♦ **Puis Sollicitation des Interventions.** Ordre de Pouvoir Décroissant.

Initiative

Initiative = Adaptabilité.

- ♦ **Jet sans Opposition.** Par ordre d'Initiative décroissante.
- ♦ **Jet Avec Opposition.** Au rang d'Initiative du plus rapide.
- ♦ **A deux armes.** Attaques simultanées.
- ♦ **Attaques Supplémentaires Escrime & Arcanes.** Après la première attaque de tout le monde.

Mouvement

Entre la phase de Tir et celle de Corps à Corps.

- ♦ **Se déplacer en combattant.** 10m.
- ♦ **Courir.** 60m.
- ♦ **Poursuite.** Jet sous 3*Endurance en Opposition. Attaque du poursuivant à -5C.
- ♦  **Fuir le Combat.** Engagé : Esquiver toutes les attaques reçues. Non Engagé : Automatique.

Attaque

Nombre d'Attaques

Combat à une seule arme.

- ♦ 1 attaque par Tour.
- ♦ L'escrime ou les arcanes peuvent conférer une attaque supplémentaire.

Avec une arme en appoint.

- ♦ 1 attaque par Tour.
- ♦ Elle bénéficie du modificateur de Réussite de la Main Gauche.

OPTIONNEL 	
BONUS AU JET D'ATTAQUE APPORTE PAR UNE ARME EN APPOINT	
COMPETENCE MAIN GAUCHE	BONUS A L'ATTAQUE
3 à 5	+1R
6 à 8	+2R
9 à 11	+3R
12 à 14	+4R
15 à 17	+5R
18 à 20	+6R
21 et Plus	+7R

Avec deux armes.

Attaquer à deux armes longues donne un malus de -2C à la première main et -4C à la deuxième.

Attaquer à une arme longue et une main gauche donne +0C à l'arme longue et -4C à la main gauche.

Avec deux armes.

Score minimum en Main Gauche.

- ♦ Une attaque par main et par Tour.
- ♦ Pas de modificateur de Réussite de Main Gauche.

OPTIONNEL 	
UTILISATION D'UNE ARME AVEC LA MAIN GAUCHE	
ARME UTILISEE AVEC LA MAIN GAUCHE	COMPETENCE MAIN GAUCHE MINIMALE
Cimeterre	15
Fouet	16
Hache/Tomahawk	19
Nerf de Bœuf	12
Pistolet	0
Rapière	15
Sabre	16

Actions Courtes

Arme entre les Dents

Prendre l'arme est une action courte. Le combattant avec une dague dans la bouche s'inflige +1ND de dommage s'il reçoit une blessure à la tête.

Acrobatie et Arme Blanche

- ♦ Seulement pour entrer dans un combat (A).
- ♦ **Jet d'Acrobatie sans Opposition.**
 - ❖ Echec. L'attaque est un échec. Dégâts de Chute.
 - ❖ Réussite *r*. L'attaque bénéficie de +rC/rR.

Acrobatie et Esquive

- ♦ Seulement pour sortir d'un combat.
- ♦ **Jet d'Acrobatie sans Opposition.**
 - ❖ Echec. L'esquive est un échec. Dégâts de Chute.
 - ❖ Réussite *r*. L'esquive bénéficie de +rC/rR.

Bagarre et Combat

- ♦ Impossible pour quelqu'un qui est engagé dans un combat ou qui n'a pas l'initiative.
- ♦ **Jet de Bagarre sans Opposition.**
 - ❖ Réussite *r*. L'attaque de l'adversaire souffre de -rC.

Discrétion et Arme Blanche

- ♦ Seulement pour entrer dans un combat.
- ♦ Jet de Discrétion opposé à la Vigilance de la victime.
 - ❖ Echec. L'attaque est normale.
 - ❖ Réussite *r*. L'attaque est sans opposition et bénéficie de +rC/rR.

Charge à Cheval

Comme l'acrobatie.

Escrime

- ♦ *Seulement au sabre (-2C en Escrime) ou à la Rapière.*
- ♦ Choix de la Manœuvre d'Escrime, Coupe de Maître ou Botte Secrète.
- ♦ **Jet d'Escrime opposé à l'Escrime de l'adversaire.**
 - ❖ Réussite. L'attaque bénéficie de l'avantage donné par l'action d'Escrime.

Jet d'Attaque

Jet Sans Opposition

Arme à Feu, Arc, Arbalète, Sarbacane, Esquive d'un tir de groupe, Corps à Corps contre un adversaire sans attaque.

Jet Avec Opposition

Corps à Corps contre un adversaire opposant une attaque. Esquive au Corps à Corps.

JET D'ATTAQUE

- ♦ **Jet Sans Opposition (JSO).**
Compétence = Compétence d'Attaque +C.
Réussite = Réussite du Jet +R.
Dégâts = Réussite + Dégâts de l'Arme +D.
- ♦ **Jet avec Opposition (JAO).**
Compétence = Compétence d'Attaque +C.
Réussite JSO = Réussite du Jet +R.
Réussite JAO = Réussite JSO - Réussite du JSO de l'ennemi.
Dégâts = Réussite JAO +Dégâts de l'Arme +D.

Dégâts & Blessures

Dégâts

DEGATS

- ♦ **Arme.**
Dégâts= Réussite + Dégâts de l'Arme +D.
- ♦ **Chute.**
Dégâts= 1d6 pour deux mètres de chute.
- ♦ **Feu.**
Dégâts= 2d6 par tour.

Déterminez la Localisation avec 1d6

LOCALISATION DES DEGATS	
D6	LOCALISATION
1	Jambe Gauche
2	Jambe Droite
3	Torse
4	Bras Gauche
5	Bras Droit
6	Tête

- ❖  **Viser.** Jet Crucial, Réussite Minimale 5 (7 pour la tête).

Niveaux de Dommages et Blessures

- ♦ 1 ND = Protection de la Localisation Points de Dégâts.
- ♦ **Blessure** = Etat Actuel + ND.

BLESSURES

BLESSURE	ND	EFFETS DE LA BLESSURE	RECUPERATION
Aucune	Aucun	-	-
L = Légère	1 ND	-	1 Jour
S = Sérieuse	2 ND	-	2 Jours
G = Grave	3 ND	-	4 Jours
C = Critique	4 ND	Critique	1 Semaines
I = Inconscient	5 ND	Critique à +5	2 Semaines

Soin des Blessures

- ♦ **Blessures Légères, Sérieuses ou Grave.**
 - ❖ Jet de Premiers Soins pour diminuer la gravité de la blessure.
- ♦ **Blessures Critiques ou Inconscience.**
 - ❖ Jet de Premiers Soins pour stabiliser la blessure.
 - ❖ Jet de Chirurgie pour diminuer la gravité de la blessure.

Etat Général

CALCULER L'ETAT GENERAL

Deux blessures de gravités égales sur deux localisations différentes sont équivalentes à une blessure plus grave d'un niveau de dommages.

ETAT GENERAL	
ETAT GENERAL	MALUS DE COMPETENCE
Blessure Légère	-1C
Blessure Sérieuse	-2C
Blessure Grave	-5C
Blessure Critique	-10C
Inconscience	Inconscience

Critiques

Règles de Base : Blessure Critique ou ayant fait sombré dans l'Inconscience, un jet de critique est nécessaire. Si le chirurgien réussit

un Jet de Chirurgie, la blessure est diminuée d'un point.



Règles Optionnelles :

- ♦ **Pas de Chirurgie.** Critique aggravé de 5.
- ♦ **Jet de Chirurgie.**
 - ❖ Echec Critique. Mort du patient
 - ❖ Echec. Critique aggravé de (Résultat d20 - Compétence de Chirurgie).
 - ❖ Réussite. Soins de 1ND.
 - ❖ Réussite supérieure à 10. Soins de 1ND. Le Critique est diminué de (Réussite - 10).

TETE	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU-DELA +10
d20	CONSEQUENCES DU CHOC		
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite		
5 - 8	Longue cicatrice partant du front et s'enfonçant dans le cuir chevelu		
9	Une oreille est taillée en pointe, c'est presque joli		
10	Nez fracassé, il restera à jamais déformé		
11	Trois dents ont éclaté sous l'impact		
12	Vous vous êtes mordu la langue, le bout est tranché		
13	Balafre parcourant la joue et la mâchoire		
14	Balafre fendant l'arcade sourcilière, l'œil n'est pas touché		
15	Perte d'une oreille. M Blonde aurait-il encore frappé ?		
16	Le crâne est fracturé et prend une forme bizarre, le chapeau s'impose		
17	Le nez est tranché et vous laissez un trou béant au milieu de la figure		
18	La lame rentre dans la gorge et entame les cordes vocales qui n'émettent plus qu'un son rauque.		
19	Œil crevé, au royaume des aveugles...		
20	La lame a perforé le cerveau, mort propre et rapide		
21-24	Le crâne éclate et éclabousse le sol de cervelle		
25+	Le coup perce/ tranche la gorge, le mort s'effondre dans une mare de sang		

BRAS	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU-DELA +10
d20	CONSEQUENCES DU CHOC		
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.		
5 - 8	Cicatrice traversant toute la largeur de la main.		
9	Longue et profonde cicatrice courant le long de l'avant bras.		
10	Grave entorse au coude, ménagez-vous.		
11	Fracture de l'avant bras, sans attelle, la blessure s'aggrave.		
12	Votre coude est tourné dans le mauvais sens et ça fait mal.		
13	Fracture au niveau de l'épaule, immobilisez-vous jusqu'à guérison.		
14	Il vous manque une phalange.		
15	Vous perdez un doigt.		
16	Vous perdez deux doigts.		
17	Le poignet est brisé, vous ne retrouverez jamais une motricité complète.		
18	Tous les doigts sauf le pouce sont tranchés, la main est peu utilisable.		
19	Vous venez d'y laisser votre main, un crochet s'impose.		
20	Le bras est tranché au niveau du coude, la blessure doit être cautérisée.		
21-24	Une artère est ouverte, si elle n'est pas soignée par un chirurgien dans la minute, le malheureux mourra.		
25+	Le bras est tranché au niveau de l'épaule, la mort est inévitable.		

PAVILLON NOIR

	TRONC	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU-DELA +10
d20	CONSEQUENCES DU CHOC			
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.			
5 - 8	Cicatrice traversant toute la largeur du cou.			
9	Longue et profonde cicatrice courant le long de la poitrine.			
10	Déplacement de quelques disques de la colonne vertébrale, ménagez-vous.			
11	Fracture de l'épaule, sans attelle, la blessure s'aggrave.			
12	On vient de vous entailler les poignées d'amour, plutôt inesthétique			
13	La clavicule a éclaté sous l'impact, immobilisez-vous jusqu'à guérison.			
14	Fracture ouverte du thorax, attention à la gangrène			
15	Le bassin est fracturé, vous boiterez pendant quelques années.			
16	La lame a transpercé les tripes, vous en souffrirez longtemps.			
17	Désolé, mais vous ne pourrez plus jamais vous reproduire			
18	La lame a touché le poumon, vous cracherez du sang après chaque effort.			
19	Les côtes sont rentrées dans les poumons, sans aide chirurgicale, la mort			
20	La colonne vertébrale est brisée, vous ramperez le reste de votre vie.			
21-24	Le cœur est transpercé et la mort imminente.			
25+	Avec vos tripes dans vos mains, la mort sera longue et douloureuse.			

	JAMBE	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU-DELA +10
d20	CONSEQUENCES DU CHOC			
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.			
5 - 8	Cicatrice traversant toute la largeur du pied.			
9	Longue et profonde cicatrice courant le long de la jambe.			
10	Grave entorse au genou, ménagez-vous.			
11	Fracture du tibia, sans attelle, la blessure s'aggrave.			
12	Votre rotule est fracassée, c'est plutôt douloureux.			
13	Fracture du col du fémur, immobilisez-vous jusqu'à guérison.			
14	Fracture ouverte du fémur, attention à la gangrène			
15	Votre pied a été allégé de quelques orteils			
16	Vous perdez tous vos orteils			
17	La cheville est brisée, vous ne retrouverez jamais une motricité complète.			
18	Vous venez d'y laisser votre pied, difficile de courir.			
19	La jambe est tranchée au niveau du genou, la blessure doit être cautérisée.			
20	Un nerf a été sectionné au niveau de l'aîne, votre jambe est paralysée			
21-24	Une artère est ouverte, si elle n'est pas soignée par un chirurgien dans la minute, le blessé mourra.			
25+	La jambe est tranchée au niveau de l'aîne, la mort est inévitable.			

Combat à Distance

Spécificités du Jet de Tir

Portées des Armes

La Portée Courte est donné dans le tableau des armes.

PORTEES DES ARMES		
TYPE DE PORTEE	DISTANCE	MOD.
Bout portant	Portée / 10	+5C / +5R
Portée Courte	Portée	+0C
Portée Longue	Portée * 2	- 5C
Portée Extrême	Portée * 5	- 10C

Echecs Critiques

Vous touché un de vos alliés et lui infligez (20 - Compétence de Tir + Bonus aux Dégâts) points de dégâts.

Jet Crucial de Tir

Voici les Réussites Minimales :

- ♦ **Membres de Commandement.**
 - ❖ 12 pour le capitaine.
 - ❖ 8 pour le second ou le canonnier.
 - ❖ 4 pour le quartier-maître, le maître d'équipage, le maître canonnier, un moucheur ou un grenadier.
- ♦ **5 pour choisir la Localisation.**

Les Armes de Tir

Armes Rapides et Armes Lentes

On ne peut esquiver que les armes lentes, c'est-à-dire les armes de lancer.

Armes à feu

Armes rapides.

Arcs, Arbalètes et Sarbacane

- ♦ Arme Rapide.
- ♦ Impossibilité de tirer à bout portant.
- ♦  Munitions Spéciales
 - ❖ **Barbelés.** -2C au tir. Premiers Soins infligent +1ND, pas de guérison sinon.
 - ❖ **Empoisonnés.** Jet sous 3*Endurance. Mort par paralysie en une minute en cas d'échec, localisation paralysée pendant une heure sinon.
 - ❖ **Enflammés.** 1 chance sur 3 par tour d'enflammer de la toile.
 - ❖ **Tranchants.** Portée -5m. Possibilité de couper des cordages à -5C.

Armes de Lancer

- ♦ Compétence spéciale pour lancer sauf pour la Main Gauche.
- ♦ Un tour pour la mettre en main, un tour pour la lancer.
- ♦ **Grenade.** Jet de Recharge de Pièce.
Echec Critique. Explosion dans la main.
Echec. Jet de Grenade à -5C
Réussite. Jet de Grenade.

Effet des Tirs de Groupe sur les Joueurs

ESQUIVER UN TIR DE GROUPE
Jet d'Esquive : Réussite r.
Jet de Pouvoir avec un bonus de +r.

JET DE POUVOIR	
BLESSES DANS LE GROUPE	JET DE CARACTERISTIQUE
Moins de 10 %	7*Pouvoir
10 - 25 %	5*Pouvoir
26 - 50 %	4*Pouvoir
51 - 75 %	3*Pouvoir
76 - 90 %	2*Pouvoir
Plus de 90 %	Pouvoir

- ♦ Dégâts Eventuels.
 - ❖ **Tir de Mousqueterie.** 1d20.
 - ❖ **Boulet & Boulets Ramés.** 1d20+5. Sur tout critique de 10 ou plus, la localisation touchée a été arrachée.
 - ❖ **Mitraille.** 1d20 sur une localisation et 1d20 sur une autre.

Corps à Corps

Spécificités du Jet de Corps à Corps

Sur la Défensive

- ♦ Arme aussi longue que l'adversaire.

- ♦ +5C/+5R au jet d'attaque, qui n'inflige aucun dégâts.

Un contre Plusieurs

Quand vous n'avez plus d'attaque, vos adversaires attaquent sans opposition.

Compétences de Corps à Corps

Esquive

- ♦ **Esquive.** Le jet d'esquive remplace le jet d'arme blanche.
- ♦ **Esquive Totale.**
 - ❖ A la place de toutes les attaques.
 - ❖ Autant de jet d'Esquive à -5C que d'adversaires.
- ♦  **Fuir un Combat.** Voyez le Mouvement.
- ♦  **Réussite Critique.** Vous gagnez une attaque supplémentaire.

Bagarre en Combat

- ♦ **A Bras le Corps.** Jet de Bagarre opposé à la compétence d'arme de l'adversaire s'il lui reste une attaque.
 - ❖ Etrangler ou Maintenir. Jet de Bagarre en Opposition. Dégât de Bagarre ou arme courte.
 - ❖ Plusieurs Hommes Contre Un. Ajout des Réussites. Dégâts du plus fort.
- ♦ Gêner son Adversaire. Voir actions courtes.

Arme Blanche contre Arme à Feu

Jet d'arme blanche contre arme à feu pour dévier le tir.

Escrime

ESCRIME
Points d'Escrime = Compétence d'Escrime.
♦ +1C : 1 Point d'Escrime (Maximum +5C).
♦ +1R : 1 Point d'Escrime (Maximum +5R).
♦ +2D : 1 Point d'Escrime (Maximum +10D).
♦ -2A : 1 Point d'Escrime (Maximum -10A).

Armes d'Escrime

Sabre(-2C en Escrime) et Rapière.

Règles Optionnelles d'Escrime

Action d'Escrime = Manœuvre, Coup de Maître ou Botte Secrète.

Manœuvres, Coups de Maître et Bottes Secrète

- ♦ **Actions Courtes.** Elles apportent des avantages pour l'attaque.
- ♦ **Niveau.**
 - ❖ Manœuvre. Entre 1 et 10.
 - ❖ Coup de Maître. Double de la manœuvre associée.
 - ❖ Botte Secrète. Somme des niveaux des manœuvres qui la composent.

Enseigner l'Escrime

- ♦ **A un Débutant.**
 - ❖ 15 minimum en escrime.
 - ❖ Jet d'Enseignement et Escrime pour un trait.
- ♦ **Coup de Maître et Bottes Secrète.**
 - ❖ Elève doit connaître la ou les manœuvres qui les composent.
 - ❖ Pour le Coup de Maître, il faut l'avoir mémoriser en combat pour pouvoir l'apprendre.
 - ❖ Jet Crucial d'Enseignement et Escrime.
 - ❖ Réussite Minimale. Niveau du Coup de Maître ou de la Botte.
- ♦ **Traité d'Escrime.**
 - ❖ Valeur. Entre 1 et 3.
 - Elle correspond au nombre de traits d'enseignement accordés par sa lecture.
 - Pas plus d'un trait par partie.
 - Il faut une semaine de lecture pour en profiter.
 - ❖ Coups de Maîtres et Bottes Décrites dans le Traité. Voyez la mémorisation des Bottes et Coups de Maître.

Faire Progresser son Art

L'Art du Bretteur

Niveau le plus élevé de toutes les manœuvres, coups de maître et bottes apprises par l'expérience. Les bottes mémorisées ne comptent pas.

Faire Monter sa Compétence d'Escrime

- ♦ **Apprentissage.**
 - ❖ Apprendre une Manœuvres d'Escrime.
 - ❖ Maîtriser un Coup de Maître. Doit posséder la manœuvre associée
 - ❖ Inventer une Botte Secrète. Doit connaître les manœuvres qui la composent.
- ♦ **Améliorer son Art.** Apprend une seule action d'escrime de niveau juste supérieur à son Art.
 - Son Art augmente d'un point.
- ♦ **Agrandir le Champ de ses Connaissances.** Apprend deux actions d'escrime de niveau au plus égal à son art.
 - Son Art n'augmente pas.

Une Compétence Illimitée

- ♦ Jet de progression de compétence comme s'il avait une DA de 9.
- ♦ La compétence n'augmente pas mais le bretteur peut améliorer son art ou élargir le champ de ses compétences.

Utiliser l'Escrime en Combat

Action d'Escrime Utilisable

- ♦ Une fois par combat.
- ♦ Certaines armes immunisent leur porteur contre certaines manœuvres.
- ♦ Utilisable seulement contre un homme armé.

Tour de Combat

Voyez les Actions Courtes.

Mémoriser

- ♦ **Un Coup de Maître.**
 - ❖ Jet Crucial d'Escrime
 - ❖ Réussite minimale. Le niveau du Coup de Maître.
 - Pourra l'apprendre par l'expérience.
- ♦ **Une Botte.**
 - ❖ Jet Crucial d'Escrime
 - ❖ Réussite minimale. Le niveau de la Botte.
 - Peut l'ajouter aux bottes qu'il connaît et l'utiliser quand il veut.
 - Mémoriser en combat une botte secrète de niveau supérieur à son art donne une croix en Escrime.

MANŒUVRE ESCRIME EN FONCTION DU DEGRE D'APPRENTISSAGE		
Niv	NOM	EFFET
1	Botte de quinte	+5D (+10D).
1	Battement violent de sixte	-5A (-10A).
2	Battement. sur la pointe de l'arme	+5C (+10C).
2	Parade de Tierce et Riposte	+5R (+10R).
2	Passage en Force	JSO d'attaque par ordre d'initiative. (Le bretteur attaque le premier, puis son adversaire riposte).
3	Prise du Poignet	La main libre du bretteur immobilise une arme de son adversaire. Jet de Bagarre en opposition pour se dégager. (L'adversaire ne peut pas se dégager si le bretteur ne le veut pas)
3	Bras en bouclier	Le bretteur peut dévier les dommages reçus vers le bras gauche.
3	Epate.	+50 Gloire si le coup tue l'adversaire.
3	Feinte de regard et botte d'octave	Le bretteur choisit la localisation touchée par son attaque. (Touche un point vital : BS en plus si l'attaque porte.)
3	Feinte de Corps	Dégâts*2. (Dégâts *4). Multipliez avant d'additionner les éventuels bonus donnés par De Quinte.
4	Parade de septime	Contre totalement une attaque au prix d'une attaque. (Contre totalement une attaque)
4	Battement sur l'épaule	R = C. (De même, mais sans opposition de la part de l'adversaire du bretteur).
4	Parade de Prime	10 de Dégâts Automatiques dans une localisation à déterminer. (BC automatique).
4	Pousser du Pied	Fait Tomber : +5C/+5R pour le toucher. (L'adversaire ne peut se relever tant qu'il est attaqué).
5	Feinte : Fausse touche	Critique : jetez deux fois les dés et additionnez les réussites. (Jetez trois fois les dés).
5	Contre Charge	Si l'adversaire du bretteur le charge en utilisant Equitation ou Acrobatie en conjonction avec une attaque, le bretteur bénéficie à la place de son adversaire des bonus accordés par une telle charge.
5	Coup de Banderole	Hémorragie : +1BL / Tour si l'attaque porte. (De même, mais que l'attaque soit réussie ou non).
5	Rompt et riposte.	Le bretteur gagne une attaque supplémentaire pour ce tour. (2 attaques supplémentaires)
5	Esquive : Pas de Côté	Sans Opposition. (L'adversaire perd toutes ses attaques pour le tour).
6	Rompre	Contre toutes les attaques subies au prix d'une attaque. (Contre totalement toutes les attaques subies)
6	Parade de tierce et froissement	Adversaire frappe un autre adversaire.
6	Parade de quarte et riposte.	L'attaque touche deux localisations à la fois. (2x la même localisation : dégâtsx4 après application des bonus.)
6	Battement sur la main.	Désarme. 1 tour pour la récupérer en ne faisant que ça. (Adversaire totalement désarmé)
7	Brise-Lames	Brise l'arme de l'adversaire.
7	Tour de force fer fer.	Adversaire s'inflige ses propres dégâts. Le bretteur ne fait pas de jet pour cette attaque.
7	Touche profonde de sixte	La localisation touchée est transpercée (BC). Effectuer un jet de séquelles.
7	Touche de sixte à la tête	Adversaire aveugle : -10C pour le combat.
8	Battement froissement	Coup frappe 2 adversaires. (Frappe jusqu'à 4 adversaires)
8	Botte de seconde.	Loc touchée inutilisable. Sauf tête et torse. (De même, mais mort si l'attaque touche la tête ou le torse)
8	Enroulement	Récupère l'arme de l'adversaire si le bretteur n'en a qu'une en main.
9	Estocade	Adversaire s'inflige ses propres dommages et ceux infligés par le bretteur.
9	Taille violente	La localisation touchée est tranchée.
9	Passage sous l'arme	Si l'attaque réussit, l'adversaire du bretteur la lame sous la gorge et peut se rendre ou mourir.
10	Touche entre les yeux	Mort.

Arcanes

Règles de Magie

Matériel

- ♦ Deux jeux de 54 cartes et un joker.

Les cartes rouges sont des **Soleils**.
Les cartes noires sont des **Eclairs**.
Le Joker est la **Lune**.

Jet de Transe

- ♦ **Simple.** Tirez une Carte du Paquet.
 - ❖ Soleil. Action magique réussie.
 - ❖ Eclair. Action magique échouée. La colère est augmentée d'un Eclair.
 - ❖ Lune. Pourra être réutilisée pus tard comme un jet de transe automatiquement réussi. Retirez une carte.
- ♦ **Multiple.** Tirez N cartes du paquet

- ❖ N Soleils. Action magique réussie.
- ❖ Au moins un Eclair. Action magique échouée. La colère est augmentée des Eclairs tirés.

Faveurs

Permet de défausser un Eclair juste tiré mais pas ceux d'entrée en transe.

Domaines de Magie

Magie Animiste

Voie du Rêve, Voie de la Métamorphose Animale, Voie de l'Esprit, Voie de l'Infaillible Guerrier, Voie de la Régénération. Utilisation de Fétiches.

Magie Caraïbe

Voie de Chemin (Voie du Soleil-Terre) et Voie de Mabouya (Voie de Mictlantecutli).

Magie des Cinq Soleils

Voie du Soleil-Feu (Pectoral), du Soleil-Terre (Jambières), du Soleil-Eau (Ceinture), du Soleil-Air (Masque), de Huitzilapochtlui (Bracelets), de Quetzalcoatl et de Mictlantecutli.

Magie Druidique et Sorcellerie

- ♦ **Druides.** Voies du Rêve, de la Métamorphose Animale, de l'Esprit, de la Faërie, de la Régénération et de la Mère Nature (Voie du Soeil-Terre).
- ♦ **Sorcières.** Voies des Chaînes, de l'Esprit, de la Faërie, de la Malédiction, de la Régénération et de la Dame Rouge. Elles peuvent concocter des philtres puissants.

Magie Vaudou

Voies du Rêve, de la Métamorphose Animale, de l'Esprit, de la Malédiction, de la Régénération et de la Mort (Voie de Mictlantecutli).

Voies d'Illumination

Une Voie d'Illumination contient des pouvoirs de puissance 1 à 10. On la parcourt en Transe pour acquérir temporairement ces pouvoirs.

Compétence

- ♦ Une compétence par Voie d'Illumination.
- ♦ Pas de caractéristique associée.

Pouvoirs

- ♦ **Don.** Offert dès que le Prêtre le possède.
- ♦ **Intervention.** Pour activer le pouvoir, le prêtre doit solliciter une Intervention par un Jet de Transe. Une seule sollicitation par tour.
- ♦ **Portée.** Distance maximal au-delà de laquelle l'effet du sort ne peut porter.
- ♦ **Pouvoir Connu.** Le pouvoir devient connu quand le prêtre l'a possédé une fois

Transe

- ♦ **Chemin d'Illumination.** Parcours d'exploration de la Voie qui contient des pouvoirs de puissances consécutives à partir de la puissance 1.

- ♦ **Entrée en Transe.** Un Eclair obtenu lors de l'entrée en Transe ne peut être défaussé par la dépense d'une Faveur.
- ♦ **Cycle de Transe.** Durée maximale au bout de laquelle le prêtre doit Faire Ascension ou Se Détacher.

Faveurs = Caractéristique Pouvoir + Réticence.

Puissance du Chemin d'Illumination : Puissance du Pouvoir le plus puissant de ce chemin

CYCLE DE TRANSE		
CYCLE DE TRANSE	RETICENCE	EXPLORATION DE POUVOIRS INCONNUS
10 s	+2	Non
2 min	+1	Non
30 min	+0	Oui
4 h	-2	Oui
24 h	-5	Oui

- ♦ **Faire Ascension.** *Prend un Tour Complet.*
 - ❖ Choix d'un Pouvoir de puissance juste supérieure à celle du chemin d'illumination.
 - ❖ Jet de Transe simple pour un pouvoir connu, triple pour un pouvoir inconnu.
 - ❑ Réussite. Le pouvoir se rajoute au chemin.
 - ❑ Echec. Les éclairs se rajoutent à la Colère.
- ♦ **Se Détacher.** *Instantané.*
 - ❖ *Autant de fois par tour que le prêtre le désire.*
 - ❖ Jet de Transe Simple.
- ♦ **Cycle.** Le prêtre doit faire ascension ou se détacher lorsqu'un Cycle est écoulé.
- ♦ **Colère.** Nombre d'éclair accumulés.
 - ❖ Lorsque la Colère dépasse la compétence de Voie, le prêtre est rejeté.
 - ❖ La Colère passe à 0 et le prêtre n'est plus en transe.
 - ❖ Séquelle.
 - ❑ Gravité. Pouvoir le plus puissant possédé pendant la transe.
 - ❑ Durée en mois. Puissance du Chemin d'Illumination au moment du rejet.

IMPORTANCE DES SEQUELLES	
PUISSANCE DU MEILLEUR POUVOIR	IMPORTANCE DES SEQUELLES
1	Petit détail gênant.
2	Evénement désagréable et fréquent.
3	Handicap Léger.
4	Handicap Sérieux.
5	Handicap Grave.
6	Handicap représentant un danger important.
7	Handicap Enorme.
8	Coma.
9	Handicap Ultime pouvant provoquer la mort.
10	Mort.

- ❖ Apaisement de la Colère. Un Eclair toute les heures passées hors de transe.

Magie et Incrédulité

- ♦ **Pénalité.** Nombre de cartes à tirer, ne conserver que les Eclairs.
- ♦ **Rituel d'Ascension.** 6 cartes de Pénalité.
- ♦ **Sensation de Quelque Chose d'Anormal.** 2 cartes de pénalité
- ♦ **Flagrant Délit d'Utilisation de Pouvoir.** 4 Cartes. L'incrédule réussit un Jet sous 3*Pouvoir ou devient Crédule.
- ♦ **Incrédulité de Groupe.** Pourcentage d'Echec du pouvoir égal au nombre d'incrédulés.

Autres Effets

- ♦ **Doubler les Effets d'un Pouvoir.** Jet de Transe Simple.
- ♦ **Doubler la Protée d'un Pouvoir ou passer à la catégorie supérieure.** Jet de Transe Simple.
- ♦ **Donner un Pouvoir.** Jet de Transe Double.

Enseignements Magiques

- ♦ **Suivre les Préceptes de Deux Religions à la Fois.** -1 en Pouvoir. *Exception : Enfant de Faées.*
- ♦ **Enseigner une Voie d'Illumination.**
 - ❖ Le professeur doit avoir 8 dans la compétence à enseigner.
 - ❖ Jet Crucial d'Enseignement et Voie, Réussite Minimale : Compétence de Voie de l'élève.
- ♦ **Enseigner un Pouvoir.**
 - ❖ Jet Crucial d'Enseignement et Voie, Réussite Minimale : Compétence de Voie de l'élève.

♦ Lire des Ouvrages Occultes.

- ❖ Compréhension d'une Voie. Donne un trait ou une croix dans la Voie.
- ❖ Description d'un Chemin d'Illumination. Tous les pouvoirs décrits sont considérés comme connus.

♦ Création d'un Pouvoir.

- ❖ Le joueur définit la divinité associée, les effets et la portée d'un pouvoir.
- ❖ Le maître de jeu vérifie qu'il n'existe pas déjà, lui assigne une puissance.
- ❖ Il n'indique rien au joueur, qui devra découvrir normalement le pouvoir.

♦ Etudes Magiques.

- ❖ Il choisit une voie et une puissance. Tire autant de cartes que cette puissance.
- ❖ S'il n'obtient aucun éclair, il découvre dans la Voie d'Illumination un pouvoir de la Puissance choisie.

Philtres et Fétiches

♦ Philtres.

PHILTRE			
Interventions		Cycle	
Pouvoirs	1 :		
	2 :		
	3 :		
	4 :		
	5 :		
	6 :		
	7 :		
	8 :		
	9 :		
	10 :		

- ❖ Construction du Chemin d'Illumination. Composé de pouvoirs connus.
- ❖ Concoction du Philtre. Jet Crucial de Préparation de Droque (Réussite minimale 5) pour avoir les ingrédients.
- ❖ Touche Finale. Entrée en transe, doit :
 - ❑ Accéder à tous les Pouvoirs du chemin choisi.
 - ❑ Obtenir autant d'intervention que d'Interventions choisies.
 - ❑ Chaque intervention qu'elle obtient en plus donne le nombre de doses.
 - ❑ Elle peut ensuite se détacher.
- ❖ Reconnaître un philtre. Jet de Préparation de Droque. Découvre Réussite/2 pouvoirs du philtre.
- ❖ Boire le Philtre. Possède tous les pouvoirs du philtre et se détache à

chaque fin de cycle. Obtient automatiquement autant d'Interventions que la sorcière en a inscrits.

♦ **Fétiches.**

- ❖ Durée de Réactivation. Le philtre met un temps donné à se recharger à la suite d'une utilisation.
- ❖ Un unique pouvoir avec un cycle.
- ❖ Activer le Fétiche. Jet de Fétiche.
 - ❑ Réussite. Le pouvoir est activé.
 - ❑ Réussite supérieure à 10. Le fétiche est en plus instantanément réactivé.



Traversée

Lors d'une traversée, de nombreuses choses peuvent être réalisées ou doivent être effectuées. Toutes ces informations sont disséminées dans les différents livres. Pour

plus de clarté, nous vous les rassemblons ici. Une traversée n'est pas forcément maritime, car il peut s'agir de la traversée d'une forêt ou d'un désert.

Détermination des Événements

Navigation

Le Jet de Navigation permet de savoir si le navire traverse une tempête, échoue sur des récifs, croise des navires marchands ou un navire de guerre.

Pour rejoindre une destination, le capitaine doit effectuer quatre jets de navigation, en conjonction avec d'autres compétences : un pour savoir s'il arrive à éviter les intempéries, un autre pour éviter les hauts-fonds, un troisième pour croiser le plus longtemps possible une route commerciale et un quatrième pour arriver rapidement et exactement à destination.

Intempéries

Compétences : Navigation et Hydrographie
Aidé par : *Instruments de Navigation, Journal de Bord* ou *Carte décrivant la région*.

Les tempêtes et même les tornades sont courantes dans les mers chaudes et tièdes comme la mer des Caraïbes. Bien qu'ils soient par nature peu prévisibles, les grains peuvent être évités en réagissant rapidement dès leur apparition afin de les contourner. Les tempêtes séparent les navires voyageant de conserve, qui ne se retrouvent parfois jamais. La prudence exige donc de se donner un point de rendez-vous en cas de gros temps.

- ❖ Echec Critique : Le navire est pris dans un ouragan et se trouve menacé par une tornade.
- ❖ Echec : Le navire subit une tempête qui dure de 2 à 10 jours.
- ❖ 5 ou moins : Le navire a par semaine 3 chances sur vingt de traverser une tempête.
- ❖ 6 - 15 : Le navire a chaque semaine une chance sur vingt de traverser un grand frais.

- ❖ 16+ : Le navire bénéficie d'un vent établi pendant tout le voyage.

Route Sûre

Compétences : Navigation et Géographie
Aidé par : *Instruments de Navigation, Journal de Bord* ou *Carte décrivant la région*.

Plus encore que d'arriver rapidement à sa destination, le capitaine doit s'assurer de la sécurité du navire durant le trajet. Les navires de commerces par exemple, sont plus nombreux le long des côtes qu'en pleine mer. Par contre, les régions côtières sont parsemées de récifs. Un moindre mal pour le navire serait de talonner – toucher le fond – sur un banc de sable. Le temps gagné en prenant cet itinéraire téméraire servirait à réparer les dommages subis par les Œuvres Vives, si le navire n'a pas fait naufrage. La sécurité est donc plus important que la vitesse.

- ❖ Echec Critique : Le navire, pris dans une tempête, dérive à grande vitesse vers des récifs.
- ❖ Echec : Le navire a une chance sur deux de toucher des bancs de sable. Sinon, ce sera sur des récifs qu'il touche. Voyez ces deux types d'avaries pour plus de détails.
- ❖ 5 ou moins : Le navire traverse une passe difficile. Laissez la vigie faire son rôle et le capitaine et le pilote tenter un Jet Crucial de Géographie avec une Réussite Minimale de 5 pour repérer les hauts fonds : bancs de sable et récifs.
- ❖ 6 - 15 : La traversée se fait sans encombre.
- ❖ 16+ : Non seulement le navire traverse sans problème une zone assez dangereuse, mais le cartographe peut noter la position des récifs et la forme des côtes sur la route. Il lui est ainsi possible de retoucher une carte incomplète.

Routes Commerciales

Compétences : Navigation **et** Finances

Aidé par : Route Commerciale connue dans la région : +5C/+5R

Les navires de commerces suivent des routes commerciales pour une raison toute simple. Pour joindre une destination et être sûr d'y arriver, comme ils ne possèdent pas de moyens de connaître avec précision leur latitude, ils rejoignent le parallèle passant par leur destination et le suivent jusqu'à arriver à bon port. Pour se placer sur une route commerciale, il suffit donc de croiser le long d'un parallèle passant par la destination de cette route. Pour se repérer, les navires de commerce peuvent aussi aller d'amère - point de repère fixe - en amère. Par exemple, tous les navires joignant La Havane arrondissent le cap Corrientes. Il suffit pour être sûr de les rencontrer de croiser près de ce cap.

Le capitaine effectue un Jet de Navigation **et** Finances. Voici le nombre de Navires qu'il croise en fonction de sa Réussite :

- ❖ Echec Critique : Croyant tomber sur un navire de commerce, le navire tombe nez à nez avec un navire de guerre.
- ❖ Echec : Pas de navire de commerce sur cette route.
- ❖ 5 ou moins : Le navire croise un navire de commerce pour deux semaines de navigation.
- ❖ 6 - 15 : Le navire rencontre sur sa route un navire de commerce par semaine de traversée ou encore un convoi de navires protégés par des navires de guerre.
- ❖ 16+ : Il n'y a que l'embarras du choix, le navire croise non seulement deux navires par semaine, mais aussi un convoi marchand peu défendu.

Vitesse

Compétences : Navigation **et** Hydrographie.

Aidé par : Instruments de Navigation, Journal de Bord décrivant la région.

Un mauvais navigateur, en passant par des régions où le vent est contraire ou trop faible, perd un temps précieux à lutter contre les vents et les courants qu'il aurait pu éviter.

Le capitaine effectue un jet de Navigation **et** Hydrographie. Voici les gains de temps qu'il obtient en fonction de sa Réussite :

- ❖ Echec Critique : Le navire est pris dans un Calme Plat qui dure 2d20 jours.

- ❖ Echec : La vitesse moyenne du navire est divisée par deux, alors que le navire louvoie jour après jour en luttant de temps à autre contre des courants contraires.
- ❖ 5 ou moins : Le navire n'est pas spécialement ralenti et avance à sa vitesse normale.
- ❖ 6 - 15 : Sa vitesse moyenne est accrue de 20 milles par jour.
- ❖ 16+ : La vitesse moyenne du navire est augmentée de 50 milles par jour.

Maladies

Lorsqu'un équipage reste dans un endroit à risque, effectuez un Jet de Pathologie du médecin du bord et recommencez-le immédiatement jusqu'à obtenir une Réussite. Si votre équipage ne compte pas de médecin de bord, faites comme précédemment avec une compétence de 10. Selon le risque de maladie, la fréquence de ces jets de préventions varie d'une semaine à un mois. Voyez dans le tableau suivant le type de maladies auxquelles vous pouvez être confrontés, en fonction du nombre d'échecs obtenus.

MALADIES	
ECHECS	MALADIES
0	Aucune maladie
1	Cas sporadiques de maladies bénignes : Abcès(<i>Chaleur et Humidité</i>), Morsure de Serpent (<i>Forêt et désert</i>) et piqûres d'araignées ou de scorpions (<i>Forêt et désert</i>), Effondrement de chaleur(<i>Chaleur</i>), Fièvre par Morsure de Rat(<i>Rats</i>).
2- 3	Maladie bénigne épidémique : Dengue(<i>Moustiques</i>). Cas sporadiques de Maladie grave : Frambosia(<i>Mouches</i>), Gangrène(<i>Blessures</i>), Insolation(<i>Chaleur</i>), Malaria(<i>Moustiques</i>), Pied de Madone(<i>Forêt</i>),.
4 - 6	Maladie grave épidémique : Fièvre Jaune(<i>Moustiques</i>), Fièvre Typhoïde(<i>Moustiques</i>), Scorbut (<i>Longues traversées</i>). Maladie Mortelle : Rage(<i>Animaux Carnivores</i>), Syphilis(<i>Rapports Sexuels</i>).
7 - 10	Maladie mortelle et fortement épidémique : Choléra(<i>Eau Sale</i>), Dysenterie (<i>Eau Sale</i>), Peste(<i>Rats</i>).

Voyez le chapitre « Maladies » pour plus de détails sur les façons de soigner une maladie.

Possibilités de Passer le Temps

Enseignement

Pour chaque semaine de traversée, chaque joueur peut soit enseigner une compétence à quelqu'un, que ce soit pour faire progresser le groupe ou un autre joueur, soit en être l'élève. Voyez l'Expérience en début de ce Guide du Maître pour les détails.

Réparations

Réparation Solide

Le maître Charpentier répare les deux Entrepôts, le Maître Voilier répare la Mâture et le Maître Calfat les Œuvres Vives du navire. Le procédé de réparation est identique pour les trois.

Tous les 3 jours, le maître effectue un Jet de Réparation - de Menuiserie pour le Charpentier, de Voilerie pour le Voilier et de Calfatage pour le Calfat. Un Jet réussi signifie qu'un Niveau de Dommages a été réparé. Chaque Jet coûte 5 jours de bois. Pour un Mât abattu, le Jet de Réparation coûte 10 jours de bois.

- ♦ Si le maître obtient en tout trois échecs ou plus, la résistance de la localisation réparée baisse d'un point.
- ♦ Si le maître n'obtient aucun échec pour réparer entièrement une localisation dont l'état était Critique ou pire, la Résistance de la Localisation augmente d'un point.

Réparation de Fortune

Pour effectuer une réparation de fortune, ce qui prend cinq Tours de Combat Naval, le Maître doit réussir un Jet de Réparation. Si le Jet est réussi, un Niveau de Dommages est réparé. Sinon il pourra recommencer 24h plus tard, le temps de tailler les pièces adéquates. Une réparation de Fortune coûte 10 jours de bois.

Lecture

La lecture d'un ouvrage d'escrime ou occulte prend plusieurs semaines, afin de bien en saisir les tenants et les aboutissants.

Traité d'Escrime

Un traité d'Escrime n'a pas de prix pour un bretteur, car un grand maître d'escrime y a graver son Art.

Valeur du Traité

Un traité d'Escrime a une valeur entre 1 et 3. Cette valeur indique le nombre de traits, de type « Enseignement », dont le bretteur pourra bénéficier en le lisant. Une semaine de lecture est nécessaire pour profiter d'un de ces traits. Le bretteur devra prendre le temps d'y réfléchir, ou en d'autres termes attendre la fin de la partie, avant de reprendre sa lecture.

Coups de Maîtres et Bottes Décrites dans le Traité

De temps en temps, les traités d'escrime décrivent des coups de maître ou des bottes secrètes tombées dans l'oubli.

Pour mémoriser un coup de maître ou une botte contenue dans le traité, le bretteur devra réussir un jet de mémorisation comme s'il l'avait vu en combat. Il ne peut tenter ce jet qu'une fois par semaine d'étude, car il est rare qu'une botte ou un coup de maître soient explicitement décrits. Voyez la mémorisation des Bottes Secrètes et des Coups de Maître un peu plus loin pour savoir comment fonctionne la mémorisation.

Lire des Ouvrages Occultes

Les ouvrages occultes permettent à celui qui prend le temps de s'y plonger pendant assez longtemps de progresser dans la connaissance des Voies Magiques. Ces ouvrages sont cependant d'autant plus rares que les arcanes se transmettent oralement, par tradition. Il existe deux types d'ouvrages : ceux qui permettent de comprendre une Voie en elle-même, ou d'autres décrivant des Chemins d'Illumination.

Compréhension d'une Voie

Les livres permettant de comprendre une voie sont les plus rares. Ils permettent d'accéder à une voie de n'importe quelle religion. Dès le moment où un prêtre suit en même temps deux religions différentes, il perd définitivement un point de Pouvoir. Les ouvrages qui permettent de comprendre une

Voie font passer la compétence dans la voie de 0 à 1 pour les néophytes, et donnent un trait ou une croix dans la compétence de Voie pour les initiés, selon la qualité de l'ouvrage. Il faut des mois, voire des années, pour arriver à comprendre un tel ouvrage.

Description de Chemins d'Illumination

Certains rares prêtres couchent par écrit leurs errances magiques. Ces ouvrages ne sont utiles qu'aux prêtres versés dans les arcanes de la même religion. Celui qui les lit découvrira alors certains pouvoirs de Voies qu'il parcourt lui-même. Il pourra alors accéder à ces pouvoirs comme s'il étaient Connus. Comme les Transes sont extrêmement difficiles à décrire, un tel ouvrage ne contient la description que de deux ou trois pouvoirs.

Errances Magiques

Lors des longues traversées, un prêtre trouve le temps de se consacrer à ses études magiques. Celles-ci concernent bien sûr la découverte de nouveaux pouvoirs d'une voie dans laquelle il est versé. Pour chaque semaine de traversée, le prêtre choisit un pouvoir inconnu dans cette Voie. Plus exactement, il choisit une Voie et une Puissance, cette dernière devant être au plus juste supérieure au pouvoir le plus puissant qu'il connaît dans cette voie. Il tire ensuite autant de cartes que la puissance choisie.

- ♦ S'il n'obtient aucun éclair, il découvre dans la Voie d'Illumination un pouvoir de la Puissance choisie.

Table des Matières

Glossaire.....	1
Evolution des joueurs	5
Expérience Individuelle	5
Apprentissage sur le Tas	5
Enseignement	5
Compétences de Métier et Enseignement	6
Récompenses de Fin de Scénario	6
Effet des ✓ et des ✕	8
Gloire & Notoriété	8
Niveau, Points de Réputation et Qualificatifs.....	8
Gloire.....	9
Notoriété.....	11
Expérience de l'Equipage	14
Expérience de l'Equipage.....	14
Campagne & Scénario	17
Campagne.....	17
Scénarios de Pavillon Noir	31
Quelques Personnages Non Joueurs.....	46
Les Groupes	46
Quelques Personnages Non Joueurs.....	47
Les Aventuriers	47
Les Marins	49
Indiens	52
Les Adversaires	55
Santé.....	59
Douleurs	59
Coup de Chaleur	59
Douleur du Membre Fantôme.....	60
Effet du Froid	60
Noyade	60
Maladies	61
Système	61
Absès.....	62
Choléra	63
La Dengue	63
Dénutrition.....	63
Dysenterie.....	64
Fièvre Jaune.....	64
Fièvre par Morsure de Rat	64
Fièvre Typhoïde	65
Frambosia	65
Gangrène	66
Malaria.....	66
Peste	66
Pied de Madora.....	67
Rage.....	67
Scorbut	68
Syphilis, dite « Petite Vérole » ou « Chaude Pisse »	68

Tétanos	69
Piqûres & Morsures.....	70
Araignées.....	70
Lézard.....	70
Serpents	70
Scorpions	71
<i>Scénario.....</i>	72
Chapitre 1 : Un Espadon sous Le Soleil.....	72
Conseil.....	72
Ce qui s'est Passé Avant.....	72
Introduction des Joueurs	74
Synopsis	75
Thème & Ambiance	75
L'Espadon	76
Déroulement du Scénario	76
Personnages	89
<i>Résumé des Règles.....</i>	97
Les Actions Individuelles.....	97
La Création de Personnage.....	97
Les Compétences.....	98
Combat	101
Arcanes	109
Traversée.....	113
Détermination des Evénements	113
Possibilités de Passer le Temps	115
<i>Table des Matières</i>	117
<i>Tables Diverses</i>	119

Tables Diverses

Caractéristiques

JETS SUR CARACTERISTIQUES						
Tâche	Routinière	Aisée	Normale	Difficile	Ardue	Impossible
Type de Jet	6*Caract.	5*Caract.	4*Caract.	3*Caract.	2*Caract.	1*Caract.

Compétences

TYPE – SITUATION	MODIFICATEUR	APPLICABLE A
Etat Physique		
Blessure Légère	- 1C	Combat Physique Social Ou Nautique selon les cas
Blessure Moyenne	-2C	
Blessure Grave	-5C	
Blessure Critique	-10C	
Inconscience	Impossible	
Lieu		
Mauvaise Position	-5C	Combat - Physique – Nautique
Endroit Déplacé	-5C	Social
Interactions Sociales		
Supérieur Hiérarchique	+5C / +0R	Social
De classe inférieure	-5C	
Préjugés Ethnique	- 5C ou -10C	
Interlocuteur Epris	+0C / +10R	
Bien disposé	+5C / +0R	
Mal disposé	-5C	
Hostile	-10C	
Temps		
En prenant son temps	+0C / +5R	Compétence Nécessitant de Peaufiner
A la va vite	- 5C	Toutes
Conditions		
Manque de Matériel	- 5C	Matériel Utile
Manque de Matériel	- 10C	Matériel Quasi Indispensable
Manque de Matériel	Impossible	Matériel Indispensable
Matériel Supplémentaire	+5R	Mental
Saoul	-1C à -10C	Toutes

Gloire & Notoriété

GAIN DE POINTS DE REPUTATION			
ACTION	GAIN DE NOTORIETE	ACTION	GAIN DE GLOIRE
Prise de Navire		Entreprise Réussie	
– Pillage de Bateau de Pêche.	1	– Prise de Bateau de Pêche.	0
– Pillage de Navire Marchand.	5	– Prise de Navire Marchand.	5
– Pillage de Navire de Guerre.	15	– Prise Navire de Guerre.	30
– Navire Brûlé ou Conservé.	2	– Prise de Ville.	30–50
Prise de Ville		– Prise de Fort.	20
– Village.	2	– Mission d'un Gouverneur.	2
– Grande Ville.	10	– Butin.	1/100 P ₈
– Sac d'une Ville.	20	Accomplissement durable de la Cause.	
– Ville Rasée.	30	– Construction Ville Indépendante.	100
Rançon		– Etablissement Etat Indépendant.	2000
– Bourgeois.	2	Personnel	
– Prince, Gouverneur.	10	– Découverte d'une Botte Secrète.	5
– Ville Entière.	25	– Création d'une Botte Secrète.	2 – 10
Meurtre		– Rencontre d'un Pirate Notable.	Réput / 500
– Paysan, Victime au Combat.	1	– Expédition avec un Pirate Notable.	Réput / 50
– Bourgeois.	2	– Raconter une histoire relatant les	5–30
– Notable.	5	Aventures de son équipage.	
– Gouverneur.	40	Victoire au Combat	
Personnel		– Adversaire :	
– Orgie et Dépenses Outrancières.	1	Amiral.	20
– Rapine et Vandalisme.	1 ou 2	Contre-Amiral.	15
– Détournement de Fond.	2	Gouverneur.	10
– Viol Roturière / Noble.	2 / 10	Pirate ou Corsaire.	Réput / 50
– Torture.	5	– Rapport de Forces	
– Torture Gratuite.	8	Un contre deux.	5
– Mutinerie.	15	Un contre cinq.	10
– Utilisation Magie Indiscrète.	5	Un contre dix.	30
– Sacrifice Humain.	10	Pas de pertes.	5
– Expédition avec Pirate Notoire.	Not / 50		

GLOIRE			
NIVEAU	POINTS	QUALIFICATIF	PIRATES, FLIBUSTIERS OU CORSAIRES RENOMMES
1	50	Insigne Aventurier	Fly
2	100	Aventurier Notable	Bonnet, Kidd, Montaubant
3	150	Homme de l'Art	Barthelemy, Brouage, Low, Dampier
4	200	Héros	North, Spriggs, Sharp, Roc, Montbars l'exterminateur
5	300	Grand Homme	Avery, La Bouche, Howard, Rackham, Bras-de-fer
6	500	Idole du peuple	Hornigold, Tew, Van Horn, Laurent, Vane, Brett
7	1000	Né des Flots	Grammont, Michel le Basque, Manweld, Jean Bart
8	2000	Maître des Sept Mers	Portuges, Pierre le Picard, Teach, Nau l'Olonnais
9	5000	Invincible	Misson, Davis, Duguay Trouin, Forbin
10	10000	Légende Vivante	Roberts, Morgan, Surcouf

PAVILLON NOIR

NOTORIETE			
NIVEAU	POINTS	QUALIFICATIF	PIRATES, <i>FLIBUSTIERS</i> NOTOIRES
1	50	Petite Frappe	Bonnet, Misson
2	100	Brute	<i>Barthelemy, Kidd, Grammont, Brouage</i>
3	150	Terreur du village	Roberts, Avery, Fly, North, <i>Montaubant</i>
4	200	Tueur de sang froid	Hornigold, La Bouche, Tew, <i>Van Horn, Laurent</i>
5	300	Sans merci	Davis, Howard, <i>Sharp, Michel le Basque</i>
6	500	Psychopathe sanguinaire	Rackham, Vane, <i>Pierre le Picard, Bras-de-fer, Roc</i>
7	1000	Effroyable	Portuges, <i>Manweld,</i>
8	2000	Terrifiant	Teach, Spriggs, <i>Montbars l'exterminateur</i>
9	5000	Terreur des sept mers	<i>Nau l'Olonnais, Morgan</i>
10	10000	Diable en personne	Low

Combat

<i>Armes</i>					
BLANCHES	CARACTERISTIQUE	PORTEE	DEGATS		TAILLE DE L'ARME
Cimeterre	Dex + Ada	-	For +1		Longue
Dague	Dex + Ada	5m	For -3		Courte
Fouet	Dex + End	-	End -4		Longue
Hache	Dex + For	3m	2* For -3		Longue
Javelot	Dex + Per	10m	For -1		Très Longue
Lance	Dex + Ada	5m	For +0		Très Longue
Main Gauche	Dex + Ada	5m	Dex -3		Courte
Mains Nues	Dex + For	-	For -5		Très Courte
Nerf de Bœuf	Dex + Ada	2m	For -3		Longue
Rapière	Dex + Ada	-	Dex -2		Longue
Sabre	Dex + Ada	-	For +0		Longue
Tomahawk	Dex + For	4m	For +1		Longue
A PROJECTILES	CARACTERISTIQUE	PORTEE	DEGATS		RECHARGE (TOURS)
Arbalète	Per + Dex	20m	+2		5
Arc	Per + Dex	15m	+1		0
Mousquet	Per + Dex	40m	+6		6
Fusil Boucanier	Per+Dex	50m	(+2C)+8		6
Petit Pistolet	Per + Ada	7m	+2		4
Pistolet	Per + Ada	10m	+4		5
Sarbacane	Per + Dex	20m	-2		0
ARTILLERIE	CARACTERISTIQUE	PORTEE	DEGATS		
			NAVIRE	PERTES	DEGATS SUR LES HOMMES
Bordée		En m			
Boulets	Per + Dex	300	Cal./6	Cal./6	1d20 + 5 sur une Localisation.
Boulets Ramés	Per + Dex	150	Cal./6	Cal./6	Chute.
Mitraille	Per + Dex	50	-	4*Cal./6	1d20 sur deux Localisations.
Canon Muraille	Per + Dex	100	Cal./6	Cal./6	1d20 + 5 sur une Localisation.
Caronade	Per + Dex	50	-	4*Cal./6	1d20 sur deux Localisations.
Chasse	Per + Dex	400	Cal./6	Cal./6	1d20 sur deux Localisations.
Grenade	Per + Dex	10*Fo	-	4	+8
Pierrier	Per + Dex	150	Cal./6	Cal./6	1d20 sur deux Localisations.

PAVILLON NOIR

PORTEES DES ARMES				
TYPE DE PORTEE	Bout portant	Portée Courte	Portée Longue	Portée Extrême
DISTANCE	Portée / 10	Portée	Portée * 2	Portée * 5
MODIFICATEURS	+5C / +5R	+0C	- 5C	- 10C

MODIFICATEURS DE COMPETENCE DE COMBAT : CORPS A CORPS ET TIR				
ACTIONS COURTES	CORPS A CORPS	MOD	TIR	MOD
Acrobatie	Fortifié	+6	Sur-élevé	+4
Bagarre	Prise d'Assaut	-4	Protection Légère	-2
Discrétion	Sur-élevé	+2	Protection Complète	-5
Equitation				
Escrime				

MODIFICATEURS INDIVIDUELS DE POINTAGE DE PIECE - I					
PORTEE		TAILLE DE LA CIBLE		ORIENTATION DE LA CIBLE, LOCALISATION	
PORTEE	MOD.	TAILLE	MOD.	ORIENTATION	MOD.
Bout Portant	+4	Chaloupe	-10	Bossoir	+0
Portée Courte	+0	Sloop	-4	Proue	-2
Portée Longue	-4	Goélette	-2	Poupe	Deg*2
Portée Extrême	-10	Frégate	+0	Sous Ligne Flott.	-10
Hors de Portée	-	Trois Ponts	+4		

MODIFICATEURS INDIVIDUELS DE POINTAGE DE PIECE - II					
GITE DE LA CIBLE				CIRCONSTANCES	
ATTAQUANT	BOULET	RAME	MITRAILLE	CIRCONSTANCES	MOD
Au Vent	+4	-4	-4	Canon de Chasse	+2
Cible au Gd Large	+0	+4	+0	Batterie Terrestre	+4
Ss le Vent	-4	+0	+4	Fumée Légère	-4
				Fumée Epaisse	-10
				Gros Temps	GT
				Faim, Fatigue	Var.

JETS DE POUVOIR SUITE A UN TIR D'ARTILLERIE						
BLESSES DANS LE GROUPE	MOINS DE 10 %	10 - 25 %	26 - 50 %	51 - 75 %	76 - 90 %	PLUS DE 90 %
JET DE POUVOIR	7*Pouvoir	5*Pouvoir	4*Pouvoir	3*Pouvoir	2*Pouvoir	Pouvoir

PAVILLON NOIR

	TETE	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU DELA +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC			
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite			
5 - 8	Longue cicatrice partant du front et s'enfonçant dans le cuir chevelu			
9	Une oreille est taillée en pointe, c'est presque joli			
10	Nez fracassé, il restera à jamais déformé			
11	Trois dents ont éclaté sous l'impact			
12	Le choc vous a fait vous mordre la langue, le bout est tranché			
13	Balafre parcourant la joue et la mâchoire			
14	Balafre fendant l'arcade sourcilière, l'œil n'est pas touché			
15	Perte d'une oreille. Fuckin' M Blonde ?			
16	Le crâne est fracturé et prend une forme bizarre, le chapeau s'impose			
17	Le nez est tranché et vous laisse un trou béant au milieu de la figure			
18	La lame rentre dans la gorge et entame les cordes vocales qui n'émettent plus qu'un son rauque.			
19	Œil crevé, au royaume des aveugles...			
20	La lame a perforé le cerveau, mort propre et rapide			
21-24	Le crâne éclate et éclabousse le sol de cervelle			
25+	Le coup perce/ tranche la gorge, le mort s'étale dans une mare de sang			

	BRAS	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU DELA +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC			
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.			
5 - 8	Cicatrice traversant toute la largeur de la main.			
9	Longue et profonde cicatrice courant le long de l'avant bras.			
10	Grave entorse au coude, ménagez vous.			
11	Fracture de l'avant bras, sans attelle la blessure s'aggrave.			
12	Votre coude est tourné dans le mauvais sens et ça fait mal.			
13	Fracture au niveau de l'épaule, immobilisez vous jusqu'à guérison.			
14	Il vous manque une phalange.			
15	Vous perdez un doigt.			
16	Vous perdez deux doigts.			
17	Le poignet est brisé, vous ne retrouverez jamais une motricité complète.			
18	Tous les doigts sauf le pouce sont tranchés, la main est peu utilisable.			
19	Vous venez d'y laisser votre main, un crochet s'impose.			
20	Le bras est tranché au niveau du coude, la blessure doit être cautérisée.			
21-24	Une artère est ouverte, si elle n'est pas soignée par un chirurgien dans la minute, le malheureux mourra.			
25+	Le bras est tranché au niveau de l'épaule, la mort est inévitable.			

PAVILLON NOIR

	TRONC	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU DELA +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC			
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.			
5 - 8	Cicatrice traversant toute la largeur du cou.			
9	Longue et profonde cicatrice courant le long de la poitrine.			
10	Déplacement de quelques disques de la colonne vertébrale, ménagez-vous.			
11	Fracture de l'épaule, sans attelle la blessure s'aggrave.			
12	On vient de vous entailler les poignées d'amour, plutôt inesthétique			
13	La clavicule a éclaté sous l'impact, immobilisez-vous jusqu'à guérison.			
14	Fracture ouverte du thorax, attention à la gangrène			
15	Le bassin est fracturé, vous boiterez pendant quelques années.			
16	La lame a transpercé les tripes, vous en souffrirez longtemps.			
17	Désolé, mais vous ne pourrez plus jamais vous reproduire			
18	La lame a touché le poumon, vous cracherez du sang après chaque effort.			
19	Les côtes sont rentrées dans les poumons, sans aide chirurgicale, la mort			
20	La colonne vertébrale est brisée, vous ramperez le reste de votre vie.			
21-24	Le cœur est transpercé et la mort imminente.			
25+	Avec vos tripes dans vos mains, la mort sera longue et douloureuse.			

	JAMBE	CRITIQUE +0	INCONSCIENCE +5	AU DELA +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC			
1- 4	Une vilaine cicatrice qui s'effacera bien vite.			
5 - 8	Cicatrice traversant toute la largeur du pied.			
9	Longue et profonde cicatrice courant le long de la jambe.			
10	Grave entorse au genou, ménagez-vous.			
11	Fracture du tibia, sans attelle, la blessure s'aggrave.			
12	Votre rotule est fracassée, c'est plutôt douloureux.			
13	Fracture du col du fémur, immobilisez-vous jusqu'à guérison.			
14	Fracture ouverte du fémur, attention à la gangrène			
15	Votre pied a été allégé de quelques orteils			
16	Vous perdez tous vos orteils			
17	La cheville est brisée, vous ne retrouverez jamais une motricité complète.			
18	Vous venez d'y laisser votre pied, difficile de courir.			
19	La jambe est tranchée au niveau du genou, la blessure doit être cautérisée.			
20	Un nerf a été sectionné au niveau de l'aîne, votre jambe est paralysée			
21-24	Une artère est ouverte, si elle n'est pas soignée par un chirurgien dans la minute, le blessé mourra.			
25+	La jambe est tranchée au niveau de l'aîne, la mort est inévitable.			

Santé

BONUS APPORTE AU JET D'EVOLUTION ET DE CONTRACTION PAR UN JET DE PATHOLOGIE OU DE PREPARATION DE DROGUE						
REUSSITE	Echec	1-5	6-10	10-15	16-20	21+
BONUS	+0	+2	+3	+4	+6	+10

MALADES DANS UN GROUPE						
VIRULENCE	1	2	3	4	5	6
MALADES(%)	30 %	20 %	15 %	10 %	5 %	2 %

PAVILLON NOIR.

MALADES SOIGNES						
REUSSITE	Echec	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
SAUVES	0	1/10	3/10	5/10	6/10	7/10